

Rappel préparation scénario

- Événement de Route, si nécessaire (P.8 règles). Voir section "Événements de route".
- Appliquez les éventuels effets des événements Route et les effets du scénario. (P.8 règles)
- Prendre 3 cartes Objectif de bataille (dos avec image d'un mur) par Aventurier et conserver 1 carte. (P.8 règles)
- Niveau des scénarios : En difficulté recommandée, le niveau du scénario est égal au niveau moyen des aventuriers divisé par 2 (arrondissez au supérieur). **Au début de chaque scénario, le niveau de celui-ci peut être ajusté comme vous le souhaitez, de 0 à 7.** (P.16 règles) En solo, prenez le niveau moyen de tous les aventuriers du scénario, puis ajoutez 1 avant de diviser par 2 et d'arrondir au supérieur. (P.69 règles)

Phase Scénario

- Les pièces et les ressources pillées au cours d'un scénario ne sont gagnées qu'à la fin du scénario, mais les objets aléatoires sont gagnés dès qu'ils sont pillés. (P.16 règles)
- Un scénario est un enchaînement de round de 4 étapes.
 - 1 : **Sélection des cartes** (P.18 règles) : Choisissez 2 cartes (par Aventurier) dont une pour sa valeur d'initiative. Si vous avez au moins 2 cartes dans la défausse, vous pouvez faire un long repos (initiative 99).
 - 2 : **Détermination de l'ordre d'initiative** (P.19 règles) : Révélez une carte Capacité de monstre pour chaque famille de monstres dont au moins un exemplaire est présent sur le plateau. L'aventurier ou le monstre avec l'initiative la plus basse commence. Si plusieurs aventuriers ont la même initiative, comparez les valeurs d'initiative de leur deuxième carte pour les départager. Si égalité d'initiative entre monstre et aventurier, c'est l'aventurier qui commence. Les monstres jouent dans l'ordre croissant de leurs silhouettes. Les invocations d'un aventurier jouent leur tour au même rang d'initiative que l'aventurier qui les a invoquées, immédiatement avant celui-ci. Les alliés jouent leur tour dans l'ordre croissant des pions ou dans celui des numéros de leurs silhouettes.
 - 3 : **Tours des Aventuriers et des Monstres** :
 - Un aventurier effectue normalement deux actions lors de son tour : l'action supérieure d'une de ses cartes Capacité jouées, et l'action inférieure de l'autre. (P.20 règles)
 - Vous pouvez **effectuer l'une ou l'autre action en premier.** (P.34 règles)
 - Pillage de fin de tour : Un aventurier doit piller tout pion Butin et toute tuile Trésor se trouvant sur son hexagone à la fin de son tour. Les aventuriers sont les seuls personnages à effectuer le pillage de fin de tour. (P.37 règles)
 - 4 : **Fin du round** (P.46 règles):
 - Déclenchez tous les effets de fin de round indiqués dans les règles du scénario, sur les cartes Objet ou sur les cartes Capacité des aventuriers.
 - Si une carte Modificateur d'attaque ou une Capacité de monstre piochée présente une icône « Mélanger », mélangez la défausse correspondante dans le paquet.
 - Résolvez les cartes Capacité avec l'icône 'Perdue'. Vérifiez les cartes Capacité à mettre dans la défausse.
 - Repos court possible si au moins 2 cartes dans la défausse.
 - Déplacez les éléments infusés d'une colonne vers la gauche.
 - Avancez de 1 le marqueur round.
- S'échapper : Certains scénarios exigent que la compagnie s'échappe. Dans ces scénarios, certains hexagones du plateau sont désignés comme hexagones d'évasion. Si un aventurier termine son tour sur un hexagone d'évasion, il peut s'échapper. (P.46 règles)

Niveau des scénarios	0	1	2	3	4	5	6	7
Niveau des monstres	0	1	2	3	4	5	6	7
Taux de change	2	2	3	3	4	4	5	6
Dégâts de piège	2	3	4	5	6	7	8	9
Terrain dangereux	1	2	2	2	3	3	3	4
Expérience Bonus	4	6	8	10	12	14	16	18

Fin de Scénario (P.47 règles)

- Si la fin du scénario est déclenchée, finir le round en cours.
- Si le scénario est accompli et échoue au cours du même round, il échoue.
- Récupérez les cartes Capacité, objets des aventuriers. Tous les états sont supprimés. Remise à zéro des paquets Modificateur d'attaque. Tous les Objectifs de batailles sont remis dans leur paquet.
- Si scénario est accompli, additionnez l'expérience de la roue bleue + expérience de fin de scénario et le notez sur la feuille personnage sinon ne prendre que l'expérience de la roue bleue.
- Les pièces de base figurent sur les cartes Butin. Que le scénario ait échoué ou qu'il ait été accompli, leur valeur est multipliée par le taux de change en vigueur, qui dépend du niveau du scénario. Le total est ensuite ajouté au nombre de pièces d'or noté sur sa fiche d'aventurier.
- Si le scénario a **échoué**, les joueurs choisissent une des options suivantes : (P.47 règles)
 - **Retourner à Havreblanc** : Les aventuriers gagnent les ressources de leurs cartes Butin, et toute l'expérience, les pièces d'or et les trésors acquis pendant le scénario sont conservés. La phase d'Avant-poste se déroule.
 - **Rejouer le scénario** : Les aventuriers ne gagnent pas les ressources de leurs cartes Butin mais toute l'expérience, les pièces d'or et les trésors acquis pendant le scénario sont conservés. La phase d'Avant-poste n'a pas lieu.
- Si le scénario a été **accompli**, les joueurs effectuent les étapes suivantes : (P.48 règles)
 - Chaque aventurier gagne les ressources de ses cartes Butin.
 - Chaque aventurier gagne des coches mentionnées sur son objectif de bataille, s'il l'a atteint.
 - Chaque aventurier gagne une coche de bénéfice pour chaque nouvelle maîtrise obtenue au cours du scénario. Même s'il est devenu épuisé pendant le scénario.
 - Lisez la conclusion du scénario.
 - Obtenez toutes les récompenses du scénario si vous avez fini ce scénario pour la première fois sinon aucune récompense. Si la compagnie gagne un modèle d'objet, mettez tous les exemplaires dans la réserve des objets indisponibles dans la réserve des objets disponible à la fabrication.
 - Si un scénario est débloqué, placez sa vignette.
 - Gagner en inspiration 4 moins le nombre d'aventuriers.
 - Sur la carte, marquez le scénario comme accompli. Les scénarios accomplis peuvent toujours être rejoués au cours de la même campagne. Cependant, les récompenses du scénario et les trésors numérotés ne peuvent être gagnés qu'une seule fois.
- Après un scénario accompli, la compagnie retourne à Havreblanc pour une phase d'Avant-poste sauf si le scénario à un scénario lié de force (chaîne sur fond rouge). Un scénario peut être lié (chaîne sur fond jaune) au scénario que vous venez de finir, dans ce cas vous pouvez directement y aller sans faire de phase Avant-poste. Si ce n'est pas la première fois que le scénario est accompli, tous les liens de scénario sont ignorés. (P.48 règles)

