

Carnevale

Traduction Fan Made
(c) 2018 TTCombat



Sommaire

1	Les bases	5
1.1	Profils des personnages	5
1.2	Jet de Dés	7
1.3	Succès, Échecs, Coups de Maître et Maladresses	7
1.4	Types de jets de dés	8
1.5	Infliger des dégâts	8
1.6	Mesures	8
1.7	Ligne de vue	9
1.8	Couvert	9
1.9	Personnages amis et ennemis	9
1.10	Action, volonté et points de commandement	10
1.10.1	Points d'action (PA)	10
1.10.2	Points de volonté (VOL)	10
1.10.3	Points de commandement (CDT)	10
1.11	Installation	11
1.12	Initiative	11
1.13	Rounds et activations	11
2	ACTIONS	12
2.1	MOUVEMENT IPA	12
2.1.1	Escalader	12
2.1.2	Dager	12
2.2	SAUTER IPA	12
2.2.1	Enchaînement de sauts	12
2.2.2	Atterrissage contrôlé +IPA	12
2.3	Chute	15
2.4	Plongée 2PA	15
2.5	Attaquer	16
2.5.1	Attaques d'opportunité	16
2.5.2	Notion de contact	16
2.5.3	Charge	16
2.5.4	Charge plongeante	16
2.5.5	Désengagement	16
2.5.6	Garde 1 PA	16
2.6	Combat IPA	17
2.6.1	Combat dans l'eau	17
2.6.2	Armes	17
2.7	Agripper 1 PA	17
2.8	Noyer IPA	18
2.8.1	Noyade	18

2.9	Magie.....	18
2.9.1	Mages.....	19
2.9.2	Disciplines.....	19
2.10	Lancer un Sort IPH.....	19
2.10.1	Lancer.....	19
2.10.2	Dissipation.....	19
2.11	Terrains.....	20
2.11.1	Terrain solide.....	20
2.11.2	Terrain vertical.....	20
2.11.3	Terrain impraticable.....	20
2.11.4	Eau.....	20
2.11.5	Canaux.....	20
2.11.6	Obstacles et débris.....	20
2.11.7	Ruines.....	20
2.11.8	Cordes et Échelles.....	21
2.11.9	Gondoles.....	21
3	Préparer une partie.....	22
3.1	Construire votre bande.....	22
3.1.1	Les ducats.....	22
3.1.2	La fréquence.....	22
4	Scénarios & Campagnes.....	22
4.1	Scénarios.....	22
4.2	Bandes.....	22
4.3	Mise en place.....	23
4.4	Les objectifs.....	23
5	EXPLOITS.....	24
	26
6	DISCIPLINES MAGIQUES.....	Erreur ! Signet non défini.
6.1	Les Rites de sang (VO: Blood Rites).....	28
6.2	Les Dévotions (VO: Divinity).....	29
6.3	Destin [VO: Fateweaving].....	30
6.4	Les Runes de Souveraineté [VO: Runes of Sovereignty].....	31
6.5	L'Entropie (VO: Wild Magic).....	32
7	Règles spéciales.....	33
7.1	Compétences de personnages.....	33
7.2	Attributs des armes.....	36
7.3	Équipement.....	38
8	Règles de campagne optionnelles.....	39
8.1	Gagner de l'expérience (XP).....	39
8.2	Gagner des Talents.....	39

8.3	Moral.....	40
8.4	Blessures	41
8.5	Gagner sa croûte	41
8.6	Améliorer votre bande	41
8.7	Les Prodiges	41
8.8	Fin d'une campagne	42
Feuille de références rapides.....		1
Points de commandement (CDT).....		1
Mouvement IPA.....		1
Nager.....		1
Sauter IPA.....		1
Enchaînement de sauts.....		1
Atterrissage contrôlé + IPA.....		1
Chute.....		2
Plongée 2PA.....		2
Désengagement.....		2
Armes		2
Combat IPA.....		2
Combat dans l'eau		2
Protection		3
Agripper (Grapple) 1 PA.....		3
Noyer 1AP.....		3
Sonné.....		3
Lancer un sort IPA.....		3
Dissipation		4
Peur (x).....		4
Primitif.....		4

AVANT PROPOS

Le présent livre de règles est une traduction d'amateurs du jeu Carnevale de TTCombat, librement traduit du livre avec le consentement des concepteurs du jeu.

Les droits du jeu et toute marque Carnevale, ses factions et personnages sont l'entière propriété de Troll Trader Ltd sous copyright © 2018 TTCombat

www.carnevalegame.com

FOREWORD

This rulebook is a fanmade translation of the Carnevale game edited by TTCombat, translated with the agreement of its designers.

All trademarks including Carnevale, factions and character names are property of Troll Trader Ltd.

www.carnevalegame.com © 2018 TTCombat

Traduit de l'anglais par les joyeux scribouilleurs Nicolas DRELON, Jérémy TABART, Nicolas BRACHET, Tanguy LEMAIRE

Dans cette section, vous découvrirez comment jouer à Carnevale, sauter sur les toits, nager dans les canaux, combattre de terribles monstres, utiliser des armes à feu, mais aussi faire usage de la magie et tout un tas d'autres choses. Rassembler votre bande et venez découvrir Venise.

La Règle d'Or

Carnevale est un jeu d'escarmouche à dimension narrative. Les règles qui suivent ont été conçues pour en faire un jeu amusant, rapide, dynamique et facile à comprendre. Cependant, l'aspect narratif ne doit jamais être négligé. C'est un jeu d'acrobaties audacieuses, de combats acharnés et de magie obscure.

Lorsque vous créez vos histoires autour de la table de jeu, il convient de laisser à votre adversaire une certaine latitude lorsqu'il s'agit de mesurer les distances, planifier les actions ou n'importe quelle autre situation qui pourrait se produire durant la partie. Une action spectaculaire aura donc priorité l'application à la lettre des règles de ce livre.

Par exemple si votre adversaire décide d'effectuer un saut de toit en toit, mais qu'en mesurant les distances il s'aperçoit que la figurine ne peut pas bien voir son point d'arrivée, ce serait une bonne idée de le laisser effectuer le saut quand même... Qui sait quand vous aurez l'occasion de tenter une action aussi risquée?

1 Les bases

1.1 Profils des personnages

Chaque modèle de Carnevale est appelé un personnage. Chaque personnage est doté d'une série d'attributs et de capacités. Ceux-ci sont documentés dans le profil du personnage.

© 2018 TTCOMBAT - Tous droits réservés



Capodecina

Capodecina

Mot-Clés
Faction (La Guilde), Leader, Humain

Compétences du personnage
Acrobatie (3), Combattant Expert (3), Infiltration, Pickpocket

PA 3 PV 13 VOL 4 CDT 5

Coût 20 Socle 30 mm

MOV	DEX	ATT	PRO	PSY
5	6	5	3	4

Arme	Portée	Précision	Damage	Pénétration	Capacités
-	-	-	-	-	-
Lames jumelles	0"	-	+1	-	-

Capacités spéciales
COMMANDEMENT: L'entraînement de la Guilde. Tous les personnages alliés dans un rayon de 6" gagnent la capacité Insaisissable (3) jusqu'à la fin du tour



Un profil de personnage décrit par les informations suivantes :

Personnage - Affiche le nom et l'image du personnage.

Taille - La taille du socle du personnage, qui est indiquée en millimètres (diamètre).

Coût - Indique le nombre de Ducats que ce personnage coûte.

Les statistiques sont utilisées pour évaluer les compétences d'un personnage dans différents aspects du jeu. Les statistiques (stats) sont utilisées pour lancer les dés. Vous pouvez être amené à modifier ces statistiques durant la partie. Un personnage ne peut jamais avoir une statistique inférieure à 0 ou supérieure à 10. Les statistiques sont réparties dans les catégories suivantes :

Mouvement (MOV) - Distance dont un personnage peut se déplacer. Chaque point est égal à 1" (~2,5 cm) de mouvement.

Attaque (ATT) - Aptitude d'un personnage aux combats à distance et en mêlée. Chaque point équivaut à un dé.

Dextérité (DEX) - Aptitude d'un personnage à effectuer des mouvements spéciaux et à éviter les attaques. Chaque point équivaut à un dé et le nombre total est le seuil de difficulté que votre adversaire doit atteindre pour vous toucher lors d'une attaque.

Psyché (PSY) - La capacité d'un personnage à utiliser ses facultés mentales. Utilisée pour les tests de moral et la magie. Chaque point équivaut à un dé.

Protection (PRO) - La capacité d'un personnage à limiter les dommages qu'il reçoit, à la fois de d'origine naturelle ou héritée d'un équipement avec lequel il se bat. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il lance un nombre de dés égal à sa valeur PRO. La protection peut réduire les dégâts au minimum à 0 si l'attaque n'est pas assez puissante ou si la cible est bien blindée.

Les points sont une ressource limitée pour chaque personnage. Ils sont perdus et parfois reconstitués tout au long de la partie. Les points sont répartis dans les catégories suivantes :

 **Points d'action (PA)** - Indique le nombre de points d'action que le personnage a à sa disposition à chaque tour. Les points d'actions sont restitués en début de tour, et les points restant en fin d'activation sont défaussés. **Un personnage ne peut jamais utiliser plus de 3 points d'action à chaque activation.**

 **Points de vie (PV)** - Les points de vie sont la quantité de dégâts qu'un personnage peut subir avant d'être mis hors combat. À chaque fois qu'un personnage subit 1 Dommage, rayez 1 point de vie de son profil de personnage. **Une fois qu'un personnage est réduit à 0 point de vie, il est retiré du jeu.**

 **Points de volonté (VOL)** - Les points de volonté sont utilisés pour renforcer les actions d'un personnage au cours du jeu ou pour pratiquer la magie. Gardez une trace des points de volonté que chaque personnage utilise pendant la partie.

 **Points de commandement (CDT)** - Les personnages dotés de points de commandement peuvent les utiliser pour déclencher les capacités de commandement ou à l'usage des personnages amis pour qu'ils effectuent des actions supplémentaires lors de leur activation. Les points de commandement sont également utilisés pour déterminer qui active en premier ses personnages.

Armes - L'équipement du personnage est répertorié ici. Si un personnage possède plusieurs armes, il peut choisir laquelle utiliser pour chaque action. Si le profil du personnage fait mention de plusieurs armes séparées par «OU», vous devez alors choisir de laquelle il est équipé **avant le début de la partie** et vous ne pouvez pas modifier ce choix en cours de partie.

Règles spéciales - Toutes les règles spéciales du personnage sont listées ici. Les capacités uniques du personnage sont listées en gras et seront expliquées sur la feuille de personnage.

Mots-clés – Ce sont les mots qui définissent le personnage, tels que Humain, Monstre, etc. Certaines règles spéciales n'affectent un personnage qu'avec certains mots-clés.

Capacités du personnage - Toutes les capacités du personnage sont listées ici. La section Règles spéciales de ce livre contient des capacités de personnage universelles, mais de nombreux personnages ont des capacités qui leur sont propres.



La mesure s'effectue d'un point à l'autre, en suivant le chemin le plus direct possible. Le mouvement se mesure horizontalement ou verticalement en cas d'escalade, mais la mesure de distance pour un tir d'arbalète s'effectuera en ligne droite d'un personnage à l'autre. Dans cet exemple, le Capodecina se déplace de 5" de A à B. La distance est mesurée de l'avant du socle et ce point ne peut être déplacé plus loin que cette distance.

1.2 Jet de Dés

Carnevale utilise des dés à 10 faces, désignés dans ce livre comme D10.

A chaque fois que vous êtes invité à lancer des dés, vous devez d'abord calculer le nombre de dés que vous devez lancer. L'attribut du personnage indique le nombre de dés qui sera modifié par les bonus d'armes, les capacités des personnages ou le fait d'être Sonné.

Un jet de dés ne peut jamais dépasser un maximum de 10 dés et ne peut pas être réduit à moins de 0 dé.

Un résultat de dés réussi, c'est-à-dire supérieur ou égal au seuil de difficulté du jet, est appelé un **As**. Le résultat sur les dés pour marquer un As change en fonction du type de jet (voir "Types de jets de dés").

Un résultat de 10 sur un dé sera toujours un As, au même titre qu'un résultat de 1 sera toujours un échec.

A chaque fois que vous faites un jet de dés, l'un d'entre eux doit être le **Dé du Destin**. Il doit avoir une couleur différente pour le distinguer. Vous

devez toujours avoir un dé du destin dans chaque jet de dé. Si vous ne lancez qu'un dé, il s'agira du dé du destin.

Certaines règles peuvent vous permettre de relancer un ou plusieurs dés. Les dés **ne peuvent être relancé qu'une seule fois** et vous devez accepter le deuxième résultat, même s'il est pire que le premier. Sauf indication contraire, **vous ne pouvez jamais relancer le dé du destin.**

Lorsque deux joueurs jettent leurs dés pour la résolution d'une même action, le joueur dont c'est l'activation peut décider de relancer les dés en premier, puis l'adversaire peut décider de relancer les siens.

Tous les dés qu'un joueur décide de relancer doivent l'être en même temps.

1.3 Succès, Échecs, Coups de Maître et Maladresses

Si un jet contient **au moins un As**, il réussit. On parlera alors d'un **Succès**

Si une action ne contient **pas d'As**, elle échoue. On parlera alors d'un **Échec**.

En lançant les dés, le dé de destin agit comme n'importe quel autre dé en termes de décompte des As. Cependant, un résultat de 10 ou 1 donnera un résultat différent en fonction de l'action exécutée.

Chaque fois que vous réussissez un jet **et que le dé du destin donne un 10**, il est traité comme un **Coup de Maître**.

Suivez les règles indiquées pour un Coup de Maître au lieu des règles de Succès pour cette action.

Les dés de destin comptent toujours comme un As dans un jet Coups de Maître.

À chaque fois que vous échouez à un jet **et que le dé du destin donne un 1**, ce jet est une **Maladresse**.

Suivez les règles de **Maladresse** pour l'action au lieu des règles d'échec.

1.4 Types de jets de dés

À Carnevale, il existe cinq types de Jets :

Jet de Base

Les jets de base s'appuient sur les statistiques d'un personnage et sont utilisés pour résoudre des situations dans lesquelles un seul personnage est impliqué. Lorsque vous effectuez un jet de base, utiliser les statistiques du personnage pour connaître le nombre de dés à lancer.

Le seuil de réussite d'un jet de base est de 7 ou plus sauf indication contraire. C'est-à-dire que chaque dé obtenant un résultat de 7 ou plus compte pour un As.

Si vous obtenez un ou plusieurs As, le résultat est un succès.

Jets en Opposition

Les jets en opposition permettent de résoudre une action impliquant deux personnages ou plus.

Le joueur de chaque personnage effectue un jet de base en utilisant le même attribut.

Le seuil de difficulté est égal à 7 sauf indication contraire.

Soustrayez les As du joueur adverse (jusqu'à un minimum de 0) des As du joueur ayant initié l'action, puis traitez le résultat comme un jet de base.

