



FATEFORGE

- LES CHRONIQUES DE KAAN -

LE CHOC DES IMMORTELS

~ Règles du jeu ~

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place du jeu standard avec les modifications suivantes :

Au début de la campagne, au lieu de commencer avec ses deux compétences de départ, chaque héros peut dépenser 13 or pour acheter les compétences de son choix parmi ses nv. I et II. L'or non dépensé peut être dépensé en nourriture ou conservé dans le sac du groupe.

MATÉRIEL DE L'EXTENSION

- 1 plateau Héros Enchanteresse
- 1 figurine Enchanteresse
- 24 cartes Compétence Enchanteresse
- 1 tuile Héros d'ordre de jeu
- 2 jetons Sort
- 1 boîte de héros
- 3 jetons Destin
- 1 carte Boss
- 1 jeton Boss
- 13 tuiles Terrain recto-verso
- 74 cartes à déverrouiller
- 8 cartes Manœuvre de groupe
- 2 séparateurs
- 1 tuile Compagnon d'ordre de jeu
- 24 jetons Ennemi recto-verso
- 4 dés de combat
- 12 jetons Résultat
- 1 jeton Rocher
- 5 jetons Santé
- 6 jetons Énergie

© 2023 Mighty Boards. Tous droits réservés.

Fateforge et son univers sont © 2023 Studio Agate. FATEFORGE et son logo sont des marques commerciales de Agate Editions en France et dans d'autres pays.

Tous les personnages, noms de personnages et apparentés de Agate Editions sont des marques commerciales de Agate Editions. www.fateforge.org

RÈGLES DE L'EXTENSION

UNE VIE DIFFICILE


L'extension *Le Choc des Immortels* est plus difficile que le jeu de base. Nous vous invitons à jouer d'abord la campagne du jeu de base (au moins en partie) avant de jouer avec cette extension. Dans la campagne de base, l'histoire s'adapte (souvent) à vos succès et à vos échecs au combat, ce qui vous permet de continuer à jouer même en cas d'échec. Dans *Le Choc des Immortels*, l'aventure vous impose de remporter certaines scènes de

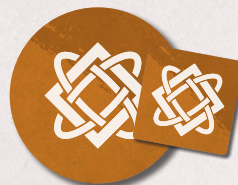
combat, sans quoi vous ne pourrez pas continuer. Si vous échouez à ces scènes de combat, vous devrez dépenser l'un de vos jetons Destin pour réessayer (voir plus loin). Si vous n'avez plus de jetons Destin, votre campagne se termine sur un échec et vous devrez tout reprendre depuis le début. Ne vous découragez pas si cela arrive. Une campagne n'est pas une promenade de santé !

L'ENCHANTERESSE

L'Enchanteresse dispose de deux jetons Sort : un grand et un petit. Ceux-ci représentent l'endroit où la cible sur laquelle elle consacre toute son attention et son énergie magique. Lorsqu'une compétence vous le demande, placez le grand jeton sur le plateau de combat et le petit sur la carte Compétence concernée pour vous rappeler que ce sort est en jeu. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un jeton Sort sur le plateau de combat. Si vous activez une autre compétence qui requiert le jeton Sort, reprenez les deux jetons Sort et effectuez de nouveau les étapes ci-dessus.

MAINTENIR UN SORT

Par défaut, votre jeton Sort est retiré du plateau lors de la Préparation (et non lors de l'Entretien). Si vous voulez maintenir l'effet d'un sort d'un round sur l'autre, vous pouvez dépenser 1 . Si vous faites cela, laissez vos jetons Sort sur le plateau et la carte Compétence concernée. Lors de votre tour, vous pouvez renouveler les effets de la compétence où se trouve votre jeton Sort. Si le sort vise une cible ou un groupe de cibles spécifiques, il continue de les viser. Vous pouvez utiliser cet effet puis jouer une autre compétence qui fait un autre usage des jetons Sort.



JETONS DESTIN



Vous n'êtes pas de simples mortels : vous êtes les Élus du Destin. Les dieux vous destinent à la grandeur : dans le jeu, cela est représenté par les jetons Destin. Vous commencez la campagne de l'extension avec deux jetons Destin.

Certaines scènes de combat doivent être réussies pour que vous puissiez progresser dans l'aventure. L'application vous indiquera quelles scènes sont concernées. Si vous échouez à ces scènes de combat, vous aurez le droit de dépenser un jeton Destin pour les recommencer. S'il ne vous reste plus de jetons Destin, la partie se termine et déclenche une fin spécifique.

Lorsque vous voulez recommencer une scène de combat, défaussez l'un de vos jetons Destin et touchez le bouton adéquat dans l'application. L'application va alors faire redémarrer la scène de combat. Tous les héros regagnent leur santé et énergie maximum. Les objets consommables utilisés ne sont pas regagnés, mais les cartes Corruption liées au combat précédent sont renvoyées dans leur paquet.

BONUS D'ÉLIMINATION

Dans *Le Choc des Immortels*, certaines scènes de combat peuvent vous offrir un bonus d'élimination sous forme d'or supplémentaire. Pour toucher ce bonus, vous devez vaincre tous les ennemis d'un ou plusieurs types donné(s). L'application vous indiquera quel(s) type(s) d'ennemis vous devez éliminer.



ENNEMIS MONTÉS

Les ennemis montés combinent un cavalier et sa monture (jeton blanc). Placez le jeton du cavalier sur celui de sa monture. Toute attaque portée contre un ennemi monté touche d'abord son cavalier. Tant que le cavalier est en vie, utilisez sa carte de référence. Lorsqu'il a été vaincu, retirez son jeton. Utilisez ensuite la carte de référence de la monture pour résoudre ses actions et réactions.

