

Les contrées de Telneria – Le jeu de plateau

Le grimoire du Telnas



Conditions de victoire

La seigneuresse du Telnas Nitriel a corrompu la magie du Telnas pour prendre le contrôle de tout Telneria. Le légendaire grimoire du Telnas renferme le secret pour stabiliser cette puissante magie. Les aventuriers doivent retrouver les six pages du grimoire afin de fabriquer les mythiques artefacts et de vaincre Nitriel.

Mise en place

- S'il y a un nombre impair de joueurs, un joueur joue deux personnages.
- Chaque joueur choisit un personnage, pioche trois sorts, en choisit un, puis remet deux sorts dans la pile, et se place sur le continent **Middenardh** dans la région **Austrasie**.-
- Placement d'une grenouille sur chacune des extrémités de **Middenardh** (*Provebor, Septimanie, et Aremorica ; cette dernière région uniquement avec 6 personnages*). Placement d'une naga sur chaque région portuaire des continents frontaliers (*Jyland en Ceiltigahn, Khazarar en Slaviskis, Lucanie en Notikonos*). Placement de deux marqueurs d'intégrité sur chaque ville des régions frontalieres.
- Un arcaniste d'Austrasie donne une quête à tous les joueurs. Cette quête requiert de se débarasser des grenouilles de **Middenardh**. En récompense, les joueurs ont accès aux grimoires d'artefact. Le djinn peut décider de piocher un grimoire d'artefact de Notikonos au hasard, le chepteg peut décider de piocher un grimoire de Ceilitgahn ou Slaviskis au hasard, puis chaque autre joueur pioche un des grimoires restants au hasard. (*Quand il y a quatre joueurs, il faut s'assurer que les joueurs soient par groupes de deux, chaque groupe respectivement sur le même continent.*)

Déroulement d'un tour

Pour chaque étape d'un tour, chaque joueur joue l'un après l'autre. Au premier tour, le djinn (ou le chepteg, ou l'elfe) commence à jouer ; puis à chaque tour, le premier joueur est décalé d'un cran vers la gauche.

1. Régénération de tous les points de mana, de tous les points de vie, et de [intellect] sorts.
2. Déplacement des joueurs.
3. Action de ville, lancement des sort hors-combat, équipement des objets, échange des joueurs entre eux.
4. Déplacement des joueurs.
5. Combat des joueurs contre les monstres.
6. Déplacement des joueurs.
7. Action de ville, lancement des sort hors-combat, équipement des objets, échange des joueurs entre eux.
8. Mouvement des manifestations de Telnas existantes, attaque des villes.
9. Apparition des nouvelles manifestations de Telnas.



Combat

Déroulement

Un combat se déroule en phases de 5 étapes :

1. Utilisation des capacités spéciales et des sorts

Chaque joueur et chaque monstre peut, dans l'ordre *joueurs → monstres* :

- utiliser ses capacités spéciales
- faire une tentative de charme
- lancer autant de sorts que leur mana leur permet



2. Lancer des dés de toucher par tous les participants

Le nombre de dés à lancer est déterminé par la force des joueurs ou des monstres, les sorts, et les capacités spéciales. Tous les dés d'une équipe sont lancés en même temps.

3. Détermination des dégâts infligés

Chaque dé ayant un score supérieur ou égal à 4 inflige 1 point de dégât. Les dégâts sont répartis par les joueurs. Un joueur ou un monstre immobilisé, assommé ou charmé ne peut pas se voir répartir des dégâts si une autre cible valide est présente.

4. Mise hors de combat

Chaque joueur ou monstre ayant un nombre de points de vie égal à 0 est mis hors de combat.

5. Tentative de fuite

Chaque joueur peut tenter de fuir le combat en lançant un dé. Si le résultat du dé plus son niveau de volonté est supérieur à la volonté cumulée de tous les ennemis, le joueur se déplace dans la région adjacente de son choix. Si la fuite échoue, ajoutez un nombre de dés de dégâts égal au niveau des monstres au prochain lancer des ennemis.