Attaque

Les jets d'attaque utilisent la statistique **ATTAQUE (ATT)** du personnage.

Le seuil de difficulté est égal à la DEXTÉRITÉ (DEX) de la cible.

Si vous obtenez un ou plusieurs As, le résultat est un succès.

Magie

Les jets de Magie utilisent la statistique **PSYCHE (PSY)** d'un personnage.

Le seuil de difficulté est égal à la difficulté du sort.

Si vous obtenez un ou plusieurs As, le résultat est un succès.

Protection

Les jets de protection utilisent la statistique de **PROTECTION (PRO)** d'un personnage.

Le seuil de difficulté est égal à 7 sauf indication contraire.

Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, faites un jet de protection et consultez le tableau ci-dessous.

Succès	Réduisez les dommages de 1 pour chaque As
Echec	Pas d'effet
Coups de Maître	Réduisez les dommages de 1 plus 1 pour chaque As
Maladresse	Augmentez les dommages de 1.

1.5 Infliger des dégâts

De nombreuses situations exigent qu'un personnage soit attaqué ou subisse des dégâts, comme être touché par une action de combat, tomber d'un bâtiment ou même se noyer !

Chaque point de dégâts infligé fait perdre 1 point de vie au personnage.

Lorsqu'un personnage prend des **Dommages**, il fait un **Jet de protection**.

Cependant, lorsqu'un personnage perd des **Points de Vie**, aucune armure ne permettra de se protéger et il **ne pourra pas** faire de jet de protection.

1.6 Mesures

Carnevale mesure ses distances en pouces, indiquées par des guillemets (par exemple, 6 pouces est noté 6 "). Une mesure de 1 pouce est à peu près équivalente à 2,5 cm.

Vous êtes autorisé à mesurer à tout moment.

Pour calculer une distance, mesurez l'espace entre les deux points les plus proches.

Lorsque vous mesurez la distance entre deux personnages, mesurez toujours à partir de la partie la plus proche de leur socle. La taille des socles est indiquée sur le profil du personnage sous forme d'un diamètre en millimètres.

1.7 Ligne de vue

Carnevale utilise une notion de ligne de vue réelle.

Pour vérifier si un personnage a une ligne de vue sur un autre personnage, tracez une ligne droite entre les miniatures.

Si une partie du corps ou de la tête du personnage est visible, le personnage est visible.

Mesures et déplacements sur le terrain

Carnevale est un jeu qui utilise beaucoup de décors.

Les rues et les canaux surpeuplés de Venise sont parfaits pour courir et se battre dans des endroits exigus. Cependant, un nombre important de terrains et décors a aussi des inconvénients. Les lignes de vue et les distances ne sont pas toujours faciles à mesurer et divers petits objets peuvent souvent gêner. Dans ces situations, un pointeur laser peut-être très utile, dessinant une ligne de visée direct entre deux personnages.

Lorsqu'ils jouent à Carnevale, les joueurs doivent ignorer tous les terrains de hauteur inférieure ou égale à 1" pour les mesures, la définition des lignes de vue et les déplacements. Tous les personnages sont capables de passer sans problèmes au-dessus de petits objets tels que des boîtes ou des clôtures.

1.8 Couvert

Si le corps d'un personnage est caché d'au moins 75% (y compris les bras, les jambes, les armes, etc.), il est considéré comme étant à couvert et gagne +1 PRO. Un personnage peut être à couvert lorsqu'il est attaqué à distance mais aussi au contact.

Dans certaines situations, il sera difficile de dire si un personnage est à couvert. Dans ces situations - **si les joueurs ne peuvent pas prendre de décisions - le personnage attaqué compte toujours comme étant à couvert.**

Un personnage dans l'eau est toujours considéré comme bénéficiant d'un couvert des attaques à distance ou de contact

1.9 Personnages amis et ennemis

Tout personnage de votre bande est un personnage ami, et tous les personnages des bandes adverses sont des personnages ennemis.

Lorsque les capacités disent qu'elles affectent n'importe quel personnage ami, cela inclut le personnage qui l'utilise, à condition qu'il soit la cible ou à portée de la capacité.



Tout élément de terrain ou décor d'une hauteur inférieure à 1" est ignoré pour le déplacement. Dans cet exemple, le Capidecina (au second plan) serait capable de se déplacer librement sur la partie basse de la fontaine.

Lorsque vous devez estimer si un personnage est à couvert ou non, prenez le point de vue du personnage. Le Magus Rashaar (au premier plan) peut voir plus de 75% du Capidecina. Ainsi, le Capidecina n'est pas à couvert.

Dans l'autre sens, le Magus Rashaar qui se cache derrière une échoppe pourrait bien être dans une situation de couvert (plus de 75% occulté depuis le point de vue de son adversaire)

1.10 Action, volonté et points de commandement

La plupart des statistiques d'un personnage à Carnevale sont fixes, mais les points d'action, les points de volonté et les points de commandement changent fréquemment au cours du jeu. Chacun est utilisé pour une situation différente. Gardez une trace du nombre de points qu'un personnage possède pendant la partie.

1.10.1 Points d'action (PA)

Les actions sont des attaques, des mouvements ou des capacités spéciales qu'un personnage peut exécuter. Les actions sont généralement associées à un coût en points d'action (PA), bien que certaines n'en utilisent pas. **Il vous suffit de payer le coût sur les PA restants d'un personnage pour effectuer l'action.** Une fois l'action terminée, un personnage est capable d'exécuter une autre action s'il lui reste suffisamment de PA.

Un personnage ne peut jamais utiliser plus de 3 PA à chaque activation. Un personnage n'a pas l'obligation d'utiliser tous ses PA lors d'une activation, mais tout PA non utilisé est perdu à la fin de l'activation.

Au début d'un nouveau round, les PA de l'ensemble des personnages sont reconstitués.

1.10.2 Points de volonté (VOL)

Il existe trois façons d'utiliser des points de volonté (VOL) dans Carnevale:

- Modifier les jets des personnages,
- Lancer des sorts
- Activer certaines capacités spéciales.

Les règles pour lancer des sorts se trouvent dans la section Magie et les capacités spéciales utilisant des points de volonté se trouvent dans les profils du personnage.

Avant qu'un personnage ne lance un jet de dés, vous pouvez choisir de dépenser 1 de ses points de volonté pour augmenter ce jet de 1 dé, dans la limite de 10 dés. Vous pouvez dépenser **jusqu'à 2 points** de volonté de cette manière par jet de dés. Notez que l'utilisation de points de volonté n'augmente pas les statistiques du personnage, mais seulement le nombre de dés utilisés pour ce jet.

Lorsque plusieurs joueurs souhaitent utiliser des points de volonté pour modifier les résultats d'un même lancer de dés, ils peuvent déclarer leur utilisation dans n'importe quel ordre. **Les lancers ne se feront que lorsque tous les joueurs auront fait leur choix.**

1.10.3 Points de commandement (CDT)

La réserve de points de commandement est utilisée pour toute la durée de la partie, leur usage est donc définitif .

Vous pouvez utiliser les points de commandements de 4 façons :

1. Au début de son activation, vous pouvez dépenser 1 CDT pour donner 1PA à une **autre** figurine amie **en ligne de vue**.

Rappel : Un personnage ne peut utiliser que 3 PA par activation.

2. Vous pouvez utiliser 1 CDT pour faire une seule **action hors séquence** avec un personnage ami en ligne de vue (avec la possibilité pour un personnage de bénéficier de cette action pour lui-même) Cela peut être fait à tout moment après qu'un personnage ami ou ennemi, ait fini une action (mais avant les attaques d'opportunité)

L'action entreprise peut être n'importe quelle action que le personnage aurait normalement le droit de faire et ne coûte pas de PA. Cette action peut déclencher une attaque d'opportunité.

Cette action supplémentaire n'affecte l'activation du personnage d'aucune façon.

3. Au début de son activation ou après avoir terminé une action, un personnage peut dépenser un CDT pour activer une Capacité de Commandement. Les capacités de commandement sont propres à chaque personnage et aux factions. Elles sont détaillées sur le profil d'un personnage ou dans les règles de la faction en question.

Un personnage ne peut utiliser qu'une seule compétence de commandement par tour et ce, quel que soit le nombre de compétences de commandement auxquelles il a accès. Un personnage utilisant une capacité de commandement a juste besoin d'avoir une ligne de vue de sa cible si la compétence le précise. Les capacités de commandement prennent effet au

moment de leur utilisation, sauf cas contraire précisé dans la description de celle-ci .

4. Au début de la partie, vous pouvez utiliser 1 CDT pour échanger une carte Exploit. Une seule utilisation par Exploit.

1.11 Installation

Pour jouer à Carnevale, il suffit de choisir et de suivre les règles de l'un des scénarios. Les règles du scénario vous guideront dans la configuration de la table et vous montreront comment gagner chaque partie.

1.12 Initiative

Au début de chaque tour, chaque joueur lance 1D10 pour chaque CDT non utilisé en sa possession. Celui qui fait le plus de 7+, active une figurine en premier.

Coups de Maître	Prise automatique de l'initiative
Maladresse	Perte automatique de l'initiative
Egalité	Chacun lance 1D10 jusqu'à départager (ajout de règle, si nouvelle égalité, l'initiative va à celui qui ne l'a pas eu le tour précédent)

Si un joueur n'a plus de CDT, l'autre prend automatiquement l'initiative.

1.13 Rounds et activations

Le jeu de Carnevale est divisé en tours ou rounds, qui sont ensuite divisés en activations. Les joueurs activent les personnages en alternance, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient activé tous leurs personnages. **Chaque personnage ne peut être activé qu'une fois par tour.**

Une fois que tous les joueurs ont activé tous leurs personnages, le tour se termine. À ce stade, les joueurs résolvent les effets qui durent jusqu'à la fin du tour. Les joueurs vérifient également les conditions de victoire en fonction du scénario une fois la manche terminée. Si aucun joueur n'a gagné, un autre tour commence.

2 Actions

2.1 Mouvement IPA

Le personnage peut se déplacer de sa valeur de MOV en pouces.

L'action de mouvement peut être utilisée pour se déplacer au travers d'éléments de terrain et décors d'une hauteur inférieure à 1".

Un personnage ne peut pas se déplacer à travers un autre personnage (ami ou ennemi)

2.1.1 Escalader

Si le personnage rencontre un obstacle de hauteur supérieure ou égale à 1" durant son mouvement, il peut l'escalader avec un jet de DEX.

Succès	Déplacez le personnage d'une distance en pouce égale au MOV restant (non utilisé)
Echec	Reste en place, le mouvement restant est perdu.
Coups de Maître	Déplacer le personnage d'une distance en pouce égale au MOV restant (non utilisé) et ajoutez 2" au mouvement.
Maladresse	Le personnage tombe de sa position actuelle, en suivant les règles de chute.

Un personnage ignore tous les autres personnages quand il se déplace sur un terrain vertical, cependant, il ne peut terminer son mouvement sur un autre personnage.

Un personnage peut tenter de grimper plusieurs fois durant une même activation, même s'il n'est pas sur un "terrain plat" entre deux actions. Faites les jets séparément.

Si un personnage ne finit pas son activation sur un sol stable, il chute.

2.1.2 Nager

Un personnage dans l'eau est considéré comme en train de nager.

Un personnage qui débute son action de mouvement dans l'eau retire 2 à son MOV, sauf s'il possède la capacité Créature Aquatique.

2.2 Sauter IPA

Pour sauter, le point visé doit être en ligne de vue et à moins de 3" au-dessus du socle de votre personnage. Faites un jet de DEX pour déterminer la distance de saut de votre personnage. Ce déplacement peut être utilisé pour atteindre des éléments de décor d'une hauteur inférieure à 1"

Succès	Déplacer de 2" + 1" par As
Echec	Déplacer de 2"
Coup de Maître	Déplacer de 4" + 1" par As
Maladresse	Déplacer de 1"

Si le socle de votre personnage n'est que partiellement placé sur un terrain solide après un saut, déplacez la figurine d'une distance de 1" maximum dans l'axe du saut, de façon à ce qu'elle se place sur un terrain solide.

Si la distance indiquée par le résultat du saut est supérieure à la distance nécessaire pour atteindre le point ciblé, la distance supplémentaire peut être utilisée comme déplacement dans l'axe du saut comme si vous résolviez une action de Mouvement. Si vous ne pouvez pas placer le personnage sur une surface solide, le personnage chute de sa position actuelle. Appliquez alors les règles de chute. La hauteur de chute est calculée depuis le point de départ du saut du personnage, non pas à partir du point atteint par l'action et ayant entraîné la chute.

Un personnage ne peut pas sauter quand il est dans l'eau

2.2.1 Enchaînement de sauts

Une fois par activation, si vous effectuez un saut et atterrissez sur un obstacle ou des débris, vous pouvez immédiatement effectuer un second saut gratuitement.

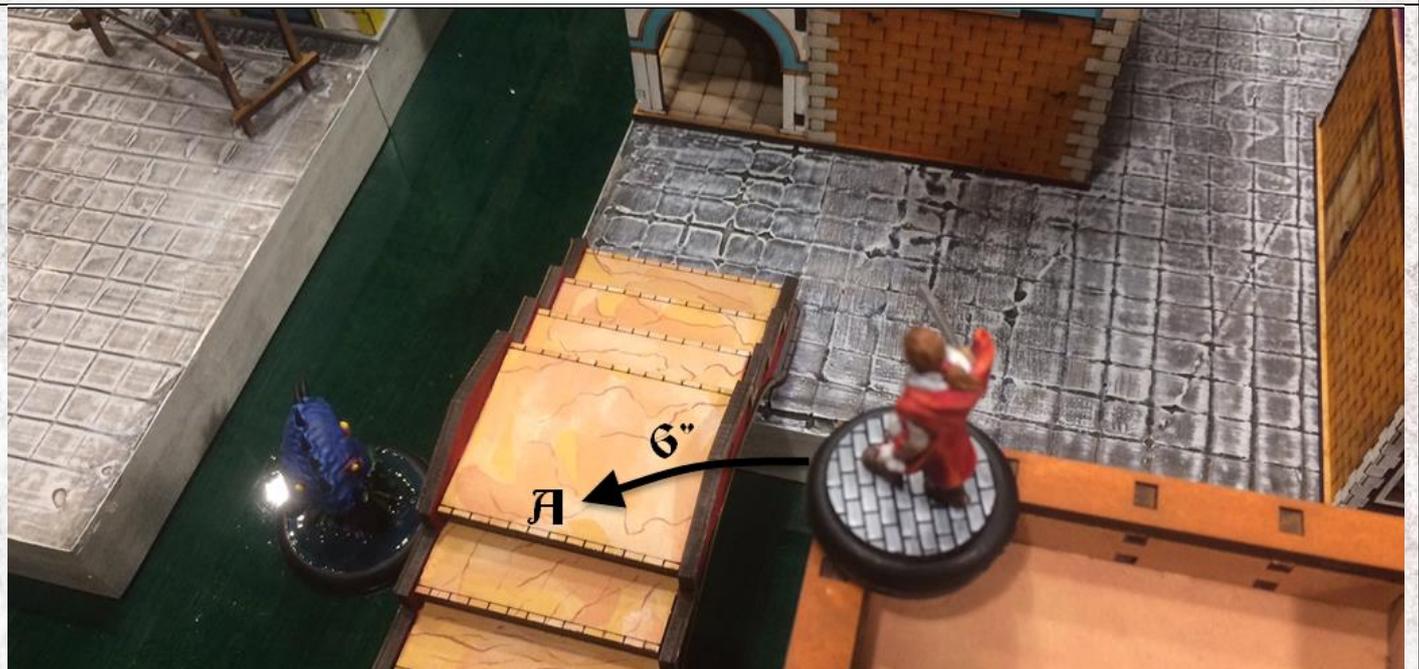
2.2.2 Atterrissage contrôlé +1PA

Avant le jet de dés pour sauter, vous pouvez choisir de faire un atterrissage contrôlé pour +1PA, dans ce cas, vous réduisez les dégâts de chute de 2.