	Retourne la carte après utilisation, révélant une utilisation différente de l'autre côté.		Épuisé après utilisation. Peut être récupéré après le prochain long repos.
	L'effet s'applique mais expire à la fin du round.		Ne peut être récupéré par aucun moyen jusqu'à la fin du scénario.
	Perdu après utilisation. Ne peut plus être utilisé pour le reste du scénario.		Expire lorsque la condition est remplie, sinon expire à la fin du scénario.
	2 points de déplacement pour entrer sur un terrain difficile.		Les personnages ne peuvent pas entrer sur un hexagone contenant un obstacle sauf si elles volent ou sautent. Ne bloque pas la ligne de vue.
	Les personnages ne peuvent pas traverser les lignes de mur d'un hexagone de mur par quelque moyen que ce soit, même en volant ou en sautant. Tuile qui peut séparer des salles.		Une personne qui entre sur cette tuile (qui ne vole pas et ne saute pas) subit 1 dégât + un tiers du niveau du scénario. Cette tuile n'est pas détruite si une personne y passe.
	Une personne qui entre sur cette tuile (qui ne vole pas et ne saute pas) subit 2 dégâts + niveau du scénario. Cette tuile est détruite après le passage d'un personnage.		Une personne qui entre sur cette tuile (qui ne vole pas et ne saute pas) subit un déplacement forcé dans la même direction que le déplacement qui l'a fait entrer sur l'hexagone. (plus de détail P.14 règles)

Phase d'Avant-poste

- **1 : Ecoulement du temps** : Cochez la prochaine case non marquée du calendrier. Lorsque vous cochez une case contenant un numéro de section, lisez immédiatement la section indiquée. Chaque case équivaut à 1 semaine. Dans certains événements et scénarios, un certain temps s'écoule en dehors de la phase d'Avant-poste. Dans ce cas, si vous cochez une case contenant un numéro de section, ne lisez pas immédiatement la section indiquée. Ecrivez le numéro de section dans la prochaine case non cochée. (P.59 règles)
- **2 : Événement d'Avant-poste** : Piochez la première carte du paquet Événement d'Avant-poste actif et résolvez-la. S'il y a un Assaut, la carte indique la valeur de l'Assaut, le nombre total de bâtiments visés et l'ordre de priorité des cibles. (P.60 règles)
 - Lorsqu'un assaut se produit, le groupe doit effectuer un test de défense pour chaque bâtiment ciblé. Pour chaque test, piochez une carte du paquet Garde de la Ville et ajoutez son bonus à la valeur de défense de Havreblanc. (P.61 règles)
 - Tant que la Caserne n'est pas détruite et pour chaque test, le groupe des joueurs peut, avant de piocher, perdre n'importe quel nombre de soldats pour donner l'avantage au test. (P.61 règles)
 - Le test de défense gagne l'avantage si la Caserne est détruite. (P.61 règles)
 - Ne résolvez pas les effets des bâtiments endommagés ou détruits pendant l'assaut tant que l'événement d'assaut n'a pas été entièrement résolu. (P.61 règles)
 - Mélangez le paquet Garde de la Ville après l'assaut, ou pendant l'assaut s'il est épuisé. (P.61 règles)
 - Bâtiments Endommagés : Lorsqu'un bâtiment est endommagé, la compagnie doit immédiatement payer le coût de réparation indiqué sur la carte sinon -1 en moral. (P.61 règles)
 - Bâtiments Détruits : retournez sa carte Bâtiment sur sa face « Détruit ». L'effet de Bâtiment Détruit sera alors résolu lors de l'étape d'Effets des bâtiments de chaque phase d'Avant-poste, jusqu'à ce que le bâtiment soit reconstruit. (P.61 règles)
- Après avoir résolu une carte événement d'avant-poste, vous devez généralement la retirer du jeu, à moins que le résultat de l'événement indique spécifiquement (avec l'icône de retour) que vous devez la remettre au bas du deck d'événements d'avant-poste.
- **3 : Effets des Bâtiments** : Parcourez les cartes du paquet Bâtiment une par une, dans l'ordre. Pour chaque bâtiment, résolvez tout effet, normal ou de bâtiment détruit, qui apparaît en haut de la carte à côté de l'icône soleil. Lorsque la compagnie gagne ou perd des pièces d'or ou des ressources à cause de ces effets, elles peuvent être ajoutées ou retirées des réserves de Havreblanc ou des réserves personnelles des aventuriers, dans n'importe quelle combinaison. Si une perte de ressources ou d'or ne peut être résolue entièrement, la compagnie en perd autant que possible, et le reste est ignoré sans plus de conséquences. (P.62 règles)
- **4 : Temps Mort** : Actions possible dans un Temps Mort (hors Achat/vente/fabrication d'objets et préparation de potion) :
 - **Monter en niveau** : uniquement possible durant cette phase. Le total d'expérience d'un aventurier n'est pas remis à zéro lorsqu'il monte en niveau. Si le niveau d'un aventurier est inférieur à la moitié du niveau de prospérité actuel (arrondissez au supérieur), il peut monter en niveau pendant l'étape de Temps mort sans remplir le prérequis en expérience, et ce même plusieurs fois, tant que son niveau ne dépasse pas la moitié du niveau de prospérité actuel (arrondissez au supérieur). Une fois qu'il est monté en niveau, réglez son total d'expérience pour qu'il corresponde à l'expérience requise pour son nouveau niveau. (P.62 règles)
 - **Mettre un Aventurier en Retraite** (P.64 règles) : Si un aventurier a rempli les conditions de sa quête personnelle, il part en retraite pendant l'étape de Temps mort, mais pas avant, il peut effectuer toutes les autres activités de Temps mort qu'il souhaite.
 - **Création d'un Aventurier** : voir la section "Aventurier : création"
- **5: Chantier** (P.68 règles)
 - Les aventuriers peuvent construire ou agrandir un bâtiment par défaut, et ils peuvent perdre 2 en moral pour construire ou agrandir un deuxième bâtiment.
 - La compagnie peut également reconstruire n'importe quel nombre de bâtiments détruits, mais pas avant d'avoir construit ou agrandi des bâtiments.

