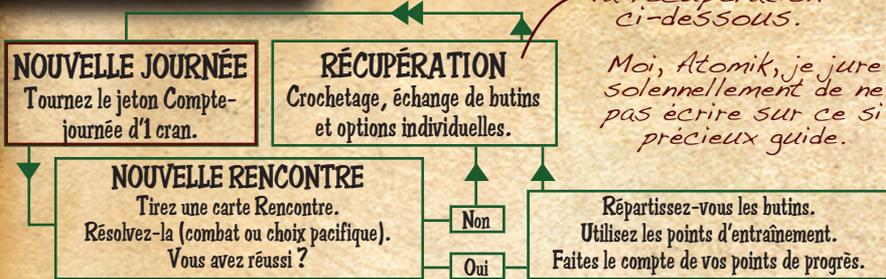


# Guide de référence des aventuriers gearlocs

Délivré par le Haut Conseil. Informations confidentielles. Ne pas écrire sur ce document.

## Structure de l'aventure



Voir le guide sur la récupération ci-dessous.

Moi, Atomik, je jure solennellement de ne pas écrire sur ce si précieux guide.

## Le guide du Haut Conseil gearloc sur la récupération

À la fin de chaque journée, après avoir résolu votre rencontre, votre groupe arrive à la phase de récupération. Voici ce que vous pouvez faire lors de cette phase (dans l'ordre de votre choix) :

**Échanger des cartes Butin avec des membres du groupe** : l'échange est libre, vous échangez ce que vous voulez, autant que vous voulez, avec qui vous voulez, contre ce que vous voulez.

**Faire une tentative de crochetage** : les gearlocs peuvent crocheter leurs cartes Butin verrouillées ou celles d'un autre gearloc (pour les aider à les ouvrir).

**Options individuelles (chaque gearloc peut choisir l'une des options suivantes)** :

**Se reposer et récupérer** — Récupérez tous vos PV.

**Rechercher un meilleur butin** — Défaussez 1 carte Butin. Lancez 6 dés d'attaque. Révélez 1 carte Butin pour chaque  obtenu. Il faudra faire un choix : vous ne pouvez garder qu'une de ces cartes.

**Explorer la zone** — Lancez le D6 et effectuez les actions suivantes en fonction du résultat :

de 1 à 3 : révélez un jeton Vilain à 1 point ;

de 4 à 5 : révélez un jeton Vilain au choix jusqu'à 5 points maximum ;

6 : révélez un jeton Vilain au choix jusqu'à 20 points.

Une fois révélé, vous pouvez placer le jeton Vilain en dessous de la pile active.

## Points d'entraînement

Vous obtiendrez ces précieux points après avoir réussi une rencontre.

Un point d'entraînement vous permet d'effectuer l'une des actions suivantes :

- débloquer un dé de capacité (placez-le sur son emplacement, sur votre zone des capacités).
- augmenter votre dé de santé de 1, et ajouter 1 jeton PV à votre gearloc.
- augmenter votre dé de carac. de dex de 1.
- effectuer une tentative d'entraînement d'attaque : lancez vos dés d'attaque actuels (nombre de dés = valeur de vos carac. d'attaque). Vous n'avez obtenu aucun os ? C'est réussi ! Augmentez votre dé de carac. d'attaque de 1 ! En cas d'échec, vous devez dépenser votre point d'entraînement autrement.
- effectuer une tentative d'entraînement de défense : lancez vos dés de défense actuels (nombre de dés = valeur de vos carac. de défense). Relancez les os (une seule fois). Vous n'avez aucun os après le second lancer ? C'est réussi ! Augmentez votre dé de carac. de défense de 1 ! En cas d'échec, vous devez dépenser votre point d'entraînement autrement.

## Icônes des cartes Rencontre



Ce choix mène à un combat. Vous devez réussir le combat pour remporter les récompenses.



Ce choix ne mène pas à un combat. D'autres conditions peuvent être requises pour remporter les récompenses.



Remportez X point(s) de progrès si vous réussissez cette rencontre.



Chaque gearloc tire 1 carte Butin.



Tirez le nombre indiqué de cartes Butin. Le groupe décide librement comment se les répartir.



Chaque gearloc remporte 1 point d'entraînement.



Chaque gearloc tire 1 carte Butin verrouillée.



Tirez le nombre indiqué de cartes Butin verrouillées. Le groupe décide librement comment se les répartir.

## Code couleur des textes

Descriptif du choix, résultat du choix, texte d'ambiance, instructions spécifiques

## L'art du crochetage

Le crochetage est une faculté très importante qui vous permettra d'ouvrir des butins verrouillés ou des chaînes à vos pieds.