Lorsqu'il effectue une action de saut, un personnage doit avoir une ligne de vue sur le point qu'il cible. Dans cet exemple, le Capidecina (au 1^{er} plan) peut voir le toit d'en face et peut donc sauter dessus. Le joueur choisit un point où faire atterrir le Capodecina (A) et mesure la distance. Le Capodecina doit réussir un saut de 4" pour franchir le vide. Par chance, le Capodecina est un maître en la matière et obtient 3 As à son jet de DEX. L'action est un succès et le Saut atteint une distance de 2" plus 3" pour les 3 As, soit 5" au total. C'est assez pour atteindre le point ciblé et le Capodecina jouit de 1" de mouvement supplémentaire pour se déplacer sur le toit.

Plus tard, le Capodecina veut sauter depuis le toit jusqu'au pont en dessous (A). C'est un saut de 6", le joueur décide donc que le Capodecina effectue une action d'Atterrissage Contrôlé. Le Capodecina obtient 2 As, ce qui lui permet un saut de 4" au total. Il se déplace de 4", ce qui le place au-dessus du pont, puis chute verticalement de ce point. C'est une chance que le joueur ait décidé d'un Atterrissage Contrôlé, car le Capodecina pourra limiter les dommages de sa chute !





Dans cet exemple, le Capodecina a obtenu une Maladresse sur son jet de Sauter, ce qui signifie qu'il ne se déplace que de 1" en avant, ce qui est insuffisant pour atteindre le toit d'en face.

Le Capodecina est déplacé de 1" en avant, jusqu'au point (A), puis verticalement jusqu'au sol (B). Cela représente une chute de 8", ce qui peut lui faire perdre 8 Points de Vie. Heureusement, il effectue un jet de base de DEX pour éviter ces dégâts.

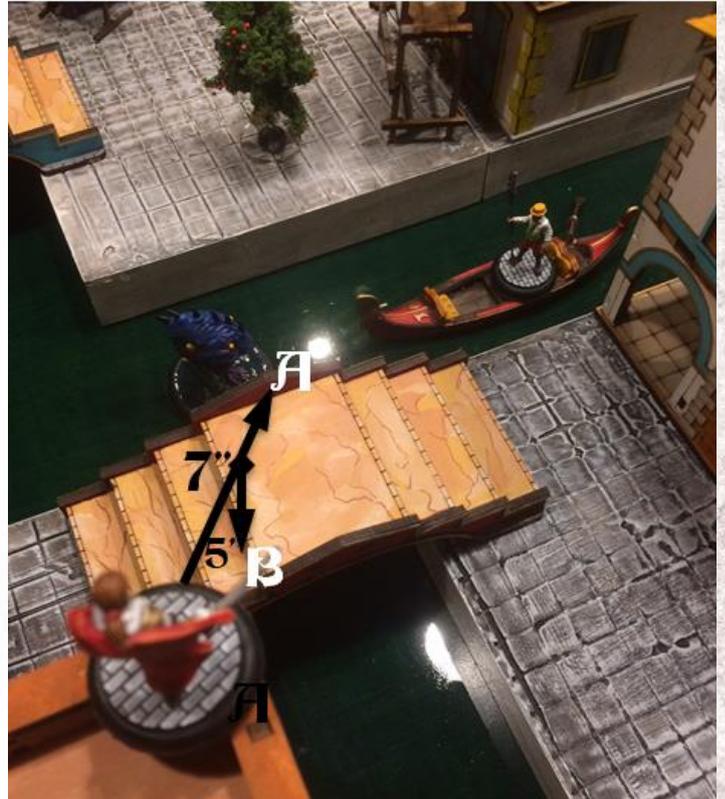
Il obtient un beau succès de 5 As, soustrait ainsi 5 à ces dommages de chute et ne perd finalement que 3 PV.

Plus tard, le Capodecina décide à nouveau de Sauter d'un bâtiment. Il tente d'atterrir sur le parapet du pont pour gagner une action gratuite d'Enchaînement de Sauts (A).

Il s'agit d'un saut de 7" mais, malheureusement, il n'obtient que 3 As sur son jet. Il se déplace donc de 5" ($2" + 1"/As$) le long de la ligne directe entre les deux points et chute verticalement jusqu'au point (B)

Bien qu'il soit plus proche du sol, la distance de chute est calculée depuis le point de départ du Saut, jusqu'au point de chute. Il chute donc d'une hauteur de 8" à nouveau, sur l'autre côté du pont.

Si était tombé dans l'eau, les dommages reçus auraient été réduits de 2.



2.3 Chute

Si un personnage termine son mouvement ou qu'il est déplacé sur une position où il ne peut pas être entièrement placé, il chute. Lorsqu'un personnage tombe, déplacez-le verticalement vers le bas jusqu'à ce qu'il puisse être placé sur un sol ferme. Mesurez la distance entre le début et la fin de la chute. Lorsqu'un personnage tombe plus de 1", il perd des points de vie égaux à la distance en pouces tombée.

Faites un jet de base DEX pour éviter tout dommage.

Succès	Réduisez la perte de PV de de 1 par As
Echec	Le personnage souffre de tous les dégâts
Coup de Maître	Réduisez la perte de PV de 2, + 1 par As
Maladresse	Le personnage souffre de toute la perte de PV et prend un marqueur Sonné

Chute dans l'eau : Réduisez les dégâts de 2.

2.4 Plongée 2PA

Pour effectuer une plongée, le personnage doit débiter son activation dans l'eau

Faites un jet de base **DEX** (7+ pour un As) :

Succès	Recevez 1 marqueur sous-marin.
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Recevez 2 marqueurs sous-marin.
Maladresse	Le personnage perd 1 Point de vie

Pour chaque marqueur sous-marin d'un personnage, il gagne +2 PROTECTION.

Un personnage doit retirer tous les pions sous-marins lorsqu'il effectue une autre action.

Si un personnage commence une activation avec un nombre quelconque de pions sous-marins, Vous pouvez retirer les pions et déplacer immédiatement le personnage jusqu'à 4" par marqueur, tant qu'il reste dans l'eau. Si le personnage possède la règle spéciale **Créature aquatique**, il peut se déplacer jusqu'à 8" par marqueur.



2.5 Attaquer

Le combat est l'un des aspects les plus importants de Carnevale. Mettre à mal votre ennemi en combat rapproché ou en le criblant de trous vous donnera la clef de la victoire.

2.5.1 Attaques d'opportunité

Une attaque d'opportunité est considérée comme une action régulière, mais coûte 0 PA.

Un personnage ne peut pas choisir de lancer une attaque d'opportunité, elle se déclenche par rapport à d'autres actions que nous verrons ci-dessous (comme entrer en contact socle à socle avec un ennemi).

2.5.2 Notion de contact

Pour certaines attaques et capacités, les personnages doivent être en contact.

Les personnages sont en contact lorsque leurs socles se touchent ou lorsque leurs socles sont au contact d'un même obstacle et à moins de 1" l'un de l'autre.

Notez qu'avec les murets et/ou autres éléments de terrain de Carnevale, il peut y avoir des écarts de hauteur. Les personnages sont considérés comme étant en contact s'il y a une distance verticale de 1" ou moins entre les socles.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque contre un ennemi en contact, l'ennemi ne gagne aucun bonus s'il est à couvert. Si un personnage est en contact parce qu'il touche le même obstacle, le personnage ennemi compte toujours comme étant à couvert.

Si un personnage est en contact avec au moins 3 ennemis, il souffre d'un malus de -1 en DEX.

2.5.3 Charge

Si un personnage finit son mouvement en contact avec un ou plusieurs personnages ennemis, il compte comme ayant chargé et effectue une attaque unique contre l'un de ces ennemis. Après résolution de cette attaque toute distance inutilisée de l'action de mouvement est perdue.

2.5.4 Charge plongeante

Si un personnage commence son action à une hauteur supérieure ou égale à 3" de l'ennemi dont il

entre en contact, il compte comme chargeant d'un surplomb et son arme gagne **-5 en pénétration** pour cette attaque.

2.5.5 Désengagement

Les personnages ne sont jamais bloqués au contact, ils peuvent s'éloigner avec n'importe quelle action de mouvement, en se désengageant. Si un personnage se désengage d'un ennemi, faites un jet de **DEX en opposition** et consultez le tableau ci-dessous. S'il se désengage de plus d'un ennemi, votre adversaire ne choisit qu'un seul personnage avec lequel lancer. *Si vous vous désengagez alors que trois personnages ennemis ou plus sont en contact, rappelez-vous que le personnage souffre d'un malus de -1 DEX.*

Succès	Le personnage peut se déplacer normalement
Echec	Le personnage ennemi effectue une attaque d'opportunité contre le personnage en train de se désengager (cette action ne peut pas être Agripper). Puis le personnage s'éloigne normalement.
Coups de Maître	Le personnage peut se déplacer normalement et peut ajouter 1" à son Mouvement
Maladresse	Le personnage ennemi effectue une attaque d'opportunité contre le personnage en train de se désengager (sauf Agripper). Et le personnage reste en place.

2.5.6 Garde 1 PA

Le personnage gagne un marqueur **Garde** et son activation se termine.

Lorsqu'un personnage ennemi effectue une action de mouvement ou de saut dans la ligne de vue d'un personnage doté d'un compteur "garde", vous pouvez choisir de lancer une attaque d'opportunité ou une action de mouvement avec le personnage en garde immédiatement à la fin de l'action de l'ennemi. Si cette action est utilisée pour entrer en contact, le personnage gardien effectue d'abord son attaque d'opportunité.

Si un personnage lance une attaque d'opportunité ou commence son activation, il perd immédiatement son marqueur de garde.

Un personnage ne peut pas se mettre en garde lorsqu'il est dans l'eau.

2.6 Combat IPA

Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue et à portée de l'arme de votre personnage. Cet ennemi est la cible de l'attaque.

Faites un jet d'attaque en utilisant la statistique d'**ATTACHE (ATT)** du personnage et consultez le tableau ci-dessous.

Il faut au moins une réussite, avec un seuil de difficulté supérieur ou égal à la **DEX** de la cible.

Certaines capacités ou armes de personnages ajoutent des modificateurs supplémentaires à votre jet d'attaque.

Succès	La cible subit un point de dégât par As
Echec	Pas d'effet.
Coup de Maître	La cible subit un point de dégât par As et perd 1 PV supplémentaire.
Maladresse	L'attaquant perd 1 PV, et la cible peut faire une attaque d'opportunité.

Si l'attaque est réussie, le défenseur fait un jet de **PROTECTION**. Pour chaque jet réussi, vous retirez un point de dégât.

Rappel jet de Protection : Seuil 7+, Coups de Maître +1, Maladresse -1

Pour chaque point de dégât restant après le jet de protection, **le personnage perd un point de vie.**

2.6.1 Combat dans l'eau

Un personnage qui est dans l'eau ne peut utiliser que des armes avec la capacité Aquatique, sauf si le personnage commence son action en dehors de l'eau.

2.6.2 Armes

Un personnage peut avoir plusieurs armes sur son profil. A chaque fois qu'il fait une action de combat, il devra choisir une de ces armes et suivre ces règles:

Arme (VO: weapon) : Le nom de l'arme

Portée (VO: range) : portée de l'arme. Les armes ayant une portée de 0" ne permettent d'attaquer quand étant au contact socle à socle.

Précision (VO: evasion) : Ce nombre modifiera la DEX de la cible pour l'attaque. Un "+" donne à la cible un bonus de DEX pour les armes peu précises (comme un pistolet) et un "-" lui réduit son score de DEX pour les armes extrêmement précises (comme une rapière).

Un tiret signifie que la DEX de la cible n'est pas affectée. Plusieurs sources peuvent modifier ce nombre, il suffit d'ajouter toutes les sources pour déterminer le modificateur final.

Dommmages (VO: Damage) : Modificateur de dommages.

Pénétration (VO: Penetration) : Ce nombre modifiera la PRO de la cible pour l'attaque. Une arme avec un "-" affecte impose un malus à la valeur de protection (comme lors de l'utilisation d'un mousquet), et un "+" l'affecte positivement (telle qu'une attaque à mains nues). Un tiret signifie que la PRO de la cible n'est pas affectée. Plusieurs sources peuvent modifier cette quantité, il suffit d'ajouter toutes les sources pour déterminer le modificateur final.

Capacités (VO: Abilities) : Certaines armes possèdent des règles spéciales détaillées sur le profil.

Tous les personnages peuvent faire des attaques désarmées

Arme	Portée	Préc.	Dommm.	Pénétr.	Capacités
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

2.7 Agripper 1 PA

Faire un jet d'ATT en opposition sans aucun modificateur contre une cible en contact socle à socle.

Rappel : jet par opposition, seuil de chaque personnage 7+, on retire les As du défenseur de ceux de l'attaquant

Un personnage avec un plus gros socle gagne +1 ATT

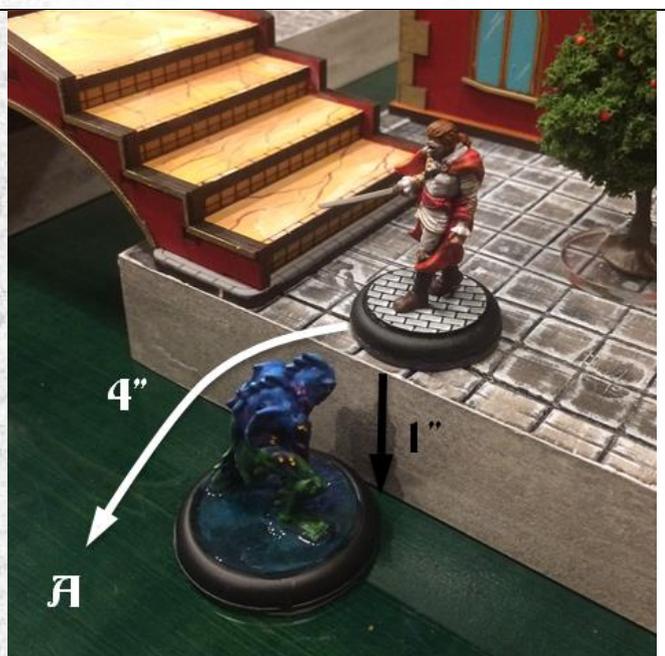
Succès	Déplacez la cible de 2" plus 1" pour chaque As obtenu.
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Déplacez la cible de 2" plus 1" pour chaque As obtenu. La cible reçoit un marqueur Sonné.
Maladresse	C'est le personnage ciblé qui fait l'action saisir à la place de l'attaquant, en utilisant le même résultat de dés.