S'il reste au moins un attaquant et un défenseur à la fin de chaque phase, une nouvelle phase commence. Lorsque tous les attaquants ou tous les défenseurs sont mis hors de combat, le combat s'arrête et les joueurs et monstres hors de combat meurent. Les joueurs vainqueurs hors de combat reprennent conscience avec 1 point de vie.

Récompense

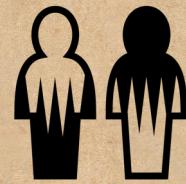
Chaque monstre vaincu donne en butin :

- [niveau du monstre] points d'expérience à chaque joueur, même mort
- [niveau du monstre] pièces d'or à répartir entre les joueurs



Résolution des conflits

Si plusieurs joueurs doivent faire un choix et qu'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, la majorité l'emporte. Si la majorité ne suffit pas, un jet de dé est utilisé pour forcer le choix.



Moitié, personnages et réputation

Quand il faut déterminer la moitié d'un nombre impair, il faut arrondir au nombre supérieur. La notation [niveau] ou [volonté] signifie qu'il faut remplacer par la valeur associée.

La réputation auprès de chaque ville est indiquée sur la fiche de personnage. Elle permet d'acheter des biens dans les villes et auprès des artisans à moindre coût ; un point de réputation réduit le coût d'une pièce d'or. Un niveau de réputation de 3 est requis pour faire fabriquer un artefact par un artisan.

Expérience et montée de niveau

Les points d'expérience sont cumulatifs, chaque joueur commence au niveau 1 avec 0 points d'expérience, ils ne sont pas réinitialisés à chaque niveau. Le nombre de points d'expérience requis pour gagner un niveau est détaillé sur les fiches de personnage.

Lorsqu'un joueur monte de niveau, il reçoit deux points de caractéristiques à distribuer, puis regagne tous ses points de vie, tous ses points de mana, et son nombre maximum de sorts.

Mort d'un joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il perd [niveau] pièces d'or, un objet de son choix et un composant de son choix sur la région actuelle, puis se réincarne au prochain tour en régénérant tous ses points de vie et ses points de mana dans la ville du continent actuel.



Caractéristiques

Quand une valeur de caractéristique est modifiée, les valeurs associées sont immédiatement modifiées ; par exemple les points de vie avec la vigueur ou les points de mana avec l'intellect. Augmenter la vigueur ou l'intellect ne permet cependant pas de regagner des points de vie ou de mana ; par exemple un joueur avec 3 d'intellect et 2 de mana qui gagne temporairement 2 d'intellect (donc 5 intellect au total) voit son mana passer à 4 et non 5 ; lorsqu'il perd ce bonus temporaire, son mana repasse à 2.

La **force** est utilisée pour déterminer le nombre de dés de toucher à lancer en combat.

La **vigueur** est utilisée pour déterminer le maximum de points de vie.

La **intellect** est utilisée pour déterminer le maximum de points de mana.

La **volonté** est utilisée pour résister aux sorts de charmes, et pour fuir.



Charme

Au début de chaque phase d'un combat, un joueur peut tenter de charmer un monstre, puis un monstre peut tenter de charmer un joueur. Un monstre choisit le joueur au hasard et choisit une cible différente à chaque nouvelle phase ; si aucune cible n'est valide, il ne fait pas de tentative. Si la tentative réussit, la victime du charme ne peut plus agir pendant cette phase et ne peut pas être choisi pour répartir des dégâts si une autre cible est valide.



Pour réussir un sort de charme, il faut prendre le résultat d'un dé, y ajouter la volonté de l'ensorceleur, et comparer avec la volonté de la cible. L'effet d'un sort de charme est détaillé en annexe.