Scénario et Avant-poste (version compact)

- **Phase Scénario (choix du niveau de 0 à 7).**
 - Evenement de route (Sauf cas particulier voir section Evenement de route)
 - 3 cartes Objectif de bataille (dos avec image d'un mur) par Aventurier et conserver 1 carte.
 - Un scénario est un enchainement de round de 4 étapes.
 - 1 : **Sélection des cartes**: 2 cartes Capacité par Aventurier. Si 2 cartes dans la défausse, long repos possible.
 - 2 : **Détermination de l'ordre d'initiative**
 - 3 : **Tours des Aventuriers et des Monstres**
 - 4 : **Fin du round** :
 - Si carte Modificateur présente une icône « Mélanger », mélangez la défausse correspondante dans le paquet.
 - Repos court possible si au moins 2 cartes dans la défausse.
 - Déplacez les éléments infusés d'une colonne vers la gauche.
 - Avancez de 1 le marqueur round.
- **Fin de scénario** :
 - Finir le round en cours.
 - Additionnez XP roue bleue + XP de fin de scénario si scénario accompli sinon uniquement XP roue bleue .
 - Scénario échoué ou pas, gain de pièces d'or des cartes butin fois le taux de conversion du tableau de niveau.
 - Si le scénario a **échoué** :
 - **Retourner à Havreblanc** : Les aventuriers gagnent les ressources de leurs cartes Butin, et toute l'expérience, les pièces d'or et les trésors acquis pendant le scénario sont conservés. La phase d'Avant-poste se déroule.
 - **Rejouer le scénario** : Les aventuriers ne gagnent pas les ressources de leurs cartes Butin mais toute l'expérience, les pièces d'or et les trésors acquis pendant le scénario sont conservés. La phase d'Avant-poste n'a pas lieu.
 - Si le scénario a été **accompli** : (P.48 règles)
 - Chaque aventurier gagne les ressources de ses cartes Butin.
 - Chaque aventurier gagne des coches mentionnées sur son objectif de bataille, s'il l'a atteint.
 - Chaque aventurier gagne une coche de bénéfice pour chaque nouvelle maîtrise obtenue au cours du scénario. Même s'il est devenu épuisé pendant le scénario.
 - Lisez la conclusion du scénario.
 - Obtenez toutes les récompenses du scénario si vous avez fini ce scénario pour la première fois sinon rien.
 - Gagner en inspiration 4 moins le nombre d'aventuriers.
 - Sur la carte, marquez le scénario comme accompli.
 - Après un scénario accompli, la compagnie retourne à Havreblanc pour une phase d'Avant-poste sauf si le scénario à un scénario lié de force (chaîne sur fond rouge).
- **Phase Avant-poste**
 - 1 : **Ecoulement du temps** : Cochez la prochaine case non marquée du calendrier. Chaque case équivaut à 1 semaine.
 - 2 : **Événement d'Avant-poste** :
 - Piochez la première carte du paquet Événement d'Avant-poste actif et résolvez-la.
 - Lorsqu'un assaut se produit, le groupe doit effectuer un test de défense pour chaque bâtiment ciblé. Pour chaque test, piochez une carte du paquet Garde de la Ville et ajoutez son bonus à la valeur de défense de Havreblanc.
 - Le test de défense gagne Désavantage si la Caserne est détruite.
 - Bâtiments Endommagés : Lorsqu'un bâtiment est endommagé, la compagnie doit immédiatement payer le coût de réparation indiqué sur la carte sinon -1 en moral.
 - 3 : **Effets des Bâtiments** : Parcourez les cartes du paquet Bâtiment une par une, dans l'ordre. Pour chaque bâtiment, résolvez tout effet.
 - 4 : **Temps Mort** : Actions possible dans un Temps Mort :
 - **Monter en niveau** : uniquement possible durant cette phase.
 - **Mettre un Aventurier en Retraite.**
 - **Créer un aventurier.**
 - **Fabriquer des Objets.**
 - **Préparer des potions.**
 - **Vendre des objets.**
 - **Acheter des Objets.**
 - 5: **Chantier** (P.68 règles)
 - Les aventuriers peuvent construire ou agrandir 1 bâtiment par défaut, et ils peuvent perdre 2 en moral pour construire ou agrandir un deuxième bâtiment.
 - La compagnie peut également reconstruire n'importe quel nombre de bâtiments détruits, mais pas avant d'avoir construit ou agrandi des bâtiments.

Objectif de Bataille (P.17 règles)

- Si le scénario est accompli et que l'aventurier remplit les critères de la carte qu'il a choisie, il gagnera le nombre de coches indiqué au bas de cette carte. Si le scénario échoue, l'aventurier ne reçoit rien de son objectif de bataille, que celui-ci ait été atteint ou non.

Ligne de vue (P.21 règles)

- La ligne de vue est dégagée si une ligne peut être tracée d'un point quelconque de l'hexagone du personnage actif jusqu'à un point quelconque de l'hexagone ciblé sans toucher une ligne de mur.

Cible (P.21 règles)

- Sauf indication contraire, il n'est pas possible de cibler le même personnage plusieurs fois avec la même capacité. Si la valeur de cible d'une capacité avec cible n'est pas spécifiée, elle est par défaut de 1. Un personnage n'est pas son propre allié.

Éléments (P.23 règles)

- Certaines actions sont associées à une affinité élémentaire. Si une infusion est représentée dans une action, l'élément en question est placé sur FORT sur la table des éléments à la fin de son tour (uniquement s'il effectue au moins une des capacités de cette action). À la fin de chaque round, tous les éléments infusés déclinent. Pour consommer un élément, déplacez son pion dans la colonne « inerte » de la table d'infusion élémentaire.

Mouvement

- **Saut** : Les terrains difficiles et terrains verglacés sont complètement ignorés lors d'un saut. (P.24 règles)
- **Vol** : Un personnage qui vole ne peut pas terminer son déplacement sur un hexagone occupé par un autre personnage. Si un personnage perd son bonus Vol, traitez-le comme s'il entrerait sur son hexagone actuel. S'il occupe un hexagone avec un obstacle, il se déplace sur l'hexagone sans obstacle inoccupé le plus proche. (P.24 règles)
- **Téléportation** : La Téléportation n'est affectée par rien de ce qui se trouve sur les hexagones intermédiaires, même les murs. (P.24 règles)
- Quand il manipule un obstacle, un personnage ne peut pas isoler une zone du reste du plateau de façon qu'on ne puisse plus y accéder sans franchir un obstacle. (P.33 règles)
- Un personnage (ou un monstre) peut se déplacer à travers les hexagones occupés par ses alliés (mais pas des adversaires), mais il **ne peut pas y terminer son mouvement**. (P.24 règles)

Événements de route (P.12 règles)

- Le groupe devra résoudre un événement de Route au début de chaque scénario, sauf :
 - Au début du scénario 0 et du 1.
 - Lorsque vous rejouez un scénario qui a échoué sans être retourné à Havreblanc.
 - Lorsque vous passez directement à un nouveau scénario qui est lié au précédent.
 - Lorsque vous jouez un scénario qui se déroule dans Havreblanc même.
 - Lorsque vous jouez un scénario en mode libre.
- Pour chaque carte Événement de route, choisir une option et la retournée pour lire l'effet résultant de votre choix. Il peut y avoir une icône qui indique que vous devez remettre la carte en bas de son paquet au lieu de la retirer du jeu.

