

FATEF RGE

- CHRONICLES OF KAAAN -

GARDIENS DES BÊTES

~ Règles du jeu ~

MATÉRIEL

Certains éléments de cette extension (par ex. objets, armes, armures) sont compatibles avec le jeu de base et l'extension précédente. Cependant, les familiers ne peuvent être utilisés que dans les campagnes prévues pour. Vous ne pouvez pas utiliser les familiers dans les campagnes précédentes.

- 6 plateaux Familier
- 6 figurines de familier
- 6 tuiles d'ordre de jeu de familier
- 4 dés Familier
- 86 cartes à déverrouiller
- 2 séparateurs de cartes
- 7 tuiles Terrain recto verso
- 10 jetons Ennemi recto verso
- 9 jetons Moral
- 21 jetons Combat : 6 jetons Palissade, 4 jetons Gardien, 4 jetons Rune/Exploration, 2 jetons Départ, 4 jetons Parade, 1 jeton Sort recto verso

MISE EN PLACE

Si vous jouez une campagne avec cette extension : au début de la campagne, au lieu de commencer avec ses deux compétences de départ, chaque héros reçoit 15 or. Vous pouvez dépenser cet or pour acheter de l'équipement et de la nourriture.

Vous pouvez également utiliser cet or pour acheter n'importe quelle combinaison valide de *compétences de niv. I et II.* de votre héros, sans pour autant y consacrer plus de 12 or.

Placez les 8 cartes *Équipement de départ* sur la table (cartes 620 à 627). Vous et les autres joueurs pouvez acheter ces équipements. Rangez toute carte non achetée dans la boîte, car elle ne servira pas pour le reste de la campagne.

Chaque héros peut acheter 1 *nourriture* (max.) en dépensant 1 or.

PREMIÈRE MISE EN PLACE

Rangez les cartes à déverrouiller par type dans la boîte des cartes à déverrouiller à l'aide des nouveaux intercalaires. Ajoutez les nouveaux jetons Combat dans le casier de rangement. Si vous manquez de place, retirez les cartes Histoire (1 à 48 et 500 à 515) de la boîte de cartes à déverrouiller et rangez-les dans la boîte de cette extension.

FAMILIERS



Lorsque l'application vous demande de choisir un familier, choisissez un familier pour chaque héros. Chaque héros devient le gardien de son familier. Récupérez la figurine de familier correspondante, ainsi que la tuile d'ordre de jeu, le plateau Familier et un dé Familier. Placez le nombre de jetons Moral ★ indiqué sur le plateau Familier. Rangez les éléments non utilisés dans la boîte.

PHASE DE PRÉPARATION

Lors de la phase de préparation, tout héros qui a encore son familier sur le plateau de jeu lance 1 dé Familier en plus de ses 4 dés de combat/Arme.

Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1  pour relancer votre dé Familier. Notez que si vous dépensez de l'énergie pour relancer un ou plusieurs dés Échec, vous ne pouvez pas relancer votre dé Familier.

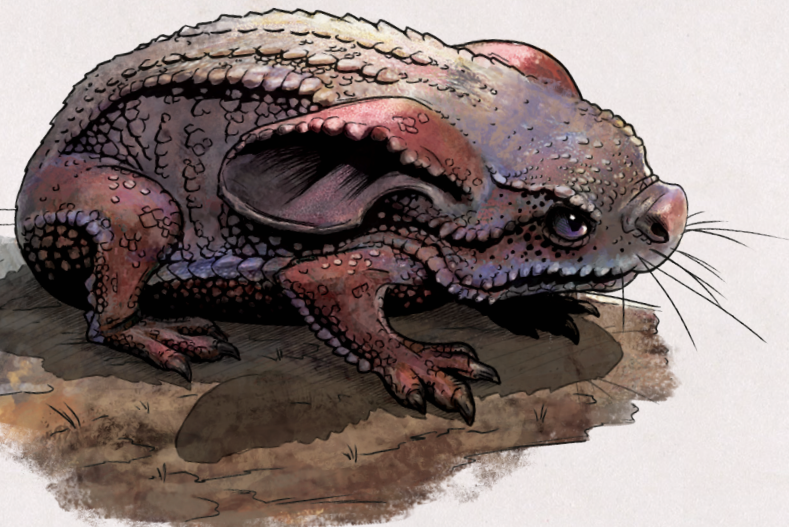
Placez la tuile d'ordre de jeu du familier au-dessus (ou en dessous) de votre propre tuile d'ordre de jeu. Lorsque votre tour arrive, vous pouvez décider de faire intervenir votre familier avant vous, ou après. Il n'est pas possible de jouer « au milieu » du tour de votre familier, ni inversement.