L'assommement et la diplomatie fonctionnent de manière similaire mais en utilisant des caractéristiques détaillées sur la fiche des monstres. Contrairement au charme, le résultat est un échec complet ou un succès complet.

Déplacement et échange

Déplacement des joueurs

Chaque joueur peut se déplacer de zéro à quatre régions par tour. Si le déplacement passe ou termine sur une région occupée par un monstre (*sauf une manifestation de Telnas*), le joueur doit s'arrêter et ne peut pas effectuer d'autres déplacements ce tour sans avoir combattu. Il est cependant possible de commencer un déplacement depuis une région occupée.



Les régions portuaires (*Aremorica en Middenardh, Jyland en Ceiltigahn, Khazarar en Slaviskis, Lucanie en Notikonos*) sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres.

Échange entre joueurs

Lorsque des joueurs sont sur la même région, ils peuvent échanger autant de cartes et de pièces d'or qu'ils souhaitent, même si un monstre est présent. Le coffre arcanique en ville peut également être utilisé pour transférer toute carte ou pièce d'or entre les joueurs qui ne sont pas sur la même région.

Récupération des objets

Lorsqu'un joueur dépose, volontairement ou non, un objet, un composant, ou des pièces d'or sur une région, cet objet reste sur la région jusqu'à qu'il soit récupéré par un joueur. Un joueur peut récupérer un objet déposé sur une région s'il la traverse alors qu'aucun monstre n'est présent.

Manifestations de Telnas

Déplacement des manifestations et intégrité des villes

À la fin de chaque tour, les manifestations de Telnas existantes se déplacent d'une région vers la ville la plus proche en empruntant le chemin le plus direct. Elles n'initient pas le combat avant d'avoir atteint une ville.

Lorsqu'une manifestation de Telnas atteint une ville, elle attaque et la ville perd un point d'intégrité si aucun aventurier n'est présent ou si les aventuriers perdent le combat. Suite à l'attaque, la manifestation de Telnas disparaît.

Lorsqu'une ville perd son dernier point d'intégrité, elle est détruite et ne peut plus être utilisée par les aventuriers, à part pour la taverne. Chaque ville commence le jeu avec deux points d'intégrité.



Apparition des manifestations

Suite au déplacement des manifestations, une concentration de Telnas apparaît sur chaque temple du Telnas des continents frontaliers : Ceiltigahn, Slaviskis et Notikonos. Lorsque le nombre de concentrations sur un temple passe à six, une manifestation apparaît dans la région du temple.

Combattre les manifestations

Les aventuriers peuvent intercepter les manifestations avant qu'elle n'atteignent les villes pour tenter de les vaincre, ou rester en ville pour les défendre.

Lorsqu'une manifestation est vaincue, chaque joueur ayant participé au combat gagne un point de réputation auprès de la ville du continent associé.

Émergence de Nitriel, la seigneuresse du Telnas

Lorsque le dernier artefact est fabriqué par un artisan, la seigneuresse du Telnas apparaît sur le temple de la région de Provebor, sur le continent de Middenardh.

Objets

Le nombre d'objets est limité par le nombre de cartes dans chaque pile.

Armes et armures

Chaque personnage ne peut équiper que deux armes à une main ou une arme à deux mains (*sauf le guerrier et le murvien*), ainsi qu'une seule pièce d'armure de corps et une seule pièce de tête. L'équipement supplémentaire est transporté dans le sac. Un bijou peut être porté en plus des armes et armures.



Les objets de forge nécessitent un minimum de Force pour avoir un effet quand ils sont équipés. Les objets de calligraphie nécessitent un minimum d'Intellect pour avoir un effet quand ils sont équipés.

Les joueurs ne peuvent pas changer leur équipement pendant le combat.

Composants

Les composants sont dans une pile séparée. Les potions peuvent être utilisées hors combat ou pendant la première étape d'une phase de combat.

