

WORK IN PROGRESS

BERSERK

THE
BOARDGAME

LIVRET DE
- RÈGLES -

SOMMAIRE

I. APERÇU DU JEU	5		
II. MISE EN PLACE	6		
▪ Mise en place des Héros	6	▪ Ripostes	22
▪ Mise en place du Plateau de jeu	8	▪ Fatigue et Pénalités	22
III. STRUCTURE D'UNE AVENTURE	10	▪ Héros et Alliés Hors de combat	24
▪ Introduction	11	▪ Ennemis tués	24
▪ Structure d'un Tour de jeu	11	▪ États des Héros, Alliés et Ennemis	25
IV. CONCEPTS IMPORTANTS	12	▪ Direction aléatoire	26
▪ Tuiles, Cases et Zones	12	▪ Mots-clés	26
▪ Décors	14	▪ Priorité des règles	27
▪ Pions Terrain	14	V. TOUR DES HÉROS	28
▪ Apparition des Ennemis et des Alliés	15	▪ Phase de Planification	28
▪ Ligne de vue et Portée	18	▪ Phase d'Action	30
▪ Le plus proche / Le plus éloigné	20	VI. TOUR DES ENNEMIS	36
▪ Dés	21	▪ Désignation de l'Ennemi à activer	36
▪ Relances	21	▪ Activation d'un Ennemi	37
		VII. ÉVÈNEMENTS	41
		VIII. ENTRETIEN	43

I APERÇU DU JEU

Berserk The Board Game © est un jeu de plateau coopératif avec figurines pour 1 à 5 joueurs dans lequel vous incarnez les personnages iconiques du manga culte créé par Kentaro Miura.

Une campagne de onze Aventures, centrée sur l'arc du Faucon Millénaire vous propose de revivre les moments marquants de cette histoire, en parcourant des lieux emblématiques et en affrontant les ennemis jurés de Guts et de ses compagnons, grâce à un système de jeu simple et intuitif.

Chaque Héros dispose de cartes Action uniques qui sont jouées pour se déplacer, attaquer, se défendre et déclencher des pouvoirs ou des effets de jeu. Mais plus un Héros utilise de cartes Action lors d'un même tour, plus les effets de la fatigue se font ressentir !

Comme dans le manga, vous affrontez des hordes de créatures supérieures en nombre et en force, et devez combattre au coude à coude avec vos compagnons pour espérer survivre.

Au fil des Aventures, les Héros gagnent en expérience et obtiennent de nouvelles cartes Action plus puissantes, améliorant ainsi leurs capacités et leurs caractéristiques pour faire face à des dangers surnaturels de plus en plus grands.

Chaque Aventure est rythmée par un paquet de cartes Événement qui dévoile une partie de l'histoire et les objectifs que poursuivent les Héros, mais apporte aussi son lot de rebondissements, bons, comme mauvais...

Avec Berserk The Board Game ©, plongez dans un univers sombre et torturé, dans lequel l'espoir n'a que peu de place et où la mort est parfois accueillie avec soulagement. Serez-vous une offrande de plus, ou saurez-vous trouver la force de vous dresser contre ce que vous réserve votre destin ?

II MISE EN PLACE

Une partie de Berserk The Board Game © est une Aventure dont le détail et la mise en place sont indiqués dans le Livret d'Aventures.

Les onze Aventures de Berserk The Board Game © forment une campagne et sont conçues pour être jouées dans l'ordre en commençant par l'Aventure 1. Mais vous pouvez également choisir une Aventure et la jouer de manière indépendante. Vous trouverez plus de détails sur la campagne dans le Livret d'Aventures.

Les joueurs sont dans le même camp et contrôlent de 3 à 5 Héros, au choix. De préférence, chaque joueur contrôle un Héros, mais il est aussi possible qu'un joueur contrôle plusieurs Héros à la fois, ou que plusieurs joueurs contrôlent un seul Héros, sans impact sur les règles. La difficulté d'une Aventure est proportionnelle au nombre de Héros.

MISE EN PLACE DES HÉROS

Constituez votre équipe de Héros. Si l'Aventure spécifie un Héros obligatoire, vous devez impérativement :

- Soit remplacer un Héros de votre équipe par le Héros obligatoire.
- Soit ajouter le Héros obligatoire à votre équipe. Dans ce cas, les joueurs contrôlent un Héros supplémentaire (voir le Livret d'Aventures pour plus de détails).

SANTÉ 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ISIDRO HÉROS

FATIGUE 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

KO 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14

CONFIANCE EN SOI 0 1 2 3 4 5 6 7 8

CAPACITÉ

Débutez chaque Aventure à la position « 0 ». Quand vous tuez un Ennemi, gagnez un point de Confiance. Lorsque votre marqueur de Confiance atteint certains seuils, gagnez le bonus indiqué. Ces bonus sont cumulatifs.

COMME GUTS

Si **GUTS** s'est déjà activé et qu'il est à une Portée de 2, ajoutez 1 Dé de sa Réserve de Dés d'Attaque de votre choix à la vôtre.

Pour chaque Héros sélectionné :

- Prenez le Plateau du Héros.** Placez-la à portée du joueur qui le contrôle. Pour débiter l'Aventure 1, prenez le plateau présentant 12 points de Santé.
- Prenez un marqueur de Santé.** Placez-le sur la position maximum de la piste de Santé.
- Prenez un marqueur de Fatigue.** Placez-le sur la position « 0 » de la piste de Fatigue.
- Prenez la figurine du Héros** correspondant au Plateau du Héros. Elle sera placée plus tard lors de la Mise en place du Plateau de jeu.
- Prenez un ou plusieurs marqueurs de Capacité,** si le Plateau du Héros l'indique. Placez-le(s) comme décrit par le texte de la Capacité.
- Prenez les cartes Action du Héros.** Elles constituent votre **main**. Pour débiter l'Aventure 1, prenez uniquement les cartes Action du Héros numérotées **1 à 6**.

Entre deux Aventures, vous pourrez ajouter ou retirer un Héros à votre équipe, ou échanger un Héros avec un autre (*voir le Livret d'Aventures pour plus de détails*).

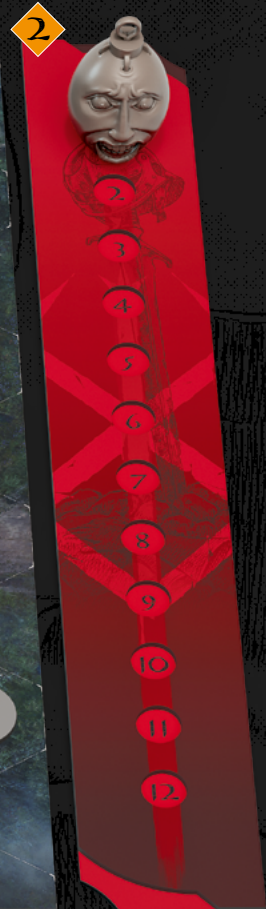
MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU

Suivez les étapes de mise en place ci-dessous.

Si l'Aventure n'indique pas de prendre ou de placer un élément, ignorez l'étape correspondante.

Pour l'Aventure sélectionnée :

- 1 **Prenez la ou les Tuiles indiquées** et placez-les au centre de la table en les disposant comme décrit dans l'Aventure. Ces Tuiles forment le Plateau de jeu.
 - 2 **Prenez la Piste compte-tour** et placez-la près du Plateau de jeu. Placez la **figurine Compte-tour** sur la case « 1 » de la piste.
 - 3 **Prenez tous les Dés** et placez-les près du Plateau de jeu, à portée de main.
 - 4 **Prenez les cartes Ennemi** indiquées, et placez-les près du Plateau de jeu.
 - 5 **Prenez les figurines d'Ennemis** correspondant aux cartes Ennemi indiquées, et placez-les près de leur carte respective. **Ces figurines forment la Réserve d'Ennemis.** Prenez ensuite les figurines Ennemi dans cette Réserve d'Ennemis et placez-les sur le Plateau de jeu comme décrit dans l'Aventure.
 - 6 **Prenez les cartes Allié** indiquées et placez-les près du Plateau de jeu. Prenez ensuite les **figurines d'Alliés** correspondantes et placez-les sur le Plateau de jeu comme décrit dans l'Aventure.
- NOTE : Certaines cartes Allié n'ont pas de figurines correspondantes.*
- 7 **Prenez les pions Apparition** indiqués et placez-les sur le Plateau de jeu comme décrit dans l'Aventure.
 - 8 **Prenez les pions Interaction** indiqués et placez-les sur le Plateau de jeu comme décrit dans l'Aventure.
 - 9 **Prenez tous les pions Blessure et État, et les pions Interaction restants**, et placez-les près du Plateau de jeu. Ils pourront être utilisés au cours de l'Aventure. **Ils forment la Réserve de pions.**
 - 10 **Prenez les cartes Événement de l'Aventure** (indiquée au dos des cartes). Celles-ci doivent être classées face cachée, par ordre alphabétique de haut en bas. Placez le paquet de cartes près du Plateau de jeu, sans en prendre connaissance. **Elles forment la pile de cartes Événement.**
 - 11 **Prenez les cartes Règle spéciale** indiquées et placez-les près du Plateau de jeu, face visible. Ces cartes s'appliquent pour toute l'Aventure, sauf indication contraire.
 - 12 Lisez à haute voix l'Introduction de l'Aventure et les cartes Règle spéciale.
 - 13 Révélez la carte Événement A et lisez-la à haute voix.
 - 14 **Placez chaque figurine de Héros** de votre équipe où vous le souhaitez dans une Case de Zone orange indiquée sur le plan de mise en place (ou dans une autre Case indiquée, si l'Aventure le spécifie).
 - 15 L'Aventure commence !



III STRUCTURE D'UNE AVENTURE

◆ INTRODUCTION

Chaque Aventure se joue en plusieurs tours de jeu. **À chaque tour, le camp des Héros joue en premier, suivi par le camp des Ennemis, puis des Événements surviennent, et enfin le tour se termine par une étape d'Entretien.**

L'Aventure se termine lorsqu'une carte Événement l'indique, généralement quand un ou plusieurs objectifs sont atteints ou après un certain nombre de tours.

Ces conditions de fin de partie peuvent changer en cours d'Aventure en fonction des obstacles rencontrés par les Héros et donc des cartes Événement révélées. Nous vous recommandons de ne pas lire les cartes Événement

si ce n'est pas indiqué, car cela révélerait les différents déroulements possibles de l'Aventure !

