

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

LIVRET DE RÈGLES

SOMMAIRE

But du jeu	1	Dégâts.....	21
Matériel	2	Trophées	22
Mise en place	5	Butin.....	22
Plateau Héros.....	6	Effets continus.....	23
Mécanique du jeu.....	9	Actions Gratuites	23
Règles d'or	10	Décompte final	24
Tour d'un joueur.....	10	Santé, Blessures, Soins et Mort	25
Déplacement	11	Tuiles Héros.....	26
Tuiles Territoire	12	Objets	28
Symboles Monstre et cases Délivrées.....	13	Monstres Élites	30
Action Extraction	14	Mode Solo.....	31
Action Commerce.....	15	Mode Coopératif.....	34
Action Combat	16	Skoldur	34
Jetons Gaar	19	Griffon	35
Boucliers	19	L'Histoire d'Euthia	36
Blessures.....	20	Index	39
Intervention de Shii.....	21		

BUT DU JEU

Euthia: Torment of Resurrection est un jeu pour 1 à 4 joueurs dans lequel chaque joueur endosse le rôle d'un héros, traverse de nombreux territoires, affronte d'implacables monstres, délivre des comptoirs commerciaux et extrait des ressources naturelles, tout en améliorant ses capacités et son équipement et en accomplissant des quêtes. Bien que l'objectif principal du Scénario soit partagé par tous les joueurs, seul le Héros ayant acquis le plus de points de Réputation à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

RPG STRATÉGIQUE



1-4
JOUEURS



14+



30-120 MIN.
PAR JOUEUR

MATÉRIEL



18 tuiles Territoire
du Chapitre I

14 tuiles Territoire
du Chapitre II

15 tuiles Territoire
du Chapitre III

15 tuiles Territoire
du Chapitre IV

14 tuiles Territoire
du Chapitre V



1 plateau Scénario/Commerce



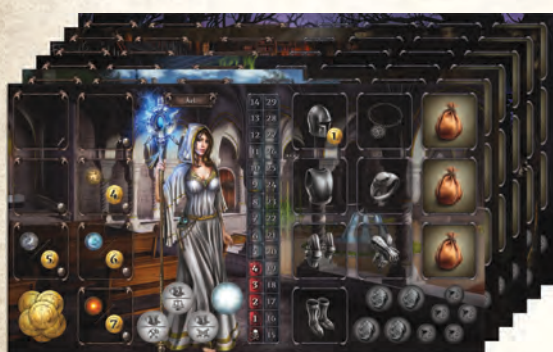
1 figurine
de Farruga

1 figurine
du Golem

1 figurine
de Griffin



4 figurines en carton
(1 pour Golem, Farruga, Griffin, et la
Chapelle; avec leur socle en plastique)



6 plateaux Héros



6 figurines de Héros



6 fiches Héros
(1 par Héros)



135 tuiles Héros
(21 pour Maeldur ; 22 pour Aél,
Dral, et Keleia ; 24 pour Skoldur
et Taesiri)



12 dés de Héros
(2 par Héros)



1 Dé de Dwurt



6 figurines de Héros en carton
(avec leur socle en plastique)



36 jetons Action
(2 sets de 3 par Héros)



6 jetons niveau de
Santé Maximale
(1 par Héros)



150 jetons Héros
(25 par Héros)



180 jetons Interaction
à double face
(30 par Héros)



60 jetons Commerce
(10 par Héros)



72 jetons Dégâts
(12 par Héros)



73 tuiles Marchand



76 tuiles Alchimiste



70 tuiles Sauroctone



25 tuiles Ressources Montagne



25 tuiles Ressources Lac



24 tuiles Ressources Caverne



12 tuiles Potion de Soins



12 tuiles Besace Grise



6 tuiles Provisions



12 tuiles Récompense du Chasseur



12 tuiles Récompense de l'Armurier



7 tuiles Récompense de la Sorcière



20 tuiles Trésor de Niveau 1



20 tuiles Trésor de Niveau 2



20 tuiles Trésor de Niveau 3



6 tuiles Artéfact



4 tuiles Parchemin de Téléportation



4 tuiles Catalyseur



4 tuiles Amulette d'Éternité



14 cartes Monstre de Niveau 1



14 cartes Monstre de Niveau 2



12 cartes Monstre de Niveau 3



12 cartes Contrôle



24 cartes Argent (8 de chaque type)



32 cartes Or (8 de chaque type et 8 supplémentaires pour les modes Solo/Coop)



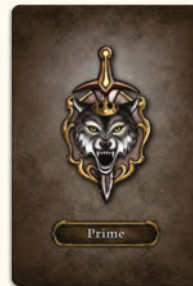
7 cartes Monstre Élite de Niveau 1



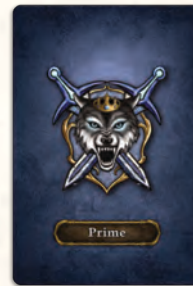
7 cartes Monstre Élite de Niveau 2



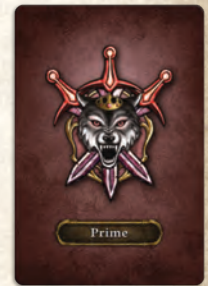
6 cartes Monstre Élite de Niveau 3



7 cartes Prime de Niveau 1



7 cartes Prime de Niveau 2



6 cartes Prime de Niveau 3



105 cartes Rencontre – 14 types (7 de chaque type et 7 supplémentaires pour les modes Solo/Coop)



1 carte Saboteur et 1 carte Complice



4 cartes Personnage



36 cartes Combat (pour les modes Solo/Coop)



4 cartes du Dragon Farruga



4 cartes Offensive de Farruga



4 cartes du Dragon Mirrezil



7 cartes Événement



6 cartes Légende



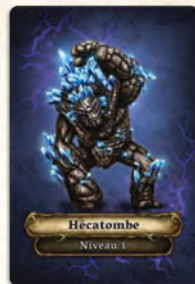
1 carte Griffin



4 cartes Élémentaire



1 carte Pouvoir du Faër



10 cartes Hécatombe



3 cartes Révocation (1 par Épisode)



64 jetons Or



2 jetons Effet Global



6 jetons Emblème



4 jetons Réputation



3 jetons Initiative à double face



30 jetons Gaar



12 jetons Dwurt



15 jetons Chaos



1 jeton Santé du Monstre



6 jetons Mouvement



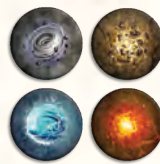
6 jetons Golem (1 par Héros)



26 figurines d'Élémentaire (6 pour la Terre et l'Eau ; 7 pour l'Air et le Feu)



26 figurines en carton d'Élémentaire (6 pour la Terre et l'Eau ; 7 pour l'Air et le Feu ; avec leur socle en plastique)



60 jetons Essence (15 de chaque type)



110 jetons Gemme (15 jetons Améthyste, Émeraude, Onyx, Opale, Rubis et Saphir ; 10 jetons Démonite et Diamant)



12 jetons Défense Magique



31 jetons Destruction (12 de type A et 19 de type B)



18 jetons Révocation (10 pour l'Air/l'Eau ; 8 pour la Terre/le Feu)



1 jeton Pouvoir du Faër



1 Dé de l'Espoir



1 Livret de règles



1 Annexe



1 Livret de scénarios



1 fiche de Référence



1 carte Intervention de Shii

MISE EN PLACE

Cette partie décrit la mise en place pour une partie de 2 à 4 joueurs. Pour les règles du mode Solo, voir page 31.

CHOIX DU SCÉNARIO

Choisissez l'un des scénarios décrits dans le Livret de scénarios. Ce choix déterminera la mise en place à effectuer. Pour votre première partie, nous vous suggérons de choisir le scénario **La Chasse**.

Les règles de base s'appliquent à tous les scénarios. Cependant, certains scénarios disposent de règles spéciales qui sont décrites dans le livret de scénarios.

TERRITOIRES

Placez la tuile Territoire de Départ, décrite dans le scénario de votre choix, au centre de la zone de jeu. Il s'agit généralement de la tuile sur laquelle est illustrée une Chapelle sans Prêtre, mais selon le scénario, il peut s'agir d'une tuile différente.



Chapelle sans Prêtre

1. Triez toutes les tuiles Territoire restantes et formez des piles face cachée selon leur Chapitre (représenté par le chiffre romain imprimé au verso de chaque tuile).
2. Retournez ensuite ces piles face visible et formez des groupes de tuiles Territoire en fonction du type de flèche illustré au bas de chaque tuile :



Tuiles Fixes



Tuiles Rencontre (également marquées d'un point d'interrogation jaune au-dessus de la rencontre)



Tuiles Scénario (disposant d'un code couleur pour indiquer leur type)



Autres tuiles Territoire

Utilisez ensuite le tableau de mise en place des tuiles Territoire du scénario choisi pour former les piles de tuiles Territoire.

Formez les piles de chaque Chapitre en choisissant les tuiles Territoire de la manière suivante :

1. Prenez toutes les Tuiles Fixes.
2. Retournez les Tuiles Rencontre face cachée et choisissez-en un certain nombre au hasard, correspondant au Chapitre et au nombre de joueurs. Ne regardez pas les tuiles ainsi choisies.

Remarque : la tuile Territoire de départ avec la Chapelle et le Prêtre (Chapitre I) n'est pas utilisée comme une tuile Rencontre standard ; remettez-la par conséquent dans la boîte, sauf indication contraire dans les instructions de mise en place.

3. Prenez les tuiles Territoire spécifiques au scénario choisi et ajoutez-les aux tuiles précédentes et à leurs Chapitres respectifs.
4. Retournez les autres tuiles Territoire face cachée et choisissez-en au hasard un certain nombre, correspondant au Chapitre et au nombre de joueurs. Ne regardez pas les tuiles ainsi choisies.
5. Remettez dans la boîte toutes les tuiles inutilisées.

6. Mélangez chaque Chapitre séparément, en prenant soin de garder toutes les tuiles face cachée.
7. Une fois les tuiles mélangées, formez une pile face cachée en plaçant les tuiles portant le nombre le plus élevé en bas de cette pile, puis placez toutes les autres tuiles dans un ordre décroissant.

Exemple :

pour une partie à 3 joueurs avec le scénario *Au Secours des Villageois*.

1. Prenez toutes les tuiles Fixes des Chapitres I, II, III et IV.
2. Choisissez au hasard 1 tuile Rencontre des Chapitres I et II, et 2 tuiles Rencontres du Chapitre III.

Chapitre	I	II	III	IV
1J	2*	2*	2*	2*
2-4J	3	3	3	3
1-2J	1	1	1	-
3-4J	1	1	2	-
1J	3	2	2	3
2J	4	2	2	1
3J	6	4	3	3
4J	7	6	5	5

3. Aucune tuile Territoire Scénario n'est utilisée dans ce Exemple.
4. Parmi les autres tuiles, piochez au hasard 6 tuiles Territoire du Chapitre I, 4 tuiles Territoire du Chapitre II, 3 tuiles Territoire du Chapitre III, et 3 tuiles territoires du Chapitre IV (pour un total de 16 tuiles).
5. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.
6. Mélanger les tuiles de chaque chapitre, face cachée.
7. Placez les tuiles de manière à créer une grande pile, avec les tuiles du Chapitre IV tout en bas et les tuiles Chapitre I tout en haut.

