

● RÈGLES SIMPLIFIÉES ET MODIFIÉES SUR LES AFFLICTIONS

Vous subissez une affliction lorsque votre héros est vaincu ! Ou pouvez décider d'en subir une infligée par un monstre au lieu de perdre des points de vie contre lui. Cochez la au dos de votre fiche aventure.

Les afflictions ne disparaissent pas d'une journée à l'autre et en accumuler un certains nombres peut vous faire perdre la partie. Si vous atteignez le symbole de tête de mort c'est la fin. Si cela arrive, sélectionnez un autre héros et mettez le votre dans l'enveloppe cimetière. Gardez la même fiche aventure. S'il n'y en a plus, vous perdez définitivement la campagne.

De plus, certaines déclenchent des effets néfastes indiqués sur votre fiche aventure (voir ci-contre). En mode de jeu simplifié, ignorez-les si vous le souhaitez.

En mode difficile, subissez les afflictions en combat sans possibilité de les éviter ou de réduire les dégâts infligés.

● RÈGLES AVANCÉES, MODE BAC À SABLE :

Lorsqu'un monstre vous inflige une affliction, cochez la sans possibilité d'y échapper sur votre fiche aventure. Comme en mode campagne, si vous atteignez la dernière case à cocher avec le symbole tête de mort, votre héros doit se retirer définitivement du jeu.

● FRANCHIR UNE FRONTIÈRE / CARTE ACTION SE DÉPLACER / PIÈGES SUR CARTE FRONTIÈRE

Lorsque vous franchissez une carte frontière, vous déplacer et faire un dépôt d'objets compte comme une action. Vous n'avez plus besoin d'user «utiliser un objet», utilisez seulement «se déplacer».

Lorsque vous subissez l'effet rouge des obstacles sur les cartes frontières en vue de traverser, le passage reste fermé.

Les pièges évoluent au fil de la campagne sur les cartes frontières : au niveau 1, appliquez les effets d'un piège vert, au niveau 2, les effets d'un piège orange, au niveau 3 les effets d'un piège rouge. Si vous appliquez cette règle, notez que les boucliers des armures bloquent les dégâts. Notez aussi que la grille de combat utilisable en défense par les héros est celle correspondante au type d'attaque du piège.

Exemple : si un piège est de type magie et orange, on utilise la grille orange pour infliger des dégâts. Si le héros a un niveau en magie de 0 ou 1, donc type vert, il utilisera la grille verte pour se défendre ! Mais les boucliers de ses armures etc comptent.

● ÉVOLUTION DES ROLES DES MONSTRES

Au niveau 3, on cumule les points de vie et les effets des niveaux 1, 2 et 3. Au niveau 4 (règles avancées), on cumule les points de vie et les effets des niveaux 1 (x2), niveau 2 et 3.

Exemple : si un rôle indique 3 points de vie + un bouclier au niveau 1, puis 1 point de vie au niveau 2 et 1 point de vie au niveau 3 + un dégât, alors ce monstre aura :

Niveau 2 : 4 points de vie, 1 bouclier en +.

Niveau 3 : 5 points de vie, 1 bouclier et 1 dégât en +

Niveau 4 : 8 points de vie, 2 boucliers et 1 dégât en +.

● LA CARTE AVEC 3 FIGURES DE MONSTRES

Vous ne générez qu'un seul monstre à la fois, dans ce cas de manière aléatoire.

● PRÉCISIONS SUR LES COMBATS (MÊME SI CELA EST EXPLICITÉE SUR LA FICHE PERSONNAGE)

Les héros se défendent avec la grille de combat correspondante au type d'attaque des monstres et pièges et à leur niveau dans ce type.

Exemple : si un héros subit une attaque de type magie de niveau 2 (orange), et qu'il est de niveau 0 ou 1 en magie, il se défend et inflige des dégâts avec la grille verte ! Cela le rend plus faible, mais notez que les boucliers des armures sont prises en compte dans tous les cas.