Les terrains (P.14 règles)

- Les pièges infligent 2 dégâts + le niveau du scénario puis sont retirés du plateau.
- Les terrains dangereux infligent 1 dégât + un tiers du niveau du scénario arrondi au supérieur.
- Les terrains difficiles nécessitent 2 points de déplacement. Si l'Aventurier vol, cela ne s'applique qu'au dernier hexagone de son déplacement.
- Terrain verglacé : ajoute un déplacement gratuit dans la même direction que le déplacement que l'Aventurier a fait pour entrer sur l'hexagone. L'effet se déclenche de nouveau si c'est encore un terrain verglacé.
- Les obstacles ne bloquent pas la ligne de vue.
- Les Objectifs sont immunisés contre tous les états et les déplacements forcés. Initiative de 99. Ils ne sont pas considérés comme des obstacles.
- Si un trésor contient un modèle d'objet aléatoire, mélangez le paquet Modèle d'objet aléatoire puis piochez-en une carte, que vous ajouterez, ainsi que toutes les autres copies de cet objet (trouvées dans la réserve des objets indisponibles à la fabrication) dans la réserve des objets disponibles à la fabrication. S'il n'y a plus aucune carte & dans le paquet Modèle d'objet aléatoire, gagnez 1 en inspiration à la place.
- Si un trésor débloque un scénario aléatoire, piochez une carte du paquet Scénario aléatoire, lisez la section spécifiée sur la carte dans le Livret de sections, puis retirez la carte du jeu. S'il ne reste plus aucune carte dans le paquet Scénario aléatoire, gagnez 1 en inspiration à la place.
- Lorsqu'un trésor numéroté est pillé, cochez-le dans l'index des trésors page 78 et rayez-le dans le Livret de scénarios ou le Livret de sections, car il ne pourra pas être pillé de nouveau si la compagnie rejoue le scénario.

Attaque

- Une nouvelle carte Modificateur d'attaque est piochée pour chaque cible de la capacité d'attaque. (P.25 règles)
- Une carte Modificateur avec une icône Recyclage signifie qu'à la fin du tour, la défausse est mélangée à la pioche. (P.26 règles)
- Même si l'attaque inflige zéro dégât, l'effet d'attaque est toujours appliqué. (P.26 règles)
- Certaines attaques ont des capacités (par exemple, des capacités de Soin) qui ne sont pas des effets d'attaque mais qui sont quand même attachées à l'attaque. Ces capacités sont effectuées après la résolution complète de l'attaque (y compris après tout bonus de riposte). (P.26 règles)
- Effet **Avantage** : Piochez 2 cartes modificateurs et garder une de votre choix. (P.27 règles)
- Effet **Désavantage** : Piochez 2 cartes modificateurs et garder le plus mauvais résultat. (P.27 règles)
- Effet Avantage et Désavantage : Si le premier de ces deux modificateurs piochés est un modificateur Combo, piochez jusqu'à avoir une carte sans Combo. Ensuite piochez une seconde carte et ignorez toute icône Combo. Si l'attaque a Avantage, l'attaquant utilise tous les modificateurs Combo initiaux et celui de son choix parmi les deux derniers. Si l'attaque a Désavantage, l'attaquant ignore tous les modificateurs Combo initiaux et utilise le plus mauvais des deux derniers. Lorsqu'il est impossible de déterminer quel est le plus mauvais modificateur, l'attaquant doit utiliser celui pioché en premier. Tout effet non numérique est considéré comme ayant une valeur positive mais indéfinie. Une attaque ne peut pas gagner plusieurs fois Avantage ou Désavantage. Si une attaque a à la fois Avantage et Désavantage, on considère qu'elle n'a aucun des deux. (P.27 règles)
- Toute attaque à distance contre un adversaire adjacent a automatiquement Désavantage. (P.27 règles)
- L'aventurier peut perdre une carte de sa main de son choix, ou deux cartes de sa défausse de son choix pour annuler les dégâts. Même si les dégâts sont annulés, les états et les effets de cette source de dégâts s'appliquent toujours. (P.38 règles)

Etats

- Une fois acquis, un état demeure jusqu'à ce que les conditions pour le supprimer soient remplies. (P.28 règles)
- Un personnage ne peut pas avoir plusieurs instances du même état ; cependant, si un personnage gagne un état qu'il a déjà, la durée de l'effet est réinitialisée. (P.28 règles)
- Bloquer un état signifie que lorsque vous devriez gagner cet état, vous ne le gagnez pas. (P.28 règles)

Bonus Actifs

- Bonus persistants (signe infini) : Ces bonus s'activent lorsque la capacité est effectuée, et expirent lorsque la condition de retrait spécifiée est remplie. (P.30 règles)
- Si le bonus dure un nombre limité de rounds ou de tours, le round ou le tour au cours duquel il est activé ne compte pas. (P.30 règles)
- Un joueur peut volontairement retirer une carte avec un bonus persistant (mais pas un bonus de round) de sa zone active avant que le bonus ne prenne fin, mais ce faisant il supprime le bonus. (P.30 règles)
- Bouclier X : Un bonus de bouclier ne s'applique pas aux sources de dégâts qui ne sont pas des attaques. (P.31 règles)
- Perforation X : l'effet réduira le bonus de bouclier de la cible de X pour cette attaque. (P.27 règles)
- Riposte X : Ce bonus est déclenché par chaque attaque et intervient après la résolution de l'attaque. Un bonus de riposte n'étant pas une attaque ou un effet avec cible, les dégâts qu'il inflige ne peuvent pas être réduits par un bonus de bouclier. (P.31 règles)

Invocation (P.31 règles)

- L'invocateur peut volontairement retirer son invocation du plateau à tout moment, sauf pendant une autre capacité. Lorsqu'un aventurier est épuisé, toutes ses invocations sont retirées du plateau. Le tour de l'invocation se déroule toujours juste avant celui de l'aventurier.
- Les invocations ne sont pas contrôlées par leur invocateur, mais obéissent aux règles automatisées des monstres.
- Lorsqu'elle attaque, une invocation utilise le paquet Modificateur d'attaque de son invocateur.
- Si une invocation d'aventurier ne trouve pas de cible à mettre en focus, l'invocateur peut décider qu'elle se déplace vers lui à la place.
- Les invocations ne jouent jamais leur tour pendant le round au cours duquel elles sont invoquées.