Si la cible est un personnage ami, le lancer est simplement compté comme un jet d'attaque de base plutôt que comme un opposé.

Une action agripper peut faire tomber la cible dans l'eau, d'un bâtiment ou de tout élément de terrain élevé, auquel cas les règles de chute s'appliquent.

Un personnage qui a été saisi ne provoque **pas d'attaque d'opportunité** en quittant le contact socle à socle, et le personnage qui exécute l'action Agripper est ignoré pour tous les mouvements de la résolution (bien que l'ennemi agrippé ne puisse pas être placé au-dessus du personnage), en ignorant les règles habituelles concernant le déplacement des personnages.

FAQ Clarification : Agripper peut-être utiliser si l'un des personnages ou les deux sont dans l'eau.



Dans cet exemple, Le Capodecina est en danger ! L'Ugdru (en bleu) s'est déplacé au contact et ce, malgré la distance verticale entre eux de 1" ce qui signifie que l'Ugdru est bien considéré en Contact avec Capodecina. L'Ugdru décide d'Agripper le Capodecina. Il obtient 2 As de plus que le Capodecina et doit donc le projeter de 4". L'Ugdru est ignoré dans ce déplacement et décide de projeter le Capodecina directement depuis le rebord dans l'eau (A). Le voilà maintenant prêt à le Noyer au prochain tour !

2.8 Noyer IPA

Pour effectuer une action Noyer, choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, en contact socle à socle et dans l'eau comme cible de l'attaque. Faites un jet d'ATT en opposition et consultez le tableau ci-dessous.

Un personnage avec un socle plus grand que son adversaire gagne +1 ATT pour cette action.

Un personnage avec la capacité **Créature aquatique** ne peut pas être la cible d'une action Noyade.

Succès	Le personnage ciblé perd 2 points de vie, plus un pour chaque As obtenu
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Le personnage ciblé perd 4 points de vie, plus un pour chaque As obtenu
Maladresse	L'attaquant perd 2 points de vie.

FAQ Clarification : Un personnage avec une règle de Créature Aquatique ayant initié l'action de Noyer subit toujours la perte de 2 points de vie d'un Maladresse.

2.8.1 Noyade

Si un personnage commence son activation dans l'eau et dispose d'un marqueur Sonné, il perd 2 points de vie.

2.9 Magie

L'ouverture de la Déchirure dans le ciel a entraîné d'indicibles calamités, mais aussi un passage vers un autre royaume - un monde plein de magie. Une énergie ancienne et mystérieuse coule au travers de ce passage vers notre monde et Venise se trouve être l'endroit idéal pour en tirer parti. La magie et la folie sont intimement liées et souvent, ceux qui sont perçus comme étranges et excentriques appréhendent les possibilités existant dans cet au-delà.

2.9.1 Mages

Les personnages avec la règle spéciale Mage (X) peuvent lancer des sorts arcaniques.

Un personnage avec la règle spéciale Mage (X) connaît (x) le nombre de sorts.

Lorsque vous utilisez un sort, tout (x) dans le texte fait référence au Mage (x) du personnage qui lance le sort.

2.9.2 Disciplines

Les mages sont limités aux types de sorts qu'ils peuvent lancer. Il existe cinq disciplines de magie à Carnevale: Les Dévotions (VO: Divinity), Rites de Sang (VO: Blood Rites), Destin (VO: Fateweaving), Runes de la Souveraineté (VO: Runes of Sovereignty) et Entropie (VO: Wild Magic). Si un personnage est marqué du mot-clé Discipline (x), il peut alors connaître des sorts appartenant aux disciplines répertoriées.

Au début du jeu, avant de lancer les dés pour la zone de déploiement, choisissez les sorts que vos personnages connaissent. Ces personnages ne sont autorisés à lancer que ces sorts pour l'intégralité de la partie. Un personnage doit choisir tous ses sorts dans la même discipline.

Un mage connaîtra toujours l'Arcane primaire de la Discipline qu'il a choisi et ce sort ne comptera pas dans le nombre maximum de sorts connus.

Sort : Le nom du sort.

Coût : Nombre de points de volonté VOL devant être dépensé pour tenter de lancer le sort.

Difficulté : Le seuil de réussite du jet de PSY

Effet : Les effets du sort

2.10 Lancer un Sort IPA

2.10.1 Lancer

Chaque sort coûte un nombre de points de volonté (VOL). Sélectionnez le sort que vous souhaitez lancer et effectuez un jet en utilisant la valeur PSY du personnage. Le seuil de difficulté pour un As est égal à la difficulté de chaque sort.

Chaque personnage ne peut lancer le même sort qu'une seule fois par activation.

Un personnage ne peut pas lancer de sort tant qu'il est dans l'eau, à moins d'avoir la règle spéciale Créature aquatique.

Succès	Le personnage lance le sort, appliquez les effets.
Echec	Le sort échoue et le personnage ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts pendant cette activation
Coup de Maître	Le personnage lance le sort, appliquez les effets avec un bonus de +1 au (X). Le personnage récupère 1 VOL.
Maladresse	Le personnage prend un marqueur Sonné, perd 1 VOL supplémentaire et le personnage ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts pendant cette activation

Si un personnage tente de lancer un sort alors qu'il est en contact avec un ennemi, cet ennemi effectue une attaque d'opportunité avant que l'action ne soit terminée. Si le personnage est toujours en vie après l'attaque d'opportunité, continuez à lancer le sort normalement.

2.10.2 Dissipation

Lorsqu'un mage ennemi tente de lancer un sort, un mage ami **en ligne de vue et à moins de 6" du lanceur ou de la cible du sort** peut tenter de le dissiper.

Le mage qui dissipe doit payer *autant de points de volonté VOL* que le coût du sort qu'il cherche à contrer.

Le jet de Magie devient **un jet en opposition**, avec pour seuil de réussite la difficulté du sort utilisé.

Le personnage qui dissipe ne compte les As que jusqu'à son niveau Mage (x). Tous les As supplémentaires sont défaussés (un personnage avec Mage(3), ne peut pas faire plus de 3 réussites).

Si le personnage qui dissipe n'a aucun As, il ne peut pas tenter de dissiper d'autres sorts au cours de ce tour.

Un personnage ne peut pas dissiper un sort tant qu'il est dans l'eau à moins d'avoir la règle spéciale Créature aquatique.

2.11 Terrains

Il existe de nombreuses variétés de terrains à Carnevale, allant des bâtiments en ruines aux tonneaux et caisses, en passant par les canaux. Si un type de terrain de votre collection n'est pas mentionné dans cette section, indiquez à votre adversaire le type de terrain dont il s'agit.

2.11.1 Terrain solide

Tout espace horizontal et libre, tel que les rues, les toits en pente, les escaliers ou les balcons. Ces types de terrain n'ont pas de modificateurs de mouvement. Tous les éléments de la scène dont la hauteur est égale ou inférieure à 1" est traité comme un terrain solide pour les actions de déplacement (telles que des caisses, des balustrades ou des puits).

2.11.2 Terrain vertical

Tout espace vertical tel que des murs ou des bâtiments de plus d'1" de hauteur. Les personnages ne peuvent pas se déplacer horizontalement à travers ces terrains.

2.11.3 Terrain impraticable

Les terrains impraticables peuvent être des objets solides ou même un sol couvert de flammes. Les personnages ne peuvent pas se déplacer horizontalement ou verticalement sur ce terrain.

2.11.4 Eau

À Venise, l'eau est généralement un canal, mais il peut s'agir d'une rivière, d'un étang ou de tout autre élément aquatique suffisamment profond pour permettre à un personnage de nager. Une fontaine est techniquement pleine d'eau, mais aucun personnage ne peut nager dans une fontaine - non, même pas un Pulcinella! - Pour plus d'informations sur l'eau, reportez-vous à la section relative à l'eau dans les règles. De plus, un personnage dans l'eau est toujours considéré comme étant à couvert contre les attaques à distance et au contact socle à socle.

2.11.5 Canaux

À Carnevale, on s'attend à ce que votre table dispose de plusieurs grandes étendues d'eau. Un canal doit avoir au moins 4" de largeur et au moins l'un d'entre eux doit aller d'un bord à l'autre de la table. Entrer et sortir d'un canal prend 1", et peut être fait sans pénalité ni jet de dés, comme n'importe quel autre élément de terrain d'une hauteur de 1".

Rappel : En quittant un canal, un personnage souffre d'un malus de -2" à son MOV pour avoir commencé le mouvement dans l'eau.

2.11.6 Obstacles et débris

Les obstacles sont généralement des terrains éparpillés, tels que des tonneaux, des clôtures, des chariots, etc. Tout terrain dont la hauteur est inférieure ou égale à 3" et qui n'est pas un terrain solide est considéré comme un obstacle. Il existe généralement trois types d'obstacles :

2.11.6.1 Petit

Tout terrain trop petit pour qu'un personnage puisse être placé dessus, mais sur lequel il est possible de monter, comme un tonneau ou une gondole. Ces obstacles peuvent être déplacés ou sautés, mais un personnage ne peut pas y mettre fin à son activation. Si cela se produit, déplacez immédiatement votre personnage de l'obstacle, de la distance la plus courte possible.

2.11.6.2 Grand

Tout obstacle suffisamment grand pour qu'un personnage puisse être placé dessus. Les grands obstacles suivent les règles normales pour les terrains solides ou verticaux.

2.11.6.3 Débris

Tout obstacle dans l'eau (quelle que soit sa taille). Un personnage peut nager librement dans les débris, et peut sortir de l'eau sur des débris (comme pour sortir d'un canal), mais ne peut pas terminer son activation sur des débris. Si tel est le cas, déplacez immédiatement votre personnage dans l'eau autour des débris, de la distance la plus courte possible.

2.11.7 Ruines

Venise est un endroit varié. Certains quartiers sont parfaitement entretenus, mais d'autres sont délabrés, en ruines ou même en train de couler ! Pour représenter cela, certains terrains de Carnevale sont classés comme des ruines.

La plupart du temps, une ruine sera un bâtiment, mais les règles peuvent s'appliquer à de nombreux types de terrain, il suffit de s'accorder avec votre adversaire avant le début de la partie.

Le mouvement horizontal dans les ruines est traité comme avec un terrain solide, même lorsqu'un personnage se trouve dans la ruine à différents

niveaux. Les points d'accès (tels que les portes et les fenêtres) peuvent être franchis sans aucune pénalité.

Tout objet de plus de 1" de haut est traité normalement comme un terrain vertical. Lorsqu'un personnage se trouve à moins d'1" d'un bord (tel qu'un plancher brisé, par exemple), il peut se déplacer comme s'il se trouvait à proximité d'une surface verticale, conformément aux règles de déplacement normales.

2.11.8 Cordes et Échelles

Un personnage qui monte ou descend à l'aide d'une corde ou une échelle dans le cadre d'une action de déplacement peut le faire sans faire de jet de DEX.

2.11.9 Gondoles

Une gondole est considérée comme un type spécial de grand obstacle. Les gondoles peuvent contenir soit deux personnages avec un socle de 30 mm, soit un personnage sur un socle de 40 mm. Si un personnage sur une gondole perd 3 points de vie ou plus en une seule action, il tombe de la gondole, déplacez immédiatement votre personnage dans l'eau, de la distance la plus courte possible.

Une gondole compte comme débris pour tous les personnages n'y étant pas montés.

Si une gondole est dans l'eau, un personnage sur celle-ci peut effectuer une action **Ramer**.

Cette action ne peut pas faire sortir la gondole de l'eau.

2.11.9.1 Ramer IPA

Une action ramer ne peut pas faire sortir la gondole de l'eau, vous pouvez déplacer la gondole d'un mouvement maximum donné par le jet. Faites un jet de DEX et consultez le tableau ci-dessous.

Succès	La gondole et tous les personnages à son bord bougent de 2" plus 1" pour chaque As obtenu.
Echec	La gondole et tous les personnages à son bord bougent de 2"
Coup de Maître	La gondole et tous les personnages à son bord bougent de 4" plus 1" pour chaque As obtenu.
Maladresse	Tous les personnages tombent à l'eau, déplacez immédiatement les personnages dans l'eau, de la distance la plus courte possible



Dans cet exemple, nous voyons plusieurs types de terrains et décors différents. Le Capodecina (à gauche) se tient sur le toit d'un bâtiment qui est un terrain solide. En face, la table du marché (A) pourrait être un Petit Obstacle. Le Magus (A droite) se tient près d'un échafaudage qui peut compter comme Terrain Vertical (C) et comme Terrain solide, sur les niveaux (B). La fontaine au centre (D) est un exemple d'Obstacle à la fois Grand et Petit. Le socle inférieur et le premier plateau sont Grands, mais le sommet et le petit plateau sont Petits.

Le Capodecina peut sauter sur ce sommet et gagner une action de Saut gratuite pour sauter sur le Magus !

3 Préparer une partie.

3.1 Construire votre bande

Les personnages de Carnevale se regroupent en bandes individuelles. Dans la plupart des parties, vous contrôlerez une seule bande, mais dans certaines parties plus importantes, vous pourrez être amenés à contrôler plusieurs bandes. Chacune sera composée d'un seul chef et de divers autres personnages. Chaque joueur est libre de constituer une bande de quelque manière que ce soit, conformément aux règles de cette section.

Tous les profils des personnages peuvent être trouvés dans le Gang Builder à l'adresse www.carnevalethegame.com,

Note des traducteurs: Les personnages et un programme de constitution de bande sont également traduits et mis à disposition des joueurs [sous ce lien](#)

3.1.1 Les ducats

Lors de la constitution de votre bande, vous aurez un nombre de ducats pour recruter les personnages et équipement de votre bande. Cela sera convenu avec votre adversaire avant le match ou pourrait être défini par le scénario que vous jouez.

Chaque personnage coûte un certain nombre de ducats, de même que diverses options spéciales sur leurs profils.

Il existe une liste d'équipements vous permettant de personnaliser davantage votre bande.

3.1.2 La fréquence

Les bandes varient énormément d'une faction à l'autre et même d'une partie à l'autre. Cependant, tous les bandes sont construits autour des mêmes règles. Vous n'utiliserez généralement qu'un seul bande, mais si votre jeu est suffisamment grand, vous pouvez accepter que votre adversaire utilise plusieurs bandes. Nous recommandons de ne pas utiliser plusieurs bandes avant de faire des parties de 200 Ducats ou plus.