L'Aventure se termine par une défaite si tous les Héros sont mis Hors de combat (*Voir Héros et Alliés Hors de combat, page 24*).

En cas de défaite, les Héros doivent rejouer l'Aventure et tenter de changer leur destin.

En cas de victoire, les Héros passent à l'Aventure suivante et sont susceptibles de voir leurs caractéristiques et capacités progresser (référez-vous au Livret d'Aventures).

◆ STRUCTURE D'UN TOUR DE JEU

Un Tour de jeu se compose de quatre étapes successives :

1. **Tour des Héros.**
2. **Tour des Ennemis.**
3. **Évènements.**
4. **Entretien.**

■ TOUR DES HÉROS

Durant le Tour des Héros, ceux-ci coopèrent et effectuent des Actions en jouant des cartes.

Le Tour des Héros commence par une **phase de Planification** durant laquelle chaque Héros choisit **une, deux ou trois cartes Action** de sa main, qu'il superpose devant lui. Cette pile de cartes Action indique les caractéristiques d'Attaque, de Déplacement, de Défense, et l'Effet dont dispose le Héros pour le Tour de jeu complet.

Plus un Héros joue de cartes Action durant son tour, plus ses actions seront puissantes, mais plus sa Fatigue augmentera et pénalisera ses caractéristiques.

Lorsque tous les Héros ont choisi leurs cartes Action, il n'est plus possible d'en changer.

On passe ensuite à la phase d'Action durant laquelle les Héros vont se déplacer, attaquer, utiliser leurs capacités, etc.

Les Héros décident de l'ordre dans lequel ils jouent, et peuvent choisir le Héros à activer en fonction du résultat des actions du Héros précédent. Cependant, un Héros doit terminer son activation (c'est-à-dire effectuer toutes ses Actions) avant de passer au Héros suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Héros et Alliés aient été activés, ce qui marque la fin du Tour des Héros.

Décider quand et comment jouer les cartes Action d'un Héros est central dans Berserk The Board Game ©. Chaque Héros dispose de cartes qui lui sont propres et définissent son style de jeu. Certains comme Guts privilégient l'attaque frontale et les grands coups d'épée dévastateurs. D'autres, comme Farnèse, sont plus en retrait du combat et apportent un soutien crucial à leurs compagnons. De plus, certaines cartes Action dépendent de la présence d'autres Héros pour libérer tout leur potentiel.

C'est à vous de découvrir la meilleure façon de jouer vos cartes Action et de combiner les capacités des Héros pour survivre face aux hordes démoniaques.

Voir Tour des Héros page 28 pour plus de détails.

■ TOUR DES ENNEMIS

Durant le Tour des Ennemis, ceux-ci se déplacent et attaquent les Héros pour tenter de les mettre Hors de combat et les empêcher d'atteindre leurs objectifs.

Ils sont contrôlés automatiquement par le jeu selon un système d'activation simple à utiliser.

Un Ennemi doit terminer son activation avant de passer à l'Ennemi suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Ennemis aient été activés, ce qui marque la fin du Tour des Ennemis.

Voir Tour des Ennemis page 36 pour plus de détails.

■ ÉVÉNEMENTS

Durant l'étape d'Événements, les Héros vérifient si une ou plusieurs conditions des cartes Événement face visible sont remplies. Cela peut-être la fin d'un tour donné, le fait qu'un Ennemi ait été tué ou pas, etc.

Les Héros révèlent alors la ou les nouvelles cartes Événement indiquées et en suivent les indications.

Les cartes Événement sont le cœur d'une Aventure et peuvent changer complètement sa dynamique en modifiant les objectifs des Héros, en ajoutant une Règle spéciale, en faisant apparaître de nouveaux Ennemis, etc.

Voir Événements page 41 pour plus de détails.

■ ENTRETIEN

Durant l'étape d'Entretien, les Héros reprennent en main toutes les cartes Action jouées lors du Tour des Héros sauf les cartes instantanées, et ils avancent le Compte-tour d'une position sur la Piste compte-tour.

Voir Entretien page 43 pour plus de détails.

CONCEPTS IMPORTANTES

◆ TUILES, CASES ET ZONES

■ TUILES

Le Plateau de jeu est composé de Tuiles disposées comme décrit dans l'Aventure (*voir Mise en place du Plateau de jeu, page 8*).

Chaque Tuile est identifiée par une lettre suivie d'un chiffre pour chaque face.

Ces Tuiles représentent l'environnement où les Héros et les Ennemis s'affrontent.

■ CASES

Chaque Tuile est découpée en une grille de Cases hexagonales. Pour plus de simplicité, le terme « Case » sera utilisé à travers ces règles pour se référer à un hexagone.

Les Cases servent d'unité de mesure pour le déplacement et la portée, et contiennent les figurines ainsi que d'autres éléments de jeu.

Les illustrations d'une Case sont purement esthétiques et n'ont aucun effet sur le jeu, sauf indication contraire (comme dans le cas des décors ; *voir Décors, page 14*).

Deux figurines ne peuvent pas occuper la même Case, et une figurine ne peut pas traverser une Case occupée par une autre figurine. Mais une figurine peut occuper ou traverser une Case contenant un ou plusieurs pions.

Deux Cases sont considérées comme adjacentes si elles partagent une limite.



La case **0** est adjacente aux Cases **1, 2, 3, 4, 5, et 6**.

La Case **1** n'est pas adjacente aux Cases **3, 4, et 5**.

Lorsque deux Tuiles sont accolées pour former le Plateau de jeu, les demi-Cases de chaque Tuile forment une Case sur laquelle les Héros et les Ennemis peuvent se déplacer normalement.

Cette Case est considérée comme n'appartenant à aucune des deux Tuiles, pour les Événements qui se déclenchent lorsqu'un Héros entre dans une Tuile.

■ ZONES

Une Zone est définie comme un groupe de plusieurs Cases adjacentes.

Une Zone peut décrire l'ensemble des Cases dans lesquelles les Héros peuvent se placer au début d'une Aventure, ou les Cases occupées par le socle d'une figurine, ou les Cases affectées par un sort, etc.



■ DÉCORS

Certaines Tuiles comportent des Décors représentés par des Cases entourées de limites continues.

■ DÉCOR BAS

Un Décor bas est entouré par une limite blanche.
Un Décor bas :

- Bloque le Déplacement.
- Ne bloque pas la Ligne de vue.

■ DÉCOR HAUT

Un Décor haut est entouré par une limite rouge.
Un Décor haut :

- Bloque le Déplacement.
- Bloque la Ligne de vue (y compris si la Ligne de vue tangente la limite du Décor)

Une figurine ne peut pas traverser ni terminer son déplacement sur un Décor bas ou haut, sauf indication contraire.

Voir Déplacement d'un Héros, page 31 ; Déplacement d'un Allié, page 35 ; Déplacement d'un Ennemi, page 37 ; Ligne de Vue et Portée, page 18.

■ PIONS TERRAIN

Certaines Aventures utilisent des pions Terrain. Ces pions sont placés sur des Cases lors de la Mise en place du Plateau de jeu, ou apparaissent grâce à une carte Événement ou tout autre effet de jeu.

Les effets d'un pion Terrain dépendent de l'Aventure et sont décrits sur une carte Règle spéciale ou Événement.



APPARITION DES ENNEMIS ET DES ALLIÉS

Certaines cartes Événement demandent de placer de nouveaux Ennemis ou Alliés sur le Plateau, soit sur une Case contenant un pion Apparition, soit dans une Zone spécifique.

- Si une carte Ennemi ou Allié n'est pas en jeu, prenez-la dans la boîte et prenez la (les) figurine(s) correspondante.
- Si une carte Ennemi est déjà en jeu, prenez la (les) figurine(s) correspondante dans la Réserve d'Ennemis.
- Si la Réserve d'Ennemis ne contient plus de figurine correspondante, ne placez pas cet Ennemi.

Les règles d'apparition d'un Ennemi ou d'un Allié dépendent de la taille de son socle : standard, grand, très grand (voir ci-dessous).

Mais, quelle que soit la taille du socle de la figurine, si une ou plusieurs autres figurines sont déjà présentes dans la Zone ou la Case dans laquelle elle doit apparaître, déplacez chaque autre figurine dans la Case vide la plus proche.

En cas d'égalité sur la Case vide la plus proche, les Héros décident.

■ APPARITION SOCLE STANDARD

Un socle standard occupe 1 Case sur le Plateau.

Lorsque vous devez placer une figurine à socle standard sur le Plateau, placez-la dans la Case où elle doit apparaître.

■ APPARITION GRAND SOCLE

Un grand socle occupe une Zone de 2 Cases sur le Plateau.

Lorsque vous devez placer une figurine à grand socle sur le Plateau, placez l'arrière de son socle dans la Case où elle doit apparaître, et l'avant dans la Case vide adjacente la plus proche d'un Héros (pour une figurine d'Ennemi) ou d'un Ennemi (pour une figurine d'Allié). En cas d'égalité sur la Case la plus proche, les Héros décident.



Un **KELPIE** doit apparaître en « **N** ».

L'arrière de son socle est placé dans la Case contenant le pion « **N** » et l'avant est orienté vers **SERPICO**, le Héros le plus proche.

■ APPARITION TRÈS GRAND SOCLE

Un très grand socle occupe une Zone de 7 Cases sur le Plateau.

Lorsque vous devez placer une figurine à très grand socle sur le Plateau, alignez le centre de son socle avec la Case où elle doit apparaître.

Si ce n'est pas possible (du fait des Décors ou si cela fait déborder la figurine du Plateau), alignez le centre de son socle avec une Case adjacente à celle où elle doit apparaître. Le socle de la figurine doit tout de même occuper la Case où elle doit apparaître, même s'il n'est pas possible de l'aligner dessus.

EXEMPLE



Une figurine d'OGRE doit apparaître en « **M** ». Le centre de son socle est aligné avec la Case contenant le pion « **M** ».