Déplacement Forcé (P.32 règles)

- Il existe deux capacités principales de déplacement forcé : Poussée X et Traction X.
- La Poussée et la Traction ne sont pas affectées par les terrains difficiles.
- Lorsqu'un monstre (ou un aventurier) effectue une Poussée ou une Traction, le joueur décide de la direction, mais la cible doit se déplacer aussi loin que possible.
- Les personnages avec Immobilisation ou Étourdissement peuvent toujours être affectés par Poussée, Traction et Téléportation, mais pas par les autres types de déplacement forcé.
- Les effets multiples de Poussée ou Traction sont cumulatifs.

Pillage (P.32 règles)

- Pillage X est une capacité qui permet à un personnage de piller tous les pions Butin et les tuiles Trésor à une portée X ou moindre, y compris ceux qui se trouvent sur son hexagone actuel. (P.32 règles)
- Cette capacité n'est pas affectée par la présence de personnages ou de tuiles Décor. (P.32 règles)
- Lorsqu'un pion Butin est pillé, il est retiré du plateau. Si le pillleur est un monstre, rien d'autre ne se produit. Si le pillleur est un aventurier, il pioche une carte du paquet Butin (sauf si celui-ci est vide). (P.32 règles)
- Si la carte Butin lui fournit un objet aléatoire, le pillleur coche dans l'encadré Butin de la fiche du scénario, puis pioche une carte du paquet Objet aléatoire et l'ajoute à son stock d'objets. Il peut alors l'utiliser normalement pour le reste du scénario, même si cela lui fait dépasser sa limite pour ce type d'objet. Si le paquet Objet aléatoire est vide, cette carte est considérée comme une carte avec trois pièces. Si la carte Butin fournit des pièces ou des ressources, le pillleur ne les gagne pas avant la fin du scénario. (P.32 règles)
- Les monstres ne peuvent pas piller les tuiles Trésor. (P.32 règles)
- Si la tuile Trésor pillée est un trésor numéroté, cochez son numéro du trésor dans l'Index des trésors et appliquez son effet. Seul l'aventurier pillleur gagne la récompense, sauf s'il s'agit d'un modèle d'objet aléatoire ou d'un scénario aléatoire. (P.32 règles)
- Si un aventurier gagne un objet qu'il ne peut gagner, quelle qu'en soit la raison, il doit le donner à un autre aventurier ou le vendre immédiatement. (P.32 règles)

Récupération (P.33 règles)

- L'aventurier cherche dans son paquet de cartes perdues ou sa défausse et choisit le nombre de cartes indiqué dans la capacité, puis ajoute ces cartes à sa mains.

Donneur d'ordre (P.33 règles)

- **Octroyer** : Permet à un personnage de donner une capacité à un autre personnage. Le personnage qui reçoit l'ordre effectue la capacité. S'il s'agit de l'invocation d'un aventurier ou d'un allié du scénario, le donneur d'ordre décide de la façon dont la capacité est effectuée.
- **Contrôler** : Permet à un personnage de contrôler une capacité d'un adversaire. Le personnage qui reçoit l'ordre effectue alors la capacité, le donneur d'ordre décidant de la façon dont elle est effectuée. Durant cette capacité, le personnage qui reçoit l'ordre considère les alliés et les adversaires du donneur d'ordre comme ses propres alliés et adversaires. Lorsque le contrôle opère sur une capacité de déplacement, ce déplacement est considéré comme forcé.
- C'est le personnage qui reçoit l'ordre qui utilise son paquet Modificateur d'attaque normal.

Objet

- Les objets ne peuvent pas être transférés ou échangés entre les aventuriers. (P.35 règles)
- Un aventurier ne peut pas posséder plus d'un exemplaire d'un même objet. (P.35 règles)
- Des aventuriers différents ne peuvent pas posséder le même exemplaire d'un même objet. (P.35 règles)
- Un aventurier peut récupérer ses objets dépensés en effectuant un repos long. (P.36 règles)
- Lorsqu'un objet à usages multiples est récupéré, même avant d'avoir été entièrement dépensé, remplace le pion Aventurier sur le premier emplacement d'utilisation. (P.36 règles)
- Tous les objets reviennent à leur état originel entre chaque scénario ; aucun n'est jamais définitivement perdu. (P.36 règles)
- Chaque aventurier peut emporter un objet Tête, un objet Corps, un objet Pieds, et maximum deux objets à une main OU un objet à deux mains, plus un nombre petits objets (symbole sac ou bourse) inférieur ou égal à la moitié de son niveau (arrondissez au supérieur). (P.35 règles)

Repos (P.38 règles)

- **Court** : Pendant l'étape de Fin du round, l'aventurier perd alors une carte au hasard de sa défausse et remet les cartes restantes dans sa main. S'il souhaite garder la carte perdue, il peut, dans la limite d'une fois par repos court, subir 1 dégât pour perdre une autre carte au hasard à la place.
- **Long** : Pendant l'étape de Sélection des cartes. Ce repos est effectué à l'initiative 99 et constitue l'intégralité de son tour pour ce round. L'aventurier ne joue pas ses deux cartes. Il perd une carte de son choix de sa défausse et remet les cartes restantes dans sa main. Il effectue « Soins 2, sur vous-même » et Il récupère tous ses objets dépensés. Les objets peuvent être utilisés au cours du tour où ils sont récupérés.

Carte Capacité

- Certaines actions perdues présentent l'icône d'une pile de carte avec une croix rouge. Si un aventurier effectue une action présentant cette icône, quand la carte est placée dans la pile des cartes perdues, faites-la pivoter de 180° pour qu'elle soit à l'envers, afin d'indiquer qu'elle ne peut être récupérée d'aucune manière jusqu'à la fin du scénario. (P.38 règles)
- Une carte capacité peut toujours être utilisée pour une action de base « Attaque 2 » (action du haut) ou « Mouvement 2 » (action du bas). Si une carte est utilisée de cette manière, **la carte est défaussée** et aucune autre icône ou capacité de la carte n'est activée. (P.34 règles)
- Si une capacité à plusieurs effets, vous pouvez décider de n'en faire qu'une partie sauf si un effet a un point d'exclamation. (P.37 règles)

Epuisement (P.38 règles)

- Epuisement si : un Aventurier atteint zéro sur son compteur rouge de points de vie ou si un joueur n'a pas au moins deux cartes en main (à jouer) ou deux cartes dans sa défausse (pour un repos). Devenir épuisé de cette façon n'affecte pas le nombre de points de vie actuel de l'aventurier.
- Lorsqu'un aventurier devient épuisé, toutes ses cartes Capacité, y compris ses invocations et toute autre carte dans sa zone active, sont immédiatement placées dans sa pile de cartes perdues, et sa figurine retirée du plateau.