Régions et évènements

Chaque continent a une pile d'évènements dédiée. Les évènements sont déclenchés par les joueurs lorsqu'ils se rendent dans la taverne d'une ville. Quand l'évènement s'achève, le joueur qui a pioché l'évènement pioche deux cartes d'objet, pioche deux cartes de composant, gagne deux points d'expérience et gagne deux points de réputation auprès de la ville associée. Un évènement est considéré achevé lorsque :



- le tour est terminé si l'évènement est instantané.
- au moins une région est débarrassée des monstres apparus suite à cet évènement.
- l'objet est récupéré ou lénigme résolue.
- la ressource partagée est récupérée par le joueur ayant déclenché l'évènement.
- la structure ou l'individu associé disparaît.

Sorts

Le nombre de sorts maximum que peut avoir un joueur est égal à son niveau (*sauf le sorcier*).

Lorsqu'un joueur a moins de sorts que son niveau lui permet et est amené à piocher des sorts, il pioche un nombre de cartes inférieur ou égal à la différence avec son maximum plus deux cartes, puis remet de sa main deux cartes de sorts de son choix.



Les sorts de dégâts ajoutent à la réserve de dés pour la deuxième phase.

Ville

Le prix de vente en ville est réduit par la réputation du joueur après de cette ville.

Coffre arcanique : permet de déposer toute carte ou pièce d'or, qui devient accessible à tous les joueurs depuis n'importe quel autre coffre arcanique.

Taverne : permet de piocher une ou deux cartes d'évènement du continent où se trouve la ville.



Marché : permet d'acheter tout objet ou composant habituellement vendu par un artisan, au double du prix habituel. Les composants coûtent 6 pièces d'or.

Sanctuaire : permet de finir le tour pour regagner l'ensemble des points de vie, points de mana et le nombre maximum de sorts.

Artisans

Le prix de vente est réduit par la réputation du joueur après de la ville de la région associée.

Forgeron : établi en Ceiltigahn, associé à la ville d'Anglia. Vend des armes et armures de forge, peut créer les artefacts Sciath et Gladius.

Calligraph : établi en Slaviskis, vend des armes et armures de calligraphie, peut créer les artefacts Stafur et Zvaig.

Tisserand : établi en Notikonos, associé à la ville d'Ormenos. Vend des armures de tissage, peut créer les artefacts Panoplia et Shal.

Alchimiste : établi en Notikonos, associé à la ville d'Ormenos. Vend des composants pour 6 pièces d'or l'unité ; transforme tout objet, relique ou composant en une pièce d'or.

Artefacts et grimoires

Chaque artefact peut être créé à partir des ingrédients listés dans le grimoire associé.

Quand un grimoire mentionne une arme, une armure ou une potion, n'importe quel objet ou composant de ce type peut être utilisé, sans contrainte de caractéristique.



Les grimoires d'artefacts sont répartis au hasard lorsque la première quête est complétée par les joueurs en Middenardh. Cependant, une fois les artefacts obtenus, ils ne sont pas liés au personnage les ayant fait fabriquer, il est possible d'échanger les artefacts entre les joueurs (*que ce soit par échange direct ou en le déposant dans le coffre arcanique*).

Annexes

Force et dégâts infligés

Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés
1 à 6	1 à 6 dés	15 / 16	5 dégâts + 5 / 6 dés	33 / 34	14 dégâts + 5 / 6 dés
7	1 dégât + 5 dés	17 / 18	6 dégâts + 5 / 6 dés	35 / 36	15 dégâts + 5 / 6 dés
8	1 dégât + 6 dés	19 / 20	7 dégâts + 5 / 6 dés	37 / 38	16 dégâts + 5 / 6 dés
9	2 dégâts + 5 dés	21 / 22	8 dégâts + 5 / 6 dés	39 / 40	17 dégâts + 5 / 6 dés
10	2 dégâts + 6 dés	23 / 24	9 dégâts + 5 / 6 dés	41 / 42	18 dégâts + 5 / 6 dés
11	3 dégâts + 5 dés	25 / 26	10 dégâts + 5 / 6 dés	43 / 44	19 dégâts + 5 / 6 dés
12	3 dégâts + 6 dés	27 / 28	11 dégâts + 5 / 6 dés	45 / 46	20 dégâts + 5 / 6 dés
13	4 dégâts + 5 dés	29 / 30	12 dégâts + 5 / 6 dés	47 / 48	21 dégâts + 5 / 6 dés
14	4 dégâts + 6 dés	31 / 32	13 dégâts + 5 / 6 dés	49 / 50	22 dégâts + 5 / 6 dés