EXEMPLE



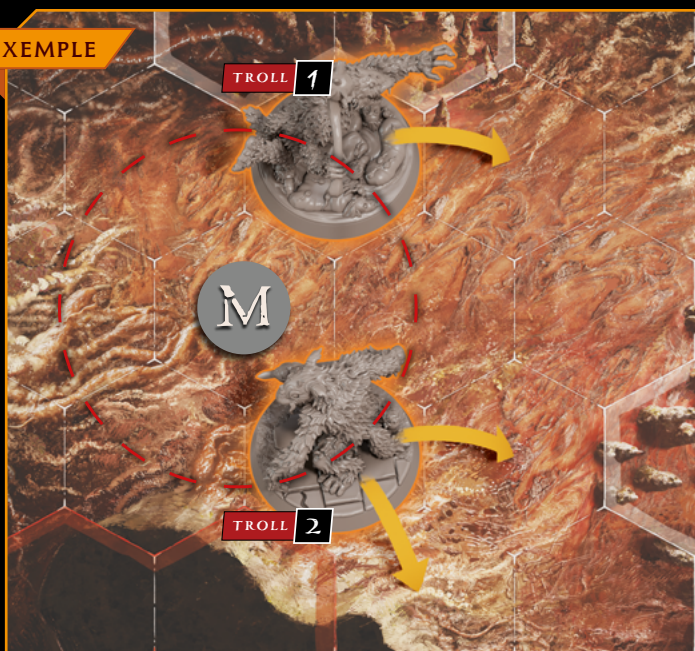
Une figurine d'OGRE doit apparaître en « **G** ».

Le centre de son socle ne peut pas être aligné avec la Case contenant le pion « **G** » car cela ferait déborder la figurine du Plateau et empiéterait sur un Décor.

Le centre de son socle est donc aligné avec une Case adjacente, en s'assurant que le socle occupe la Case contenant le pion « **G** ».

RAPPEL : Quelle que soit la taille du socle de la figurine, si une ou plusieurs autres figurines sont déjà présentes dans la Zone ou la Case dans laquelle elle doit apparaître, déplacez chaque autre figurine dans la Case vide la plus proche. En cas d'égalité sur la Case vide la plus proche, les Héros décident.

EXEMPLE



Une figurine d'**OGRE** doit apparaître en « **M** ».

Deux figurines de **TROLLS** sont déjà présentes dans la Zone de 7 Cases que va occuper son socle.

Le **TROLL #1** est donc déplacé vers la Case à sa droite, car c'est la Case vide la plus proche.

Le **TROLL #2** est aussi déplacé, mais les *Héros* ont le choix de le déplacer dans la Case à sa droite ou celle en bas à droite. Ils décident de le déplacer dans la Case en bas à droite, pour l'éloigner du **TROLL #1**.

Puis l'**OGRE** est placé sur le Plateau, en alignant le centre de son socle avec la Case contenant le pion « **M** ».



LIGNE DE VUE ET PORTÉE

■ LIGNE DE VUE

Certaines Actions et Capacités nécessitent qu'une Ligne de vue existe entre la Case ou Zone contenant la figurine effectuant l'Action, et la Case ou Zone contenant la cible (figurine ou autre élément de jeu).

Il existe une Ligne de vue entre deux Cases si une ligne droite imaginaire peut être tracée entre n'importe quel point de ces deux Cases (limite comprise), sans qu'elle ne traverse ou ne tangente un des éléments suivants :

- Un Décor haut.
- La Zone occupée par un Ennemi avec le mot-clé **Monstre**.

Si c'est le cas, la cible est « **Visible** » par la figurine effectuant l'Action (*Attaque d'un Héros, page 32 ; Attaque d'un Allié, page 35 ; Attaque d'un Ennemi, page 38*).

Les Héros, Alliés, et les Ennemis sans le mot-clé **Monstre** ne bloquent pas la Ligne de vue.

NOTE : Il n'existe pas de Ligne de vue si celle-ci tangente la limite d'un Décor haut ou la limite de la Zone occupée par un Monstre. Cependant, une Ligne de vue peut commencer ou se terminer sur un angle de la limite d'un Décor haut ou de la Zone occupée par un Monstre.

VOIR EXEMPLE CI-CONTRE →

- ✓ 1-2 : Ligne de vue
- ✓ 3-4 : Ligne de vue
- ✓ 1-6 : Ligne de vue (traverse un décor bas)
- ✗ 1-5 : Pas de Ligne de vue (traverse un Décor haut)
- ✗ 1-7 : Pas de Ligne de vue (traverse la Zone d'un Monstre)
- ✗ 3-7 : Pas de Ligne de vue (tangente un Décor haut)

EXEMPLE



■ PORTÉE

Certaines Attaques, Effets, Capacités, Tactiques, et Ennemis peuvent mentionner une Portée particulière qui limite leur effet.

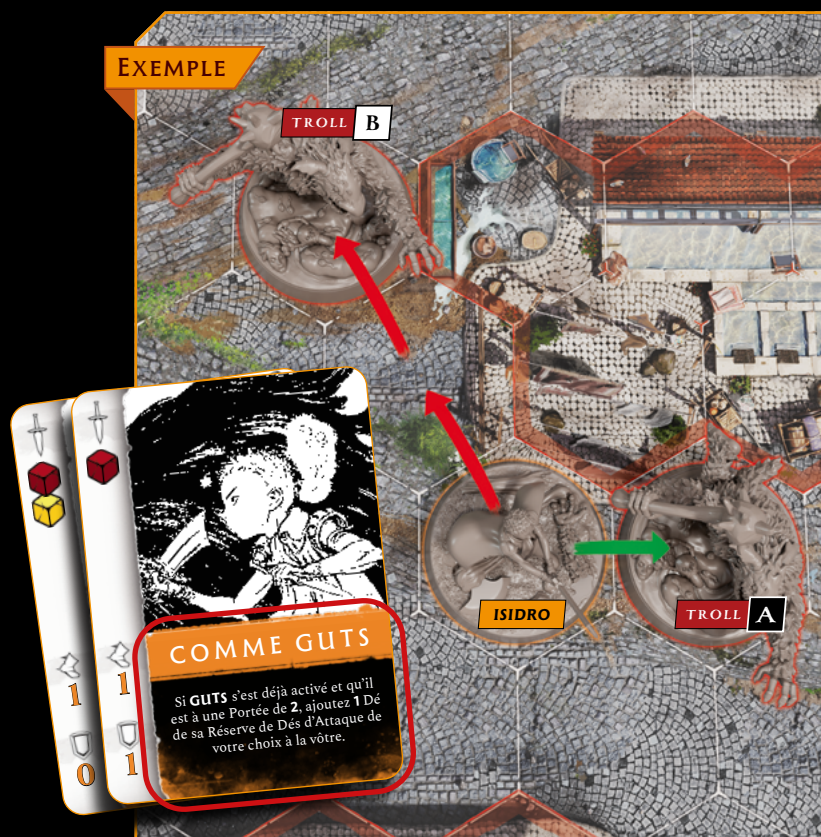
La Portée d'une Attaque, d'un Effet, d'une Capacité, d'une Tactique, ou d'un Ennemi est le nombre **maximal** de Cases qu'elle peut atteindre.

Si l'Attaque, l'Effet, la Capacité, la Tactique ou l'Ennemi ne mentionne pas de Portée, celle-ci est de 1 et ne peut atteindre que des cibles situées dans une Case adjacente (*voir Tuiles, Cases et Zones, page 12*).



L'Attaque de **SCHIERKE** a une Portée de **5**. Elle peut prendre pour cible les 2 **TROLLS** (**A** et **B**).

L'Attaque du **TROLL A** a une Portée de **1**. Il ne peut pas prendre pour cible **ISIDRO** (ni **SCHIERKE**).



L'Effet de la carte Action « Comme Guts » jouée par **ISIDRO** ne mentionne pas de Portée. Cette Attaque a donc une Portée de **1** et **ISIDRO** ne peut attaquer que le **TROLL** situé dans la Case adjacente.



L'Effet de la carte Action « Cercle de destruction » jouée par **SCHIERKE** mentionne une Portée de **2**. Cette Attaque peut donc atteindre le **TROLL** situé dans la Case adjacente, ou celui situé à 2 Cases.

LE PLUS PROCHE / LE PLUS ÉLOIGNÉ

























































Certaines règles de ce livret, Effets, Capacités, Règles spéciales, etc. peuvent mentionner le Héros, l'Ennemi ou la Case « le plus proche », ou « le plus éloigné ».

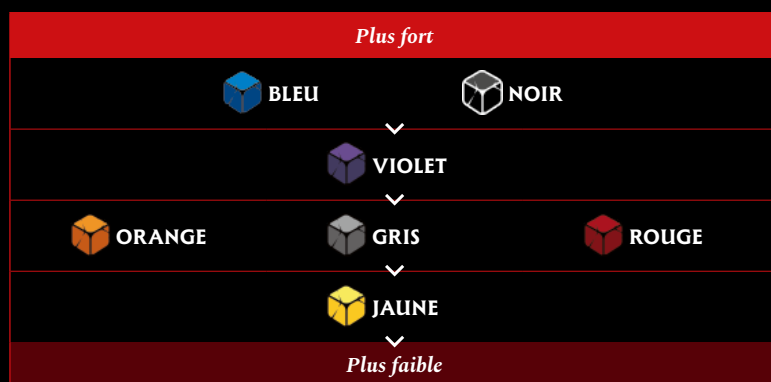
Pour déterminer le plus proche ou le plus éloigné, calculez la distance en points de Déplacement qui sépare les deux éléments concernés :

- Le plus proche est celui qui nécessite le moins de points de Déplacement pour relier les deux éléments.
- Le plus éloigné est celui qui nécessite le plus de points de Déplacement pour relier les deux éléments.



DÉS

Dans Berserk The Board Game ©, il y a 7 couleurs de Dés, chacun présentant entre 0 et 6 icônes de Succès par face. La distribution des Succès pour chaque couleur est la suivante :

 JAUNE							
 ORANGE							
 GRIS							
 ROUGE							
 VIOLET							
 BLEU							
 NOIR							



Les Dés orange, gris et rouge sont de force égale. Les joueurs peuvent décider lequel choisir parmi ces trois, le cas échéant.

Les faces présentant une icône  ou  permettent d'infliger un État particulier, en plus des points de Dégâts (*voir États des Héros, Alliés et Ennemis, page 25*).