La plupart des serrures fabriquées dans le Daelore ont trois différents verrous : le loquet (L), le taquet (T), et la clenche (C). Pour les débloquer, vous devez lancer les dés de Crochetage (3 dés d'action et 1 dé d'intuition) et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur du verrou que vous tentez d'ouvrir (un seul verrou par lancer). Les résultats des dés d'action d'un même type peuvent être additionnés pour ouvrir le verrou concerné. Les dés d'action utilisés pour ouvrir un verrou sont ensuite défaussés pour le reste de la tentative. Tout dé d'action non utilisé peut être gardé pour le verrou suivant (au cours de la même tentative). Votre tentative prend fin si :

- vous ne parvenez pas à ouvrir un verrou ;
- vous n'avez plus de dé d'action pour ouvrir un verrou ;
- tous les verrous sont ouverts.

Le dé d'intuition n'est jamais défaussé et est lancé à chaque fois. Ce dé vous permet de modifier ou d'améliorer vos dés d'action :



**Relancer** — Relancez 1 dé d'action et le dé d'intuition. Remarque : si vous obtenez encore un « Relancer », c'est une chance : continuez à relancer !



**Convertir** — Modifiez le type d'un des dés d'action de votre choix (L, T ou C).



**Conserver +1** — Ajoutez +1 à un dé d'action et ne le défaussez pas si vous l'utilisez pour ce verrou.

Les verrous doivent être ouverts de gauche à droite. Une fois ouverts, ils le restent pour vos futures tentatives. Si vous ne parvenez pas à ouvrir le 1<sup>er</sup> verrou de la serrure (le verrou encore fermé le plus à gauche) lors de votre tentative, vous pouvez essayer à nouveau (possible qu'une fois par journée).

**Par exemple** : vous voulez ouvrir un butin verrouillé assez facile (2 L, 2 T, 2 C). Chacun des 3 verrous a une difficulté de 2.

Vous commencez par la gauche et devez déverrouiller le 2 L en premier. Comme il s'agit du 1<sup>er</sup> verrou pour cette tentative, vous pouvez effectuer 2 lancers pour obtenir 2 L ou plus avec vos 4 dés de Crochetage.

Une tentative de crochetage classique se déroule de la manière suivante :

- Lancez les 4 dés de Crochetage.
- Résolvez l'effet de votre dé d'intuition et déterminez quel dé d'action vous utiliserez sur votre premier verrou (2 L dans l'exemple).
- Faites le total des dés que vous utilisez (seuls des dés L fonctionnent), et comparez-les à la valeur du verrou. Si la valeur du dé est supérieure ou égale à celle du verrou, vous pouvez passer au verrou suivant !  
**Attention** : vous ne pouvez plus lancer le(s) dé(s) que vous venez d'utiliser pour débloquer le premier verrou.

## Capacités des vilains et termes des cartes Rencontre

Les termes des cartes Rencontre sont écrits en **bleu**.

*Si seulement nous avions une trace de ce dont les vilains sont capables...*



**Camouflage** – Placez un dé d'effet Camouflage sur cette unité. Jusqu'au début de son prochain tour, elle ne peut pas être ciblée par des unités adverses (*les vilains qui n'ont pas de cible ne se déplacent pas*).



**Confusion** – Placez un dé d'effet Confusion sur la cible. Cette dernière ne joue pas son prochain tour (les effets négatifs s'appliquent quand même).

**Corrosion** – À la fin du tour de cette unité, tous les dés de défense restant dans les cases actives de la cible sont immédiatement défaussés.

**Descente** – Si le dé d'effet Vol est actif sur cette unité au début de son tour, placez immédiatement cette unité sur une position adjacente à l'unité adverse disponible la plus faible (et ciblez-la).

**Dommages collatéraux** – Tous les dégâts obtenus avec le lancer de cette unité frappent également toutes les unités adjacentes à la cible (*y compris l'unité attaquante*) et peuvent déclencher des capacités de réaction (*par ex. : Réplique*).



**Durable** – Placez cette carte à côté de votre carte Tyran et suivez ses instructions.

**Faiblesse X** – Placez un dé d'effet Faiblesse X sur la cible. La dextérité du gearloc est réduite de X au prochain tour (*les autres unités réduisent leurs carac. d'attaque*).

**Fracture** – Tous les dés d'attaque qui ont servi à réduire les PV de cette unité sont ensuite défaussés.

**Inattention X** – Cette unité subit X coups critiques.

**Inspiration X** – Le vilain suivant sur la jauge d'ini commence son tour juste après cette unité (*déplacez son dé d'ini sur la jauge*) et bénéficie de X dé(s) d'attaque supplémentaire(s) ce tour-ci.