CHOIX ET PRÉPARATION DU HÉROS

Chaque joueur choisit un Héros et place le plateau du Héros choisi devant lui, ainsi que tous les éléments spécifiques à ce Héros et tous les autres éléments repris en page suivante.

Symboles et couleurs des Héros

Chaque Héros est associé à un symbole et à une couleur.

Ce symbole est illustré sur les jetons Héros et sur les tuiles Héros de

Départ. Les autres jetons et tuiles sont également présents dans la couleur de ce Héros.



Áel
(Blanc)



Dral
(Bleu)



Keleia
(Jaune)



Maeldur
(Rouge)



Skoldur
(Noir)



Taesiri
(Violet)

Remarque : lorsque vous choisissez un Héros pour la première fois, nous vous recommandons de lire la fiche de ce Héros pour vous familiariser avec ce personnage ainsi qu'avec les tuiles Héros qui lui correspondent.

PLATEAU HÉROS

1. Nom du Héros et illustration
2. Emplacements Héros (si une Essence/une pièce d'Or est illustrée, cela signifie que l'emplacement est verrouillé)
3. Emplacement pour stocker l'Or
4. Emplacement des jetons Action
5. Piste de Santé
6. Emplacement Équipement (si une Pièce d'Or est illustrée, cela signifie que l'emplacement est verrouillé)
7. Besaces
8. Emplacement des jetons Gaar
9. Emplacement des Gemmes et Essences



Suivez les instructions suivantes pour la mise en place de votre plateau Héros :

1. Placez votre jeton niveau de Santé Maximale au-dessus de l'emplacement rouge portant le nombre le plus élevé sur la piste de Santé. Le nombre visible le plus élevé indique le niveau de Santé Maximale de départ de votre Héros.
2. Placez un de vos jetons Héros à droite de votre niveau de Santé Maximale de départ, en orientant la flèche vers ce nombre. Ce jeton indique votre niveau de Santé actuel. Au début de la partie, il est égal à votre niveau de Santé Maximale.
3. Placez le reste de vos jetons Héros à proximité de votre plateau Héros.
4. Placez vos jetons Action à proximité de votre plateau Héros.
5. Placez vos jetons Commerce à proximité de votre plateau Héros.
6. Placez vos jetons Interaction à proximité de votre plateau Héros.
7. Placez vos jetons Dégâts à proximité de votre plateau Héros.
8. Placez les dés de Héros de votre couleur à proximité de votre plateau Héros.
9. Placez vos tuiles Héros de Départ (sur le verso desquelles est illustré le symbole de votre Héros) face visible sur les emplacements qui contiennent le même symbole que celui illustré en bas à droite sur le recto de chaque tuile.
10. Formez une pile face cachée avec toutes vos tuiles Héros restantes et placez-la à proximité de votre plateau Héros. Ordonnez ces tuiles selon leur valeur de Réputation, en plaçant les tuiles de plus faible valeur au sommet de la pile. L'ordre des tuiles qui partagent la même valeur n'a pas d'importance.

Remarque : certaines tuiles Héros possèdent des icônes indiquant le nombre de joueurs ; n'utilisez que celles correspondant au nombre exact de joueurs pour cette partie et remettez les autres dans la boîte. Les tuiles Héros qui ne possèdent pas d'icônes sont toujours utilisées, quel que soit le nombre de joueurs.



Cette tuile est toujours utilisée.



Cette tuile n'est utilisée qu'en mode Solo.



Cette tuile n'est utilisée que lors d'une partie à 2, 3 ou 4 joueurs.

11. Placez un jeton Gaar sur chaque emplacement prévu à cet effet, pour un total de 4.
12. Placez la figurine de votre Héros à proximité de votre plateau Héros.

Remettez tous les éléments correspondant aux Héros non utilisés dans la boîte.



PLATEAU SCÉNARIO/COMMERCE

Placez le plateau Scénario/Commerce à proximité de la zone de jeu et préparez le comme suit :

1. Déterminez au hasard le premier joueur. Placez un des jetons Héros du premier joueur sur l'emplacement 1 de la piste de Manches. Le premier joueur reste le même pour le reste de la partie.
2. Sauf indication contraire figurant dans les règles de mise en place du scénario choisi, tous les joueurs placent un de leurs jetons Héros sur l'emplacement 0 de la piste de Réputation.
3. Placez les jetons Réputation à portée de tous les joueurs. Ils seront utilisés chaque fois qu'un Héros dépassera 50 ou 100 points de Réputation.

4. Triez les tuiles Marchand, Alchimiste et Sauroctone selon l'illustration au dos de celles-ci et former des piles. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée au-dessus du plateau Scénario/Commerce (dans l'ordre correspondant aux emplacements du plateau).
5. Piochez 4 tuiles dans chaque pile et placez les face visibles sur les emplacements correspondants du plateau Scénario/Commerce, soit 4 tuiles Marchand dans la colonne la plus à gauche, 4 tuiles Alchimiste dans la colonne du milieu, et 4 tuiles Sauroctone dans la colonne la plus à droite.
6. Placez les piles de tuiles Potion de Soins et Besace Grise à proximité du plateau Scénario/Commerce.

Assurez-vous de réserver de la place en dessous du plateau Scénario/Commerce pour créer des piles de défausse selon leur type.

AUTRES ÉTAPES DE MISE EN PLACE

1. Placez la carte Intervention de Shii à proximité de la zone de jeu et placez le Dé de l'Espoir à côté de celle-ci, sur la face zéro (face vierge).
2. Placez la fiche de Référence à proximité afin qu'elle puisse être consultée durant la partie.
3. Rassemblez les cartes Rencontre en une pile et placez-les à proximité de la zone de jeu. Triez ces cartes par type, sans les séparer pour l'instant.

Remarque : laissez tous les autres éléments liés aux Rencontres dans la boîte pour l'instant ; le jeu vous indiquera lesquels utiliser durant la partie.

4. Formez différentes piles de tuiles Ressource Naturelle en les triant selon l'illustration imprimée au verso. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.



5. Formez différentes piles de tuiles Trésor en les triant selon l'illustration imprimée au verso. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.



6. Formez différentes piles de cartes Monstres en les triant selon leur niveau de difficulté (couleur et nombre d'épées). Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.



7. Formez une pile de cartes Argent et une pile de cartes Or. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.

Remarque : n'utilisez pas les cartes qui possèdent une icône 1 joueur, celles-ci sont réservées aux modes Solo/Coop.



8. Triez les cartes Contrôle selon le nombre de joueurs :

- Lors d'une partie à 2 joueurs : remettez toutes les cartes Contrôle dans la boîte.
- Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs : prenez toutes les cartes Contrôle possédant le symbole des Héros en jeu. Mélangez-les et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte.



Assurez-vous de laisser de la place à proximité de chaque type de carte et de tuile pour constituer leurs défausses respectives.

9. Placez les éléments suivants à proximité de la zone de jeu :



Jetons Gemme



Jetons Essence



Jetons Gaar



Jetons Chaos



Jetons Mouvement



Jetons Effet Global



Jetons Or



Cartes Élémentaire (face visible)

Remarque : remettez les cartes Combat dans la boîte. Elles ne sont utilisées qu'en mode Solo/Coop.

Chaque scénario dispose également d'instructions de mise en place qui lui sont propres. Celles-ci sont détaillées dans chaque scénario.



Exemple d'une mise en place complète pour une partie compétitive à 4 joueurs avec le Scénario « Au Secours des Villageois ».

MÉCANIQUE DU JEU

Une partie se joue en une série de manches. Au début de chaque manche, tous les joueurs :

1. Placent 1 de leurs jetons Action de chaque type (Extraction, Commerce et Combat) sur l'emplacement correspondant de leur plateau Héros.



2. Désengagent tous leurs Objets et Capacités engagés en les faisant pivoter vers leur position initiale (verticale).



3. Retournent toutes leurs Gemmes inactives sur leur face active.



En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue alors un tour.

TOUR D'UN JOUEUR

Au début de votre tout premier tour de jeu, placez votre Héros sur la Chapelle, au centre de la tuile Territoire de Départ.



Remarque : certains scénarios peuvent vous demander de commencer la partie à un autre endroit.

Lors de votre tour, vous utiliserez des jetons Action, des Objets et des Capacités pour déplacer votre Héros à travers les Territoires et réaliser des Actions (Extraction, Commerce, Combat). Vous pourrez également réaliser n'importe quel nombre d'Actions Gratuites. Les Déplacements, les Actions et les Actions Gratuites peuvent être réalisés **dans n'importe quel ordre**. Les Actions et les Actions Gratuites seront expliquées un peu plus loin dans ce livret.

À la fin de votre tour, s'il vous reste des jetons Action non utilisés, vous pouvez choisir l'un d'entre eux et le placer sur votre 4e emplacement Action (qui est de la couleur de votre Héros). Cela signifie qu'au tour suivant, vous disposerez de 4 jetons Action. Retirez tous les autres jetons Action de votre plateau Héros.

Durant votre tour, si vous avez également accompli une ou plusieurs Quêtes provenant d'une Rencontre, piochez de nouvelles cartes (si possible) de la pile appropriée et placez-les afin qu'il y ait deux cartes face visible, à côté de chaque pile Rencontre révélée.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, la manche prend fin. À moins que la partie ne soit terminée, une nouvelle manche commence avec le premier joueur. Le jeton Héros sur la piste de Manches est alors avancé d'une case.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après un certain nombre de manches, selon le scénario sélectionné.

On procède alors au Décompte final pour déterminer le vainqueur (voir **Décompte final**, page 24).



TOUR D'UN JOUEUR

Durant votre tour, autant de fois que vous le pouvez et dans l'ordre de votre choix, vous avez les possibilités suivantes :

- ♦ **Vous déplacer** : vous pouvez dépenser des points de Mouvement obtenus grâce aux jetons Action, à divers Objets ou à des capacités afin de vous déplacer à travers les Territoires.

Et réaliser les Actions suivantes :

- ♦ **Action Extraction, Commerce ou Combat** : vous pouvez dépenser des jetons Action ou utiliser une Capacité pour réaliser l'Action associée. Vous pouvez réaliser une même Action plusieurs fois lors du même tour si vous disposez des jetons Action et des Capacités nécessaires.



Capacité qui vous permet de réaliser une Action (en l'occurrence, une Action Commerce)

- ♦ **Actions Gratuites** : vous pouvez réaliser une Action Gratuite dans les lieux où cela est possible. Ces Actions Gratuites ne requièrent pas de dépenser de jetons Action ni d'utiliser une Capacité. Vous pouvez réaliser autant d'Actions Gratuites que vous le désirez durant votre tour. Vous ne pouvez cependant pas interrompre une Action avec une Action Gratuite.



Jetons Mouvement

Vous pouvez interrompre votre déplacement à n'importe quel moment, réaliser n'importe quel nombre d'Actions et d'Actions Gratuites, puis utiliser vos points de Mouvement restants pour continuer votre déplacement. Si nécessaire, utilisez les jetons Mouvement pour garder une trace des points de Mouvement qu'il vous reste.

Exemple : si vous disposez de 2 points de Mouvement, vous pouvez utiliser un de ces points pour vous déplacer vers une case avec un Monstre, réaliser une Action Combat, et une fois le Combat résolu, continuer votre déplacement en utilisant votre dernier point de Mouvement.