Chaque bande doit respecter les règles suivantes :

- Chaque personnage de votre bande doit avoir le même mot clé **Faction (x)**.
- Vous devez toujours avoir un seul personnage avec le mot-clé **Leader** dans votre bande.

- Votre bande ne peut comporter plus de personnages avec le mot clé **Héro** que de personnages avec le mot clé **Acolyte**.

De plus, quel que soit le nombre de Ducats que vous utilisez, un personnage avec le mot-clé **Unique** ne peut apparaître **qu'une seule fois dans vos bandes**. Le même personnage peut apparaître dans le bande de votre adversaire, mais toute règle spécifique à ce personnage **Unique** ne fonctionnera que sur votre personnage - l'autre est clairement un imposteur et doit être traité comme tel !

4 Scénarios & Campagnes

Lorsque vous jouez des parties de Carnevale, vous pouvez jouer des parties indépendantes, appelées scénarios, ou une série de parties liées entre elles, appelées campagne. Le jeu est conçu pour suivre les histoires, à la fois des bandes que vous jouez et de Venise dans son ensemble.

Les scénarios individuels peuvent être parfaitement équilibrés pour un jeu compétitif ou légèrement modifiés en faveur de l'un des joueurs, offrant un gameplay asymétrique afin de faire avancer votre histoire. Chaque scénario est conçu pour être juste et amusant, mais si vous sentez que vous avez du mal avec certains, essayez d'en parler avec votre adversaire et voyez comment l'améliorer !

4.1 Scénarios

Lorsque vous jouez une partie « one shot » de Carnevale, la première chose à faire est de sélectionner un scénario. Vous pouvez le choisir ou le tirer aléatoirement.

4.2 Bandes

Après avoir sélectionné le scénario, vous y découvrirez le nombre de ducats dont vous disposez pour composer votre bande. Chaque scénario recommande un nombre de Ducats, pour des parties « one-shot » nous recommandons de jouer avec 100 ducats. C'est juste une recommandation, libre à vous de modifier ce montant !

Certains scénarios ont des attaquants et des défenseurs, suivez les règles spécifiques au scénario pour déterminer quel joueur joue les attaquants ou les

défenseurs. S'il n'y a pas de règles spécifiques, tirez au dé.

4.3 Mise en place

Chaque scénario est accompagné d'un schéma montrant les placements spécifiques du scénario, tel que les objectifs, les zones de déploiements, etc.

Venise est une ville composée de ruelles étroites, bordées de hauts immeubles, où les canaux se croisent et sont enjambés par des ponts de différentes tailles. Dans les parties de Carnevale, la table elle-même est souvent considérée comme le « troisième joueur ». Avoir beaucoup de décors rend le jeu plus amusant. La quantité de décors que vous utilisez dans une partie dépend de vous et de votre adversaire, et comme il existe une multitude de types de terrains différents, nous essayons de ne pas être trop spécifiques. Que ce soit pour les maisons, les échelles, les poteaux de gondole ou même pour les piles de tonneaux, plus vous avez de décors, mieux c'est !

Une ligne directrice simple à suivre serait que la moitié de votre plateau de jeu Carnevale devrait avoir certaines caractéristiques (sans compter les canaux), Certains bâtiments peuvent (et devraient) être placés en contact les uns avec les autres pour aider à recréer les rues sinueuses de Venise, et Il faut veiller à ce que la plupart de vos espaces verticaux soient accessibles.

N'oubliez pas qu'à la fin de son activation, un personnage, qui ne s'arrête pas sur un élément stable, chute. Essayez donc de vous assurer que chaque surface verticale n'a pas plus de 6 à 8 pouces de hauteur sans accès à un toit plat, balcon ou échafaudage pour que vos personnages puissent tenir debout et souffler un moment !

Carnevale est généralement conçu pour être joué sur un tableau de 3x3 pieds (90 cm x 90 cm), bien que certains scénarios spécifient des tailles différentes. Cette dimension est suffisamment grande pour que deux joueurs puissent faire une belle partie de Carnevale, ou que plus de joueurs jouent avec des bandes plus petites. Quand vous faites des parties particulièrement grandes, vous pouvez tout à fait jouer sur une table de 4x4 pieds (120 cm x 120 cm)

4.4 Les objectifs

Chaque scénario de Carnevale a au moins un objectif principal pour chaque équipe.

Parfois, tous les bandes ont le même objectif, et d'autres fois, les conditions de victoire sont différentes pour chaque camp.

Les objectifs revêtent de nombreuses formes : un bande peut se battre pour des caches d'armes, des marchandises de contrebande, voir même des cadavres !

Dans certains scénarios, il vous sera demandé de protéger des passages, de défendre des bâtiments civils ou même de vous échapper derrière votre adversaire.

Parfois, la mission est définie, mais dans de nombreux scénarios, il vous sera demandé d'utiliser des objectifs.

Les objectifs sont représentés sous la forme d'un **marqueur rond de 30 mm**.

Vous pouvez utiliser des figurines de votre stock, des pièces de monnaie Carnevale ou des marqueurs d'objectifs spécifiques.

Les joueurs peuvent créer leurs propres objectifs ou utiliser des éléments de décors pour les représenter.

Les objectifs sont placés en début de partie, après les décors. A moins que le contraire ne soit spécifié, **les marqueurs doivent être placés à plus de 4" d'une zone de déploiement, et d'un autre marqueur objectif**. Les objectifs **peuvent** être placés dans l'eau ou en étage. Ils sont placés de façon alternative par les joueurs.

Contrôler un objectif : Avoir au moins une figurine à 3" à la fin de la partie, et qu'aucune figurine ennemie ne se trouve également à 3" de cet objectif.

Les scénarii peuvent avoir des règles spécifiques pour les objectifs, qui sont listées ci-dessous :

- **Caché (VO: Hidden)** : L'objectif est marqué d'un côté, et neutre de l'autre. Quand vous placez cet objectif, aucun joueur ne doit voir ce qui est marqué. Quelque fois, le marquage devra être une valeur, d'autres fois, il s'agira d'avoir des objectifs marqués, et d'autres non marqués. A moins que le contraire ne soit spécifié, un personnage **qui termine son activation en contact socle à socle** avec l'objectif et **qu'aucun personnage ennemi n'est en contact socle à socle avec lui** peut révéler l'objectif.

- **Mobile (Mobile)** : Seuls les objectifs avec cette règle peuvent être ramassés et/ou déplacés. Si le scénario ne spécifie pas cette règle, alors, par défaut, les objectifs ne peuvent pas être déplacés. Un personnage **qui termine son activation en contact socle à socle** avec l'objectif et **qu'aucun personnage ennemi n'est en contact socle à socle avec lui** peut le ramasser. Retirez l'objectif de la table, et notez qui l'a en sa possession (en le mettant sur sa carte par exemple). **Le personnage, portant l'objectif, peut seulement faire des actions de mouvement.** Si le personnage perd **3 points de vie ou plus, ou qu'il est retiré du jeu** pour n'importe quel raison (magie comprise, comme la téléportation (VO: Gateway)), il perd l'objectif. Placez alors ce dernier en contact du socle avant de retirer la figurine. Un personnage peut choisir de poser l'objectif après n'importe quelle action.

Si un personnage ami termine son activation en contact socle à socle avec le porteur de l'objectif, il peut récupérer celui-ci.

Un personnage avec la capacité spéciale Pickpocket récupère automatiquement l'objectif d'un ennemi s'il s'en désengage avec succès.

- **Revendicable (Claimable)** : Ces objectifs peuvent être revendiqués par les différentes bandes. A moins que le contraire ne soit spécifié, un personnage **qui termine son activation en contact socle à socle** avec l'objectif et **qu'aucun personnage ennemi n'est en contact socle à socle avec lui**, peut le revendiquer.
- **Destructible (Destructible)**: Cet objectif peut être détruit. A moins que le contraire ne soit spécifié, un personnage terminant son action en contact socle à socle avec l'objectif peut dépenser 1PA et retirer l'objectif du jeu.

5 Exploits

Certains scénarii utilisent des objectifs secondaires, appelés Exploit (VO:Agenda). Se concentrer sur ses Exploits ne permettra généralement pas de remporter la victoire, mais peut faire basculer le résultat en votre faveur.

Chaque scénario vous indiquera le nombre d'Exploits que chaque joueur peut jouer, le nombre de Points de Victoire qu'ils rapportent et les règles spécifiques pour leur mise en jeu. Lorsque vous remplissez les critères de l'Exploit, on dira que vous l'avez accompli. A la fin de chaque tour, contrôlez l'accomplissement de vos Exploits. Tout Exploit accompli vous rapporte un nombre de Points de Victoire spécifié dans le scénario.

Les scénarii utiliseront les règles d'Exploits suivantes :

- **Secret (VO : Secret)**
Lorsque vous sélectionnez aléatoirement vos Exploits en début de partie, conservez-les secrets jusqu'à ce qu'ils soient accomplis. Si un scénario ne comporte pas cette règle, tous les Exploits sont visibles de tous les joueurs.
- **Recyclage (VO : Cycle)**
Lorsque vous marquez des Points de Victoire d'un Exploit, piochez-en un nouveau
- **Coup Double (VO : Double)**
Lorsque vous accomplissez un Exploit, plutôt que marquer directement les Points de Victoire, vous pouvez choisir de le conserver en jeu. Si vous l'accomplissez à nouveau, il marquera le double de Points de Victoire. Cependant, si vous ne l'accomplissez pas une seconde fois, vous ne marquez aucun Point de Victoire. Un exploit ne peut être doublé qu'une seule fois.
- **Tout ou rien (VO : Total)**
Vous devez accomplir tous vos Exploits pour marquer leurs Points de Victoire. Si vous n'achevez pas tous vos Exploits, vous ne marquez aucun point à leur titre, mais pouvez toujours marquer les Points de Victoire de l'Objectif Principal.
- **Secondaire (VO : Secondary)**
Vous devez accomplir au moins un Exploit pour marquer des Points de Victoire, quelle qu'en soit la source

Les Exploits sont piochés aléatoirement dans la liste suivante. Des cartes d'Exploits sont disponibles pour rendre le procédé plus facile, mais vous pouvez à la place lancer 2 dés pour déterminer quels Exploits sont tirés. Le premier dé détermine quelle table sera utilisée et le second détermine l'Exploit en lui-même. Après avoir pioché tous vos Exploits, si certains qui sont parfaitement irréalisables ou en doublon, défaussez les et tirez en de nouveau.

Par exemple, en piochant l'Exploit Pouvoir Impi qui requiert de lancer 3 Sorts dans une activation alors que vous n'avez pas de personnage disposant de la règle spécial Mage.

Résultat du jet : 1-3

1	Duel Héroïque	Tuer un personnage ennemi disposant du mot clé Leader avec un personnage ami avec le mot clé Leader
2	Prise de contrôle agressive	Tuer un personnage ennemi avec le mot clé Leader avec un personnage ami avec le mot clé Hero
3	Ambitieux	Tuer un personnage disposant du mot clé Leader ou Hero avec un personnage ami disposant du mot clé Acolyte
4	Charisme inspirant	Avoir un personnage ami disposant du mot clé Leader en contact socle à socle avec 2 ennemis ou plus en même temps.
5	Leurre	Avoir un personnage ami avec le mot clé Hero ou Acolyte en contact socle à socle avec 3 ennemis ou plus en même temps.
6	Brute	Projeter un personnage ennemi en contact socle à socle avec un personnage ami.
7	L'homme de la situation	Tuer 3 personnages ennemis avec un personnage ami disposant du mot clé Leader.
8	Coupez-les en rondelles	Tuer 3 personnages ennemis avec n'importe quel nombre de personnages amis disposant du mot clé Hero.
9	Frénésie sanglante	Tuer 3 personnages ennemis avec n'importe quel nombre de personnages amis disposant du mot clé Acolyte.
10	Les Dieux nous guident	Utiliser tous les points de Volonté d'au moins 3 personnages Amis qui ont commencé la partie avec des points de Volonté.

Résultat du lancer : 4-6

1	Qu'il en soit ainsi	Utiliser 6 points de volonté lors d'un même tour
2	Leader sur le front	Utiliser tous les points de Commandement d'au moins 2 personnages amis qui ont débutés la partie avec des points de Commandement
3	Suivons les ordres	Utiliser 2 capacités de commandement lors d'un même tour
4	Explorer le terrain	Avoir 3 personnages amis à au moins 6" au-dessus du niveau du sol sur n'importe quel point du terrain à l'extérieur de votre zone de déploiement
5	Approche par les flots	Avoir 3 personnages amis sans la capacité Créature aquatique dans l'eau à l'extérieur de votre zone de déploiement
6	Parade acrobatique	Réussir 3 actions de saut qui permettent un déplacement d'au moins 4" lors d'une même activation
7	Tombe aquatique	Tuer un ennemi avec une action de Noyade
8	Laissez les flots les emporter	Effectuer une action de noyade sur 3 personnages ennemis différents
9	La mort vient du ciel	Effectuez 2 charges plongeantes avec 1 personnage ami.
10	Désorientez-les	Désengagez-vous 2 fois avec 1 personnage ami.

Résultat du jet : 7-9

1	Sans pitié	Infligez au moins 8 points de dommage à un personnage ennemi lors d'une même activation
2	Tireur d'élite Vénitien	Tuer un personnage ennemi avec une action de combat à une distance d'au moins 6"
3	Tenez-les au frais	Projeter au moins 2 ennemis dans un canal.
4	Pouvoir impi	Réussir 3 actions de Magie en 1 activation
5	Tenez la position	Effectuer une action de Garde avec 3 personnages amis lors d'un même tour
6	Bâillonnez la sorcière	Tentez de dissiper 3 sorts lancés par votre adversaire
7	Suis ton destin	Relancer 6 dés lors d'un même tour
8	Au-dessus des toits	Effectuer 4 actions de saut réussies qui permettent un déplacement d'au moins 4" avec n'importe quel nombre de personnage lors d'un même tour
9	Tenez les monstres en respect	Tuer un personnage ennemi avec un socle plus gros
10	Débusquez-les	Tuer un ennemi bénéficiant d'un Couvert

Résultat du jet : 10

1	Regagnez le sol	Effectuer 3 atterrissages contrôlés avec n'importe quel nombre de personnages lors d'un même tour
2	Trompe-la-mort	Avoir un personnage ami survivant à une chute d'au moins 6"
3	Grand plongeon	Tomber dans l'eau au moins 3 fois. Peut être réalisé par n'importe quel nombre de personnage.
4	Attaque aquatique	Effectuer 3 actions de Plongée avec n'importe quel nombre de personnages lors d'un même tour
5	Retiens ton souffle	Avoir un personnage ami effectuant 2 actions de Plongée durant 2 tours successifs



6 Règles spéciales

Un scénario peut posséder des règles spéciales qui lui sont propres. Certaines sont simples, tel que l'attribution d'une gondole supplémentaire pour chaque bande tandis que d'autres sont plus complexes comme les règles permettant d'incendier les bâtiments. Faites-en une lecture attentive avant le jeu pour bien les utiliser pendant la partie

6.1 Zones de déploiement

Les zones de déploiement diffèrent d'un scénario à l'autre et bien que les distances y soient spécifiées, il peut être intéressant de les adapter si vous utilisez une taille de plateau différente.

