

COMANAUTES

EFFECTUER DES ACTIONS (Etape 5 du Tour Des Joueurs)

Concentration (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 7

- Défaussez 2 dés pour récupérer 1 dé de la défausse.

Déplacement (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 7

- Défaussez 1 dé pour franchir une ligne pointillée.
- Défaussez 1 dé pour vous déplacer à l'intérieur d'une case.
- Défaussez 1 dé pour franchir une ligne pleine de la même couleur (ou défausser un dé 🟣).
- Défaussez 1 dé (🟢 ou 🟣) pour quitter une case contenant un ennemi.

! Les lignes blanches pleines sont infranchissables.

Stockage (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 7

- Stockez un dé sur votre *fiche Joueur*.

Encouragement (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 7

- Posez 1 dé sur la fiche d'un autre joueur.
- Défaussez 1 dé pour poser un *pion Lucidité* 💡 sur la fiche d'un autre joueur.

Equipement/échange (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 7

- Défaussez 1 dé pour intervertir autant d'objets que vous voulez dans votre inventaire et vos emplacements d'équipement.
- Défaussez 1 dé pour échanger autant d'objets que vous le voulez avec un autre Avatar sur la même case.

Test de compétence (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 8

- a. Lancez 1 ou plusieurs dés de la couleur appropriée.
- b. Ajoutez vos *bonus de Dé*, si vous en avez.
- c. Si la somme des dés est supérieure ou égale à la difficulté du test, il est réussi, sinon il échoue.

! Si le joueur n'a pas de dé de la couleur appropriée pour faire le test, celui-ci échoue automatiquement.

Tâche de groupe (🔴, 🟢, 🟡, 🔵 ou 🟣) - page 8

- a. Lancez un dé de la couleur appropriée à la Tâche de Groupe (ou un dé 🟣).
- b. Ajoutez ce dé à la piste *Tâche de Groupe*.
- c. Si la somme des dés sur la piste *Tâche de Groupe* est supérieure ou égale au chiffre visé par la tâche, celle-ci est réussie.

! Les *bonus de Dé* ne s'appliquent jamais aux dés lancés pour une tâche de groupe.

Attaque de mêlée (🔴 et 🟣) - page 8

- a. Choisissez un ennemi sur la même case que l'Avatar.
- b. Lancez autant de dés 🔴 et 🟣 que souhaités.
- c. Ajoutez vos *bonus de Dé*, si vous en avez.
- d. Ajoutez vos bonus d'attaque 🖊 à la somme des dés, si vous en avez.
- e. Comparez le **total** à la valeur de défense 🛡 de l'ennemi :
 - i. Si le **total** est supérieur ou égal, et que l'ennemi est un *Hostile* ou un *Démon Intérieur*, il est vaincu.
 - ii. Si le **total** est supérieur ou égal et que l'ennemi est un *Démon Intérieur Majeur*, il perd 1 pion ❤️ (si il n'a plus de pions ❤️ après cette attaque, il est vaincu).
 - iii. Si le **total** est inférieur, l'attaque échoue.
- f. Si l'ennemi est vaincu, retirez son marqueur du plan et enlevez sa carte de la *Piste Menace* (⚠ n'enlevez pas de dé noir de la *Piste Menace*).
- g. L'Avatar qui a vaincu l'ennemi peut récupérer son butin 🖊. Cet objet peut être équipé ou donné à un autre Avatar sur la même case. Dans les deux cas, l'objet peut être équipé immédiatement et gratuitement.

Attaque à distance (🟢 et 🟣) - page 8

- ! L'attaque à distance n'est possible que si l'ennemi est en ligne de vue (se déplacer au besoin dans la case ou sur une autre case en utilisant un autre dé).
- Choisissez un ennemi sur la même case que l'Avatar ou sur une case adjacente.
 - Si l'Avatar a une *Arme à Distance* équipée, la portée d'attaque peut être supérieure à 1.
 - Pour le calcul de l'attaque, utilisez les mêmes étapes que pour l'attaque de mêlée en utilisant les dés 🟢 et 🟣 et vos bonus d'attaque à distance 🎯.

Fouille (🟡 et 🟣) - page 8

- a. Lancez autant de dés 🟡 et 🟣 que vous souhaitez.
- b. Ajoutez vos *bonus de Dé*, si vous en avez.
- c. Si le total est supérieur à 4, la fouille est réussie :
 - i. Défaussez le pion Fouille 🔍.
 - ii. Récupérez n'importe quel objet indiqué dans la section 🔍.
 - iii. Cet objet peut être équipé ou donné à un autre Avatar sur la même case. Dans les deux cas, l'objet peut être équipé immédiatement et gratuitement.