RÈGLES D'OR

PILES VIDES

Durant la partie, si vous deviez piocher une carte/une tuile et que la pile est vide, mélangez la défausse correspondante, formez une nouvelle pile, puis piochez. Les cartes Rencontre sont une exception à cette règle.

ÉCHANGES ENTRE JOUEURS

Sauf indication précise, les Héros n'ont jamais le droit d'échanger entre eux quelque élément que ce soit (même lors d'une partie en mode Coopératif).

PÉNURIE DE JETONS

Les jetons sont censés être présents en quantité illimitée. Si vous veniez à manquer d'un type de jeton en particulier, utilisez d'autres éléments pour les remplacer.

PRIORITÉ DES RÈGLES

Le texte et les instructions imprimés sur les éléments, les règles spécifiques à chaque scénario, ainsi que le contenu de l'**Annexe** l'emportent sur les règles de base de ce livret.

JETONS ACTION

Chaque jeton Action dispose de deux informations :



← Nombre de points de Mouvement

← Action pouvant être réalisée

Pour utiliser un jeton Action, retirez-le de votre plateau Héros. Vous pouvez alors gagner le nombre de points de Mouvement indiqués OU réaliser l'Action dont le symbole est illustré. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

LANCER DE DÉ S DU HÉROS

À différents moments de la partie, vous serez amené à réaliser un lancer de dés du Héros. Pour ce faire, lancez vos 2 dés de Héros et additionnez leur valeur. Le résultat de ce lancer peut ensuite être modifié des manières suivantes :

Symbole Trèfle : vous pouvez utiliser n'importe quel nombre d'Objets ou de Capacités portant un symbole Trèfle pour modifier la valeur d'un lancer de dés du nombre représenté.



Exemples de symboles Trèfle sur des Objets et sur une Capacité



Jetons Gaar : vous pouvez remettre dans la réserve un ou plusieurs jetons Gaar. Pour chaque jeton ainsi défaussé, vous devez relancer un seul de vos dés et ajouter 2 au résultat total final. Vous pouvez décider d'utiliser un jeton Gaar et d'attendre de connaître le résultat avant d'en utiliser un autre.

Pouvoir des Élémentaires de l'Air et de la Terre : les lancers de dés du Héros qui sont effectués dans des lieux affectés par ces pouvoirs subissent certaines modifications. Pour plus de détails sur les pouvoirs des Élémentaires, voir **Annexe, page 19**. Si le lieu du lancer de dés est affecté par le Pouvoir de l'Air et le Pouvoir de la Terre, résolvez d'abord le Pouvoir de l'Air, puis celui de la Terre.



Pouvoir de l'Air

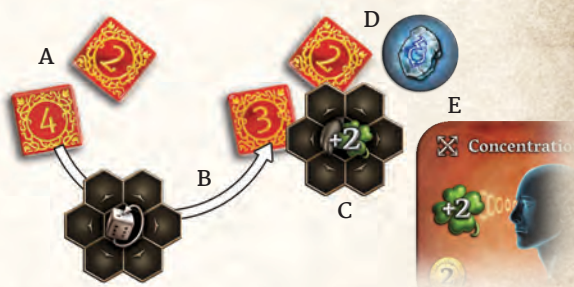


Pouvoir de la Terre

Exemple : vous entrez en interaction avec un Élémentaire de Terre qui requiert que vous effectuiez un lancer de dés du Héros.



Vous obtenez un 2 et un 4 (A). Le Pouvoir de l'Air provenant de la case adjacente modifie le 4 en 3 (B). Le pouvoir de la Terre ajoute 2, ce qui vous donne un total de 7 (C). Peu satisfait, vous décidez de dépenser 1 jeton Gaar pour relancer le 2, avec lequel vous obtenez de nouveau un 2 (D). Heureusement, le jeton Gaar ainsi dépensé ajoute également 2 au résultat total, ce qui vous donne un total de 9. Enfin, vous décidez d'utiliser votre Capacité Concentration pour obtenir +2 (E), ce qui vous donne un résultat final de 11.



DÉPLACEMENT

POINTS DE MOUVEMENT

La valeur représentée sur un symbole Mouvement indique le nombre de points de Mouvement que vous recevez lorsque vous utilisez un jeton Action, une Capacité ou un Objet.



Symbole Mouvement

Pour déplacer votre Héros d'une case vers une autre case adjacente, vous devez dépenser 1 point de Mouvement. Il existe des exceptions à cette règle pour les tuiles Spéciales (voir **page 14**).

Vous pouvez traverser une case occupée par n'importe quel nombre de Héros et même y terminer votre mouvement. À la fin de votre tour, les points de Mouvement non utilisés sont perdus.

RÉVÉLER DE NOUVELLES TUILES TERRITOIRE

Chaque fois qu'un Héros pénètre sur une case qui se trouve en bordure de la Carte des Territoires et qu'il reste des tuiles dans la pile de tuiles Territoire, ajoutez immédiatement une nouvelle tuile Territoire de manière que la case sur laquelle se trouve votre Héros soit entourée de 6 autres cases. L'ajout de nouvelles tuiles Territoire interrompt votre déplacement. Suivez alors les étapes suivantes :

1. Choisissez un espace vide adjacent à la case sur laquelle se trouve votre Héros.
2. Piochez une tuile Territoire de la pile et placez-la face visible sur l'espace choisi. Assurez-vous de l'orienter de la même manière que les autres tuiles Territoire déjà placées, comme indiqué par le symbole imprimé en haut et en bas de la tuile.

3. Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que la case où se trouve votre héros soit entourée de 6 cases.
4. Continuez votre tour normalement.

Remarques :

Lorsqu'une case avec une tuile Rencontre est révélée, mettez en jeu les cartes et les tuiles liées à cette Rencontre (voir **Annexe 13**).

Lorsqu'une case avec un Élémentaire est révélée, déclenchez immédiatement les effets de cet Élémentaire (voir **page 13**).

La Carte des Territoires peut s'étendre dans n'importe quelle direction et occuper un large espace. Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent donc décider d'une surface maximale que les Territoires pourront occuper. Pour ce faire, utilisez comme limites les plateau Héros, les bords de la table de jeu, ou toute autre méthode qui vous convienne.



Exemple : vous disposez de 2 points de Mouvement. Vous quittez d'abord la Chapelle pour vous rendre sur une autre case de la tuile Territoire de Départ. Étant donné que vous venez de pénétrer sur une case qui se trouve en bordure de la Carte des Territoires, votre déplacement est interrompu. Vous devez immédiatement révéler et placer de nouvelles tuiles jusqu'à ce que la case où se trouve votre Héros soit entourée de 6 cases. Vous devez donc placer un total de 3 tuiles.



Comme il ne reste plus que 2 tuiles du Chapitre I dans la pile, la troisième tuile sera du Chapitre II. Choisissez d'abord où vous désirez placer la première tuile, ensuite piochez-la et placez-la. Faites de même pour la deuxième et la troisième tuile.

Ensuite, continuez votre tour normalement, avec le point de Mouvement qu'il vous reste, jusqu'au bord de la Carte des Territoires. Vous devez immédiatement révéler et placer une nouvelle tuile Territoire.



TUILES TERRITOIRE

Chaque tuile Territoire est composée de trois cases connectées entre elles. Au verso de chaque tuile est imprimé le Chapitre auquel cette tuile appartient.

Le recto de chaque tuile contient un symbole en haut et un symbole en bas ; ces symboles sont utilisés pour orienter les tuiles dans la même direction lorsque de nouvelles tuiles sont ajoutées à la Carte des Territoires.

Les Territoires peuvent présenter différents types de cases :

- ◆ **Chapelle :** illustrée au centre de la tuile Territoire de Départ.
- ◆ **Mines (Montagnes, Lacs et Cavernes) :** lieux dans lesquels vous pouvez récupérer des Ressources Naturelles.
- ◆ **Trésors :** lieux dans lesquels vous pouvez récupérer des tuiles Trésor.
- ◆ **Élémentaires :** une case qui contient un Élémentaire est affectée par le Pouvoir de cet Élémentaire, ainsi que toutes les cases adjacentes à celle-ci.
- ◆ **Portails :** vous pouvez vous déplacer gratuitement d'un Portail à un autre.
- ◆ **Comptoirs Commerciaux (Marchands, Alchimistes, Tours des Sauroctones) :** lieux où vous pouvez acheter et vendre différents Objets tels que des Armures, de l'Orfèvrerie, des Potions, etc.
- ◆ **Rencontres :** un point d'interrogation figure sur chaque case Rencontre. Sur ces lieux, vous pouvez accomplir des Quêtes.
- ◆ **Légendes :** ces tuiles ne sont utilisées que pour certains scénarios. Sur ces lieux, vous pouvez accomplir des Quêtes pour récupérer des Artéfacts.
- ◆ **Autres Territoires :** ces tuiles ne sont utilisées que pour certains scénarios. Suivez les règles de mise en place décrites dans le *Livret de Scénarios*.



RÉVÉLER UNE RENCONTRE

Lorsqu'un joueur révèle une tuile Territoire qui possède un symbole Rencontre, prenez toutes les cartes Rencontre correspondantes. S'il s'agit de la Sorcière, ne prenez que les cartes qui ne possèdent pas l'icône « un joueur ».



Icone
« un joueur »

Ensuite, mélangez ces cartes et piochez-en au hasard un nombre égal au nombre de joueurs +2, placez-les ensuite face cachée, elles formeront la pile Rencontre pour cette Rencontre précise. Sans les regarder, remettez le reste des cartes Rencontre dans la boîte, elles ne serviront plus pour cette Rencontre-ci.

- ♦ 2 joueurs : 4 cartes
- ♦ 3 joueurs : 5 cartes
- ♦ 4 joueurs : 6 cartes



Piochez ensuite 2 cartes de cette pile et placez-les à proximité, face visible.

Les Quêtes figurant sur ces cartes peuvent être accomplies par n'importe quel joueur se trouvant sur cette case ; ceci est une Action Gratuite, voir page 24.

Si des tuiles Récompense sont illustrées sur une Rencontre, prenez ces tuiles Récompense, mélangez-les puis formez une pile face cachée, et placez-la à proximité des cartes Rencontre.

Vous trouverez plus de détails sur les règles relatives aux Rencontres dans l'Annexe, page 21.

Les Rencontres suivantes offrent des tuiles Récompense : le Chasseur, l'Armurier, la Sorcière.

TÉLÉPORTATION

Les Portails et de nombreux autres effets peuvent vous permettre de vous téléporter vers une autre case. Lorsque vous vous téléportez, placez immédiatement votre Héros sur la case choisie sans dépenser de points de Mouvement.

Vous ne pouvez vous téléporter vers une case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu que si vous êtes en mesure de réaliser une Action Combat lorsque vous pénétrez sur cette case (voir l'encadré en haut à droite de cette page).

Il est impossible de se téléporter au centre d'une tuile Spéciale à moins que toutes les cases faisant partie de la tuile aient été délivrées.

PORTAILS

Lorsque vous vous trouvez sur une case contenant un Portail, vous pouvez activer ce Portail et vous téléporter vers un autre Portail de la Carte des Territoires sans utiliser de Point de Mouvement.



Une fois un Portail utilisé, vous ne pouvez pas l'utiliser une seconde fois lors du même tour, à moins de le quitter (et d'y revenir).