Focalisation des monstres

- Au début de son tour, déterminez l'adversaire sur lequel chaque monstre va se focaliser. Cette cible en focus est l'adversaire sur lequel le monstre peut effectuer une attaque en utilisant le moins de points de déplacement possible. (P.41 règles)
- Si ces adversaires sont tous à même distance, il se focalise sur celui qui agit le plus tôt dans l'ordre d'initiative. (P.41 règles)
- Les monstres ne déclenchent des hexagones négatifs que lorsqu'il n'y a pas d'autre chemin valide permettant l'attaque d'un adversaire. (P.41 règles)
- Il est possible qu'un monstre soit incapable de trouver une cible sur laquelle se focaliser, s'il n'arrive jamais à atteindre un hexagone valide à partir duquel effectuer son attaque. Dans ce cas, le monstre ne se déplace pas et n'attaque pas, mais il exécute toutes les autres capacités indiquées sur sa carte Capacité. (P.41 règles)
- Un monstre utilise toujours le moins de points de déplacement possible pour optimiser ses attaques pendant le tour en cours. (P.42 règles)
- Quand un monstre effectue une attaque à distance sur une cible adjacente, il s'éloigne d'abord de cette cible si possible, afin que l'attaque n'ait pas Désavantage. Lorsqu'un monstre effectue des attaques à distance sur plusieurs cibles, il se déplace pour attaquer le plus grand nombre de cibles possible (y compris celle en focus), avec le moins d'attaques désavantagées possible, tout en utilisant le moins de points de déplacement possible. (P.42 règles)

Capacités des monstres

- Capacités de soin des monstres : Le monstre se soigne lui-même ou soigne un allié dans la portée spécifiée. Il cible toujours le monstre à portée qui a la plus grande différence entre ses points de vie actuels et son maximum de points de vie. (P.43 règles)
- Capacités de pillage des monstres : pas de pillage de fin de tour. Si pillage, le monstre pille tous les pions Butin (pas les tuiles Trésor) dans la portée spécifiée. Le butin est détruit. (P.43 règles)
- Etats positifs : Le monstre cible toujours le monstre le plus proche sans l'état ou sinon celui qui agit le plus tôt dans l'ordre d'initiative. (P.43 règles)
- Lorsqu'un monstre invocateur est éliminé, ses invocations restent sur le plateau. Une invocation arrive toujours aussi près que possible d'un adversaire. (P.43 règles)
- Si l'invocation d'un monstre n'a pas de carte Capacité de monstre piochée pour sa famille ce tour-ci, piochez-en une pour déterminer une valeur d'initiative. Elle servira uniquement à déterminer les cibles en focus des capacités des autres personnages. (P.43 règles)
- Lorsqu'une carte Capacité de monstre indique une infusion ou une consommation, celle-ci se déclenche si au moins un monstre de la même famille effectue une capacité. (P.43 règles)
- Une infusion se produit au moment où le dernier monstre de la famille termine son tour ; une consommation se produit en revanche au moment où le premier monstre de la famille commence son tour, et bénéficie à tous les monstres de cette famille. (P.43 règles)

Information supplémentaire sur les monstres

- Monstres Nommés (et boss) : Les monstres nommés ne sont ni normaux ni d'élite, et ne sont donc pas affectés par les capacités qui ciblent ces catégories. Les monstres nommés agissent avant les monstres d'élite du même type. (P.44 règles)
- Contrairement aux monstres invoqués, Les monstres révélés ou générés agissent au cours du round où ils ont été ajoutés sur le plateau. Si une famille de monstres nouvellement ajoutés n'a pas de carte Capacité pour le round en cours, piochez-en une à ce moment-là. Les monstres révélés vont jouer APRÈS le personnage actif. Concrètement, une nouvelle piste de marqueur d'initiative va se construire après/en dessous du marqueur du joueur actif. (P.44 règles)
- Une fois à court de silhouettes, ne placez de nouveau monstre. (P.44 règles)
- Quand un monstre meurt : placez un pion Butin sur l'hexagone où il est mort, même s'il a été invoqué ou généré, sauf s'il s'agissait d'un allié du scénario. (P.45 règles)

Les alliés

- Lorsque les alliés attaquent, ils utilisent le paquet Modificateur d'attaque des alliés. Les alliés ne sont contrôlés par aucun aventurier et obéissent aux règles des monstres automatisées. (P.46 règles)

Organigramme des scénarios (P.51 règles)

- Au cours de la campagne, certains scénarios débloqués peuvent être bloqués, ce qui signifie qu'ils ne sont plus disponibles. Dans ce cas, apposez une vignette rouge de blocage sur la section correspondante de l'organigramme.
- C'est ici que vous pouvez voir si des scénarios sont liés entre eux (symbole chaîne).
- Vous pouvez aussi voir si un scénario a un prérequis.

Paquet Bâtiment (P.52 règles)

- Le paquet Bâtiment contient une carte pour chaque bâtiment existant actuellement à Havreblanc.
- Si un bâtiment peut avoir plusieurs niveaux, seule la carte correspondant à son niveau actuel doit se trouver dans le paquet.

Feuille de campagne (P.54 règles)

- **Le calendrier de la campagne** : Il y a 10 semaines par saison et deux saisons par an, l'été et l'hiver. Lorsque la compagnie retourne à Havreblanc après un scénario, cochez la case suivante.
- **Les réserves de Havreblanc** : un aventurier peut déplacer des ressources de sa réserve personnelle vers celles de Havreblanc, mais il ne peut pas déplacer des ressources des réserves de Havreblanc vers la sienne.
- La compagnie peut dépenser l'inspiration à la place d'un nombre égal de ressources matérielles lors du paiement des différents coûts des bâtiments. Les aventuriers peuvent dépenser 15 en inspiration lorsqu'ils partent en retraite pour accomplir une quête personnelle supplémentaire.
- **Moral** : La compagnie peut perdre 1 en moral pour effectuer une réparation au lieu de dépenser des ressources, et elle peut perdre 2 en moral pour effectuer une construction ou un agrandissement supplémentaire. Si le minimum ou le maximum est atteint, lisez la section indiquée dans le Livret de sections. Le moral de départ du groupe est déterminé à la fin du scénario 1.
- **Vignettes de campagne** : Lorsque la compagnie gagne une vignette de campagne, elle l'appose sur l'encart 'Vignettes de campagne' de la Feuille de campagne.
- **La piste de prospérité** : Le niveau de prospérité détermine le niveau de départ maximum des nouveaux aventuriers et le niveau maximum des agrandissements de bâtiments. Lorsque la compagnie reçoit « -X en prospérité », effacez les X cases précédentes, mais n'effacez jamais une case numérotée ou plus loin.
- **Table de départs en retraite** : registre permanent des aventuriers en retraite. Le nombre détermine le nombre de coches Bénéfice gagnées par le prochain aventurier qui sera créé.

