

RÈGLES DU SCÉNARIO

Les Objectifs Nuit




Lors de la mise en place du scénario, l'étape 1A de la quête demande aux joueurs de mettre de côté les 3 objectifs *Nuit* (Tombée du Jour, Crépuscule, Minuit). Ensuite, les joueurs mettent la Tombée du Jour en jeu, près de la quête en cours. Ces objectifs ne peuvent pas être récupérés par les joueurs et il ne peut y en avoir qu'un seul en jeu à un même moment (il est placé près de la quête en cours).

L'objectif *Nuit* qui est en jeu est l'objectif *Nuit* « en cours ». Il indique l'heure de la nuit à laquelle se trouvent les héros. De nombreuses cartes de rencontre de ce scénario ont des effets supplémentaires ou différents qui ne sont actifs qu'au moment correspondant de la nuit :

Quand l'Objectif Crépuscule est en jeu, les effets **Crépuscule** de toutes les cartes de rencontre sont actifs.




Quand l'Objectif Minuit est en jeu, les effets **Minuit** de toutes les cartes de rencontre sont actifs.

Nouveau mot-clé : Spectral

Le mot-clé Spectral représente les ennemis fantomatiques qui ne peuvent être blessés sans le courage et la force de volonté nécessaires pour supporter leur présence terrifiante. Quand les personnages attaquent un ennemi ayant ce mot-clé, ils doivent utiliser leur valeur de volonté  au lieu de leur valeur d'attaque  pour déterminer la force de l'attaque. Comme d'habitude, les ennemis soustraient leur valeur de défense  pour déterminer les dégâts subis.

Les effets qui infligent directement des dégâts à un ennemi affectent tout à fait normalement un ennemi ayant le mot-clé Spectral.

Nouveau mot-clé : Bataille

Quand une carte Quête a le mot-clé Bataille, les personnages engagés dans cette quête additionnent leur valeur d'attaque  au lieu de leur valeur de Volonté  au moment de la résolution de la quête. Les ennemis et lieux de la zone de cheminement additionnent leur valeur de menace , comme d'habitude.