Après la mise en place des terrains et décors, chaque joueur lance 1 dé (à relancer en cas d'égalité). Le joueur ayant le plus grand résultat décide de la zone de déploiement qu'il va investir et y déploie ses personnages. Une fois que le premier joueur est déployé, passez à celui ayant obtenu le second résultat du jet de dé le plus élevé. Le déploiement continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé sa bande.

Les personnages d'une même bande doivent être déployés dans une seule Zone de Déploiement, à une hauteur de 3" maximum au-dessus du niveau du terrain. Les personnages ne peuvent pas être déployés dans l'eau, sauf si cela est spécifié.

Sauf indication contraire, chaque personnage ne peut pas être déployé à moins de 4" d'un personnage ennemi. Une fois que chaque joueur a déployé sa bande, vous pouvez procéder au test d'initiative pour le premier tour.

6.2 Campagnes

Chaque campagne narre un aspect particulier de l'histoire de Carnevale qui s'incarne dans une série de scénarios liés. Les campagnes de ce livret sont conçues pour qu'une Faction en soit le principal protagoniste, luttant contre les autres factions. Vous pouvez choisir de jouer ces campagnes avec n'importe quelle faction, le jeu fonctionnera tout de même, mais l'histoire pourrait ne pas faire grand sens !

Lorsque vous jouez une campagne, vous pouvez choisir de jouer jusqu'à son aboutissement contre le même adversaire à chaque scénario, ou bien changer d'adversaire à chaque scénario si vous le souhaitez. Souvent, les scénarios de campagne font l'objet de variations selon le résultat du jeu précédent. En ces cas, tâchez de garder trace des résultats.

Au début de la campagne, chaque joueur participant doit construire sa bande selon un nombre déterminé conjointement de Ducats. Nous recommandons de ne pas démarrer une Campagne au-dessus de 150 Ducats. Souvent, les scénarios vous préciseront un nombre de Ducats à utiliser (parfois même, un nombre différent pour les différentes bandes), qui peut être différent du nombre de Ducats décidé en début de campagne. Si un scénario mentionne un nombre de Ducats inférieur à celui retenu, procédez simplement à une sélection des personnages de votre bande pour ce scénario et laissez les autres de côté. Notez qu'une bande, même plus petite, doit suivre les règles de Fréquence.

7 Disciplines magiques

7.1 Les Rites de sang (VO: Blood Rites)

Sort	Coût	Seuil	Effet
Arcane du Malin [VO:Cantrip of the Devil]	0	7	Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, à moins de 3". Choisissez : ce personnage perd 1 point de vie ou subit 2 dégâts avec -2 PRO.
Brasier sanguinaire [VO:Boiling Veins]	1	3	Additionnez le nombre de réussite moins (x). Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue à moins de 8". Ce personnage subit autant de dégâts avec la pénétration (-x). Si ce sort réduit un personnage à 0 point de vie, avant de retirer le personnage, placez le gabarit d'explosion centré sur le personnage. Tout personnage (ami ou ennemi) touché par le gabarit perd des points de vie égaux à chaque As obtenu.
Soif de sang [VO:Bloodlust]	1	6	Choisissez un personnage en ligne de vue, à moins de 6". Ce personnage perd 1 point de vie et gagne + (x) ATT jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
Drain de vie [VO:Blood Drain]	1	7	Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue à moins de 6". Ce personnage prend (x) dégâts avec pénétration (-4). Si la cible perd au moins 1 point de vie, tout personnage ami à moins de 6" de la cible reconstitue (x) points de vie.
Le Souffle du Kraken [VO:Kraken's Breath]	2	6	Placez l'extrémité étroite du gabarit de souffle en contact avec le sorcier. Tout personnage (ami ou ennemi) au moins partiellement touché par le gabarit subit (x)+2 points de dégâts avec Pénétration (-x).
Lacération de Mère Hydra [VO:Mother Hydra's Claws]	2	6	Additionnez le nombre de réussite plus (x). Vous faites perdre autant de points de vie à (x) personnages en ligne de vue et à moins de 6", en partageant les dégâts le plus équitablement possible. S'il n'y a pas assez de personnages à cibler, le sorcier peut être compté plusieurs fois.
Brouillard Abyssal [VO:Abyssal Mist]	2	8	Placez le gabarit d'explosion en ligne de vue à moins de 12" sur un terrain ferme. Aucune ligne de vue ne peut être tracée à travers le gabarit d'explosion. À la fin du tour, tous les personnages au moins partiellement touchés par le gabarit d'explosion reçoivent un marqueur Sonné. Retirez ensuite le gabarit.

7.1 Les Dévotions (VO: Divinity)

Sort	Coût	Seuil	Effet
Arcane du Soleil [VO:Cantrip of the Sun]	0	7	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Ce personnage récupère 1 PV ou 1 VOL
Oeil Protecteur [VO:Protection of the Eye]	1	5	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Ce personnage gagne "Défense Parfaite (X)+3" jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
Armure magique [VO:Eldritch Armour]	1	6	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Ce personnage gagne "+(X) PRO" jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
Jouvence [VO:Rejuvenation]	1	7	Additionner le nombre de réussite plus (x). Répartissez à votre guise autant de PV récupérés parmi les personnages à moins de 12" en ligne de vue.
Lumière sacrée [VO:Holy Light]	1	8	Tous les personnages ennemis avec la capacité Mage à moins de 6" reçoivent un marqueur Sonné, et perdent (X) points de vie.
Défenseur de la Destinée [VO:Defender of Destiny]	1	8	Tous les personnages amis à moins de 6" gagnent les capacités Parade(X) et Défenseur Expert (X) jusqu'à la fin du tour.
Aqua Curativa [VO:Aqua Curativa]	2	8	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Placez le gabarit d'explosion sous ce personnage. A la fin du tour, tous les personnages amis partiellement sous ce gabarit regagnent (X)+2 points de vie. Tous les personnages ennemis au moins partiellement sous le gabarit reçoivent un marqueur Sonné. Puis retirez le gabarit.

7.2 Destin [VO: Fateweaving]

Sort	Coût	Seuil	Effet
Arcane des étoiles [VO:Cantrip of the Stars]	0	5	Jusqu'au début de l'activation suivante de ce personnage, vous pouvez relancer les dés de Destin, même si cela n'est normalement pas possible.
Feu Long [VO:Marksman's Misfortune]	1	4	Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, à moins de 18". Ce personnage doit faire une action de Rechargement avant de pouvoir tirer avec une arme qui a le trait Recharge(X) ou faire une action automatique de rechargement.
Singularité [VO:Otherworldly Oddity]	1	5	Choisissez un élément de terrain de moins de 6" de long, en ligne de vue et libre de tout personnage. Jusqu'au début de la prochaine activation de ce personnage, tous les personnages amis effectuant des déplacements sur ce terrain gagnent la règle Acrobatie (x). Tous les personnages ennemis considèrent ce terrain comme impraticable.
Bénédictio [VO:Blessing of the Sky]	1	7	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Jusqu'à la fin de sa prochaine activation, il gagne +(X) à répartir immédiatement entre ATT, DEX et/ou PSY. Non cumulable
Malédiction [VO:Curse of the Rent]	1	7	Choisissez un personnage ennemi, en ligne de vue, à moins de 6". Jusqu'à la fin de sa prochaine activation, il subit -(X) à répartir tout de suite par le lanceur entre ATT, DEX et/ou PSY. Non cumulable
Instant de Gloire [VO:Glimpse of Glory]	1	8	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6". Jusqu'à la fin de sa prochaine activation, il gagne Parade(X), Combattant Expert (X), Tireur Expert (X), et Défenseur Expert (X)
Bonne étoile [VO:Fate's Bounty]	2	4	Additionner le nombre de réussite plus (x). Jusqu'à la fin de sa prochaine activation, vous pouvez relancer autant de dés (pas de destin), sur les jets de dés de votre choix.

7.3 Les Runes de Souveraineté [VO: Runes of Sovereignty]

Sort	Coût	Seuil	Effet
Arcane du chariot [VO:Cantrip of the Chariot]	0	7	Choisissez un personnage ami en ligne de vue, à moins de 6", qui n'est pas en contact socle à socle. Ce personnage effectue immédiatement une action de déplacement qui ne peut pas être utilisée pour entrer en contact avec un personnage ennemi.
Vigueur renouvelée [VO:Renewed Vigour]	1	6	Choisissez (x) personnages amis en ligne de vue à moins de 12". Ces personnages retirent leur marqueur Sonné et ne peuvent pas recevoir de marqueurs Sonné jusqu'à la fin du tour.
Rhétorique enflammée [VO:Fiery Rhetoric]	1	7	Choisissez un personnage ami, en ligne de vue, à moins de 1" Ce personnage regagne 1 CDT.
Vagues de force [VO:Waves of Force]	1	8	Choisissez un point dans l'eau en ligne de vue à moins de 12". Puis choisissez un autre point à moins de 6 "du premier et tracez une ligne imaginaire entre les deux. Tout personnage touché par cette ligne ne dépassant pas de 3" au-dessus du premier point est immédiatement touché par une action Agripper, avec un résultat égal au nombre d'As du jet.
Marche entre les mondes [VO:Walk Between Worlds]	2	6	Choisissez un personnage ami en ligne de vue à moins de 6". Ce personnage gagne Ethéré, Vol et Insaisissable(x) jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
Verrou de glace [VO:Ice Lock]	2	6	Placez le gabarit d'explosion dans l'eau en ligne de vue à moins de 8". Tous les personnages au moins partiellement sous le gabarit reçoivent un marqueur Sonné et sont déplacés de la distance la plus courte jusqu'à ce qu'ils ne soient plus sous le gabarit d'explosion. La zone située sous le gabarit d'explosion est traitée comme un sol solide. Retirez le gabarit à la fin du tour.
Folie [VO:Madness]	2	4	Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, à moins de 3". Ce personnage fait immédiatement une action. Pour cette action, le personnage ennemi compte comme un personnage ami, c'est le joueur du lanceur de sorts qui contrôle le personnage pour cette action et les actions additionnelles (comme les attaques d'opportunité).

7.4 L'Entropie (VO: Wild Magic)

Sort	Coût	Seuil	Effet
Arcane de la Justice [VO:Cantrip of Justice]	0	7	Ce personnage peut immédiatement lancer un autre sort. Ce sort coûte 0 PA. Il coûte des points de volonté (VOL) comme d'habitude, mais peut être n'importe quel sort connu de tout autre mage (ami ou ennemi) à portée de vue.
Ils sommeillent sous l'eau [VO:They Sleep Underwater]	1	5	Choisissez (x) personnages amis en ligne de vue à 12". Ces personnages gagnent la capacité Bon Nageur (x) jusqu'à la fin du tour.
Soin [VO:Healing]	1	5	Choisissez un personnage ami, en ligne de vue, à 6" Ce personnage regagne (x) points de vie.
Invocation de vermine [VO:Summon Vermin]	1	5	Choisissez un personnage ami, en ligne de vue, à 12". Ce personnage subit (x) +1 dommage(s).
Téléportation [VO:Gateway]	1	8	Choisissez un personnage à 1". Retirez ce personnage, et replacer le dans un rayon de 8", hors de contact. Ce placement ne peut pas engendrer d'attaques d'opportunité.
Faille [VO:Groundsnap]	2	7	Placez le gabarit d'explosion, en ligne de vue à 8" ou moins. Tous les personnages au moins partiellement sous le gabarit reçoivent (x) dégâts et sont déplacés de la distance la plus courte jusqu'à ce qu'ils ne soient plus sous le gabarit d'explosion. La zone située sous le gabarit d'explosion est traitée comme terrain impraticable. Retirez le gabarit à la fin du tour.
Brise armure [VO:Sunder Armour]	2	7	Choisissez un personnage ennemi en ligne de vue, à moins de 6". Ce personnage reçoit un total de - ((x)+3) à sa PROTECTION jusqu'à la fin du tour.

8 Règles spéciales

La lutte dans les canaux et sur les toits vénitiens ne va pas sans quelques complications. Les hommes et les créatures que l'on croise dans les venelles obscures ont des histoires différentes et possèdent divers moyens mortels pour faire souffrir leurs ennemis.

Les règles de cette section s'appliquent dans diverses situations du jeu. Les Capacités de Personnage seront généralement listées sur les fiches de profil, ou peuvent être acquises par d'autres moyens (au travers d'une capacité de commandement ou un marqueur Sonné). Les Capacités des Armes sont également listées en face de la désignation de l'armement du personnage et font effet à chaque fois que l'arme est utilisée.

Certaines de ces règles spéciales sont désignées par un nombre entre parenthèse (par exemple: Bon Nageur (2)). Un personnage pourra bénéficier de plusieurs modifications de cette valeur par des règles spéciales. Celles-ci ne peuvent se cumuler qu'à un maximum de 3 sauf lorsque cela est précisé.

Par exemple, un personnage doté de la capacité Défense Parfaite (2) gagne la capacité Défense Parfaite (1). Il bénéficie alors de la capacité Défense Parfaite (3)

8.1 Compétences de personnages

Aérobatic (x) (VO: Aerobatics)

Ce personnage peut choisir de relancer jusqu'à (x) dés lorsqu'il effectue un jet de DEX pour la résolution d'une action de Mouvement, Saut ou de Chute.

Berserk (VO: Berserk)

Si ce personnage possède 5 PV ou moins lors de son activation, il gagne 1 PA et un bonus de +1 ATT

Courage (VO: Brave)

Ce personnage peut relancer tous les échecs d'un jet de PSY effectué dans le cadre de la règle spéciale PEUR (x) et ignore tous les malus à son PSY pour la capacité spéciale PEUR (x)

Bagarreur (x) (VO: Brawler)

Ce personnage bénéficie d'un modificateur de (x) à sa statistique ATT lorsqu'il est en contact avec 2 personnages ennemis ou plus.

Garde du corps (X) (VO: Bodyguard)

Lorsqu'un personnage ennemi entre en contact avec X, ce personnage peut immédiatement effectuer une action de mouvement *hors séquence* si cette action lui permet d'entrer en contact avec le personnage ennemi. Ce déplacement provoque une attaque d'opportunité que ce personnage effectue avant toute attaque d'opportunité du personnage ennemi.

Pour cette capacité spéciale, X désigne le nom d'un personnage ou un mot-clé caractérisant un ou des personnages amis.

Compagnon (X) (VO: Companion)

Ce personnage utilise la statistique PSY de X tant que celui-ci est présent sur le plateau de jeu.

Pour cette capacité spéciale, X désigne le nom d'un personnage ou un mot-clé caractérisant un ou des personnages amis.