AUTRES EFFETS DE TÉLÉPORTATION

Certaines cartes et tuiles possèdent un symbole Téléportation qui contient un nombre. Lorsque vous utilisez l'une de ces cartes ou l'une de ces tuiles, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de cases inférieur ou égal au nombre indiqué sur ce symbole. *Téléportation*



Remarque : on considère que le centre d'une tuile Spéciale se trouve à 1 de distance de toutes les autres cases présentes sur cette tuile.

SYMBOLES MONSTRE ET CASES DÉLIVRÉES

Certaines cases contiennent un symbole Monstre. Le nombre d'épées présentes sur ce symbole représente le niveau de difficulté du Monstre. Les Monstres de niveaux plus élevés sont plus difficiles à vaincre, mais les récompenses sont d'autant plus importantes.

Si vous pénétrez sur une case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu, vous devez immédiatement interrompre votre déplacement et réaliser une Action Combat. Si vous ne disposez plus d'Action Combat disponible, vous ne pouvez pas vous déplacer sur (ou traverser) cette case.

- ♦ Un Monstre qui n'a pas encore été vaincu est un Monstre qui est présent sur une case sur laquelle il n'y a ni jeton Héros, ni jeton Commerce, ni jeton Interaction.

Toutes les Actions (à l'exception du Combat) et les Actions Gratuites ne peuvent être réalisées que sur des cases Délivrées. Une case Délivrée est une case qui :

- ♦ Soit ne contient aucun Monstre.
- ♦ Soit contient un Monstre qui a été vaincu (il y a un jeton Héros, Commerce ou Interaction sur cette case).

Vous trouverez plus de détails sur les Monstres dans la section Combat en page 16.



Niveau 1
(une épée)

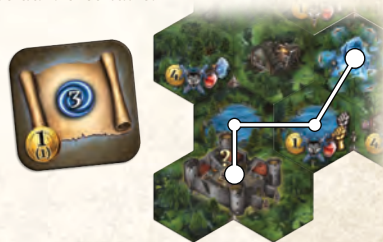


Niveau 2
(deux épées)



Niveau 3
(trois épées)

Exemple : vous utilisez un Parchemin qui vous permet de vous téléporter d'un maximum de 3 cases. Vous pouvez donc vous déplacer de votre emplacement actuel jusqu'au centre de la Forteresse du Mercenaire.



ÉLÉMENTAIRES

Une case qui contient un Élémentaire est affectée par le pouvoir de cet Élémentaire, ainsi que toutes les autres cases qui l'entourent.



Si vous pénétrez sur une case affectée par le Pouvoir du Feu, ou si vous révélez une tuile Territoire qui déclenche le Pouvoir du Feu sur la case où se trouve votre Héros, vous subissez 2 Blessures. Vous trouverez plus de détails sur la Santé et les Blessures en page 25.



Si vous pénétrez sur une case affectée par le Pouvoir de l'Eau, ou si vous révélez une tuile Territoire qui déclenche le Pouvoir de l'Eau sur la case où se trouve votre Héros, vous soignez 2 Blessures.

Si vous vous téléportez vers une case affectée par le Pouvoir du Feu ou le Pouvoir de l'Eau, vous êtes affecté par ce Pouvoir comme si vous vous étiez déplacé vers cette case.

Si une case est affectée par plusieurs élémentaires d'un seul et même type, le pouvoir élémentaire ne s'applique qu'une seule fois.

Exemple : si vous vous déplacez sur une case entourée de 3 Élémentaires d'Eau, vous ne soignez tout de même que 2 Blessures.

Si une case est affectée par le Pouvoir du Feu et par le Pouvoir de l'Eau en même temps, leurs effets s'annulent et le Héros ne se soigne pas et ne subit aucune Blessure.

Les Pouvoirs de l'Air et de la Terre affectent les lancers de dés des Héros. En combat, ils affectent tant les dés des Héros que ceux des Monstres.

Exemple : Vous avez 4 points de Santé restants. Vous dépensez 2 points de Mouvement, comme indiqué ci-dessus. La première case que vous traversez est affectée par le Pouvoir du Feu, vous subissez donc 2 Blessures, et votre niveau de Santé passe de 4 à 2. Ensuite, vous traversez une case qui est affectée par le Pouvoir du Feu et le Pouvoir de l'Eau (remarquez qu'il y a 2 sources de Pouvoir de l'Eau, mais que seule l'une d'elles s'applique). Ces deux effets s'annulent.



TUILES SPÉCIALES

Les tuiles suivantes sont appelées tuiles Spéciales :

- ◆ La Chapelle
- ◆ Les Tours des Sauroctones (Comptoir Commercial)
- ◆ La Forteresse du Mercenaire (Rencontre)
- ◆ Le Suzerain (Rencontre)
- ◆ Les tuiles Légende



Tours des Sauroctones

Les règles de Déplacement normales s'appliquent pour les tuiles Spéciales. Cependant, on considère qu'elles contiennent quatre cases sur lesquelles un Héros peut se déplacer, le centre de la tuile Spéciale comptant comme une case supplémentaire.

Il n'est possible de se déplacer sur la case du centre qu'à partir des trois cases qui l'entourent. Vous pouvez vous déplacer entre les trois autres cases sans devoir passer par le centre.

À partir du centre d'une tuile Spéciale, vous ne pouvez par contre vous déplacer que vers l'une des trois cases qui l'entourent. Se déplacer vers ou quitter le centre d'une tuile Spéciale requiert un point de Mouvement. Il est également interdit de pénétrer sur le centre d'une tuile Spéciale tant que les cases qui l'entourent n'ont pas toutes été délivrées.



ACTION EXTRACTION

Lorsque votre Héros se trouve sur une case Mine, vous pouvez réaliser une Action Extraction pour gagner une tuile Ressource Naturelle du type de terrain de cette case. Les cases Mines peuvent être des Montagnes, des Lacs ou des Cavernes.



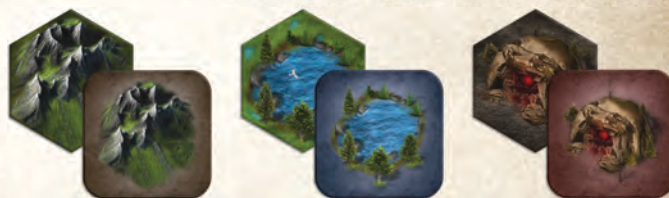
Chaque Héros ne peut réaliser qu'une Extraction par case Mine au cours de la partie. Lorsque vous réalisez une Extraction sur une case Mine, placez un de vos jetons Interaction sur cette case, face Marteau-Pioche visible. Vous ne pouvez pas réaliser d'Extraction sur une case Mine qui contient exactement un de vos jetons Interaction. Si vous réalisez une Action Extraction sur une case Mine qui contient le jeton d'un autre joueur (c'est-à-dire, si un jeton Interaction de cet adversaire se trouve sur cette case), vous devez payer 1 Or à chaque adversaire qui a au moins un jeton Interaction sur cette case Mine.

Il peut arriver qu'une case Mine contienne deux de vos jetons Interaction (par exemple, si vous éliminez un monstre sur cette case, voir la section Combat en page 22). Dans ce cas, si vous effectuez une action Extraction sur cette case, retirez un de vos jetons



Interaction et ne payez pas d'Or aux adversaires qui possèderaient éventuellement aussi un jeton Interaction sur cette case.

Lorsque vous réalisez une Action Extraction, prenez la première tuile de la pile Ressource Naturelle correspondante et stockez-la dans votre Besace (voir page 29).



SYMBOLE CHARIOT MINIER



Lors de chaque Action Extraction, si vous possédez un Objet ou une Capacité avec le symbole Chariot Minier, vous pouvez utiliser cet Objet/cette Capacité pour piocher les 3 premières tuiles de la pile Ressource Naturelle correspondante, au lieu de n'en piocher qu'une. Choisissez une de ces 3 tuiles et défaussez les autres dans leur défausse appropriée. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul symbole Chariot Minier par Action Extraction.

TUILES RESSOURCE NATURELLE

Ce type de tuiles représente la Ressource Naturelle qui y est illustrée. Ces Ressources Naturelles peuvent être vendues ou utilisées pour accomplir une Quête.

Au bas de cette tuile figurent les informations utiles si vous décidez de vendre cette Ressource Naturelle lors d'une Action Commerce (voir page 16).

Information relative
à la vente



ACTION COMMERCE

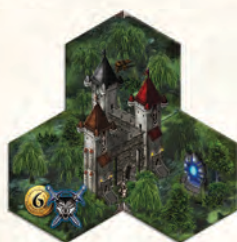
Si votre Héros se trouve sur un Comptoir Commercial, vous pouvez réaliser une Action Commerce. Les Comptoirs Commerciaux sont les Marchands, les Alchimistes et les Tours des Sauroctones.



Marchands



Alchimistes



Tours des Sauroctones

Vous ne pouvez réaliser une Action Commerce avec un Marchand ou un Alchimiste que si leur case a été délivrée. Pour réaliser une Action Commerce dans les Tours des Sauroctones, toutes les cases de cette tuile doivent avoir été délivrées et votre Héros doit se trouver sur la Tour des Sauroctones, au centre de la tuile.

Lorsque vous délivrez une case qui contient un Comptoir Commercial en éliminant le Monstre qui s'y trouve, placez un de vos jetons Commerce sur cette case. Il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton Commerce sur une case, tous joueurs confondus.

Pour réaliser une Action Commerce :

1. Si cette case contient un jeton Commerce d'un autre joueur, payez 1 Or à ce joueur. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'Or, vous devez tout d'abord vendre au moins un Objet afin de pouvoir vous acquitter de cette taxe, avant de réaliser le reste de l'Action Commerce.
2. Vous pouvez réaliser les Transactions suivantes autant de fois que vous le souhaitez :
 - ◆ Acheter des Objets
 - ◆ Vendre des Objets
 - ◆ Vous Soigner
 - ◆ Acheter des jetons Gaar (seulement dans les Tours des Sauroctones)
 - ◆ Dévoiler des tuiles Héros
 - ◆ Apprendre une Capacité
 - ◆ Déverrouiller un emplacement Héros ou Équipement

ACHETER DES OBJETS

Chaque Comptoir Commercial dispose d'une Offre de quatre tuiles Objets sur le plateau Scénario/Commerce.

SYMBOLE OR SUR LES OBJETS

Si un symbole Or contient deux nombres, le nombre du haut indique le prix d'achat, et le nombre du bas (celui entre parenthèses) indique le prix de vente.

Les Capacités ne possèdent qu'un prix d'achat (le coût d'Apprentissage) ; elles ne peuvent pas être vendues.

Les Ressources Naturelles ne possèdent qu'un prix de vente ; elles ne peuvent pas être achetées.



Prix d'achat
et de vente



Coût
d'Apprentissage



Prix de vente
d'une Ressource
Naturelle

Vous pouvez acheter un ou plusieurs Objets faisant partie de cette Offre en payant le prix d'achat illustré sur la tuile. Après avoir acheté un Objet, remplacez-le immédiatement par un nouvel Objet provenant de la pile appropriée. Vous pouvez donc acheter un Objet et attendre de voir quel nouvel Objet va être révélé avant de décider de continuer ou non vos achats.

Ensuite, vous devez immédiatement utiliser, équiper ou stocker dans votre Besace l'Objet acheté (voir page 29).