Seuils de caractéristiques de résistance au charme et à l'assommement :

	Résistance impossible	Résistance possible	Résistance assurée
Naga	Volonté ≤ 1	2 ≤ Volonté ≤ 6	Volonté ≥ 7
Démon	Volonté ≤ 5	6 ≤ Volonté ≤ 10	Volonté ≥ 11
Manifestation	Vigueur ≤ 7	8 ≤ Vigueur ≤ 12	Vigueur ≥ 13

Mort d'un joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il dépose dans la région :

- un objet de son choix
- un composant de son choix
- [niveau] pièces d'or

Puis se réincarne au tour suivant dans la ville du continent, et récupère tous ses points de vie et de mana.

Sort de charme et d'assommement

1d6 + [volonté] du charmeur – [volonté] de la cible	Résultat charme ([n] = [niveau de la cible])	Résultat assommement / diplomatie
1 ou moins	Enragé (+[n] Force)	Aucun effet
2 à 6	Aucun effet	
7 à 11	Apeuré (-[n] Force)	
12 ou plus	Charmé	Assommé / Convaincu

Tentative de fuite

1d6 + [volonté] du fuyard	Résultat ([n] = [niveau du joueur])
<= [volonté] ennemie cumulée	+[n] dé ennemi
> [volonté] ennemie cumulée	Succès

Niveau et force des monstres

La Force et de Vigueur s'appliquent pour 2 joueurs. Pour chaque joueur supplémentaire, il faut ajouter 50 %. La notation [ndj] veut dire nombre de joueurs.

Monstre	Niveau	Force	Vigueur	Volonté	Charme	Capacités
Grenouille	1	5	5	4	-	Duplication dans une région non-ville adjacente au hasard au début du tour (sauf le premier tour).
Gnoll	1	8	4	4	-	Tente de fuir quand il subit des dégâts ou après avoir été charmé. Perd [ndj] de Force à chaque fin de phase.
Goule	1	6	6	1	Insensible	Les joueurs perdent 1 de Vigueur pour le combat.
Brigand	1	6	6	6	-	Peut être convaincu de ne pas combattre en payant 3 pièces d'or. Tente de fuir en volant 2 pièces d'or à chaque joueur à chaque fin de phase.
Araignée	1	6	6	5	-	Chaque joueur subit un point de dégât de poison à chaque début de phase. Relance [ndj] de ses dés. Les joueurs ne peuvent pas fuir.
Fantôme	2	8	6	1	Insensible	Les effets des sorts autre que les dégâts n'ont aucun effet. Le jet requis pour le toucher est augmenté à 5. Ses dégâts ne peuvent pas être réduits.
Garou	2	12	8	8	-	Gagne [ndj] de Force et perd [ndj] de Vigueur à chaque fin de phase. Un joueur griffé par un garou perd 2 de Vigueur pour le reste du combat.
Naga	3	15	12	12	Insensible	Tente de charmer un joueur au début de chaque phase.
Hibours	4	20	40	12	-	Un hibours ne peut pas agir pendant la première phase du combat car il hiberne. Enrage et gagne [ndj]x5 Force pour la deuxième phase du combat, insensible au charme pour cette phase.
Ogre	4	25	25	7	-	Le jet requis pour le toucher est réduit à 3. Enrage et gagne [ndj]x5 de Force après avoir subi des dégâts ou après avoir été charmé.
Manifestation	5	30	30	16	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Vigueur pour le combat. Tente d'assommer un joueur à chaque début de phase (<i>charme avec volonté contre vigueur</i>). Si tous les joueurs sont incapacités, le combat prend fin et la manifestation continue son chemin.
Dragon	6	30	30	15	Insensible	Peut être convaincu de ne pas combattre par la diplomatie (<i>charme avec intellect doublé contre volonté</i>). Les joueurs ne peuvent pas agir pendant la première phase du combat. Les dégâts du dragon doivent être répartis avec au moins un dégât par joueur. Donne une relique lorsqu'il est vaincu.
Démon	6	30	30	14	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Volonté pour le combat. Peut être corrompu pour 30 pièces d'or, ajoutant sa force pour la première phase du prochain combat (<i>sauf contre la Seigneuresse</i>), puis se téléporte au temple du Telnas le plus proche. Tente de charmer un joueur au début de chaque phase. Donne une relique lorsqu'il est vaincu.
Seigneurresse	10	10	10	20	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Vigueur et 2 de Volonté pour le combat. Elle invoque une manifestation et un démon incorruptible au début du combat, base Force/Vigueur 20/20. Le démon joue avant la manifestation. Nitriel ne peut pas recevoir de dégâts tant que ses monstres sont en vie. Ses dégâts ne peuvent pas être réduits.