Discretion (x) (VO: Concealment)

Lorsqu'il bénéficie d'un couvert et qu'il n'est en contact d'aucune autre figurine ennemie, ce personnage bénéficie d'un bonus de +(x) PRO.

Impitoyable (x) (VO: Engage)

Lorsqu'un ennemi tente de se désengager de ce personnage, celui-ci peut relancer jusqu'à (x) dés de son jet de DEX en opposition et, si ce jet est une réussite, bénéficie d'un bonus de +1 ATT pour l'attaque d'opportunité qui en découle.

Ethéré (VO: Ethereal)

Ce personnage peut ignorer tous les terrains et décors lors de ses déplacements, mais doit achever son activation sur un terrain solide.

Tireur expert (x) (VO: Expert Marksman)

Lorsque ce personnage effectue une action de Combat et qu'il n'est pas au contact d'un personnage ennemi, il peut choisir de relancer jusqu'à (x) dés de son jet d'attaque.

Combattant expert (x) (VO: Expert Offence)

Lorsque ce personnage effectue une action de Combat et qu'il se trouve au contact d'un personnage ennemi, il peut choisir de relancer jusqu'à (x) dés de son jet d'attaque.

Défenseur expert (x) (VO: Expert Protection)

Lorsque ce personnage effectue un jet de Protection, il peut choisir de relancer jusqu'à (x) dés de son jet.

Sorcier expert (x) (VO: Expert Sorcerer)

Lorsque ce personnage effectue une action de Lancer un sort ou de Dissipation, il peut choisir de relancer jusqu'à (x) dés de son jet de PSY. Par ailleurs, le personnage bénéficie de (x) sorts supplémentaires.

Bon nageur (x) (VO: Fast Swimmer)

Si ce personnage débute son action de Mouvement dans l'eau, ajoutez (x) à son MOV.

Peur (x) (VO: Fear)

Lorsque ce personnage effectue une action de Combat, sa cible effectue un jet de base de PSY avec un modificateur de -(x), avec un minimum de 1. S'il obtient au moins 1 As, il n'y a pas d'effet, mais s'il n'obtient aucun As, ce personnage peut choisir de relancer tout ou partie de ses dés n'ayant pas marqué un As pour l'action de combat.

Charge véloce (x) (VO: First Strike)

Ce personnage bénéficie de +(x) ATT lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité pour une action de charge.

Vol (VO: Flight)

Ce personnage peut voler. Lorsqu'il entreprend une action de Mouvement, mesurez simplement la distance entre sa position et le point à atteindre, que ce soit horizontalement, verticalement ou en biais, puis déplacez le personnage sans jet de DEX. Il doit néanmoins achever son déplacement sur un terrain solide. Il n'a pas besoin d'entreprendre d'action de Saut, ni ne souffre de dommage de chute.

Enragé (VO: Frenzied)

Ce personnage peut utiliser ses PV comme s'il s'agissait de VOL.

Chasseur (VO: Hunter)

Les armes de ce personnage gagnent Pénétration (-3) lorsqu'il a pour cible un ennemi avec un socle de plus grande taille que le sien. Ne s'applique pas au combat Désarmé.

Infiltré (VO: Infiltration)

Au début du jeu, ce personnage peut être déployé à plus de 3" au-dessus ou en dessous du niveau du terrain, mais pas dans l'eau (sauf spécification contraire).

Déplacement restreint (VO: Limited movement)

Ce personnage ne peut se déplacer vers le haut à la verticale que de 1" dans une action (sauf en cas de chute!)

Mage (x) (VO: Mage)

Ce personnage est un magicien et connaît (x) sorts de magie. Référez-vous à la section Magie pour plus de détails. Un personnage avec Mage (0) connaît une Arcane primaire.

Borné (VO: Mindless)

Ce personnage peut interagir avec les Objectifs (comme les transporter, les révéler, les revendiquer ou les détruire), mais est ignoré du décompte des Points de Victoire à la fin du jeu. Il peut toujours marquer des Points de Victoire d'autres manières (en tuant ses ennemis par exemple).

Parade (x) (VO: Parry)

Lorsque ce personnage est la cible d'une action de Combat tandis qu'il est en contact avec l'assaillant, vous pouvez forcer votre adversaire à relancer jusqu'à (x) dés de son jet d'attaque.

Notez que certains assaillants pourront choisir de relancer leurs dés également. Dans cette situation, n'oubliez pas qu'un dé ne peut être relancé qu'une unique fois!

Pickpocket (VO: Pickpocket)

Si ce personnage réussit une action de Désengagement, son adversaire perd 1 VOL. A l'issue de l'action, ce personnage ou un personnage allié à une distance de 3" ou moins regagne 1 VOL.

De plus, en se désengageant, ce personnage récupère automatiquement l'objectif en possession du personnage ennemi dont il s'est désengagé s'il en possédait un.

Primitif (VO: Primitive)

Lorsque ce personnage est activé, il doit effectuer un jet de base de PSY et consulter le tableau suivant.

Succès	Pas d'effet
Echec	Ce personnage reçoit un marqueur Sonné
Coup de maître	Ce personnage gagne +1 ATT pour cette activation
Maladresse	Ce personnage reçoit un marqueur Sonné et considère tous les personnages du plateau de jeu comme ennemis pour cette activation. Il doit immédiatement entreprendre une action de Mouvement en direction du personnage le plus proche en utilisant 1 PA et en initiant une attaque d'opportunité.

Insaisissable (x) (VO: Slippery)

Lorsque ce personnage tente de se désengager, il peut relancer jusqu'à (x) dés du jet de DEX en opposition et gagne +1 MOV si le désengagement est réussi.

Sonné (VO: Stun)

Un personnage avec un marqueur Sonné réduit ses statistiques MOV, ATT, DEX et PSY de 1 (avec un minimum de 1). Un personnage défausse automatiquement son marqueur Sonné à la fin de sa prochaine activation.

Un personnage ne peut avoir qu'un seul marqueur Sonné à la fois

Si un personnage débute son activation dans l'eau avec un marqueur Sonné, il perd immédiatement 2 PV.

Défense Parfaite (x) (VO: Universal Shielding)

Ce personnage bénéficie toujours d'un minimum de (x) dés pour ses jets de PROTECTION, après application de tous les modificateurs. Cette règle spéciale peut se cumuler au-delà de 3, mais ne peut pas pousser le nombre de dés du jet au-delà de sa valeur PRO de départ.

Attaque vampirique (x) (VO: Vampiric Attack)

Lorsque ce personnage entreprend une action de Combat en contact avec sa cible et lui cause la perte de PV, il regagne immédiatement (x) PV.

Créature Aquatique (VO: Water Creature)

Ce personnage peut être déployé dans l'eau au début du jeu. En plus, il peut se déplacer de tout son MOV dans l'eau, peut se déplacer de 8" lors d'une action Plongée et ne peut pas être noyé. en cas de Maladresse d'une action noyée initiée par ce personnage, il souffre néanmoins toujours de la perte de 2PV.

8.2 Attributs des armes

Aquatique (VO: Aquatic)

Cette arme peut être utilisée lorsque l'attaquant se trouve dans l'eau

Poudre Noire (VO: Black Powder)

Cette arme ne peut être utilisée lorsque le personnage a commencé son activation dans l'eau. De plus, un personnage utilisant cette arme perd 1 point de vie supplémentaire lorsque le résultat de son jet d'attaque est une Maladresse.

Explosif (VO: Blast)

Cette arme utilise le gabarit circulaire d'explosion. Placez le gabarit d'explosion centré sur la cible. Lancer une fois votre jet d'attaque et appliquez le résultat de ce jet pour chacun des personnages (ami et ennemi) se trouvant sous le gabarit.

Inoffensif (VO: Harmless)

Cette arme ne cause jamais de dommage, cependant elle suit toutes les règles normales d'action de combat.

Rechargement (VO: Reload)

Cette arme peut être utilisée uniquement pour (x) action(s) d'attaque avant de devoir être rechargée. Le personnage doit dépenser 1 point d'action pour effectuer un rechargement de l'arme avant de pouvoir l'utiliser de nouveau. Un personnage ne peut effectuer de rechargement tant qu'il est en contact socle à socle avec un ennemi ou s'il se trouve dans l'eau.

Fumigène (VO: Smoke)

Un personnage affecté par cette arme ne peut avoir de ligne de vue tracée vers lui ni tracer de ligne de vue et ce, jusqu'à temps qu'il se déplace ou jusqu'à la fin de sa prochaine activation. Si cette arme dispose également de l'attribut Explosif, les personnages ne peuvent tracer de ligne de vue à travers le gabarit. Retirez le marqueur fumigène à la fin du tour.

Assommant (VO: Stun)

Un personnage qui subit des dommages provenant de cette arme reçoit un marqueur Sonné (qu'il perde des points de vie ou non).

Souffle (VO: Template)

Cette arme utilise le gabarit en forme de larme. Tracez une ligne droite entre l'attaquant et le défenseur. Placer la petite extrémité du gabarit conformément à la portée de l'arme (au contact du socle de l'attaquant si la portée est de 0"), et l'extrémité la plus large à l'opposé de l'attaquant, toujours en suivant cet axe. Tous les personnages touchés ou partiellement touchés par le gabarit (ami ou ennemi) sont affectés par l'attaque. Lancez une seul fois votre jet d'attaque et appliquez ce même résultat à tous les personnages touchés.

Deux mains (VO: Two-handed)

Cette arme augmente le score de Précision de +1 lorsqu'elle est utilisé pour une attaque d'opportunité.

8.3 Equipement

La plupart des membres des bandes sortiront dans les rues parfaitement préparés pour ce que la nuit leur réserve, ceci est représenté par l'équipement présent sur leur profil. Cependant, vous pouvez souhaitez équiper votre bande avec des équipements plus spécifiques à chaque situation.

Cette courte liste d'options d'équipement vous permet d'améliorer votre bande de différentes manières. Lorsque vous construisez votre bande avant un scénario ou une campagne, vous pouvez dépenser des Ducats pour acquérir des objets. Vous pouvez prendre n'importe quel nombre d'équipements pour votre bande, mais chaque équipement de cette liste ne peut être pris qu'une seule fois par joueur.

Ducats	Equipement
1	Grenade aveuglante : une fois par partie, lors d'un désengagement, vous pouvez choisir d'obtenir directement un Coup de Maître au lieu d'effectuer un jet de dés.
2	Accessoires d'escalade : une fois par partie, lorsque vous effectuez une action de mouvement vous pouvez choisir d'obtenir directement un Coup de Maître au lieu d'effectuer un jet de dés.
2	Courage en bouteille : Une fois par partie, vous pouvez choisir de relancer 1 dé.
2	Masque à osmose : Une fois par partie, lorsque vous effectuez une action de Plongée, vous pouvez choisir d'obtenir directement un Coup de Maître au lieu d'effectuer un jet de dés.
3	Lanterne : Une fois par partie, au début du tour, choisissez un personnage ami. Tous les personnages dans un rayon de 6'' (ami ou ennemi) perdent leurs bonus dus à un couvert jusqu'à la fin du tour.
3	Parachute : Une fois par partie, lors d'un jet de Chute, votre dé du destin obtient automatiquement un 10.
5	Gondole : Vous pouvez placer une gondole dans l'eau à l'intérieur de votre zone de déploiement au début de la partie.
5	Documents interceptés : Avant de déployer n'importe quel personnage, un personnage ami gagne la règle spéciale Infiltré.
5	Poison : Une fois par partie, avant d'effectuer un jet de combat, utilisez le poison. Cette attaque gagne la capacité Assommant.
10	Pourpoint de cuir : Une fois par partie, lorsqu'un personnage ami a subi des dommages, et avant le jet de Protection, lancez 1 dé. Soustrayez autant de point que le résultat de ce dé aux dommages reçus.

9 Règles de campagne optionnelles

Carnevale étant un jeu narratif, la plupart des scénarii changeront le cours de la campagne, donnant des résultats différents à chaque fois. Cependant, certains joueurs apprécient non seulement voir l'histoire de Venise se révéler, mais aussi écrire leur propre histoire et suivre l'évolution de leur bande.

Pour ces joueurs, nous proposons des règles optionnelles de campagne. Ces règles permettent à une bande d'évoluer, en engageant de nouveaux membres, en voyant vos personnages gagner de l'expérience ou des talents et parfois subir des blessures ou même la mort !

Lorsque vous jouez avec les règles de campagne, il est souvent préférable de tenir à jour une liste de votre bande, ou de créer un document partagé en ligne pour enregistrer chaque progrès de votre bande au sein de votre groupe de jeu.

9.1 Gagner de l'expérience (XP)

Chaque personne arpentant les rues de Venise apprendra de précieuses leçons si elle reste en vie assez longtemps ! Gagner de l'expérience permet à votre bande de gagner de nouveaux talents pour surpasser ses rivales.

Les bandes et les personnages reçoivent de l'expérience la fin d'un scénario. Vous pouvez dépenser cette expérience pour donner aux personnages de nouveaux talents. L'expérience est gagnée de plusieurs manières :

- Votre bande gagne de l'expérience à hauteur du total de Points de Victoire marqué pour avoir accompli l'Objectif Principal. Cette expérience peut être donnée à un ou plusieurs membres de la bande. Toute expérience non attribuée est perdue au début du scénario suivant.
- Un personnage reçoit de l'expérience au hauteur du total de Points de Victoire marqué pour avoir accompli un Exploit. Si un exploit requiert que plus d'un personnage le réalise, l'expérience reçue peut être répartie parmi tout ceux qui ont participé à sa réussite.
- Un personnage reçoit 1 point d'expérience lorsqu'il provoque qu'un ennemi soit retiré du jeu comme perte.

Les personnages avec le mot clé Unique ne peuvent pas gagner d'expérience.

9.2 Gagner des Talents

A la fin de chaque scénario, faites la somme de l'expérience gagnée pour chaque personnage. Un personnage peut échanger son expérience pour un seul Talent après chaque scénario. Toute l'expérience restante pour chaque personnage est conservée de partie en partie, et il n'est pas obligatoire d'acquérir un talent.

Un Talent est une règle spéciale choisie dans la liste ci-dessous, au coût indiqué.

Lorsqu'un personnage gagne un Talent, notez-le sur sa feuille de profil. Les talents se cumulent pas exactement de la même manière que les règles spéciales, mais sont limités de la même manière.

Par exemple si un personnage avec la règle spéciale Parade (2) gagne Parade (1) comme nouveau Talent, cela équivaut à Parade (3).

Notez que certains de ces Talents sont des attributs innés, mais d'autres peuvent aisément refléter un équipement additionnel. Un personnage doté de Berserk est réellement un berserk, mais un personnage qui gagne Parade peut tout simplement avoir acquis un bouclier !