De nombreuses Actions et Effets nécessitent que les joueurs lancent un ou plusieurs Dés et comptent le nombre total de Succès obtenus pour déterminer un résultat. Par exemple, le nombre de Succès obtenus par un Héros détermine si son Attaque a blessé sa cible, ou s'il a réussi à activer un pion Interaction.

NOTE : Dans l'éventualité où un joueur doit lancer plus de Dés que ceux disponibles, lancez le maximum de Dés possible, notez les résultats obtenus (Succès et icônes), puis lancez à nouveau autant de Dés que nécessaire pour effectuer l'action.

RELANCES

Certains Effets ou Capacités permettent aux Héros, Alliés et Ennemis de gagner une ou plusieurs Relances. Les modalités des Relances (nombre de Relances, type de Dé, etc.) sont indiquées dans la description de l'Effet ou de la Capacité. Un Héros, Allié ou Ennemi peut dépenser une Relance pour relancer un seul Dé.

Le résultat d'un Dé relancé doit être conservé, mais un même Dé peut être relancé plusieurs fois en dépensant une Relance à chaque fois. Un Héros, Allié, ou Ennemi ne peut relancer que ses propres Dés. Un Héros peut relancer lors d'une Riposte (*voir Ripostes, page 22*).

Les Relances non-dépensées sont perdues à la fin du Tour de jeu.

RIPOSTES

L'Effet de certaines cartes Action et Tactique permet à un Héros de gagner une ou plusieurs Ripostes.

Quand un Héros est attaqué par un Ennemi, après avoir effectué une Défense et subi les éventuelles Blessures, et s'il n'est pas mis Hors de combat, il peut dépenser une Riposte pour effectuer immédiatement une Attaque contre l'Ennemi qui vient de l'attaquer (*voir Défense d'un Héros, page 39*).

L'Ennemi doit être à Portée du Héros (*voir Ligne de vue et Portée, page 18*) ; si ce n'est pas le cas, le Héros ne peut pas riposter. Le Héros ne peut riposter qu'une seule fois par Attaque subie.

La Riposte suit les mêmes règles que l'Attaque d'un Héros (*voir Attaque d'un Héros, page 32*).

Les Ripostes non-dépensées sont perdues à la fin du Tour de jeu.

NOTE : L'Effet de certaines cartes peut également permettre d'ajouter des Dés à la Réserve de Dés pour la Riposte.




RAPPEL : Un Héros bénéficiant d'une ou plusieurs Relances peut relancer lors d'une Riposte (*voir Relances, page 21*).

FATIGUE ET PÉNALITÉS

Chaque Fiche de Héros présente une piste de Fatigue graduée de « 0 » à « KO ».




Au début d'une Aventure, le marqueur de Fatigue d'un Héros est placé sur la position « 0 ».

À la fin de son activation (*voir Tour des Héros, page 28*), un Héros doit augmenter ses points de Fatigue en fonction du nombre de cartes Action qu'il a jouées :

-  **1 carte Action :** Le Héros ne se fatigue pas.
-  **2 cartes Action :** Le Héros ajoute 2 points de Fatigue et avance son marqueur de Fatigue pour l'indiquer.
-  **3 cartes Action :** Le Héros ajoute 4 points de Fatigue et avance son marqueur de Fatigue pour l'indiquer.

Lorsque la Fatigue d'un Héros atteint certains seuils indiqués sur sa Fiche, **il subit des Pénalités qui vont réduire ses caractéristiques.**

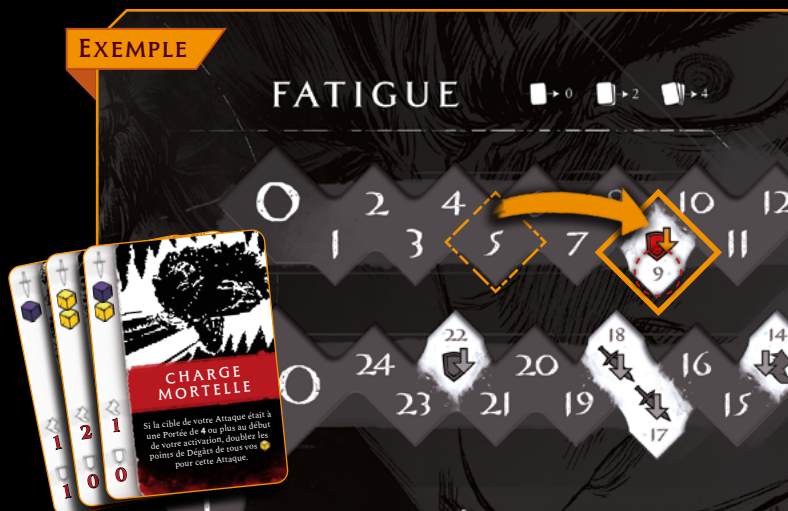
Ces pénalités sont de trois types :

-  Le Héros réduit de **1** (jusqu'à un minimum de 0) ses points de Défense (*voir Défense d'un Héros, page 39*).
-  Le Héros réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 0) ses points de Déplacement (*voir Déplacement d'un Héros, page 31*).
-  Le Héros retire le Dé le plus faible de sa Réserve de Dés d'Attaque (*Voir Dés, page 21 ; Attaque d'un Héros, page 32*).

Ces Pénalités sont cumulatives :

- Lorsque les points de Fatigue d'un Héros atteignent une Pénalité d'un autre type (Défense, Déplacement ou Attaque), il subit une Pénalité (-1) sur cette caractéristique, en plus des Pénalités qu'il subit déjà.
- Lorsque les points de Fatigue d'un Héros atteignent une seconde Pénalité du même type (Défense, Déplacement ou Attaque), il subit une nouvelle Pénalité (soit un total de -2) sur cette caractéristique.

EXEMPLE



GUTS a joué 3 cartes Action. À la fin de son activation, il ajoute 4 points de Fatigue et déplace son marqueur de Fatigue de 4 positions. Il subit donc une Pénalité de Défense ; lors du calcul de ses points de Défense, ceux-ci seront réduits de 1.

Certains Effets ou Capacités permettent de réduire les points de Fatigue d'un Héros. Ceci peut avoir pour conséquence de le faire passer sous le seuil d'une Pénalité. Dans ce cas, le Héros ne subit plus cette Pénalité.

NOTE : Les points de Fatigue d'un Héros ne peuvent pas être réduits en-dessous de 0.

Dès que le marqueur de Fatigue d'un Héros atteint la position « **KO** », ce Héros est mis Hors de combat (voir *Héros et Alliés Hors de combat*, page 24).

IMPORTANT : UN HÉROS AUGMENTE SES POINTS DE FATIGUE UNIQUEMENT À LA FIN DE SON ACTIVATION. EN CONSÉQUENCE, SI SON MARQUEUR DE FATIGUE SE TROUVE JUSTE AVANT LA POSITION « KO », IL PEUT TOUT DE MÊME DÉCIDER DE JOUER 2 OU 3 CARTES ACTION POUR EFFECTUER UNE DERNIÈRE ACTIVATION ÉPIQUE AVANT D'ÊTRE MIS HORS DE COMBAT.

FATIGUE

EXEMPLE



GUTS a 18 points de Fatigue. Il subit une Pénalité de Défense , une Pénalité de Déplacement , et deux Pénalités d'Attaque . Lors du calcul de ses points de Défense, ils seront réduits de 1. Lors du calcul de ses points de Déplacement, ils seront réduits de 1. De plus, **GUTS** devra retirer les 2 Dés les plus faibles de sa Réserve de Dés d'Attaque.

FATIGUE

EXEMPLE



GUTS a 23 points de Fatigue. S'il joue deux ou trois cartes Action, son marqueur de Fatigue atteindra la position « **KO** » et il sera mis Hors de combat à la fin de son activation. De plus, il subit deux Pénalités de Défense , un Pénalité de Déplacement , et deux Pénalités d'Attaque . Ses points de Défense seront réduits de 2, ses points de Déplacement de 1, et il devra retirer les deux Dés les plus faibles de sa Réserve de Dés d'Attaque.

HÉROS ET ALLIÉS HORS DE COMBAT

Durant une Aventure, les Héros vont se Fatiguer, subir des Blessures et perdre des points de Santé suite aux Attaques des Ennemis, ou à divers effets de jeu.

Dès que le marqueur de Santé ou le marqueur de Fatigue d'un Héros atteint la position « KO », ce Héros est immédiatement mis Hors de combat.

Retirez sa figurine du Plateau. Ce Héros ne pourra plus être activé jusqu'à la fin de l'Aventure.

Un Héros Hors de combat n'est pas mort, il pourra revenir en jeu lors de l'Aventure suivante.

NOTE : Un Héros Hors de combat ne modifie par le nombre de points de Santé des Ennemis pour cette Aventure (voir *Ennemis tués*, page 24).

NOTE : Les points de Santé d'un Héros ne peuvent pas être augmentés au-dessus du maximum.

Chaque figurine Allié dispose d'un nombre de points de Santé indiqué sur sa carte Allié.

Dès qu'un Allié a autant de pions Blessure sur son socle que ses points de Santé, cet Allié est immédiatement mis Hors de combat.

Retirez sa figurine du Plateau. Cet Allié ne pourra plus être activé jusqu'à la fin de l'Aventure.

ENNEMIS TUÉS

Chaque figurine Ennemi dispose d'un nombre de points de Santé indiqué sur sa carte Ennemi, et qui dépend du nombre de Héros au début de l'Aventure.

Un même Ennemi sera donc plus ou moins résistant si les joueurs choisissent de jouer avec 5, 4 ou 3 Héros.

Dès qu'un Ennemi a autant de pions Blessure sur son socle que ses points de Santé, cet Ennemi est immédiatement tué.

Retirez sa figurine du Plateau et placez-la dans la réserve d'Ennemis correspondante.

Cet Ennemi ne pourra plus être activé jusqu'à la fin de l'Aventure.





Un TROLL a 7 points de Santé si les Héros commencent l'Aventure à trois, 9 points de Santé si les Héros commencent l'Aventure à quatre, et 12 points de Santé si les Héros commencent l'Aventure à cinq.

ÉTATS DES HÉROS, ALLIÉS ET ENNEMIS


Durant une Aventure, les Héros, Alliés et Ennemis peuvent souffrir de handicaps, indiqués par des pions État, en plus des Blessures subies lors des Attaques.