Annexes

Force et dégâts infligés

Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés	Force	Dégâts infligés
1 à 6	1 à 6 dés	15 / 16	5 dégâts + 5 / 6 dés	33 / 34	14 dégâts + 5 / 6 dés
7	1 dégât + 5 dés	17 / 18	6 dégâts + 5 / 6 dés	35 / 36	15 dégâts + 5 / 6 dés
8	1 dégât + 6 dés	19 / 20	7 dégâts + 5 / 6 dés	37 / 38	16 dégâts + 5 / 6 dés
9	2 dégâts + 5 dés	21 / 22	8 dégâts + 5 / 6 dés	39 / 40	17 dégâts + 5 / 6 dés
10	2 dégâts + 6 dés	23 / 24	9 dégâts + 5 / 6 dés	41 / 42	18 dégâts + 5 / 6 dés
11	3 dégâts + 5 dés	25 / 26	10 dégâts + 5 / 6 dés	43 / 44	19 dégâts + 5 / 6 dés
12	3 dégâts + 6 dés	27 / 28	11 dégâts + 5 / 6 dés	45 / 46	20 dégâts + 5 / 6 dés
13	4 dégâts + 5 dés	29 / 30	12 dégâts + 5 / 6 dés	47 / 48	21 dégâts + 5 / 6 dés
14	4 dégâts + 6 dés	31 / 32	13 dégâts + 5 / 6 dés	49 / 50	22 dégâts + 5 / 6 dés

Seuils de caractéristiques de résistance au charme et à l'assommement :

	Résistance impossible	Résistance possible	Résistance assurée
Naga	Volonté ≤ 1	2 ≤ Volonté ≤ 6	Volonté ≥ 7
Démon	Volonté ≤ 5	6 ≤ Volonté ≤ 10	Volonté ≥ 11
Manifestation	Vigueur ≤ 7	8 ≤ Vigueur ≤ 12	Vigueur ≥ 13

Mort d'un joueur

Lorsqu'un joueur meurt, il dépose dans la région :

- un objet de son choix
- un composant de son choix
- [niveau] pièces d'or

Puis se réincarne au tour suivant dans la ville du continent, et récupère tous ses points de vie et de mana.