RENOUVELER L'OFFRE



À n'importe quel moment durant une Action Commerce, vous pouvez entièrement renouveler l'Offre du Comptoir Commercial visité. Vous pouvez le faire avant ou après avoir acheté quoi que ce soit, et même sans effectuer le moindre achat.

Le premier renouvellement de l'Offre durant une Action Commerce est gratuit. Les renouvellements suivants (pendant cette même action) coûtent chacun 1 Or. Il n'y a aucune limite au nombre de renouvellements que vous pouvez effectuer, tant que vous êtes en mesure de les payer.



Offre des
Marchands

Pour renouveler l'Offre :

1. Retirez les 4 Objets de l'Offre et placez-les dans la défausse appropriée à proximité du plateau.
2. Remplissez les emplacements vides avec de nouvelles tuiles provenant de la pile appropriée.

ÉQUIPEMENT DÉVOILÉ

Vous pouvez également acheter n'importe quelle tuile Héros Équipement que vous avez déjà Dévoilée (voir page 29).

VENDRE DES OBJETS

Vous pouvez vendre n'importe quel nombre d'Objets pour leur prix de vente.

- ◆ Les tuiles vendues sont placées dans la défausse correspondante.
- ◆ Les Gemmes et les Essences vendues sont remises dans la réserve.
- ◆ Les tuiles Héros Équipement vendues sont retirées du jeu.

Chaque Gemme placée sur un Équipement (qu'elle soit active ou inactive) augmente son prix de vente de 1 Or ; les Gemmes ne peuvent pas être retirées des Objets pour être vendues séparément. Les Gemmes qui ne sont pas placées sur des Équipements, et les Essences qui ne sont pas placées sur des Capacités, peuvent être vendues pour 2 Or chacune.

Les jetons Gaar et Dwurt ne peuvent pas être vendus.



RESSOURCES NATURELLES

Lorsque vous vendez une tuile Ressource Naturelle, prenez l'Or, la Réputation et les Gemmes illustrés sur la Tuile. Si cette tuile contient une barre oblique, vous pouvez prendre la totalité des éléments présents à gauche ou à droite de cette barre oblique, mais pas les deux. Ensuite, placez la tuile dans la défausse correspondante.



VOUS SOIGNER

Dépensez 1 Or pour Soigner votre Héros de la valeur indiquée par le symbole Soins figurant sur le plateau Scénario/Commerce. Vous trouverez plus de détails sur la Santé et les Soins en page 25.



Marchands

Alchimistes

Tours des Sauroctones

ACHETER DES JETONS GAAR

Dans les Tours des Sauroctones, vous pouvez acheter autant de jetons Gaar que vous le souhaitez, au prix de 1 Or par jeton.

DÉVOILER DES TUILES HÉROS / APPRENDRE UNE CAPACITÉ / DÉVERROUILLER UN EMBLEMMENT HÉROS OU ÉQUIPEMENT

Ces Transactions sont expliquées en détail dans les sections relatives aux tuiles Héros, en page 26, et aux Objets, en page 28.

ACTION COMBAT

Lorsque votre Héros pénètre sur une case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu (c'est-à-dire s'il n'y a aucun jeton Héros, Commerce ou Interaction sur cette case), votre déplacement est interrompu et vous devez immédiatement réaliser une Action Combat. Si vous ne disposez plus d'Action Combat disponible, vous ne pouvez pas vous déplacer sur (ou traverser) cette case. Vos points de Mouvement restants (le cas échéant) ne sont pas perdus et peuvent être utilisés après le Combat (à moins que vous ne soyez vaincu).

Si une case contient un Monstre, ce Monstre doit être vaincu lors d'un Combat avant qu'un Héros puisse interagir avec le lieu de cette case. C'est ce qui s'appelle **Délivrer une case**.

Après avoir vaincu un Monstre, vous recevez le Butin illustré sur la case ainsi que la Récompense représentée au dos de la carte Monstre.

Le Combat se résout en une série de Tours de Combat, au cours desquels le Monstre et le Héros alternent les attaques jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu ou le Héros périsse.

AVANT LE COMBAT



Remettez le Dé de l'Espoir à zéro (face vierge). Le Héros pourra tirer profit du Dé de l'Espoir durant le Combat.

Vous pouvez équiper et/ou déséquiper n'importe lesquelles de vos tuiles Équipement depuis ou vers votre plateau Héros.

Enfin, vous pouvez, si vous le souhaitez, utiliser n'importe quel Objet ou Capacité utilisable hors Combat. Le Combat commence ensuite.

PRÉPARATION DU COMBAT

DÉTERMINER LE JOUEUR-MONSTRE

Lors d'un Combat, le Monstre est contrôlé par l'un de vos adversaires. L'adversaire qui contrôle le Monstre est appelé **Joueur-Monstre** et vous êtes appelé **Joueur-Héros**.

Lors d'une partie à deux joueurs, le second joueur est le Joueur-Monstre et aucune carte Contrôle n'est piochée ni utilisée.



Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, piochez et révélez une par une des cartes de la pile de cartes Contrôle, jusqu'à ce que vous révéliez une carte possédant un symbole de Héros différent du Joueur-Héros actuel. Le joueur dont le symbole a ainsi été révélé devient le Joueur-Monstre (A). Placez ensuite cette carte dans la défausse. Si au moins une des cartes révélées correspond au Joueur-Héros actuel, ce joueur ajoute l'une de ces cartes dans sa main (B) ; mais seulement si ce joueur n'a pas déjà une de ces cartes en main ; vous ne pouvez posséder en main qu'une seule carte Contrôle qui représente le symbole de votre Héros. Ensuite, toutes les autres cartes Contrôle (le cas échéant) sont défaussées (C).



Si vous deviez révéler une carte Contrôle et que la pile est vide, mélangez toutes les cartes Contrôle qui ont été défaussées et formez une nouvelle pile. Continuez ensuite à révéler des cartes comme indiqué ci-dessus.



PRENDRE LE CONTRÔLE DU MONSTRE

Si lors d'un futur Combat engagé par un autre joueur, vous avez une de vos propres cartes Contrôle en main, vous pouvez l'utiliser pour devenir le Joueur-Monstre pour ce Combat. Vous devez prendre cette décision **avant que des cartes Contrôle ne soient révélées**. Si plusieurs joueurs veulent devenir le Joueur-Monstre, décidez au hasard lequel d'entre eux endossera ce rôle. Seul le joueur qui devient le Joueur-Monstre utilise sa carte et la défausse.

RENCONTRE AVEC LE MONSTRE

Le Joueur-Monstre pioche la première carte de la pile Monstre correspondante, selon le niveau de difficulté du monstre (comme illustré sur la case Territoire).

Même si les cartes Monstre sont face cachée, leur verso apporte quelques informations concernant le Monstre à affronter. Ces informations sont les suivantes :



Le Joueur-Monstre place la carte Monstre face visible devant lui et prend les éléments suivants, figurant sous le nom du Monstre :



1. Des cartes Argent ou Or



Le Joueur-Monstre pioche le nombre de cartes Argent ou Or indiqué et les ajoute à sa main.

Si le Joueur-Monstre dépasse la limite des 5 cartes autorisées en main, il n'est pas obligé de défausser l'excédent avant la Fin du Combat (voir **Cartes Argent et Or**, page 22).

2. Des jetons Chaos



3. Des jetons Gaar



Ces jetons Chaos et ces jetons Gaar sont placés à proximité de la carte Monstre et ne sont pas conservés par le Joueur-Monstre. Si à la Fin du Combat, certains de ces jetons n'ont pas été utilisés, ils doivent être remis dans la réserve.



Air



Terre

Si le Combat se déroule sur une case affectée par un Élémentaire d'Air et/ou de Terre, placez les jetons Effet Global correspondants à proximité de la carte Monstre, afin de vous souvenir d'appliquer leurs effets durant le Combat.

STRUCTURE D'UN COMBAT


Chaque Combat se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

1. **Initiative** : si vous possédez une tuile avec un symbole Initiative, vous pouvez l'utiliser pour lancer une attaque avant le premier Tour de Combat.
2. **Tours de Combat** : le Monstre et le Héros alternent les attaques jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu ou que le Héros périsse.
3. **Fin du Combat** : si le Monstre est vaincu, vous délivrez la case et gagnez la Récompense (si la condition de Réputation est remplie) et le Butin. Si vous êtes vaincu, votre Héros est Ressuscité dans la Chapelle.



INITIATIVE

Le Héros peut réaliser une Attaque d'Initiative en suivant les étapes d'une Phase d'Attaque du Héros normale (voir page 20) avec les exceptions suivantes :

- ♦ À l'étape A, le Joueur-Monstre ne peut pas jouer des cartes Malédiction, et si vous incarnez Taesiri, vous ne pouvez pas utiliser la Capacité Silence.
- ♦ À l'étape B, le Héros ne peut choisir qu'une seule tuile Arme ou Capacité qui possède le symbole Initiative .

Exemple d'Arme d'Initiative



Exemple de Capacité d'Initiative




TOURS DE COMBAT

Un Tour de Combat se divise en quatre Phases, qui se jouent dans un certain ordre. Ces Phases se répètent ensuite jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu ou que le Héros périsse.

1. Phase de Soins du Héros
2. Phase d'Attaque du Monstre
3. Phase de Soins du Héros
4. Phase d'Attaque du Héros

1. ET 3. PHASE DE SOINS DU HÉROS

Lors de cette Phase, le Héros peut utiliser un ou plusieurs jetons et/ou une ou plusieurs tuiles représentant un effet de Soins, par exemple :

- ♦ Les Parchemins et les Potions.
- ♦ Les Gemmes et les Essences
- ♦ Les Objets et les Capacités qui possèdent le symbole de Déclenchement : .

Durant cette Phase, le Joueur-Monstre ne peut, lui, rien jouer.



Exemples d'une Potion et d'un Parchemin


Une Opale, un Diamant et une Essence d'Eau

Exemples d'un Objet et d'une Capacité

2. PHASE D'ATTAQUE DU MONSTRE


Cette Phase se divise en plusieurs étapes, qui se jouent dans un certain ordre.

A) AVANT LE LANCER DE DÉS DU MONSTRE

Tout d'abord, le Joueur-Héros peut utiliser des Essences d'Air, des Capacités ou des Objets qui possèdent le symbole de Déclenchement : .

La flèche pointant vers la gauche du symbole Monstre signifie que tout ce qui possède ce symbole peut-être utilisé avant le lancer de dés du Monstre.

Après cela, défaussez toutes les cartes Argent et Or avec un symbole Trèfle actif qui ont été jouées lors du Tour de Combat précédent. Ces effets n'affectent désormais plus aucun lancer de dés du Héros. De nouvelles cartes avec ces effets peuvent à nouveau être jouées lors de la Phase de Combat appropriée. De plus, tout modificateur Trèfle provenant d'un Effet de Combat Spécial d'un Monstre Élite activé lors du Tour de Combat précédent cesse également d'être actif.

Ensuite, le Joueur-Monstre peut jouer n'importe quel nombre de cartes Argent et Or (en dépensant le nombre de jetons Chaos requis) qui possèdent le symbole de Déclenchement . Vous trouverez plus de détails sur les cartes Argent et Or en page 22.

B) LANCER DE DÉS DU MONSTRE

Le Joueur-Monstre lance 2 dés ; leur somme détermine la Force de Combat du Monstre.