**Malice X** – Retirez X dés des cases actives de la cible (*le joueur choisit les dés retirés*).

**Mue** – Les carac. d'attaque de cette unité sont égales au numéro de la manche en cours (*♠=5*).

**Peau épaisse X** – Ignorez les X premiers dégâts infligés à cette unité ce tour-ci (*ne fonctionne pas pour les coups critiques*).



**Poison X** – Placez (*ou remplacez un dé Poison par*) un dé d'effet Poison (*face X*) sur la cible. Cette dernière subit X coups critiques au début de son tour. Après avoir infligé ces dégâts, réduisez ce dé d'effet de 1.



**Provocation** – Placez un dé d'effet Provocation sur cette unité. Il y reste jusqu'au début de son prochain tour. Les unités adjacentes adverses sont obligées d'attaquer cette unité (*les unités qui ont plusieurs cibles attaquent cette unité-ci plusieurs fois*).

**Rage X** – Si cette unité n'a pas tous ses PV, elle obtient X dé(s) d'attaque supplémentaire(s).

**Raid** – Cette unité gagne 1 dé d'attaque supplémentaire pour chaque autre vilain de type orc () présent sur le tapis de combat.

**Récupération X** – Cette unité obtient X jeton(s) PV (*dans la limite de ses PV max*) au début de son tour.

**Réplique X** – Chaque tour où cette unité subit des dégâts à cause d'une unité adverse adjacente, elle riposte en infligeant X dégâts à cette dernière, si les dégâts subis ne l'ont pas mise K.O.

**Robuste** – Chaque tour où cette unité perd des PV en subissant des dégâts (*coups critiques compris*), le total des dégâts subis est réduit à 1.



**Sang** – Placez un dé d'effet Sang sur la cible. Cette unité subit 1 coup critique au début de son tour (*l'effet dure tout le combat*).

**Signal X** – Au début du tour de cette unité, ajoutez un vilain plus faible tout en bas de la file d'attente (*un vilain à 20 pts envoie un signal à un vilain à 5 pts, 5 pts à 1 pt, et 1 pt à 1 pt*). Cette capacité se déclenche une fois par tour, pendant X manches.

**Surprise** – Après avoir placé tous les dés sur la jauge d'ini, placez tous les dés des unités adverses au bas de la jauge (*tout en conservant leur ordre*).



**Terreur** – Après que cette unité a été attaquée, placez un dé d'effet Terreur sur l'unité attaquante : il y reste jusqu'à la fin de son prochain tour. Si une unité commence son tour avec un dé d'effet Terreur sur son jeton, elle ne peut cibler aucune unité ayant la capacité Terreur.



**Vol** – À la fin du tour de cette unité, placez un dé d'effet Vol sur son jeton. Si un dé d'effet Vol s'y trouve déjà, retirez-le. L'unité qui vole ne peut pas être ciblée.

**Zombie** – La première fois que cette unité est vaincue, remettez-la au sommet de la FA. Quand elle entre à nouveau sur le tapis de combat, elle commence avec seulement 2 jetons PV et ses carac. d'attaque sont doublées.

## Comment faire face à un vilain... ... et survivre pour pouvoir en parler.

### Icônes spéciales des jetons Vilain



Le vilain peut se déplacer en diagonale.



Quand ce vilain arrive sur le tapis de combat, ajoutez autant de vilains à 5 points en haut de la FA que représentés sur l'icône.

### Déroulement d'un combat

**A. Avant le combat** (*Pièges de Farfeuille*)

**B. Début du combat**

(*Talent inné de Capitank*)

**C. Début de la manche** (*Fatigue*)

**D. Chacun son tour :**

#### Étapes du tour des gearlocs :

– **Butins** : utilisez-les à tout moment au cours du combat

1. Début du tour (*Sang, Poison, Talent inné de Sparadoc*)
2. Déplacement
3. Choix de la cible
4. Sélection des dés et lancer
5. Résolution du lancer (*atq, déf, capacités, plan B*)
6. Riposte des vilains (*Réplique*)
7. Fin du tour

#### Étapes du tour des vilains :

1. Début du tour (*Confusion*)
2. Choix de la ou des cible(s)
3. Déplacement
4. Capacités (*Poison*)
5. Lancer des dés
6. Résolution du lancer (*dé d'atq, déf, Caboum, Limite*)
7. Riposte des gearlocs (*Armure empoisonnée de Furax*)
8. Fin du tour (*Échange*)

**E. Fin de la manche**

(*Réanimation de Sparadoc*)

**F. On recommence les étapes C à E** jusqu'à ce que tous les vilains ou tous les gearlocs soient vaincus.

**G. Fin du combat**

*Si votre truc, c'est l'attaque, vous allez probablement détester les golems !*