Paquet garde de la ville (P.56 règles)

- Au début de la campagne, le paquet Garde de la Ville est un paquet standard de 20 cartes comportant les cartes suivantes : 6 cartes +0, 5 cartes -10, 5 cartes +10, une carte -20, une carte +20, une carte Destruction et une carte Réussite.
- Les cartes sont piochées du paquet Garde de la Ville lors de la résolution des événements d'attaque.

Débloquer de nouveau Bâtiments (P.57 règles)

- De nouveaux bâtiments sont débloqués par le départ en retraite des aventuriers.
- À chaque nouveau bâtiment correspond une enveloppe.
- Mélangez les cartes Quête personnelle de l'enveloppe dans le paquet Quête personnelle.
- Prenez la vignette « N0 » (N0 qui signifie le niveau zero d'un bâtiment) de l'enveloppe et collez-la. Le bâtiment débloqué doit encore être construit avant que la compagnie ne puisse interagir avec lui.

Réserves d'objets (P.58 règles)

- Fabrication et vente : Lorsqu'un aventurier dépense un objet pour payer un coût de fabrication ou vend un objet pour obtenir de l'or, remettez l'objet dans la réserve des objets disponibles correspondante.
- Lorsqu'un aventurier part en retraite, remettez tous ses objets dans la réserve des objets disponibles correspondante.
- Lorsque la compagnie gagne un modèle d'objet, déplacez tous les exemplaires de cet objet de la réserve des objets indisponibles vers celle des objets disponibles à la fabrication.
- Lorsque la compagnie prépare une nouvelle potion, déplacez tous les exemplaires restants de cet objet de la réserve des objets indisponibles vers celle des objets disponibles à la fabrication.

Ressources (P.56 règles)

- Tous les aventuriers peuvent utiliser les ressources matérielles de la réserve de Havreblanc pour payer les différents coûts des bâtiments, mais pas pour fabriquer des objets.
- Tous les aventuriers peuvent utiliser les plantes des réserves de Havreblanc pour fabriquer des objets et préparer des potions.
- Lorsque la compagnie perd collectivement des ressources, s'il n'y en a pas assez dans toutes les réserves réunies, il perd ce qu'il a et le reste est ignoré.

Aventurier : monter un niveau (P.63 règles)

- Lorsqu'un aventurier monte en niveau il doit :
 - Choisir une nouvelle carte Capacité.
 - Augmenter sa valeur maximale de points de vie
 - Gagner une nouvelle coche de bénéfice **X** (on ne parle pas ici de coche en haut à droite de la fiche Aventurier mais bien une coche pour l'acquisition d'un nouveau bénéfice). Si un bénéfice donne à l'aventurier un autre bénéfice sans rapport avec son paquet Modificateur d'attaque, il peut garder la carte Rappel de bénéfice correspondante dans sa zone active, pour s'en souvenir.

Aventurier : retraite (P.64 règles)

- Un aventurier ne peut partir en retraite que pendant l'étape de Temps mort.
- Pour un départ en retraite, gagnez 2 en prospérité, et débloquent l'enveloppe de bâtiment spécifiée sur la carte Quête personnelle. Si cette enveloppe est déjà débloquée, débloquent l'enveloppe alternative à la place. Si les deux enveloppes sont déjà débloquées, la compagnie gagne un scénario aléatoire (ou 1 en inspiration si ce paquet est épuisé) et un modèle d'objet aléatoire (ou 1 en Inspiration si ce paquet est épuisé).
- L'aventurier qui part en retraite peut dépenser une fois 15 points d'inspiration pour piocher deux quêtes personnelles supplémentaires et en choisir une à accomplir immédiatement, sans remplir les conditions requises ; il remet l'autre dans le paquet, puis mélange celui-ci. Cela permet à la compagnie d'obtenir 2 de plus en prospérité et de débloquent une autre enveloppe de bâtiment. Les effets de l'accomplissement de deux quêtes personnelles au moment de la retraite sont résolus simultanément, de sorte qu'ils ne s'influencent pas l'un l'autre.
- Un numéro de section se trouve en bas du verso du plateau Aventurier. Lisez cette section dans le Livret de sections.
- Inscrire l'Aventurier qui part sur la feuille de campagne.
- Les objets de l'Aventurier qui part sont remis dans les réserves d'objets disponibles, ses ressources sont transférées dans les réserves de Havreblanc et tout son or est perdu.

Aventurier : création

- Lorsqu'un nouvel aventurier est créé, il gagne une coche de bénéfice pour chaque aventurier de ce joueur déjà parti en retraite. Si un joueur joue en solo avec plusieurs aventuriers (voir p. 69), comptez les prédécesseurs de chaque aventurier séparément. (P.64 règles)
- Créer un Aventurier (P.65 règles) :
 - Après qu'un joueur a mis son aventurier en retraite, ou s'il souhaite simplement essayer quelque chose de nouveau, il peut créer un nouvel aventurier pendant l'étape de Temps mort.
 - Si son aventurier n'est pas encore parti en retraite, le joueur peut soit le mettre de côté pour le rejouer plus tard, soit l'abandonner. S'il est mis de côté, sa quête personnelle, ses objets, son or et ses ressources sont conservés. S'il est abandonné, sa carte Quête personnelle est remise dans le paquet, ses cartes Objet sont remises dans les réserves d'objets disponibles, ses ressources sont transférées dans les réserves de Havreblanc et tout son or est perdu.
 - Le joueur pioche deux quêtes personnelles pour son nouvel aventurier, en choisit une qu'il conserve et remélange l'autre dans le paquet. Il est possible que le paquet Quête personnelle soit épuisé. Dans ce cas, les nouveaux aventuriers créés pendant la campagne ne reçoivent pas de quête personnelle et ne peuvent donc pas être mis en retraite. Cependant, les joueurs peuvent toujours les mettre de côté ou les abandonner quand ils le souhaitent.
 - Le nouvel aventurier commence avec (10xP+20) pièces d'or, où « P » est le niveau de prospérité actuel. Ce pécule de départ doit être dépensé immédiatement pour acheter des objets dans les réserves disponibles. Le nouvel aventurier gagne un nombre de coches de bénéfice égal au nombre d'aventuriers précédemment mis en retraite par ce joueur au cours de la campagne.
 - Il peut immédiatement passer au niveau supérieur, et ce même plusieurs fois, tant que son niveau ne dépasse pas la moitié du niveau de prospérité actuel.