■ SAIGNEMENT


Lorsqu'une Attaque effectuée avec un Dé orange  inflige au moins une Blessure, si le Dé orange présente un résultat avec l'icône , la cible subit l'état « Saignement ».


Si plusieurs Dés orange    sont lancés, l'état « Saignement » est infligé autant de fois qu'il y a de résultats avec l'icône .


Placez autant de pions État « Saignement »  sur le socle de la cible.

À la fin de chaque Tour du camp de la cible, pour chaque pion État « Saignement »  sur son socle :

- Si la cible est un Héros, il subit 1 Blessure. Reculez son marqueur de Santé d'une position vers la position « KO ».
- Si la cible est un Allié, il subit 1 Blessure. Placez 1 pion Blessure sur son socle.
- Si la cible est un Ennemi, il subit 2 Blessures. Placez 2 pions Blessure sur son socle.



Si une figurine a le mot-clé **Héros**, au lieu de soigner un de ses points de Santé avec une carte Action le permettant, elle peut choisir de retirer un pion État « Saignement »  de son socle, ou du socle d'un autre Héros ou Allié (si la carte Action n'indique pas de Portée, l'autre Héros ou l'Allié doit être dans une Case adjacente).

Plusieurs pions « Saignement »  peuvent être retirés simultanément, au lieu de soigner autant de points de Santé.


Si une figurine n'a pas le mot-clé **Héros**, elle ne peut pas retirer de pion État « Saignement »  de son socle.



Une figurine qui subit déjà l'état « Saignement » peut être la cible d'une nouvelle Attaque infligeant « Saignement ».



■ ÉTOURDISSEMENT

Lorsqu'une Attaque effectuée avec un Dé gris  inflige au moins une Blessure, si le Dé gris présente un résultat avec l'icône , la cible subit l'état « Étourdissement ».

Si plusieurs Dés gris    sont lancés, l'état « Étourdissement » est infligé autant de fois qu'il y a de résultats avec l'icône .



Placez autant de pions État « Étourdissement »  sur le socle de la cible.

Si la cible a le mot-clé **Héros** ou **Monstre**, elle retire autant de Dés de sa Réserve de Dés d'Attaque qu'elle a de pions État « Étourdissement »  sur son socle lors de sa prochaine Attaque, en commençant par les Dés les plus faibles. **Une fois cette Attaque effectuée**, retirez tous les pions État « Étourdissement »  de son socle (voir *Attaque d'un Héros*, page 32 ; *Attaque d'un Allié*, page 35 ; *Attaque d'un Ennemi*, page 38).

Si la cible n'a ni le mot-clé **Héros**, ni le mot-clé **Monstre**, elle ne peut pas agir ni s'activer tant qu'elle a au moins un pion État « Étourdissement »  sur son socle. À la fin de chaque Tour de son camp, retirez un pion État « Étourdissement »  de son socle.


Une figurine qui subit déjà l'état « Étourdissement » peut être la cible d'une nouvelle Attaque infligeant « Étourdissement ».


VOIR TABLEAU PAGE SUIVANTE (P26) >

	HÉROS	ALLIÉ	ENNEMI	MONSTRE
Pour chaque pion 	-1 point de Santé à la fin du Tour des Héros. Retirez 1  au lieu de soigner 1 point de Santé.	+1 pion Blessure à la fin du Tour des Héros. Retirez 1  au lieu de soigner 1 point de Santé.	+2 pions Blessure à la fin du Tour des Ennemis.	+2 pions Blessure à la fin du Tour des Ennemis.
Pour chaque pion 	-1 Dé lors de sa prochaine Attaque. Retirez tous les  après l'Attaque.	Activation impossible. Retirez 1  à la fin du Tour des Héros.	Activation impossible. Retirez 1  à la fin du Tour des Ennemis.	-1 Dé lors de sa prochaine Attaque. Retirez tous les  après l'Attaque.

DIRECTION ALÉATOIRE

Certains Ennemis, Effets ou Règles spéciales demandent de déterminer une Direction aléatoire.

- Placez la carte Direction aléatoire sur un bord du Plateau (le bord choisi n'a pas d'importance).
- Lancez un Dé bleu .

Le résultat du Dé bleu  indique la Direction à utiliser.

MOTS-CLÉS

Certains mots-clés sont indiqués en italique sur les Fiches de *Héros* et les cartes, et peuvent modifier les règles du jeu.

■ HÉROS

Un *Héros* avec le mot-clé *Héros* subit différemment les états « Saignement » et « Étourdissement » (*voir États des Héros, Alliés et ennemis, page 25*), et peut être affecté par des Effets et des Capacités ciblant uniquement les *Héros*.

■ ALLIÉ

Un *Allié* avec le mot-clé *Allié* peut être activé par les *Héros* (*voir Activation d'un Alliés, page 34*), et peut être affecté par des Effets et des Capacités ciblant uniquement les *Alliés*.

■ MONSTRE

Un *Ennemi* avec le mot-clé *Monstre* peut traverser et terminer son Déplacement sur un Décor bas (*voir Décors, page 14*).

Lorsqu'un *Monstre* se déplace :

- Si une autre figurine sans le mot-clé *Monstre* est déjà présente dans sa Zone ou Case de destination, déplacez cette autre figurine dans la Case vide la plus proche. En cas d'égalité sur la Case vide la plus proche, les *Héros* décident.
- Si une autre figurine avec le mot-clé *Monstre* est déjà présente dans sa Zone ou Case de destination, ne déplacez pas cette autre figurine. Le *Monstre* en train de se déplacer s'arrêtera sur la/les Cases les plus proches possibles de sa destination.

Un *Monstre* subit différemment l'état « Étourdissement » (*voir États des Héros, Alliés et ennemis, page 25*).

Un *Monstre* bloque les Lignes de Vue (*voir Ligne de vue et Portée, page 18*).

■ DÉMON

Certains Effets ou Capacités ne s'appliquent qu'aux *Ennemis* avec le mot-clé *Démon*.

■ FORBAN

Certains Effets ou Capacités ne s'appliquent qu'aux *Ennemis* avec le mot-clé *Forban*.

■ VOLANT

Un *Ennemi* ou un *Allié* avec le mot-clé *Volant* peut traverser un Décor bas ou haut, et terminer son déplacement sur un Décor bas. Mais il ne peut pas terminer son déplacement sur un Décor haut (*voir Décors, page 14*).

Si cela devait arriver, déplacez son socle pour occuper la Case vide la plus proche à la place. En cas d'égalité sur la Case vide la plus proche, les *Héros* décident.

◆ PRIORITÉ DES RÈGLES

Berserk The Board Game © comporte de nombreux Effets, des mots-clés présents sur les cartes, des Règles spéciales, etc. De ce fait, il est possible que certaines règles se contredisent. Quand cela se produit, l'ordre de priorité est le suivant :

1. Règle spéciale de l'Aventure.

NOTE : Si plusieurs Règles spéciales s'appliquent au même moment, les *Héros* choisissent l'ordre d'application.

2. Mot-clé.
3. Effet.
4. Ce Livret de Règles.



TOUR DES HÉROS

Le Tour des Héros se compose de deux phases successives :

1. La phase de Planification (*voir ci-dessous*).
2. La phase d'Action (*voir page 30*).

PHASE DE PLANIFICATION

Lors de cette phase, les Héros se concertent et préparent leurs Actions simultanément pour affronter au mieux les dangers qui les attendent.

Choisir les cartes les plus appropriées en fonction des situations est central dans une Aventure, et peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

Chaque Héros choisit 1 à 3 cartes Action de sa main et les superpose face visible devant lui, de manière à laisser apparaître la tranche gauche des cartes placées sous la première.

Cette pile de cartes Action indique les caractéristiques d'Attaque, de Déplacement, de Défense, et l'Effet dont dispose le Héros **pour ce Tour de jeu complet, y compris le Tour des Ennemis**. En particulier, la caractéristique de Défense sera déterminante dans l'éventualité (plus que probable) où le Héros serait attaqué lors du Tour des Ennemis (*voir Attaque d'un Ennemi, page 38*).

Les caractéristiques indiquées sur la tranche gauche des cartes sont additionnées.

Seul l'Effet de la carte Action placée au-dessus de la pile peut être appliqué. Cet Effet peut permettre d'ajouter des Dés à la Réserve de Dés d'Attaque, de gagner des points de Déplacement, de soigner un Allié, etc.



ISIDRO a joué trois cartes de sa main. Lors de ce Tour de jeu, il disposera de **2** + **1** pour son Attaque, de **5** pour ses Déplacements, et de **3** pour sa Défense.

De plus, il pourra appliquer l'Effet « Je recharge ! », qui lui permettra de récupérer toutes les cartes Action instantanées présentes dans sa défausse.

RAPPEL : Le nombre de cartes Action jouées détermine de combien les points de Fatigue d'un Héros augmenteront à la fin de son activation. Plus un Héros joue de cartes Action, plus ses actions seront puissantes, mais plus sa Fatigue augmentera et pénalisera ses caractéristiques dès le prochain Tour des Ennemis et pour le reste de l'Aventure (voir *Fatigue et Pénalités*, page 22).

Après que tous les Héros ont planifié leurs actions, ils passent à la phase d'Action. Désormais, les Héros ne peuvent plus modifier le nombre ou l'ordre des cartes Action choisies. (voir *Phase d'Action*, page 30).

■ APPLICATION DE L'EFFET D'UNE CARTE ACTION

IMPORTANT : SEUL L'EFFET DE LA CARTE ACTION PLACÉE AU-DESSUS DE LA PILE PEUT ÊTRE APPLIQUÉ LORS DU TOUR DE JEU.

Chaque carte Action est unique. Appliquer son Effet est toujours optionnel. Un Héros peut appliquer l'Effet de sa carte Action supérieure :

- Lors du Tour des Héros (pour apporter un bonus d'Attaque, de Déplacement...). (voir *Activation d'un Héros*, page 31).

OU/ET (selon l'Effet)

- Lors du Tour des Ennemis (pour apporter un bonus de Défense, en cas de Riposte...). (voir *Tour des Ennemis*, page 36).

IMPORTANT : UN HÉROS NE PEUT PAS APPLIQUER L'EFFET DE SA CARTE ACTION S'IL NE S'EST PAS ENCORE ACTIVÉ PENDANT LE TOUR DES HÉROS.

Consultez les cartes du Héros pour en apprendre plus sur les Effets à sa disposition.