DÉPLACEMENT DES ENNEMIS MONTÉS

Les ennemis montés se déplacent rapidement et suivent des règles de déplacement spécifiques. Les ennemis montés peuvent se déplacer vers un héros, attaquer, et continuer de se déplacer. L'ennemi monté cible le héros le plus proche (si égalité, l'ordre du jeu permet de trancher). Une fois qu'il a attaqué ce héros, un ennemi monté peut se déplacer à nouveau. Il ne peut cependant pas retourner dans une zone d'où il vient. Si plusieurs zones sont éligibles, déterminez sa destination au hasard.

Si après une attaque, un ennemi monté n'a pas d'autre choix que retourner d'où il vient, il quitte le terrain : placez sa pile de jetons en dehors du plateau de combat, juste à côté de la zone qu'il vient de quitter.



Cet ennemi est considéré comme adjacent à cette zone. Les héros ne peuvent pas le suivre en dehors du terrain, mais ils peuvent lui tirer dessus. Lors de l'Entretien, remettez les ennemis montés qui ont quitté le terrain dans la zone adjacente.



Lorsqu'un cavalier est vaincu, activez sa monture. Elle agit maintenant comme un ennemi standard. Si une monture dépourvue de cavalier se retrouve dans une zone avec un Jeton Sortie A (et uniquement A), elle est retirée de la scène de combat.


Les montures seules n'affectent pas vos Sprints ou Sorties.




NOUVELLES CAPACITÉS ENNEMIES

Le Choc des Immortels vous propose de nouvelles capacités et de nouveaux modificateurs d'actions.


RAPIDE

Tous les ennemis montés sont Rapides, et certains non-montés également. Un héros qui affronte un ennemi Rapide de sa zone ne peut lui infliger qu'une seule attaque  par tour (plus modificateurs éventuels). Les attaques à distance ne sont pas affectées.



RENVERSÉ

Lorsqu'un héros est Renversé, couchez sa figurine. Les héros renversés ne peuvent pas se déplacer (ni sprinter). Ils ne peuvent pas non plus être poussés ou attirés. L'état Renversé n'est pas une restriction de déplacement. Un effet qui ignore une restriction de déplacement n'ignore pas Renversé. Pour se débarrasser de l'état Renversé, un héros doit dépenser une action .

Un Sprint ne permet pas de se débarrasser de cet état.

Certains ennemis vont cibler en priorité les héros renversés. Leur modificateur d'attaque est représenté par l'icône . Si plusieurs héros renversés peuvent être pris pour cible, les joueurs choisissent comment répartir les dégâts. Les compagnons ignorent l'état Renversé (voir ci-dessous).

FILET

La capacité Filet permet aux ennemis de renverser un héros d'une zone adjacente. Cet effet survient en plus de  l'attaque de leur bandeau, le cas échéant. Tout ennemi avec Filet tente en priorité de prendre pour cible un héros non renversé d'une zone adjacente, à la fois pour son  et sa capacité Filet. Si tous les héros des zones adjacentes sont renversés, ignorez la capacité Filet.

COMPAGNONS

Certaines scènes de combat vous mettent à la tête de compagnons. Les compagnons fonctionnent comme des ennemis, sauf qu'ils sont sous votre contrôle. Leurs cartes affichent les actions qu'ils peuvent faire ainsi que leur santé et leurs capacités. Utilisez les jetons appropriés pour représenter les compagnons sur le plateau. Les joueurs peuvent se répartir le contrôle des compagnons comme ils le souhaitent.

Les compagnons s'activent à la fin de la phase d'action, après que le dernier joueur a joué son tour. Placez la tuile Ordre de jeu Compagnon après la tuile du dernier héros.

Chaque jeton Compagnon peut faire l'une des actions de sa carte et activer ses compétences. Notez que certaines compétences se déclenchent lors des réactions ennemis ou lors des tours ennemis.



Les ennemis peuvent cibler les compagnons de la même façon que les héros ; toutefois si un héros occupe la même zone qu'un compagnon, l'ennemi cherchera en priorité à viser le héros. Si des ennemis ont le choix entre plusieurs compagnons, ils visent en priorité celui qui a le plus de cubes de dégâts si possible. Lors de l'Entretien, retirez les cubes de dégâts des compagnons non vaincus (comme pour les ennemis).


Les compagnons ignorent les terrains difficiles, ne peuvent pas interagir avec les jetons du terrain tels que les portes, coffres, portails, etc. et ne collectent ni gemmes, ni nourriture. Ils sont affectés par les capacités des ennemis. Ils sortent automatiquement de la scène de combat à la fin du combat.

Vous pouvez ajouter des compagnons à une scène de combat uniquement si les instructions de mise en place vous le permettent expressément.

ICONOGRAPHIE


ICÔNES GÉNÉRIQUES



Icône de jeton Sort : Indique que cette compétence fait appel au jeton Sort et que le sort peut être maintenu en dépensant 1 .

MODIFICATEURS D'ACTION ENNEMIS



Déplacement aléatoire : Tirez au sort la direction d'une action  sur le bandeau d'un ennemi ou d'un compagnon. Les ennemis montés ne doivent jamais retourner dans la zone d'où ils sont partis lors de ce tour.



Cible un héros renversé, si possible. Si aucun ne l'est, les joueurs décident de la cible.