Coût en XP	Talent
4	Acrobatie (1)
8	Berserk
6	Courage
8	Bagarreur
4	Discrétion (1)
4	Impitoyable (1)
6	Parade (1)
4	Tireur expert(1)
4	Combattant expert (1)
4	Défenseur expert (1)
8	Sorcier expert (1)
6	Bon nageur (1)
8	Charge véloce (1)
10	Attaque Gratuite [FAQ: Progression annulée - Capacité abandonnée]
10	Chasseur
6	Coup Puissant (1)
8	Pickpocket
4	Insaisissable (1)
6	Défense Parfaite (1)

9.3 Moral

Parfois vos combattants perdront leur sang-froid et, d'autres fois, vous pourrez subir de lourdes pertes au point de décider de vous enfuir pour pouvoir vous battre un autre jour. A la fin d'un tour, tous les personnages amis doivent effectuer un Test de Moral si :

- la bande compte 25% ou moins du nombre de personnages présents au début de la partie,
- un personnage ami avec le mot clé Leader a été retiré du jeu ce tour,

Un Test de Moral est un Jet de Base de PSY (appliquer tous les modificateurs éventuels) :

Succès	Pas d'effet
Echec	Le personnage reçoit un marqueur Sonné et perd 1 point de Volonté
Coup de Maître	Le personnage récupère 1 point de Volonté
Maladresse	Le personnage est retiré du jeu

Un personnage qui a raté son dernier Test de Moral doit en effectuer un autre au début de sa prochaine activation.

Un personnage peut choisir d'obtenir automatiquement un Coup de Maître à son test de Moral.

9.4 Blessures

Parfois un combattant est capable de survoler une bataille, mais parfois il peut subir des blessures qui le mettent hors de combat temporairement, ou définitivement !

Si un personnage est retiré du jeu comme perte durant une partie, immédiatement après que la partie s'achève, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous pour connaître ce qui lui advient :

Résultat	Effet sur le personnage
1	Blessure mortelle : lancez un dé. Sur un résultat de 1-6 ce personnage meurt et doit être supprimé de la bande. Sur un 7-10 ce personnage manque la prochaine partie.
2	Jambe cassée : ce personnage gagne la capacité Déplacement Restreint lors de la prochaine partie.
3	Bras cassé : ce personnage doit relancer tous ces Succès lorsqu'il effectue une action de Combat lors de la prochaine partie.
4	Amnésie : ce personnage perd toute son expérience non utilisée.
5-9	Récupération totale : pas d'effet.
10	Endurci : ce personnage gagne 1 XP.

9.5 Gagner sa croûte

Que ce soit grâce à l'extorsion, à de charitables donations ou en puisant dans leurs réserves, les membres d'une bande sont souvent chargés de trouver des ressources pour leurs camarades.

A la fin de chaque partie, lancez un dé pour chaque personnage disposant du mot clé Leader ou Héros à moins qu'ils n'aient effectué un jet sur le tableau des blessures concluant à leur mort. Pour chaque 7+ votre bande gagne 5 Ducats.

9.6 Améliorer votre bande

Au fur et à mesure que la campagne progresse, vous pourrez ressentir le besoin de troupes supplémentaires, ou avoir besoin de remplacer les camarades tombés au front.

A la fin de chaque partie, après que les Héros aient gagné leur croûte, vous pouvez utiliser les Ducats de la bande pour ajouter de nouveaux personnages à votre bande. Tous les Ducats restant sont conservés entre les parties.

9.7 Les Prodiges

Les Prodiges de Venise sont une étrange engeance et, bien que nombreux soient ceux qui sont heureux de leur payer leurs gages hors de prix, ils sont peu nombreux à rester avec le même employeur bien longtemps.

Une bande peut inclure n'importe quel nombre de personnages disposant du mot clé Prodige, mais si la bande contient des combattants disposant d'un autre mot clé de Faction (X), à la fin de chaque partie lancez un dé sur le tableau suivant :

1-6	A la faveur de la nuit : le personnage quitte la bande, et doit être embauché de nouveau en en payant le coût pour l'utiliser à nouveau.
7-10	Encore une journée : le personnage reste dans la bande (pour le moment).

9.8 Fin d'une campagne

Après avoir fini une campagne, vous pourriez souhaitez garder quelques éléments de votre bande lors de vos prochaines aventures au lieu d'en créer une nouvelle. Cependant, pour maintenir l'équilibre avec les nouveaux joueurs ou les nouvelles bandes dans les campagne suivantes, un handicap est nécessaire.

Pour chaque Talent possédé par un personnage, ajoutez 5 Ducats à la valeur totale de votre bande.

Cela permet qu'un nouveau joueur arrive dans Venise sans trop souffrir sous les coups d'une bande expérimentée !



Feuille de références rapides

Points de commandement (CDT)

Chaque personnage ne peut utiliser cette option qu'une seule fois par tour, en utilisant 1 pont de Commandement.

- Au début de l'activation d'un personnage, il est possible d'utiliser les CDT d'un autre personnage ami pour gagner 1 point d'action (PA). Pour chaque CDT dépensé, ce personnage gagne 1PA à utiliser lors de son activation. Un personnage ne peut jamais utiliser plus de 3 points d'action par activation.
- Vous pouvez dépenser 1 CDT pour effectuer une seule action *hors séquence* normale du jeu avec n'importe quel personnage en ligne de vue de celui qui utilise le point de commandement. Ceci peut être réalisé à n'importe quel moment après qu'un ami ou un ennemi ait terminé une action (et avant les attaques d'opportunité). L'action effectuée peut être n'importe laquelle que le personnage peut effectuer en temps normal, pour un coût de OPA et peut induire une attaque d'opportunité. Cette action supplémentaire n'affecte en aucun cas l'activation de ce personnage.
- Au début d'une activation ou après avoir terminé une action, un personnage peut utiliser une Capacité de Commandement pour 1 CDT. Les Capacités de Commandement sont uniques à chaque personnage et factions. Chacune d'entre elles sont détaillées sur le profil du personnage ou sur les règles de la faction concernée. Une seule Capacité commandement peut être utilisée durant l'activation d'un même personnage, quel que soit le nombre de capacité auquel ce personnage à accès. Un personnage qui utilise une Capacité de Commandement a seulement besoin d'avoir une ligne de vue sur sa cible si la capacité le requiert. Les Capacités de Commandement affectent les personnages le temps de son utilisation, à moins que ce soit expressément spécifié dans la description de la capacité.
- Au début de la partie, après avoir pioché les Exploits, vous pouvez dépenser 1 Point de Commandement pour en défausser un et en piocher un nouveau. Ceci ne peut être fait qu'une fois par Exploit.

Mouvement 1PA

Faites un jet de **DEX** (7+ pour un As)

Succès	Déplacez le personnage d'une distance en pouce égale au MOV restant (non utilisé)
Echec	Reste en place, le mouvement restant est perdu.
Coups de Maître	Déplacer le personnage d'une distance en pouce égale au MOV restant (non utilisé) et ajoutez 2" au mouvement.
Maladresse	Le personnage tombe de sa position actuelle, en suivant les règles de chute.

Nager

Un personnage dans l'eau est considéré comme en train de nager. Un personnage qui débute son action de mouvement dans l'eau retire 2 à son MOV, sauf s'il possède la capacité Créature Aquatique.

Sauter 1PA

Faites un jet de **DEX** (7+ pour un As)

Succès	Déplacer de 2" + 1" par As
Echec	Déplacer de 2"
Coup de Maître	Déplacer de 4" + 1" par As
Maladresse	Déplacer de 1"

Enchaînement de sauts

Une fois par activation, si vous effectuez un saut et atterrissez sur un obstacle ou des débris, vous pouvez immédiatement effectuer un second saut gratuitement.

Atterrissage contrôlé + 1PA

Avant de jeter les dés pour sauter, vous pouvez choisir de faire un atterrissage contrôlé pour +1PA, dans ce cas, vous réduisez les dégâts de chute de 2.

Chute

Faites un jet de **DEX** de base (7+ pour un As)

Succès	Réduisez la perte de PV de de 1 par As
Echec	Le personnage souffre de tous les dégâts
Coup de Maître	Réduisez la perte de PV de 2, + 1 par As
Maladresse	Le personnage souffre de toute la perte de PV et prend un marqueur Sonné

Chute dans l'eau : Réduisez les dégâts de 2.

Plongée 2PA

Faites un jet de base **DEX** (7+ pour un As) :

Succès	Recevez 1 marqueur sous-marin.
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Recevez 2 marqueurs sous-marin.
Maladresse	Le personnage perd 1 Point de vie

Pour chaque marqueur sous-marin d'un personnage, il gagne +2 PRO.

Un personnage doit retirer tous les pions sous-marins lorsqu'il effectue une autre action.

Si un personnage commence une activation avec un nombre quelconque de pions sous-marins, Vous pouvez retirer les pions et déplacer immédiatement le personnage jusqu'à 4" par marqueur, tant qu'il reste dans l'eau. Si le personnage possède la règle spéciale **Créature aquatique**, il peut se déplacer jusqu'à 8" par marqueur.

Désengagement

Les personnages ne sont jamais bloqués au contact, ils peuvent s'éloigner avec n'importe quelle action de mouvement, en se désengageant. Si un personnage se désengage d'un ennemi, faites un jet de **DEX en opposition** et consultez le tableau ci-dessous. S'il se désengage de plus d'un ennemi, votre adversaire ne choisit qu'un seul personnage avec lequel lancer. *Si vous vous désengagez alors que trois personnages ennemis ou plus sont en*

contact, rappelez-vous que le personnage souffre d'un malus de -1 DEX.

Succès	Le personnage peut se déplacer normalement
Echec	Le personnage ennemi effectue une attaque d'opportunité contre le personnage en train de se désengager (cette action ne peut pas être Agripper). Puis le personnage s'éloigne normalement.
Coups de Maître	Le personnage peut se déplacer normalement et peut ajouter 1" à son mouvement.
Maladresse	Le personnage ennemi effectue une attaque d'opportunité contre le personnage en train de se désengager (sauf Agripper). Et le personnage reste en place.

Armes

Précision : modifie la DEX de l'ennemi

Domage : modifie le montant final de dommage

Pénétration : modifie la protection de l'ennemi

Arme	Portée	Préc.	Dom.	Pénét	Capacités
Désarmé	0"	-	-	+1	Aquatique

Combat 1PA

Effectuer un jet d'attaque de base, le seuil de difficulté est la valeur de DEX de la cible.

Succès	La cible subit un point de dégât par As
Echec	Pas d'effet.
Coup de Maître	La cible subit un point de dégât par As, +1.
Maladresse	L'attaquant perd 1 PV, et la cible peut faire une attaque d'opportunité.

Combat dans l'eau

Un personnage qui est dans l'eau ne peut utiliser que des armes avec la capacité aquatique, sauf si le personnage commence son action en dehors de l'eau.

Protection

Effectuez un jet de base de PRO (7+ pour un as)

Succès	Réduisez les dommages de 1 pour chaque As
Echec	Pas d'effet
Coups de Maître	Réduisez les dommages de 1 plus 1 pour chaque As
Maladresse	Augmentez les dommages de 1.

Agripper 1 PA

Effectuez un jet d'ATT en opposition (As sur 7+)

Succès	Déplacez la cible de 2" plus 1" pour chaque As obtenu.
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Déplacez la cible de 2" plus 1" pour chaque As obtenu. La cible reçoit un marqueur Sonné.
Maladresse	C'est le personnage ciblé qui fait l'action saisir à la place de l'attaquant, en utilisant le même résultat de dés.

Un personnage avec un plus gros socle gagne +1 ATT

Noyer 1 AP

Effectuez un jet d'ATT en opposition (As sur 7+)

Succès	Le personnage ciblé perd 2 points de vie, plus un pour chaque As obtenu
Echec	Sans effet.
Coup de Maître	Le personnage ciblé perd 4 points de vie, plus un pour chaque As obtenu
Maladresse	L'attaquant perd 2 points de vie.

FAQ Clarification : Un personnage avec une règle de Créature Aquatique ayant initié l'action de Noyer subit toujours la perte de 2 points de vie d'un Maladresse.

Sonné

Un personnage avec un marqueur Sonné réduit ses statistiques MOV, ATT, DEX et PSY de 1 (avec un minimum de 1). Un personnage défausse automatiquement son marqueur Sonné à la fin de sa prochaine activation.

Un personnage ne peut avoir qu'un seul marqueur Sonné à la fois

Si un personnage débute son activation dans l'eau avec un marqueur Sonné, il perd immédiatement 2 PV.

Lancer un sort IPA

Effectuez un jet de base de PSY avec un seuil de difficulté égal à la Difficulté du sort.

Succès	Le personnage lance le sort, appliquez les effets.
Echec	Le sort échoue et le personnage ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts pendant cette activation
Coup de Maître	Le personnage lance le sort, appliquez les effets avec un bonus de +1 au (X). Le personnage récupère 1 VOL.
Maladresse	Le personnage prend un marqueur Stun, perd 1 VOL supplémentaire et le personnage ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts pendant cette activation

Chaque personnage ne peut lancer le même sort qu'une seule fois par activation.

Un personnage ne peut pas lancer de sort tant qu'il est dans l'eau, à moins d'avoir la règle spéciale Créature aquatique.

Si un personnage tente de lancer un sort alors qu'il est en contact avec un ennemi socle à socle, cet ennemi effectue une attaque d'opportunité avant que l'action ne soit terminée. Si le personnage est toujours en vie après l'attaque d'opportunité, continuez à lancer le sort normalement.

Dissipation

Lorsqu'un mage ennemi tente de lancer un sort, un mage ami **en ligne de vue et à moins de 6" du lanceur ou de la cible du sort** peut tenter de le dissiper.

Le mage qui dissipe doit payer *autant de points de volonté VOL* que le coût du sort qu'il cherche à contrer.

Le jet de Magie devient **un jet en opposition**, avec pour seuil de réussite la difficulté du sort utilisé.

Le personnage qui dissipe ne compte les As que jusqu'à son niveau Mage (x). Tous les As supplémentaires sont défaussés (un personnage Mage (3), ne peut pas faire plus de 3 réussites)

Si le personnage qui dissipe n'a aucun As, il ne peut pas tenter de dissiper d'autres sorts au cours de ce tour.

Un personnage ne peut pas dissiper un sort tant qu'il est dans l'eau à moins d'avoir la règle spéciale Créature aquatique.

Peur (x)

Lorsque ce personnage effectue une action de Combat, sa cible effectue un jet de base de PSY avec un modificateur de -(x), avec un minimum de 1. S'il

obtient au moins 1 As, il n'y a pas d'effet, mais s'il n'obtient aucun As, ce personnage peut choisir de relancer tout ou partie de ses dés n'ayant pas marqué un As pour l'action de combat.

Primitif

Lorsque ce personnage est activé, il doit effectuer un jet de base de PSY et consulter le tableau suivant.

Succès	Pas d'effet
Echec	Ce personnage reçoit un marqueur Sonné
Coup de maître	Ce personnage gagne +1 ATT pour cette activation
Maladresse	Ce personnage reçoit un marqueur Sonné et considère tous les personnage du plateau de jeu comme ennemis pour cette activation. Il doit immédiatement entreprendre une action de Mouvement en direction du personnage le plus proche en utilisant 1 PA et en initiant une attaque d'opportunité.