CARTES ACTION INSTANTANÉES



Certaines cartes Action portent l'icône ⚡ et sont à usage unique (contrairement aux autres cartes Action).

Lorsqu'un Héros joue une carte Action instantanée ⚡, il la place dans sa défausse près de sa Fiche de Héros lors de l'étape d'Entretien (elle n'est pas reprise en main) (voir *Entretien*, page 43).

IMPORTANT : UNE CARTE ACTION INSTANTANÉE ⚡ EST TOUJOURS DÉFAUSSÉE LORS DE L'ÉTAPE D'ENTRETIEN, QUELLE QUE SOIT SA POSITION DANS LA PILE DE CARTES ACTION JOUÉES PAR LE HÉROS.



La carte «Explosifs» d'ISIDRO porte l'icône ⚡.

Elle lui accorde  pour son Attaque et **1**  pour ses Déplacements. Son Effet lui permet d'effectuer une Attaque à une Portée de **3** Cases, qui inflige des points de Dégâts à sa cible et à toutes les figurines dans les Cases adjacentes. Mais il devra défausser cette carte lors de l'étape d'Entretien.

NOTE : Certaines cartes Action ont un Effet qui permet à un Héros de reprendre en main ses cartes instantanées déjà jouées et défaussées.

■ APPLICATION DE LA CAPACITÉ D'UN HÉROS

Chaque Héros dispose d'une Capacité unique indiquée sur son Plateau de Héros. Appliquer sa Capacité est toujours optionnel.

Un Héros peut appliquer sa Capacité :

- Lors du Tour des Héros (pour apporter un bonus d'Attaque, de Déplacement...). (Voir *Activation d'un Héros*, page 31).

OU/ET (selon la Capacité)




- Lors du Tour des Ennemis (pour apporter un bonus de Défense, en cas de Riposte...). (Voir *Tour des Ennemis*, page 36).

IMPORTANT : UN HÉROS NE PEUT PAS APPLIQUER SA CAPACITÉ S'IL NE S'EST PAS ENCORE ACTIVÉ PENDANT LE TOUR DES HÉROS.

Consultez le Plateau du Héros pour en apprendre plus sur la Capacité dont il dispose.



La Capacité « Déterminé » de **GUTS** lui permet d'ajouter un Dé à sa Réserve de Dés d'Attaque lorsque son marqueur de Santé atteint certains seuils.

Il a subi des Blessures qui ont réduit ses points de Santé à **8**. Lors de ses prochaines Attaques, il pourra s'il le souhaite ajouter un  à sa Réserve. Et ce, tant que son marqueur de Santé sera entre **8** et **5**. Si son marqueur de Santé atteint **4** **ou moins**, il pourra ajouter un  à sa Réserve au lieu du .

◆ PHASE D'ACTION

Lors de cette phase, les Héros agissent pour se déplacer, attaquer leurs Ennemis, appliquer les Effets de leurs cartes, etc. Si des Alliés sont présents sur le Plateau, c'est aussi lors de cette phase qu'ils sont activés.

Les Héros décident de l'ordre dans lequel ils s'activent et activent leurs Alliés.

Lorsqu'un Héros ou un Allié est activé, **il doit terminer complètement son activation** avant qu'un autre Héros ou Allié puisse s'activer.

Un Héros ou un Allié ne peut être activé qu'une seule fois par Tour des Héros. L'ordre dans lequel les Héros et les Alliés s'activent est déterminant pour tirer le meilleur parti de leurs Capacités, de leurs Actions, et des Effets de leurs cartes.

Une fois son activation terminée, un Héros doit faire avancer son marqueur de Fatigue en fonction du nombre de cartes Action jouées. Les Alliés ne sont pas concernés par la Fatigue (voir *Fatigue et Pénalités*, page 22).

■ ACTIVATION D'UN HÉROS

Lors de son activation, un Héros peut effectuer les Actions suivantes :

- Déplacement
- Attaque
- Interaction avec un pion Tactique ou Interaction

Le Héros peut effectuer ses Actions dans l'ordre qu'il souhaite. Par exemple, il peut commencer son Déplacement, attaquer un Ennemi, terminer son Déplacement, appliquer l'Effet de sa carte Action jouée, puis enfin interagir avec un pion Interaction.

IMPORTANT : UN HÉROS NE PEUT EFFECTUER QU'UNE SEULE ATTAQUE PAR ACTIVATION, SAUF INDICATION CONTRAIRE.

RAPPEL : Un Héros ne peut pas appliquer sa Capacité s'il ne s'est pas encore activé pendant le Tour des Héros.

■ DÉPLACEMENT D'UN HÉROS

Un Déplacement consiste à franchir une ou plusieurs limites de Cases. Pour qu'un Héros effectue un Déplacement :

1. Avant de commencer le premier Déplacement d'un Héros, calculez ses points de Déplacement pour cette activation :

Additionnez les points de Déplacement des cartes Action jouées et les éventuels Effets et Capacités. Puis, soustrayez les éventuelles Pénalités et Effets.

POINTS DE DÉPLACEMENT =
(Cartes Action + Effets + Capacités)
- (Pénalités + Effets)

2. Diminuez de 1 les points de Déplacement du Héros (jusqu'à un minimum de 0), puis déplacez sa figurine dans une Case adjacente (*voir Tuiles, Cases et Zones, page 12*).
3. Recommencez l'étape 2 autant que vous le souhaitez et le pouvez.

Un Héros peut effectuer un Déplacement, effectuer une autre Action, puis se déplacer à nouveau s'il dispose encore de points de Déplacement. Un Héros qui n'a plus de points de Déplacement ne peut pas se déplacer.

RAPPEL : Deux figurines ne peuvent pas occuper la même Case, et une figurine ne peut pas traverser une Case occupée par une autre. Les Décors bas et hauts bloquent le Déplacement. Une figurine peut se déplacer dans la même Case qu'un ou plusieurs pions.

RAPPEL : Le socle d'une figurine ne peut pas traverser ou finir son Déplacement sur un Décor bas ou haut.



ISIDRO dispose de 6 octroyés par ses cartes Action jouées lors de la phase de Planification.

SCHIERKE, qui s'est activée avant lui, a appliqué l'Effet de sa carte Action pour ajouter 1 à tous les autres Héros.

Mais il doit soustraire 2 du fait des Pénalités liées à ses points de Fatigue.

Au final, Isidro dispose de 5 (=6+1-2).

EXEMPLE 2



Dans l'exemple précédent, **ISIDRO** dispose de 5 . Il se déplace de 2 Cases vers le **SQUELETTE** pour l'attaquer, ce qui lui coûte 2 . Il lui reste donc 3 .

EXEMPLE 3



Dans l'exemple précédent, **ISIDRO** s'est déplacé vers le **SQUELETTE**. Il l'a attaqué, a réussi le tuer, et il lui reste 3 . Il se déplace de 3 Cases vers le pion Interaction, ce qui lui coûte 3 . Il n'a maintenant plus de , mais il pourra se déplacer et interagir avec le pion Interaction au prochain Tour des Héros.

■ ATTAQUE D'UN HÉROS

Pour qu'un Héros effectue une Attaque :

1. Désignez un Ennemi à Portée du Héros (*voir Ligne de vue et Portée, page 18*).

Si un Héros n'a pas d'Ennemi à Portée, il ne peut pas attaquer.

RAPPEL : Un Héros ne peut effectuer qu'une seule Attaque par activation, sauf indication contraire. Si une Attaque n'indique pas de Portée spécifique, celle-ci est de 1.

NOTE : Si un Effet ou Capacité indique « Visible », l'Ennemi doit être à Portée ET en Ligne de vue du Héros.

2. Déterminez la Réserve de Dés d'Attaque du Héros : Additionnez les Dés présents sur les cartes Action jouées et les Dés des éventuels Effets et Capacités. Puis, soustrayez les Dés des éventuelles Pénalités, Effets et États.

RÉSERVE DE DÉS D'ATTAQUE =

(*Cartes Action + Effets + Capacités*)
 — (*Pénalités + Effets + États*)

3. Lancez tous les Dés de la Réserve de Dés d'Attaque, puis effectuez les éventuelles Relances (*voir Relances, page 21*).

Le Héros inflige à l'Ennemi 1 point de Dégâts pour chaque Succès obtenu.

NOTE : Si une carte indique « [...] cette Attaque cible tous les Ennemis [...] », infligez le même nombre de points de Dégâts à chaque Ennemi ciblé (ne lancez les Dés qu'une seule fois).

4. Calculez les Blessures subies par l'Ennemi :

Soustrayez les points de Défense de l'Ennemi aux points de Dégâts infligés par le Héros (jusqu'à un minimum de 0). Les points de Défense d'un Ennemi sont indiqués sur sa carte Ennemi.

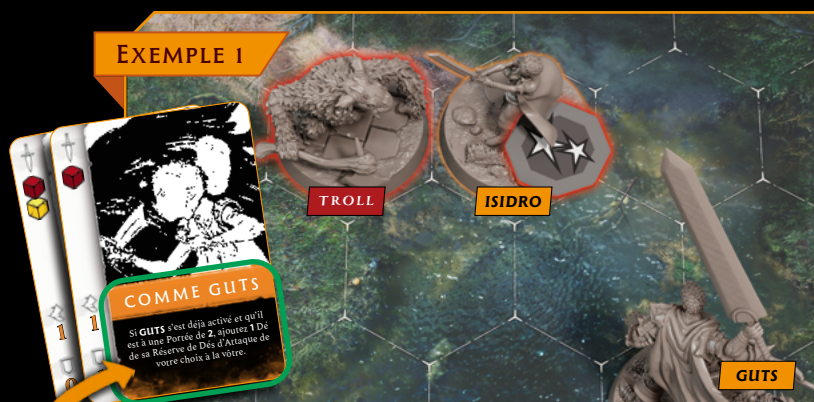
L'Ennemi subit 1 Blessure pour chaque point de Dégâts restant.

BLESSURES =
<i>Points de Dégâts infligés par le Héros</i>
<i>— Points de Défense de l'Ennemi</i>

5. Placez autant de pions Blessure que de Blessures subies sur le socle de la figurine de l'Ennemi. Dès qu'un Ennemi a subi autant de Blessures que ses points de Santé, il est tué (voir *Ennemis tués*, page 24).