Fabriquer des Objets (P.65 règles)

- Les objets autres que les potions peuvent être fabriqués en interagissant avec le bâtiment Échoppe du fabricant.
- Lors du paiement des coûts de fabrication, les ressources matérielles ne peuvent pas être prélevées dans les réserves de Havreblanc, mais les ressources végétales peuvent l'être.
- Lorsqu'un aventurier souhaite fabriquer un objet, mais que pour cela il doit dépenser un autre objet dont tous les exemplaires appartiennent à d'autres membres du groupe, il peut dépenser l'intégralité du coût de fabrication de l'objet qui lui manque (or, objets, et/ou ressources) au lieu de dépenser l'objet lui-même.
- Certains objets affichent plusieurs coûts séparés par un trait horizontal. Il faut payer l'intégralité des ressources demandées. En d'autres termes, le trait signifie ET non pas OU.

Préparer des potions (P.66 règles)

- Les aventuriers préparent une potion en dépensant deux ressources végétales. Référez-vous à la combinaison de ces deux plantes sur la charte alchimique pour savoir quelle potion est préparée.
- L'aventurier qui prépare la potion gagne un exemplaire de la potion préparée, qu'il peut conserver ou donner immédiatement à un autre membre du groupe.
- Déplacez tous les exemplaires restants dans la réserve des objets disponibles à la fabrication.
- Une fois que l'Échoppe de l'Alchimiste a été agrandie au niveau 2, les potions préparées peuvent être distillées.
- Les aventuriers distillent une potion en la refaisant passer de leur stock d'objets à la réserve des objets disponibles à la fabrication. L'aventurier qui distille gagne l'une des ressources végétales requises pour préparer la potion. Si la même potion a été révélée dans plusieurs fenêtres de la charte alchimique, l'aventurier qui distille peut choisir une ressource végétale de n'importe laquelle de ces recettes de potion. Les potions qui n'ont pas encore été révélées sur la charte alchimique ne peuvent pas être distillées.
- Une fois que l'Échoppe de l'Alchimiste a été agrandie au niveau 3, des potions plus puissantes peuvent être préparées en dépensant trois ressources végétales quelconques. Ces combinaisons de trois plantes ont chacune leur propre fenêtre sur la charte alchimique. Toutes les combinaisons de trois plantes préparées avec au moins deux ressources de la même plante produisent la même potion, qui ne peut pas être distillée.

Vendre des objets (P.67 règles)

- Lorsqu'un aventurier gagne un autre exemplaire d'un objet qu'il possède déjà, il doit le vendre immédiatement. Il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié de son coût (arrondissez à l'inférieur). Lorsqu'un aventurier vend un objet fabriqué, il gagne 2 pièces d'or pour chaque ressource ou objet nécessaire à sa fabrication. Les objets vendus sont remis dans la réserve des objets disponibles correspondante.

Acheter des Objets (P.67 règles)

- Les objets ne peuvent pas être achetés tant que le bâtiment 37 n'est pas construit.

Construire/Améliorer un Bâtiment (P.68 règles)

- La construction et l'agrandissement ont toujours un prérequis de prospérité.
- Lorsque la construction ou l'agrandissement d'un bâtiment entraîne une hausse du niveau de prospérité, tout aventurier dont le niveau est inférieur à la moitié du nouveau niveau de prospérité (arrondissez au supérieur) peut immédiatement monter en niveau.
- Pour construire un bâtiment débloqué, la compagnie doit payer son coût de construction, qui est indiqué sur la vignette « N0 » du bâtiment (ou directement sur la carte elle-même dans certains cas) avec des ressources provenant de la réserve de Havreblanc. Lorsque ce coût est payé, recouvrez le bâtiment avec la vignette de niveau 1 correspondant, et insérez la carte de niveau 1 correspondante à sa place dans le paquet Bâtiment. La compagnie gagne alors le bonus de prospérité et applique tous les autres effets uniques indiqués sur la carte Bâtiment. Lors de la prochaine phase d'Avant-poste, l'effet normal du bâtiment sera résolu et il sera possible d'interagir avec celui-ci (à moins qu'il ne soit détruit).
- Pour agrandir un bâtiment existant, la compagnie doit payer son coût d'agrandissement, qui est indiqué sur le côté « normal » de sa carte, avec des ressources provenant de la réserve de Havreblanc. Lorsque ce coût est payé, recouvrez la vignette actuelle avec celle du niveau suivant, et dans le paquet Bâtiment, remplacez sa carte par celle du niveau suivant. La compagnie gagne alors le bonus de prospérité et applique tous les autres effets uniques indiqués sur la nouvelle carte Bâtiment.
- Pour reconstruire un bâtiment détruit, la compagnie doit payer son coût de reconstruction, qui est indiqué sur le côté « Détruit » de sa carte, avec des ressources provenant de la réserve de Havreblanc.

Important

- Lorsqu'un aventurier est épuisé, si le scénario est accompli, il peut quand même atteindre son objectif de bataille et obtenir ses maîtrises, gagner les récompenses du scénario et conserver toute l'expérience, les pièces d'or et le butin qu'il a obtenus pendant le scénario. (P.48 règles)
- Sur une carte Capacité, il peut y avoir plusieurs capacités séparées par une petite ligne de capacité. Les capacités sont toujours effectuées dans l'ordre. (P.20 règles)
- Concernant l'ordre dans lequel vous pouvez jouer les actions hautes ou basses des cartes Capacité : vous pouvez **effectuer l'une ou l'autre action en premier**. (P.34 règles)
- Une carte Bénédiction/Malédiction est enlevée du paquet modificateur une fois piochée et résolue. (P.28 règles)
- Si une capacité a plusieurs effets, vous pouvez décider de n'en faire qu'une partie sauf si un effet a un point d'exclamation. (P.37 règles)
- Les dégâts infligés par la riposte ne peuvent pas être réduits par un bonus de bouclier. (P.31 règles)
- Si un monstre a effectué une action d'attaque à votre encontre, même si les dégâts finaux sont annulés par une carte modificatrice, la riposte a lieu.
- En début de campagne, Frosthaven débute avec 4 soldats dans sa caserne grâce à l'effet de construction de la caserne (en bas à droite de la carte caserne niveau 1).
- Si un objectif a $Ax(NS+2)$ points de vie, cela signifie Nombre Aventurier $\times$ (Niveau scénario + 2).