Sort de charme et d'assommement

1d6 + [volonté] du charmeur – [volonté] de la cible	Résultat charme ([n] = [niveau de la cible])	Résultat assommement / diplomatie
1 ou moins	Enragé (+[n] Force)	Aucun effet
2 à 6	Aucun effet	
7 à 11	Apeuré (-[n] Force)	
12 ou plus	Charmé	Assommé / Convaincu

Tentative de fuite

1d6 + [volonté] du fuyard	Résultat ([n] = [niveau du joueur])
<= [volonté] ennemie cumulée	+[n] dé ennemi
> [volonté] ennemie cumulée	Succès

Niveau et force des monstres

La Force et de Vigueur s'appliquent pour 2 joueurs. Pour chaque joueur supplémentaire, il faut ajouter 50 %. La notation [ndj] veut dire nombre de joueurs.

Monstre	Niveau	Force	Vigueur	Volonté	Charme	Capacités
Grenouille	1	5	5	4	-	Duplication dans une région non-ville adjacente au hasard au début du tour (sauf le premier tour).
Gnoll	1	8	4	4	-	Tente de fuir quand il subit des dégâts ou après avoir été charmé. Perd [ndj] de Force à chaque fin de phase.
Goule	1	6	6	1	Insensible	Les joueurs perdent 1 de Vigueur pour le combat.
Brigand	1	6	6	6	-	Peut être convaincu de ne pas combattre en payant 3 pièces d'or. Tente de fuir en volant 2 pièces d'or à chaque joueur à chaque fin de phase.
Araignée	1	6	6	5	-	Chaque joueur subit un point de dégât de poison à chaque début de phase. Relance [ndj] de ses dés. Les joueurs ne peuvent pas fuir.
Fantôme	2	8	6	1	Insensible	Les effets des sorts autre que les dégâts n'ont aucun effet. Le jet requis pour le toucher est augmenté à 5. Ses dégâts ne peuvent pas être réduits.
Garou	2	12	8	8	-	Gagne [ndj] de Force et perd [ndj] de Vigueur à chaque fin de phase. Un joueur griffé par un garou perd 2 de Vigueur pour le reste du combat.
Naga	3	15	12	12	Insensible	Tente de charmer un joueur au début de chaque phase.
Hibours	4	20	40	12	-	Un hibours ne peut pas agir pendant la première phase du combat car il hiberne. Enrage et gagne [ndj]x5 Force pour la deuxième phase du combat, insensible au charme pour cette phase.
Ogre	4	25	25	7	-	Le jet requis pour le toucher est réduit à 3. Enrage et gagne [ndj]x5 de Force après avoir subi des dégâts ou après avoir été charmé.
Manifestation	5	30	30	16	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Vigueur pour le combat. Tente d'assommer un joueur à chaque début de phase (<i>charme avec volonté contre vigueur</i>). Si tous les joueurs sont incapacités, le combat prend fin et la manifestation continue son chemin.
Dragon	6	30	30	15	Insensible	Peut être convaincu de ne pas combattre par la diplomatie (<i>charme avec intellect doublé contre volonté</i>). Les joueurs ne peuvent pas agir pendant la première phase du combat. Les dégâts du dragon doivent être répartis avec au moins un dégât par joueur. Donne une relique lorsqu'il est vaincu.
Démon	6	30	30	14	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Volonté pour le combat. Peut être corrompu pour 30 pièces d'or, ajoutant sa force pour la première phase du prochain combat (<i>sauf contre la Seigneuresse</i>), puis se téléporte au temple du Telnas le plus proche. Tente de charmer un joueur au début de chaque phase. Donne une relique lorsqu'il est vaincu.
Seigneurresse	10	10	10	20	Insensible	Les joueurs perdent 2 de Vigueur et 2 de Volonté pour le combat. Elle invoque une manifestation et un démon incorruptible au début du combat, base Force/Vigueur 20/20. Le démon joue avant la manifestation. Nitriel ne peut pas recevoir de dégâts tant que ses monstres sont en vie. Ses dégâts ne peuvent pas être réduits.