Vérifiez immédiatement et dans cet ordre si l'un des effets suivants s'applique :

1. **Intervention de Shii** : si la Force de Combat du Monstre est supérieur ou égale à 10, augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 1.
2. **Effets des Élémentaires** : si le Combat se déroule sur une case affectée par un Élémentaire d'Air et/ou de Terre, appliquez leur effet :
 - ♦ **Pouvoir de l'Élémentaire d'Air** : si les dés affichent des valeurs différentes, tournez celui affichant la plus grande valeur sur sa face opposée. Si les deux dés affichent la même valeur, rien ne se produit.
 - ♦ **Pouvoir de l'Élémentaire de Terre** : ajoutez 2 à la Force de Combat du Monstre.

C) APRÈS LE LANCER DE DÉS DU MONSTRE

En commençant par le Joueur-Monstre, puis en alternant entre Joueur-Héros et Joueur-Monstre, chacun choisit de réaliser une des deux Actions suivantes ou de passer :


UTILISER UN JETON GAAR

Le Joueur-Héros et le Joueur-Monstre peuvent tous les deux choisir cette option.


- ♦ Le Joueur-Monstre peut dépenser 1 jeton Gaar pour relancer 1 dé et ajouter 2 à sa Force de Combat.
- ♦ Le Joueur-Héros peut dépenser 1 jeton Gaar pour relancer 1 dé et soustraire 2 à la Force de Combat du Monstre.

Pour plus d'informations sur les jetons Gaar, voir page 19.

JOUER UNE CARTE

Seul le Joueur-Monstre peut choisir cette option afin d'utiliser une carte Argent ou Or qui possède le symbole de Déclenchement , comme décrit en page 23.

Répétez ces choix jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer.

Après que les deux joueurs ont passé, le Joueur-Héros peut maintenant utiliser autant d'Objets et/ou de Capacités possédant le symbole de Déclenchement  qu'il le souhaite (même des Boucliers). Lors de cette étape, aucun joueur ne peut utiliser de jetons Gaar, et le Joueur-Monstre ne peut pas jouer de cartes en réponse.



Ajouter Soustraire

Les Pattes de Lapin augmentent ou réduisent toujours la Force de Combat du Monstre.

JETONS GAAR

Les jetons Gaar peuvent être utilisés en Combat tant par le Joueur-Héros que par le Joueur-Monstre pour modifier leur Force de Combat.

Lors de la Phase d'Attaque du Monstre, les deux joueurs peuvent utiliser des jetons Gaar. Durant la Phase d'Attaque du Héros, seul le Joueur-Héros peut utiliser des jetons Gaar, à moins que le Joueur-Monstre ne possède un effet qui lui permette d'en utiliser lui aussi.

Le Joueur-Monstre ne peut utiliser que les jetons Gaar qui se trouvent à proximité de sa carte Monstre (il ne peut pas utiliser les jetons se trouvant sur son plateau Héros). Lorsqu'un jeton Gaar est utilisé, placez-le à côté des dés lancés et affichez la face correspondante : un fond bleu ajoute 2 à la Force de Combat, un fond rouge soustrait 2 à la Force de Combat. Après résolution du lancer de dés, remettez les jetons Gaar utilisés dans la réserve.



Ajouter 2



Soustraire 2

BOUCLIERS

Les Boucliers forment un type de tuile Équipement. Un symbole Épée est représenté dans le coin inférieur droit de ces tuiles : il indique que cette tuile doit être placée sur un emplacement Héros qui possède un symbole Épée.



Les Boucliers sont utilisés lors de la Phase d'Attaque du Monstre, après le lancer de dés du Monstre. Les Boucliers ne sont jamais engagés et peuvent être utilisés durant chaque Tour de Combat.



Un certain nombre d'effets peuvent être représentés sur les Boucliers :



La Force de Combat du Monstre est réduite de la valeur indiquée.



Le Monstre inflige des Blessures en moins, selon la valeur indiquée.

Remarque : même contre un Monstre Élite avec Immunité (voir **Livret de règles**, page 31), le Monstre inflige moins de Blessures selon la valeur indiquée.



Votre prochaine **Force de Combat** est réduite de la valeur indiquée. Pour ne pas l'oublier, n'hésitez pas à placer un jeton Héros sur le Bouclier, et à l'enlever après votre prochaine attaque.

Exemple : Le Joueur-Monstre lance ses dés et obtient un 6 et un 2, soit un total de 8. Le Joueur-Monstre choisit de ne pas utiliser de jeton Gaar, mais le Joueur-Héros, lui, en utilise un ; il place un jeton Gaar rouge à côté des dés, relance le 6 et obtient un 4.



La Force de Combat est maintenant de 4 ($4+2-2$). Le Joueur-Monstre décide alors d'utiliser un jeton Gaar bleu ; il le place à côté des dés, relance le 2 et obtient un 5.



La Force de Combat est maintenant de 9 ($4+5-2+2$). Le Joueur-Héros choisit d'utiliser un autre jeton Gaar rouge ; il relance le 5, mais obtient malheureusement un 6 !



La Force de Combat est maintenant de 8 ($4+6-2+2-2$). Les deux joueurs décident alors de ne plus utiliser de jeton Gaar.

Enfin, le Joueur-Héros utilise sa Capacité Esquive pour diminuer de 2 la Force de Combat.



La Force de Combat Finale est donc de 6 ($4+6-2+2-2-2$).

D) ATTAQUE DU MONSTRE

Tout d'abord, considérez la **Force de Combat Finale**, c'est-à-dire la somme de la valeur des dés, après application de toutes les modifications.

Si la Force de Combat Finale se trouve dans l'une des fourchettes de valeurs représentées au bas de la carte Monstre, le Monstre inflige alors les blessures correspondantes.

Avant que le Héros ne subisse ces Blessures, appliquez néanmoins les effets de toutes les cartes Argent et Or qui ont été jouées et de toutes les tuiles qui ont été utilisées. Ainsi, il est possible qu'aucune Blessure ne soit infligée (voir **Blessures** sur la page suivante).

BLESSURES



Symbole Blessure ne contenant qu'un nombre (sans symbole << + >> ou << - >>) : réduisez la Santé du Héros de la valeur indiquée.



Symbole Blessure avec << + >> devant le nombre : si le Monstre inflige au moins 1 Blessure au Héros durant la Phase d'Attaque du Monstre (avant d'ajouter les Blessures << + >> ou << - >>), infligez au Héros le nombre de Blessures supplémentaires indiqué.



Symbole Blessure avec << - >> devant le nombre : réduisez le nombre de Blessures infligées au Héros de la valeur indiquée, sans toutefois descendre en dessous de zéro.

Remarques :

- ◆ Appliquez tous les effets << + >> avant les effets << - >>.
- ◆ Si les seuls effets qui doivent être appliqués sont des effets << + >> ou des effets << - >> (c'est-à-dire aucun Symbole Blessure ne contenant qu'un nombre), alors aucune Blessure n'est infligée.

Exemple : lors d'un combat contre la Libellule :

- ◆ Si la Force de Combat Finale du Monstre est inférieure ou égale à 3, le Héros ne subit aucune Blessure.
- ◆ Si la Force de Combat Finale du Monstre se situe entre 4 et 7, le Héros subit 1 Blessure.
- ◆ Si la Force de Combat Finale du Monstre se situe entre 8 et 11, le Héros subit 2 Blessures.
- ◆ Si la Force de Combat Finale du Monstre est supérieure ou égale à 12, le Héros subit 3 Blessures.




Certains effets représentent un symbole Soins contenant un Cœur en Argent. Pour résoudre cet effet, retirez de la carte Monstre le nombre de jetons Dégâts indiqués par ce symbole.

4. PHASE D'ATTAQUE DU HÉROS


A) AVANT LE LANCER DE DÉS DU HÉROS

Tout d'abord, le Joueur-Monstre peut jouer une ou plusieurs cartes Argent Malédiction de sa main, afin d'affecter le Héros.

C'est la dernière chance pour le Joueur-Monstre de jouer des cartes jusqu'au prochain Tour de Combat.

Ensuite, le Joueur-Héros peut jouer autant de Capacités et d'Objets possédant le symbole de Déclenchement  qu'il le souhaite, ainsi qu'une ou plusieurs Essences de Feu (voir Annexe, page 19).

B) LANCER DE DÉS DU HÉROS

Le Joueur-Héros doit choisir d'utiliser une tuile Arme ou Capacité possédant le symbole de Déclenchement  (une Capacité de Combat ou une Arme qui n'est pas une Arme d'Initiative).

Si le Joueur-Héros choisit une Arme (voir Annexe, page 18), il annonce simplement qu'il va l'utiliser. S'il choisit une Capacité de Combat, dans ce cas, celle-ci doit maintenant être engagée (inclivée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre) ; si cette Capacité est déjà engagée, elle ne peut pas être utilisée.

Exemple d'Arme



Exemple de Capacité de Combat




Le Joueur-Héros lance ensuite 2 dés ; leur résultat détermine la Force de Combat du Héros.

Vérifiez immédiatement et dans cet ordre si l'un des effets suivants s'applique :

- 1. Intervention de Shii :** si la Force de Combat du Héros est inférieure ou égale à 5, augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 1.
- 2. Effets des Élémentaires :** si le combat se déroule sur une case affectée par un Élémentaire d'Air et/ou de Terre, appliquez leur effet :
 - ◆ **Pouvoir de l'Élémentaire d'Air :** si les dés affichent des valeurs différentes, tournez celui affichant la plus grande valeur sur sa face opposée. Si les deux dés affichent la même valeur, rien ne se produit.
 - ◆ **Pouvoir de l'Élémentaire de Terre :** ajoutez 2 à la Force de Combat du Héros.

C) APRÈS LE LANCER DE DÉS DU HÉROS

Comme lors de tout lancer de dés du Héros, le Joueur-Héros peut maintenant modifier le résultat des dés en utilisant des jetons Gaar et/ou l'effet des symboles Trèfle. Il peut également utiliser :

- ◆ Autant d'Objets et de Capacités qu'il le souhaite qui possèdent le symbole de Déclenchement .
- ◆ Le Dé de l'Espoir.

Pénalité pour le Héros : si une pénalité est illustrée au bas de la carte Monstre, appliquez cette pénalité à la Force de Combat du Héros.



Pénalité pour le Héros

Exemple : lors d'un combat contre la Libellule, la Force de Combat du Héros est réduite de 4.

D) ATTAQUE DU HÉROS

Tout d'abord, considérez la Force de Combat Finale, c'est-à-dire la somme de la valeur des dés, après application de toutes les modifications.

Si la Force de Combat Finale se trouve dans l'une des fourchettes de valeurs représentées sur la tuile Arme ou la tuile Capacité de Combat utilisée, appliquez le ou les effets correspondant(s).

Avant que le Monstre ne subisse de Dégâts (le cas échéant), appliquez néanmoins les effets de Dégâts supplémentaires provenant des cartes et/ou des tuiles utilisées (le cas échéant).

Utilisez les jetons Dégâts pour garder en mémoire le nombre de Dégâts qu'un Monstre a reçu. Si la somme des jetons Dégâts sur un Monstre est égal ou dépasse sa Santé, le Monstre est vaincu.

Santé du Monstre



INTERVENTION DE SHII

Lors d'un combat, chaque fois que le Joueur-Héros lance les dés (que ce lancer de dés ait lieu pour attaquer le Monstre ou pour utiliser une Capacité), si le résultat initial est inférieur ou égal à 5, augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 1.