Les familiers ne peuvent pas Sprinter lors de la phase de préparation.

CIBLER UN FAMILIER

À moins qu'une capacité ou qu'un effet ne précise le contraire, un ennemi cible un familier uniquement s'il n'y a aucun héros ou compagnon dans la zone de ce familier. S'il y a des héros dans la zone d'un familier, les ennemis visent d'abord les héros.

Lorsque vous devez définir les priorités de ciblage ennemies, considérez qu'un familier a le même ordre de jeu que son gardien.



CAPACITÉ DE FAMILIER

Le dé Familier peut vous donner un résultat Capacité de familier . À tout moment de son tour, un familier peut utiliser un résultat  pour activer l'une des compétences de son plateau Familier.

MORAL

Les familiers n'ont pas de points de santé. À la place, ils disposent d'un certain nombre de jetons Moral. Lorsqu'un familier subit une touche, et quel que soit le montant de dégâts que devrait infliger l'attaque, retirez un ★ de son plateau.

Lorsqu'un familier perd son dernier jeton Moral, il panique immédiatement. Résolvez d'abord toute compétence liée à la panique (le cas échéant), puis retirez le familier du jeu pour le reste de la scène de combat.

À la fin de chaque scène de combat, un familier retrouve tous ses jetons Moral. Vous pouvez de nouveau l'utiliser normalement lors de la prochaine scène de combat.

Lorsqu'un gardien est mis hors de combat, son familier panique immédiatement. Appliquez la même procédure.

Si un familier dispose de jetons Parade, il peut bloquer 1  par , comme d'habitude. Pour éviter de perdre 1 ★, il doit bloquer tous les dégâts de l'attaque.

Par exemple, si un ennemi attaque un familier avec un résultat , le familier doit défausser 2  pour éviter de perdre 1 ★.

DÉPLACEMENT



Les familiers ont leur propre action de déplacement : le déplacement de familier , affiché sur leur plateau Familier. À son tour, un familier peut utiliser tous ses  disponibles. Pour chacun, un familier peut se déplacer d'une zone, de la même manière qu'un héros le ferait avec une action Déplacement .

 ignore la capacité Blocage, le terrain difficile et les pièges ; il ne peut cependant pas être utilisé pour ouvrir une porte ou entrer dans un portail. Les familiers ne peuvent pas Sprinter lors de la phase de préparation.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Sauf mention contraire, un familier :

- ne peut pas ramasser des gemmes ou de la nourriture.
- ne peut pas interagir avec des jetons du plateau marqués de l'icône Concentration  ou Déplacement .
- ne peut pas utiliser une fontaine de soin.

Les compétences et capacités de héros qui ciblent d'autres héros peuvent également cibler des familiers.

Les familiers ne subissent pas de dégâts lorsqu'ils sortent d'une scène de combat. Les familiers ne comptent pas comme héros pour déterminer une victoire ou une défaite.

JETONS DU PLATEAU



JETONS EXPLORATION/RUNE

Ces jetons sont similaires aux jetons Exploration du jeu de base, mais puisqu'ils ont à la fois une icône  et une icône , les héros et les familiers peuvent interagir avec. Lorsqu'un héros ou familier active un tel jeton, touchez son icône dans l'application.



Dans certaines scènes de combat, les jetons Exploration sont utilisés comme des runes. Lorsque vous activez un tel jeton, retournez-le sur son côté rune. Cette rune est maintenant sous le contrôle des héros. Si un effet de jeu le retourne sur son côté Exploration, les héros n'en ont plus le contrôle.



PALISSADES

Ces jetons sont similaires aux jetons Barricade, mais avec une restriction supplémentaire : les héros et familiers **ne peuvent pas se déplacer** dans une zone avec un jeton Palissade si son déplacement va dans le même sens que la flèche barrée représentée. Il ne peut pas non plus tirer dans cette direction. Il reste possible de se déplacer ou de tirer normalement depuis d'autres directions.