RAPPEL : Le nombre de points de Santé d'un Ennemi dépend du nombre de Héros au début de l'Aventure.

6. Une fois l'Attaque effectuée, retirez tous les pions État « Étourdissement » éventuellement présents sur le socle du Héros (voir *États des Héros, Alliés et Ennemis*, page 25).



ISIDRO décide d'attaquer un **TROLL** à Portée. **ISIDRO** dispose de et octroyés par ses cartes Action jouées lors de la phase de Planification. Il ajoute à sa Réserve grâce à l'Effet de sa carte Action, car il est à **2** Cases de **GUTS**.

De plus, sa Capacité « Confiance en soi » lui permet d'ajouter à sa Réserve à chaque fois qu'il attaque. Mais il subit l'État « Étourdissement » qui l'oblige à retirer le Dé le plus faible de sa Réserve, soit .

Au final, **ISIDRO** dispose d'une Réserve de Dés d'Attaque de et (= + + + + -). Il lance les Dés et obtient **2**, **1**, **3**, et **1** Succès. Le total de Succès est de **7**, **ISIDRO** inflige donc **7** points de Dégâts au **TROLL**.



Le **TROLL** a **1** , il subit donc **6** Blessures (= **7** points de Dégâts - **1**), et **6** pions Blessure sont placés sur le socle de la figurine du **TROLL**. Puis, **ISIDRO** retire le pion État « Étourdissement » de son socle. Il aurait aussi pu choisir d'effectuer une Relance grâce à sa Capacité Confiance en soi, mais il a préféré ne pas courir le risque d'obtenir un résultat vierge.

■ INTERACTION

Certaines Aventures utilisent des pions Interaction et/ou Tactique.

Ces pions sont placés sur des Cases lors de la Mise en place du Plateau de jeu, ou apparaissent grâce à une carte Événement ou tout autre effet de jeu.

Lors de son activation, un Héros peut interagir avec un ou plusieurs pions Tactique ou Interaction.

PION TACTIQUE

Un Héros dans la même Case qu'un pion Tactique peut le ramasser gratuitement lors de son activation et récupérer une carte Tactique.

1. Retirez le pion du Plateau et placez-le dans la Réserve de pions.
2. Piochez une carte de la pile de cartes Tactique et ajoutez-la à la main du Héros.

Une carte Tactique suit les mêmes règles qu'une carte Action. Elle est donc comptée dans le nombre de cartes jouées pour déterminer l'augmentation des points de Fatigue du Héros (*voir Phase de Planification, page 28 ; Fatigue et Pénalités, page 22*).

PION INTERACTION

Un Héros dans la même Case qu'un pion Interaction peut le déclencher gratuitement lors de son activation.

Les conséquences du déclenchement d'un pion Interaction dépendent de l'Aventure et sont décrites sur une carte Événement ou Règle spéciale.

■ ACTIVATION D'UN ALLIÉ

Un Allié n'est pas contrôlé par un Héros en particulier, mais est activé par l'ensemble des Héros pour les aider dans leur Aventure.

Les Héros décident à quel moment du tour des Héros ils souhaitent activer leurs Alliés et les Actions qu'ils effectuent.

RAPPEL : Lorsqu'un Allié est activé, il doit terminer complètement son activation avant qu'un Héros ou un autre Allié puisse s'activer.


Lors de son activation, un Allié peut effectuer les Actions suivantes :

- Déplacement
- Attaque

Ordonnez ses Actions comme vous le souhaitez pour, par exemple, lui faire commencer son Déplacement, attaquer un Ennemi, puis terminer son Déplacement.

Un Allié ne peut effectuer qu'une seule Attaque par activation, sauf indication contraire.

Un Allié ne peut pas interagir avec un pion Tactique ou Interaction.

RAPPEL : L'Allié ne peut pas être activé s'il a au moins un pion État « Étourdissement » sur son socle. À la fin de chaque Tour des Héros, retirez un pion  de son socle.

APPLICATION DE LA CAPACITÉ D'UN ALLIÉ

Chaque Allié dispose d'une Capacité unique indiquée sur sa carte.

IMPORTANT : UN ALLIÉ NE PEUT PAS APPLIQUER SA CAPACITÉ S'IL NE S'EST PAS ENCORE ACTIVÉ PENDANT LE TOUR DES HÉROS.

■ DÉPLACEMENT D'UN ALLIÉ

Le nombre de points de Déplacement dont dispose un Allié est indiqué sur sa carte Allié. Pour qu'un Allié effectue un Déplacement :

1. Diminuez de 1 les points de Déplacement de l'Allié (jusqu'à un minimum de 0), puis déplacez sa figurine dans une Case adjacente (*voir Tuiles, Cases et Zones, page 12*).
2. Recommencez l'étape 1 autant que vous le souhaitez et le pouvez.

Un Allié peut effectuer un Déplacement, effectuer Attaque, puis se déplacer à nouveau s'il dispose encore de points de Déplacement. Un Allié qui n'a plus de points de Déplacement ne peut pas se déplacer.

RAPPEL : Deux figurines ne peuvent pas occuper la même Case, et une figurine ne peut pas traverser une Case occupée par une autre. Les Décors bas et hauts bloquent le Déplacement. Une figurine peut se déplacer dans la même Case qu'un ou plusieurs pions.

RAPPEL : Le socle d'une figurine ne peut pas traverser ou finir son Déplacement sur un Décor bas ou haut.

■ ATTAQUE D'UN ALLIÉ

Pour qu'un Allié effectue une Attaque :

1. Désignez une cible à Portée de l'Allié (*voir Ligne de vue et Portée, page 18*). Si un Allié n'a pas de cible à Portée, il ne peut pas attaquer.

RAPPEL : Un Allié ne peut effectuer qu'une seule Attaque par activation, sauf indication contraire. Si une Attaque n'indique pas de Portée spécifique, celle-ci est de 1.

NOTE : Si un Effet ou Capacité indique « Visible », la cible doit être à Portée ET en Ligne de vue de l'Allié.

2. Déterminez la Réserve de Dés d'Attaque de l'Allié :

Additionnez les Dés présents sur sa carte Allié et les Dés des éventuels Effets et Règles spéciales. Puis, soustrayez les Dés des éventuel Effets et États.

RÉSERVE DE DÉS D'ATTAQUE =

(Carte Allié + Effets + Règles spéciales)
– (Effets + États)

3. Lancez tous les Dés de la Réserve de Dés d'Attaque, puis effectuez les éventuelles Relances (*voir Relances, page 21*).

L'Allié inflige à l'Ennemi 1 point de Dégâts pour chaque Succès obtenu.

4. Calculez les Blessures subies par l'Ennemi :

Soustrayez les points de Défense de l'Ennemi aux points de Dégâts infligés par l'Allié (jusqu'à un minimum de 0). Les points de Défense d'un Ennemi sont indiqués sur sa carte Ennemi.

L'Ennemi subit 1 Blessure pour chaque point de Dégâts restant.

BLESSURES =

Points de Dégâts infligés par l'Allié
– Points de Défense de l'Ennemi

5. Placez autant de pions Blessure que de Blessures subies sur le socle de la figurine de l'Ennemi.

Dès qu'un Ennemi a subi autant de Blessures que ses points de Santé, il est tué (*voir Ennemis tués, page 24*).

RAPPEL : Le nombre de points de Santé d'un Ennemi dépend du nombre de Héros au début de l'Aventure.

TOUR DES ENNEMIS

Une fois que tous les Héros et Alliés se sont activés, le Tour des Héros s'achève et on passe au Tour des Ennemis. Les Ennemis sont contrôlés par le jeu et s'activent dans un ordre précis pour se déplacer et tenter d'attaquer les Héros.

Lorsqu'un Ennemi est activé, il doit terminer complètement son activation avant de passer à l'Ennemi suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Ennemis soient activés.



- 1 Nom
- 2 Mot-clé(s)
- 3 Capacité
- 4 Points de Santé
- 5 Réserve de Dés d'Attaque
- 6 Points de Déplacement
- 7 Points de Défense

◇ DÉSIGNATION DE L'ENNEMI À ACTIVER

L'Ennemi à activer est celui le plus proche d'un Héros ou d'un Allié et qui ne s'est pas encore activé durant ce Tour des Ennemis (voir *Le plus proche / Le plus éloigné*, page 20). En cas d'égalité entre deux Ennemis ou plus, les Héros décident de leur ordre d'activation.

RAPPEL : Si l'Ennemi n'a pas le mot-clé **Monstre**, il ne peut pas être activé s'il a au moins un pion État « Étourdissement » (👁️) sur son socle. À la fin de chaque Tour des Ennemis, retirez un pion (👁️) de son socle.

ACTIVATION D'UN ENNEMI

L'activation d'un Ennemi se compose de deux phases successives :

1. La phase de Déplacement.
2. La phase d'Attaque.

■ DÉPLACEMENT D'UN ENNEMI

L'Ennemi activé se déplace vers le Héros ou l'Allié le plus proche (sauf indication contraire) jusqu'à arriver à Portée d'Attaque.

Si l'Ennemi ne peut pas arriver à Portée, il se déplace le plus près possible du Héros/Allié le plus proche.

En cas d'égalité entre deux Héros/Alliés, l'Ennemi se déplace vers celui avec le moins de points de Défense. En cas de nouvelle égalité, les Héros choisissent.

Si l'Ennemi est déjà à Portée du Héros/Allié le plus proche au début de son activation, il ne se déplace pas.

RAPPEL : La Portée d'un Ennemi est indiquée sur sa carte Ennemi. Si la carte n'indique pas de Portée, celle-ci est de 1 et il ne peut atteindre que des cibles dans une Case adjacente.

Le nombre de points de Déplacement dont dispose un Ennemi est indiqué sur sa carte Ennemi.

Quand un Ennemi effectue un Déplacement :

1. Diminuez de 1 les points de Déplacement de l'Ennemi (jusqu'à un minimum de 0), puis déplacez sa figurine dans une Case adjacente (voir *Tuiles, Cases et Zones*, page 12).
2. Recommencez l'étape 1 jusqu'à ce que l'Ennemi arrive à Portée ou qu'il n'ait plus de points de Déplacement.

IMPORTANT : UN ENNEMI DOIT TERMINER COMPLÈTEMENT SON DÉPLACEMENT AVANT D'ATTAQUER. LES POINTS DE DÉPLACEMENT NON-DÉPENSÉS AVANT L'ATTAQUE SONT PERDUS.