De même, lors de chaque Tour de Combat, si le résultat du lancer de dés initial du Monstre est supérieur ou égal à 10, augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 1.

Le Joueur-Héros peut dépenser des points provenant du Dé de l'Espoir pour bénéficier des bienfaits illustrés sur la carte de référence de l'Intervention de Shii :

- Après un lancer de dés du Héros, dépensez 1 point pour ajouter 1 au résultat de vos dés.
- A n'importe quel moment d'un Combat, dépensez 2 points pour gagner 1 jeton Gaar.
- Après un lancer de dés du Héros, dépensez 3 points pour ajouter 1 au résultat de vos dés et infliger 1 Dégât au Monstre.



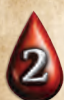
Chacun de ces bienfaits peut être utilisé plusieurs fois.

Exemple : le Joueur-Héros peut dépenser 2 points pour ajouter 2 au résultat de ses dés.

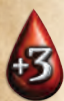
Seul le Joueur-Héros peut utiliser le Dé de l'Espoir.

Remarque : il est possible de dépenser 2 points pour gagner 1 jeton Gaar même à la Fin du Combat.

DÉGÂTS



Symbole Dégât ne contenant qu'un nombre (sans symbole « + » ou « - ») : infligez au Monstre les Dégâts indiqués.



Symbole Dégât avec « + » devant le nombre : si le Héros inflige au moins 1 Dégât au Monstre (avant d'ajouter les Dégâts « + » ou « - »), infligez au Monstre les Dégâts supplémentaires indiqués.



Symbole Dégât avec « - » devant le nombre : réduisez les Dégâts infligés au Monstre de la valeur indiquée, sans toutefois descendre en dessous de zéro.

Remarques :

- ◆ Appliquez tous les effets « + » avant les effets « - ».
- ◆ Si les seuls effets qui doivent être appliqués sont des effets « + » ou des effets « - » (c'est-à-dire aucun Symbole Dégât ne contenant qu'un nombre), alors aucune Dégât n'est infligée.

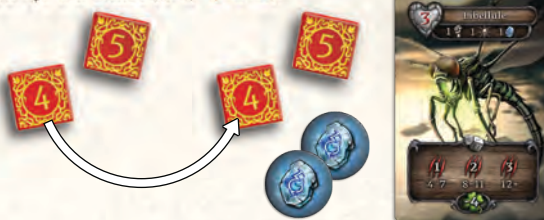
Exemple : Maeldur combat une Libellule et choisit d'utiliser son Bâton de Feu. Son premier lancer de dés lui donne comme résultat un 1 et un 4, soit un total de 5. Un mauvais lancer, qui lui permet cependant d'augmenter la valeur du Dé de l'Espoir de 1. Mais il y a pire, la Libellule inflige au lancer de Dés du Héros une pénalité de -4. La Force de Combat est donc maintenant de 1 ($4+1-4$).



Maeldur décide d'utiliser 1 jeton Gaar pour ajouter 2 à sa Force de Combat et relancer le dé affichant un 1. Il obtient un 5 ce qui porte sa Force de Combat à 7 ($5+4-4+2$).



Il choisit ensuite d'utiliser un autre jeton Gaar pour augmenter sa Force de Combat de 2 et relancer le dé affichant un 4. Il obtient un autre 4, sa Force de Combat est donc de 9, grâce au second jeton Gaar qu'il a utilisé ($5+4-4+2+2$).



La Santé de la Libellule est seulement de 3, Maeldur décide donc d'utiliser 1 point du Dé de l'Espoir, pour que sa Force de Combat Finale atteigne 10 ($5+4-4+2+2+1$). La Libellule est vaincue, il remporte le Combat !



FIN DU COMBAT

Le Combat prend immédiatement fin lorsque le Monstre est vaincu ou que le Héros périt (sa Santé est réduite à zéro).

LE MONSTRE EST VAINCU

Si le Monstre a été vaincu, suivez ces étapes :

- Si vous remplissez les conditions de Réputation indiquées au verso de la carte Monstre, recevez la Récompense associée au Monstre.

Exemple : comme illustré sur cette carte, si votre Héros a actuellement une réputation inférieure ou égale à 15, vous gagnez 1 point de Réputation, 1 Émeraude, et 2 cartes Argent. Si votre Héros a une Réputation égale ou supérieure à 16, vous ne gagnez aucune Récompense.



2. Conservez la carte Monstre en tant que Trophée, ou placez-la dans la défausse appropriée.
3. Gagnez l'intégralité du Butin illustré sur la case.
4. Remettez les jetons Gaar et Chaos inutilisés par le Monstre dans la réserve et placez les cartes Argent et Or utilisées dans leurs défausses respectives. Les cartes Argent et Or non utilisées restent dans la main du Joueur-Monstre (avec une limite de 5 cartes en main ; les cartes Argent peuvent être échangées pour des cartes Or, ensuite toute carte excédentaire doit être défaussée, voir plus bas sur cette page).
5. Prenez 1 jeton Gaar par tranche de 2 points restants sur le Dé de l'Espoir. Tout point inutilisé sera perdu, le Dé de l'Espoir étant remis à zéro avant chaque Combat.
6. Placez un ou deux de vos jetons sur la case, selon le lieu où le Combat s'est déroulé :



Si le Combat s'est déroulé sur une case Marchand, Alchimiste, ou sur une des 3 cases des Tours des Sauroctones, placez un jeton Commerce sur cette case.



Si le Combat s'est déroulé sur une case Mine, placez deux jetons Interaction, face Marteau-Pioche visible.



Si le Combat s'est déroulé sur tout autre case que celles qui viennent d'être évoquées, placez un jeton Héros à la place.

7. Ensuite, si vous possédez plus d'Objets que vous n'avez d'emplacements libres pour les stocker, défaussez ou utilisez ceux que vous ne pouvez pas garder.

Exception : si le Monstre a été vaincu sur un Comptoir Commercial, vous pouvez immédiatement réaliser une Action Commerce après l'Action Combat, avant de défausser les Objets que vous ne pouvez pas garder (vous avez donc l'opportunité de revendre l'excédent).

Pour le reste de la partie, cette case est considérée comme étant délivrée. Désormais, tous les joueurs peuvent y pénétrer et la traverser librement.

Une fois le Combat entièrement résolu, si vous en êtes sorti victorieux, vous pouvez continuer votre tour s'il vous reste des Actions, des Capacités, ou des points de Mouvement.

MORT DU HÉROS

Si votre Héros meurt durant un Combat, il perd tous ses points de Mouvement restants (ceux représentés par des jetons Mouvement) et il est ressuscité dans la Chapelle. Vous pouvez toujours utiliser les points restants du Dé de l'Espoir pour gagner des jetons Gaar (2 points par jeton).

S'il vous reste des Actions disponibles (grâce à des jetons Action ou des Objets/Capacités), vous pouvez continuer votre tour.

Vous trouverez plus de détails sur la Mort des Héros et la Résurrection en page 25.

CARTES ARGENT ET OR

Les cartes Argent et Or représentent les capacités spéciales des Monstres. Vous pouvez gagner ces cartes pendant votre tour de jeu en tant que Héros à la suite d'un effet, mais vous ne pouvez les utiliser que lorsque vous endossez le rôle du Joueur-Monstre lors d'un combat.



TROPHÉES

Lorsque vous éliminez un Monstre lors d'un Combat, vous pouvez conserver la carte Monstre en tant que Trophée, qui peut vous aider à accomplir une Quête spécifique. Placez la carte Monstre engagée (pivotée de 90 degrés) dans l'une de vos Besaces. Si vous n'avez pas de Besace disponible, vous devez défausser un Objet qui s'y trouve si vous décidez de conserver ce Trophée.



BUTIN

La case qui contient le Monstre contient également le Butin remporté pour l'avoir éliminé. Le Butin est représenté par une série de symboles présents des deux côtés du symbole Monstre. Vous remportez l'intégralité du Butin représenté des deux côtés du symbole Monstre.



Gagnez X Or



Prenez 1 jeton Gaar



Prenez 1 tuile Potion de Soins



Piochez 1 carte Argent



Piochez 1 Carte Or

Exemple : si vous avez vaincu ce monstre, vous remportez 3 Or, 1 Potion de Soins, 1 jeton Gaar et 1 carte Argent.



Ces cartes n'ont aucune utilité ni aucune fonction durant votre tour de jeu en tant que Héros.



Carte Argent



Carte Or

Certains Objets et certaines Capacités possèdent un symbole Argent ou Or. Lorsque leur effet est utilisé, le joueur gagne la carte correspondante.

À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez défausser 4 cartes Argent (sans bénéficier de leur effet) pour gagner 1 carte Or.







Exemples d'effets

Lors d'un Combat, il n'y a aucune limite au nombre de cartes Argent et Or que vous pouvez avoir en main. Cependant, en dehors d'un Combat, cette limite est de 5 cartes (Argent et Or confondues). Si vous devez gagner une carte Argent ou Or et que le nombre de cartes que vous avez en main dépasse 5, vous devez défausser le nombre de cartes nécessaire pour revenir à une limite de 5 (n'oubliez pas que vous pouvez convertir 4 cartes Argent en 1 carte Or à tout moment, même avant de défausser des cartes).

Lors d'un Combat, le Joueur-Monstre utilise des cartes Argent et Or de sa main, ainsi que les jetons Chaos et les jetons Gaar du Monstre, pour attaquer le Héros.

Le symbole de Déclenchement dans le coin supérieur gauche des cartes vous indique quand elles peuvent être jouées.

-  Avant le lancer de dés du Monstre
-  Après le lancer de dés du Monstre
-  Avant ou après le lancer de dés du Monstre
-  Avant le lancer de dés du Héros

Chaque carte est divisée en plusieurs sections, qui ont chacune leur propre effet. Les cartes Argent sont divisées en 2 sections et les cartes Or en 3 sections.



Carte Argent Carte Or

Pour jouer une carte, le Joueur-Monstre doit dépenser 1 jeton Chaos qu'il remet dans la réserve. L'effet qui est résolu dépend du nombre de cartes identiques jouées en même temps que la première carte. Il est impossible de bénéficier des effets de plus d'une section d'une même carte.

Pour utiliser l'effet du bas d'une carte Argent, ou l'effet du milieu d'une carte Or, deux cartes identiques doivent être jouées au total.



Pour utiliser l'effet du bas d'une carte Or, trois cartes identiques doivent être jouées au total.

Ces cartes sont placées à proximité de la carte Monstre afin de ne pas oublier l'effet qui a été appliqué. Les cartes sont défaussées dans la pile de défausse appropriée selon leur type et effet joué :

- ◆ Si une carte avec un Effet continu est jouée, défaussez-la à la Fin du Combat, voir Effets continus à droite.
- ◆ Si un effet des cartes jouées contient un effet Trèfle, défaussez ces cartes durant l'étape A de la Phase d'Attaque du Monstre du Tour de Combat suivant (voir page 18).
- ◆ Si tout autre effet d'une carte est joué, défaussez cette carte à la fin de ce Tour de Combat.

Les effets de toutes les cartes sont expliqués dans l'Annexe, en page 20.

Remarque : quand vous jouez plusieurs cartes identiques ensemble, vous ne devez dépenser tout de même qu'un seul jeton Chaos au total.