TERRIERS

Une zone marquée d'un jeton Terrier compte comme une zone normale à tous les égards pour les familiers et les sbires blancs  ; ils peuvent s'y déplacer, attaquer dans ou depuis cette zone, etc.



Toutefois, les héros et les autres ennemis ne peuvent pas interagir avec cette zone, de quelque manière que ce soit ; ils ne peuvent pas s'y déplacer, ni y cibler des familiers ou des sbires, ni tirer à travers pour atteindre des zones plus éloignées, etc. Lorsque vous devez calculer une portée pour toute autre entité que les familiers et les sbires , ignorez complètement cette zone.

CAPACITÉS ENNEMIES

SORTS DE MENEUR



Dans cette extension, certains meneurs ennemis sont des lanceurs de sorts, disciples de l'une des deux écoles de magie fournies sous forme de paquet de cartes : L'École impériale  ou l'École chamanique .

Si un meneur affiche l'une des icônes Sort ( / ) dans une ou plusieurs sections de son bandeau d'actions, gardez le paquet de cartes de l'École de magie correspondante à portée de main. Lorsque cette action est déclenchée lors des Tours ennemis, piochez une carte au hasard de ce paquet. Cette carte indique le sort que le meneur va lancer lors de ce round.

Certains sorts vous demandent de placer le jeton Sort. Le jeton Sort est le jeton qui affiche les icônes des Écoles de magie ( / ). Utilisez-le du côté correspondant à l'École de magie utilisée. Placez le jeton Sort comme indiqué dans les instructions. Ne le retirez que si le meneur est vaincu ou s'il utilise un autre sort qui

requiert le placement du jeton Sort. Tant que le jeton Sort reste en jeu, ses effets restent actifs.

Les cartes Sort indiquent les zones qu'elles ciblent. S'il faut choisir une zone et que plus d'une zone est éligible, tirez au sort la zone concernée.

REPLI



Si l'icône Repli du bandeau d'actions d'un ennemi est déclenchée, cet ennemi se déplace dans une zone adjacente occupée par d'autres ennemis.

Si c'est impossible, il se déplace dans la zone adjacente avec le moins de héros, compagnons et familiers. S'il faut choisir une zone et que plus d'une zone est éligible, tirez au sort la zone concernée.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

La capacité **Piégeur** de l'Éclaireur est limitée par le nombre de jetons Piège disponibles (4). S'il n'y a plus de jetons disponibles, cette capacité est sans effet.

Les actions ennemies marquées **2+** se déclenchent si le héros le plus proche est à **2 zones de distance ou plus**.

La capacité **Tir multiple** des Guerriers Aigles ignore les compétences Pas de Loup I et II de la Voleuse ; elle peut donc être prise pour cible.

Les effets des cartes ennemies qui s'appliquent aux héros s'appliquent également aux familiers si possible.

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

Conception : Gordon Calleja & Christian Paller

Direction artistique : Gordon Calleja

Illustrations : Studio Agate, Yusuf Artun, Max Kosek, Toni Muntean, Giacomo Vichi

Développement : Christian Paller, Charalampos Apartoglou

Rédaction : Daniel Vella

Conception graphique : Heiko Günther, Christopher Borg

Sculptures des figurines : Slawek Kosciukiewicz

Modélisation 3D : Marvin Zammit

Gestion de projet : Gordon Calleja

Corrections : Gordon Calleja

Chefs testeurs : Christian Paller, Charalampos Apartoglou, Leonardo Santos

Marketing : Eveline Foubert

Développement de l'application : Stephen Pace Spadaro, Marvin Zammit

Production : Christopher Borg, Mark Casha

Armes nommées d'après les contributeurs : Jeremy Petravicz, Joris Hanck, Christophe "Mastergo" Goffinon, Thomas Adrian Clarke

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

Merci du fond du cœur à nos contributeurs qui ont rendu ce projet possible et à nos familles pour leur patience et leur enthousiasme.

© 2025 Mighty Boards Ltd. Tous droits réservés. www.mighty-board.com

Le monde de Fateforge est ©2023 Studio Agate. FATEFORGE et son logo sont des marques enregistrées d'Agate Editions en France et dans les autres pays. Tous les personnages et noms de personnages d'Agate Editions, ainsi que leur apparence et signes distinctifs, sont des marques enregistrées d'Agate Editions. www.fateforge.org