Un Ennemi qui n'a plus de points de Déplacement ou qui a déjà effectué une Attaque ne peut pas se déplacer.

RAPPEL : Deux figurines ne peuvent pas occuper la même Case, et une figurine ne peut pas traverser une Case occupée par une autre. Les Décors bas et hauts bloquent le Déplacement. Une figurine peut se déplacer dans la même Case qu'un ou plusieurs pions.

RAPPEL : Le socle d'une figurine ne peut pas traverser ou finir son Déplacement sur un Décor bas ou haut.



■ ATTAQUE D'UN ENNEMI

Quand un Ennemi effectue une Attaque :

1. Désignez une cible à Portée de l'Ennemi (voir *Ligne de vue et Portée, page 18*). Cette cible est le Héros ou l'Allié le plus proche, sauf indication contraire.

En cas d'égalité entre deux Héros/Alliés, l'Ennemi attaque celui avec le moins de points de Défense. En cas de nouvelle égalité, les Héros choisissent.

Si un Ennemi n'a pas de cible à Portée, il ne peut pas attaquer et son activation se termine.

RAPPEL : Si la carte Ennemi n'indique pas de Portée spécifique, celle-ci est de 1 et il ne peut atteindre que des cibles situées dans une Case adjacente.

NOTE : Si un Effet ou Capacité indique « Visible », la cible doit être à Portée ET en Ligne de vue de l'Ennemi.

2. Déterminez la Réserve de Dés d'Attaque de l'Ennemi :

Additionnez les Dés présents sur sa carte Ennemi et les Dés des éventuels Effets et Règles spéciales. Puis, soustrayez les Dés des éventuel Effets et États.

RÉSERVE DE DÉS D'ATTAQUE =

(Carte Ennemi + Effets + Règles spéciales)

– (Effets + États)

3. Lancez tous les Dés de la Réserve de Dés d'Attaque, puis effectuez les éventuelles Relances (voir *Relances, page 21*).

L'Ennemi inflige à la cible 1 point de Dégâts pour chaque Succès obtenu.

NOTE : Si une carte indique « [...] cette Attaque cible tous les Héros/Alliés [...] », infligez le même nombre de points de Dégâts à chaque Héros et/ou Allié ciblé (ne lancez les Dés qu'une seule fois).

4. Calculez les Blessures subies par la cible (voir *Défense d'un Héros/Allié, ci-après*).
5. Si l'Ennemi a le mot-clé **Monstre**, une fois l'Attaque effectuée, retirez tous les pions État « Étourdissement » éventuellement présents sur son socle (voir *États des Héros, Alliés et Ennemis, page 25*).



GRUNBELD APÔTRE s'active et attaque **ISIDRO**, qui est le Héros le plus proche et à Portée. Il se déplace de 2 Cases et attaque. Il dispose de 4 et 2, comme indiqué sur sa carte Ennemi.

Il ajoute 1 à sa Réserve grâce à la Capacité de sa carte Ennemi, car il est adjacent à un seul Héros (**ISIDRO**). Mais il subit l'État « Étourdissement » qui l'oblige à retirer le Dé le plus faible de sa Réserve, soit 1. Au final, **GRUNBELD APÔTRE** dispose d'une Réserve de Dés d'Attaque de 4 et 2 (= 4 + 2 - 1 + 1).

Il lance les Dés et obtient 1, 3, 2, et 1 Succès. Le total de Succès est de 7, **GRUNBELD APÔTRE** inflige donc 7 points de Dégâts à **ISIDRO**.

■ DÉFENSE D'UN HÉROS

Quand un Héros est attaqué par un Ennemi, il doit effectuer une Défense :

1. Calculez les points de Défense du Héros :

Additionnez les points de Défense des cartes Action jouées et les éventuels Effets. Puis, soustrayez les éventuelles Pénalités et Effets.

POINTS DE DÉFENSE =
(Cartes Action + Effets) – (Pénalités + Effets)

2. Calculez les Blessures subies par le Héros :



Soustrayez les points de Défense du Héros aux points de Dégâts infligés par l'Ennemi (jusqu'à un minimum de 0).

Le Héros subit 1 Blessure pour chaque point de Dégâts restant.

BLESSURES =
(Points de Dégâts infligés par l'Ennemi) – (Points de Défense du Héros)


3. Reculez le marqueur de Santé du Héros d'autant de positions que de Blessures subies, vers la position « KO ».


Dès que le marqueur de Santé d'un Héros atteint « KO », il est mis Hors de combat (voir *Héros et Alliés Hors de combat*, page 24).

RAPPEL : Si l'Attaque inflige au moins une Blessure au Héros, il est susceptible de subir également l'état « Saignement »  et/ou « Étourdissement » .




Un TROLL a attaqué ISIDRO et lui a infligé 5 points de Dégâts.

ISIDRO dispose de 2  octroyés par ses cartes Action jouées lors de la phase de Planification.

FARNÈSE, qui s'est activée avant lui, a appliqué l'Effet de sa carte Action, qui ajoute 2  supplémentaires à ISIDRO car il se trouve à moins de 3 Cases d'elle.

Mais il doit soustraire 2  du fait des Pénalités  liées à ses points de Fatigue.

Au final, ISIDRO dispose de 2  (=2+2-2).

ISIDRO subit donc 3 Blessures (=5 points de Dégâts - 2 ) , et il recule son marqueur de Santé de 3 positions.

■ DÉFENSE D'UN ALLIÉ

Quand un Allié est attaqué par un Ennemi, il doit effectuer une Défense :

1. Calculez les Blessures subies par l'Allié :

Soustrayez les points de Défense de l'Allié aux points de Dégâts infligés par l'Ennemi (jusqu'à un minimum de 0).



Les points de Défense d'un Allié sont indiqués sur sa carte Allié.

L'Allié subit 1 Blessure pour chaque point de Dégâts restant.

BLESSURES =
<i>(Points de Dégâts infligés par l'Ennemi)</i> – <i>(Points de Défense de l'Allié)</i>

2. Placez autant de pions Blessure que de Blessures subies sur le socle de la figurine de l'Allié.

Dès qu'un Allié a subi autant de Blessures que ses points de Santé, il est mis Hors de combat (voir *Héros et Alliés Hors de combat*, page 24).

RAPPEL : Si l'Attaque inflige au moins une Blessure à l'Allié, il est susceptible de subir également l'état « Saignement »  et/ou « Étourdissement » .

NOTE : Certains Ennemis peuvent attaquer d'autres Ennemis, si cela est indiqué. Dans ce cas, l'Ennemi attaqué doit effectuer une Défense en suivant les règles ci-dessus, et en remplaçant « Allié » par « Ennemi ».



VII ÉVÈNEMENTS

Une fois que tous les Ennemis se sont activés, le Tour des Ennemis s'achève et on passe à l'étape d'Événements.

Consultez les Objectifs de chaque carte Événement face visible, dans l'ordre alphabétique.

Si un Objectif est rempli, résolvez sa conséquence immédiatement. Celle-ci sera le plus souvent de révéler une nouvelle carte Événement.

Plusieurs Objectifs de cartes Événement différentes peuvent être remplis lors d'une même étape.

Lorsqu'une carte Événement est révélée, si elle présente un Effet, résolvez-le immédiatement.

Un Effet n'est résolu qu'une seule fois, sauf indication contraire.

EXEMPLE 1

TUILE B2

TUILE B3

case D

case E

4-D

“ IL Y EN A D'AUTRES ! ”

Les cavernes du Qilphoth grouillent de trolls ! Les éviter sous vu s'avère difficile.

1. Placez un TROLL en E.
2. Placez un TROLL en D.

• Lors de l'étape d'Événements du Tour 3, révélez la carte ÉVÈNEMENT 4-G.

Lorsque la carte **Événement 4-D** est révélée, un **TROLL** apparaît immédiatement en **D**, puis un autre en **E**, une seule fois.

Certains Effets doivent être résolus à chaque étape d'Événements, tant que la carte n'a pas été défaussée ou qu'une condition n'est pas remplie. Ceci est indiqué explicitement dans le texte de l'Effet.

VOIR EXEMPLE 2 CI-CONTRE →

IMPORTANT : IL PEUT ARRIVER QUE L'OBJECTIF D'UN ÉVÉNEMENT SOIT REMPLI PENDANT UNE AUTRE ÉTAPE QUE L'ÉTAPE D'ÉVÉNEMENTS (PAR EXEMPLE PENDANT LE TOUR DES HÉROS). DANS CE CAS, RÉSOUEZ SA CONSÉQUENCE IMMÉDIATEMENT.

VOIR EXEMPLE 3 DESSOUS ↓

Certaines cartes Événement indiquent d'améliorer une carte Action ou un Plateau de Héros. Ceci ne s'applique que si vous jouez la campagne dans l'ordre, pas si vous choisissez de jouer une Aventure de manière indépendante. Voir le Livret d'Aventures pour plus de détails.



Lorsque la carte **Événement 10-B** est révélée, un **DAKA** apparaît immédiatement en **E**, puis un autre en **K**.

Lors de chaque étape d'Événements suivante, deux **DAKAS** apparaîtront à nouveau aux mêmes endroits.



L'un des Objectifs de la **carte 4-A** a pour conséquence de révéler la **carte 4-C** si **CASCA** subit une Blessure. Lors du Tour des Ennemis, un **TROLL** inflige une Blessure à **CASCA**.

La **carte 4-C** est immédiatement révélée. Son Effet indique de déplacer **CASCA** de 2 Cases dans la direction opposée à son attaquant. Les **Héros** lancent immédiatement le Dé, obtiennent 2 Succès, et déplacent **CASCA** d'autant de Cases. Puis, le Tour des Ennemis reprend.

VIII ENTRETIEN

Une fois l'étape d'Événement terminée, on passe à l'étape d'Entretien.

Les Héros reprennent en main toutes les cartes Action qu'ils ont jouées, **SAUF** les cartes instantanées qui restent dans leur défausse (*voir Cartes Action instantanées, page 29*).

Avancez la figurine Compte-tour d'une position sur la Piste compte-tour.

Si l'Aventure n'est pas terminée, recommencez un Tour de jeu.



MONOLITH

© Kentarou Miura,
STUDIO GAGA/HAKUSENSHA