Exemple : Vous êtes le Joueur-Monstre et avez amassé des cartes Argent et Or en préparation d'un Combat contre un autre joueur.

Le Monstre est un Cyclope, qui vous donne 2 jetons Chaos à utiliser lors du Combat (A).

Lors du premier Tour de Combat, avant le lancer de dés du Monstre, vous jouez Gain de puissance, en dépensant 1 jeton Chaos (B). Grâce à cette carte, si cette attaque inflige donc au moins 1 Blessure, 2 Blessures supplémentaires seront infligées. De plus, le Héros perd 2 sur sa prochaine Force de Combat. Au début de l'étape « Avant le lancer de dés du Héros », vous jouez 2 cartes Malédiction en utilisant un second jeton Chaos (C). Le Héros perd 4 de Force de Combat et inflige 1 Dégât en moins, en plus du malus précédent.



EFFETS CONTINUS

Certaines cartes possèdent un effet supplémentaire indiqué entre le nom de la carte et ses différentes sections. Une fois qu'une carte de ce type entre en jeu, son effet est continu et s'applique jusqu'à la Fin du Combat. Conservez cette carte à proximité de la carte Monstre pour ne pas oublier d'appliquer son effet.

Ces effets sont expliqués plus en détail dans l'Annexe, page 20.



ACTIONS GRATUITES

En plus de vos Actions principales, vous pouvez réaliser autant d'Actions Gratuites que vous le souhaitez durant votre tour et dans les lieux où cela est possible.

N'oubliez pas : une Action gratuite ne peut interrompre une Action principale.

VISITER LA CHAPELLE

La Chapelle se trouve au centre de la tuile Territoire de Départ. Dans la plupart des scénarios, les Héros démarreront l'aventure dans la Chapelle ; c'est également l'endroit où un Héros est ressuscité s'il vient à mourir. Si votre



Héros se trouve dans la Chapelle (c'est-à-dire au centre de la tuile) vous pouvez réaliser l'une et/ou l'autre de ces actions, autant de fois que vous le souhaitez :

- ◆ Payer 1 Or pour Soigner 6 Blessures.
- ◆ Payer 1 Or pour acheter 1 Potion de Soins.

Remarque : la Chapelle n'est pas un Comptoir Commercial. En dehors des Soins et de l'achat de Potions de Soins, elle ne prodigue aucun autre service.

DÉCOUVRIR UN TRÉSOR



Lorsque vous pénétrez sur une case Trésor qui ne contient pas de jeton Héros, vous pouvez placer un jeton Héros sur cette case et piocher la première tuile Trésor de la pile correspondante (à l'illustration figurant sur cette case). Si vous n'avez pas d'emplacement libre pour transporter cette tuile Trésor, vous pouvez défausser ou utiliser une autre tuile que vous possédez déjà pour récupérer de la place, ou encore immédiatement défausser ou utiliser cette nouvelle tuile Trésor. Dans tous les cas, placez un de vos jetons Héros sur cette case Trésor ; aucun autre Trésor ne pourra y être découvert par un quelconque Héros.

Si vous pénétrez sur une case Trésor qui contient un Monstre, vous devez vaincre le Monstre durant un Combat avant de placer votre jeton Héros et de récupérer la tuile Trésor.

DÉFIER UN ÉLÉMENTAIRE



Si vous pénétrez sur une case qui contient un Élémentaire et sur laquelle vous n'avez pas encore placé un de vos jetons Interaction, vous pouvez Défier cette puissante entité. Si vous avez déjà Défié cet Élémentaire, ou si vous choisissez de ne pas le Défier, rien ne se passe ; vous pouvez vous arrêter sur cette case ou continuer votre déplacement s'il vous reste des points de Mouvement.

Si vous décidez de Défier l'Élémentaire, suivez les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Payez 1 Or à chaque adversaire qui possède un jeton Interaction sur cette case. Si vous ne pouvez pas payer l'intégralité de l'Or requis, vous ne pouvez pas Défier cet Élémentaire.
2. Placez un de vos jetons Interaction sur cette case, face Élémentaire visible.
3. Réalisez un lancer de dés du Héros, que vous pouvez modifier normalement, en tenant compte des effets des

Pouvoirs de l'Air et de la Terre si vous interagissez avec l'Élémentaire correspondant.

4. Résolez l'effet selon le résultat du lancer de dés du Héros et selon les fourchettes de valeurs indiquées sur la carte de l'Élémentaire correspondant.

Tous ces effets sont expliqués en détail dans l'Annexe, page 20.

Remarque : si le lancer de dés de votre Héros ne correspond à aucune des valeurs indiquées sur la carte, vous devez tout de même placer un jeton Interaction sur cette case, mais le Défi est sans effet.

La présence de jetons Interaction sur un Élémentaire ne modifie en rien son effet sur les cases adjacentes.

Si votre héros meurt suite à ce Défi, reportez-vous en page 25. Dans ce cas, vous ne remportez aucun des effets positifs que ce Défi aurait pu vous faire gagner.

ACCOMPLIR UNE QUÊTE

Si vous vous trouvez sur une case Rencontre, vous pouvez accomplir une des deux ou les deux cartes Rencontre, en tant qu'Action Gratuite, si vous remplissez les conditions de la Quête telles que décrites sur la carte. Si c'est le cas, remportez la Récompense illustrée au bas de la carte et récupérez la carte Rencontre, conservez-la face cachée à proximité de votre plateau Héros (elle servira pour le Décompte final). Les nouvelles cartes Rencontre ne sont révélées qu'à la fin de votre tour.

Tous les détails sur les cartes Rencontre sont expliqués dans l'Annexe, page 21.

Exemple : vous pénétrez sur la case Rencontre où se trouve l'Émissaire. En tant qu'Action Gratuite, vous pouvez défausser une Émeraude ou un Rubis pour accomplir la Quête (conservez la carte Rencontre, elle servira lors du Décompte final). Vous gagnez ensuite 1 point de Réputation et 3 Or.



DÉCOMPTE FINAL

La partie prend fin après un certain nombre de manches, indiqué par le scénario sélectionné.

Pour calculer votre score final, déterminez d'abord la valeur de tous vos biens et possessions :

1. Retirez toutes vos tuiles Héros de votre plateau Héros et gagnez en Or le coût d'Apprentissage (s'il s'agit d'une Capacité) ou le prix d'achat (s'il s'agit d'un Équipement) de ces tuiles Héros.
2. Pour chaque emplacement Héros déverrouillé (c'est-à-dire un emplacement duquel vous venez de retirer une tuile ou tout autre emplacement déverrouillé et marqué par un jeton Héros, voir page 26), gagnez en Or le coût de déverrouillage.
3. Retirez toutes les Essences et toutes les Gemmes de votre plateau Héros et gagnez 2 Or par Essence et par Gemme ainsi retirée. **Remarque :** vous gagnez également l'Or pour les Gemmes placées sur les tuiles Équipement, mais pas pour les Essences placées sur les tuiles Capacité.
4. Retirez tous les Objets de votre plateau Héros et gagnez en Or l'équivalent de leur prix total d'achat.
5. Pour chaque emplacement Armure ou Orfèvrerie déverrouillé (c'est-à-dire un emplacement duquel vous

venez de retirer une tuile ou tout autre emplacement déverrouillé et marqué par un jeton Héros), gagnez en Or le coût de déverrouillage.

6. Chaque tuile Ressource Naturelle placée sur votre plateau Héros vous est alors rachetée. Si l'une des deux options illustrées au bas de la tuile représente de la Réputation, gagnez cette Réputation en même temps que l'Or illustré. Si aucune des options illustrées au bas de la tuile ne représente de la Réputation, gagnez l'Or de l'option la plus lucrative (entre les deux options).

Exemple : pour le Diamant brut, vous gagnez 2 Or et 3 points de Réputation. Pour le Saphir brut, vous gagnez 4 Or.



Diamant brut



Saphir brut

7. Gagnez ensuite 1 point de Réputation par tranche de 5 Or qu'il vous reste, arrondis à l'inférieur.

Ensuite, chaque joueur reçoit de la Réputation supplémentaire selon le Tableau des Scores. Ce tableau attribue des points de

Réputation selon le nombre de jetons que les joueurs ont placé sur les Territoires ainsi que le nombre de Quêtes qu'ils ont accomplies.



Jetons Héros – Trésors, cases Délivrées qui ne sont pas des cases Mines ou des Comptoirs Commerciaux.



Jetons Interaction – Élémentaires, cases Mines.



Jetons Commerce – Marchands et Alchimistes délivrés, ainsi que les cases autour des Tours des Sauroctones délivrées.



Autres jetons Héros – Jetons Héros des adversaires que vous avez vaincus en Combat alors que vous endossiez le rôle du Monstre.



Quêtes – Cartes pour les Quêtes accomplies.



Monstres Élites – Le nombre de Monstres Élites que vous avez vaincu.

Morts – Perdez 2 points de Réputation pour chaque fois où votre Héros est mort en combat (c'est-à-dire le nombre de vos jetons

Héros placés sur les plateaux Héros des autres joueurs ; voir plus bas sur cette page).

Le joueur ayant acquis le plus de Réputation est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est la somme totale la plus élevée de cartes Argent et Or dans la main d'un joueur qui déterminera le gagnant : chaque carte Argent valant 1 et chaque carte Or valant 4. Si l'égalité persiste, la partie doit être rejouée afin de déterminer le destin de Euthia !

4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

* Perdez 2 points de Réputation pour chaque défaite que votre Héros a subie lors d'un Combat.

SANTÉ, BLESSURES, SOINS ET MORT

La piste de Santé de votre Héros vous indique son état de Santé.

Chaque fois que vous subissez une Blessure, diminuez votre niveau actuel de Santé du nombre de Blessures subies. Si votre niveau actuel de Santé atteint zéro (case marquée par symbole de Crâne sur la piste de Santé), votre Héros meurt et ressuscite dans la Chapelle (voir ci-dessous).

Chaque fois que vous vous Soignez ou que vous recevez des Soins, augmentez votre niveau actuel de Santé de la valeur des Soins reçus, sans dépasser votre niveau de Santé Maximale.

Pour plus d'informations sur les symboles de Santé, voir page 28.



Santé



Blessure



Soins



Crâne

MORT ET RÉSURRECTION

Lorsque votre niveau actuel de Santé est réduit à zéro, votre Héros meurt. Ceci peut survenir chaque fois que votre Héros reçoit des Blessures, mais plus généralement lors d'un Combat.

Si votre Héros meurt lors d'un Combat, l'Action Combat prend fin. Suivez alors ces étapes :

1. Placez la carte Monstre face cachée au sommet de la pile Monstre appropriée.
2. Remettez tous les jetons Gaar et Chaos du Monstre dans la réserve.
3. Placez toutes les cartes Argent et Or utilisées dans leurs défausses respectives.
4. Le Joueur-Monstre prend un jeton Héros du Héros mort au Combat et le place sur son propre plateau Héros (sur l'illustration, par exemple).
5. Placez votre Héros dans la Chapelle.
6. Restaurez la Santé de votre Héros à son niveau Maximal.
7. Prenez 3 jetons Gaar.
8. Piochez 1 carte Or.



NIVEAU DE SANTÉ MAXIMALE



Votre niveau actuel de Santé ne peut jamais dépasser votre niveau de Santé Maximale.

De nombreux Objets vous permettront d'augmenter votre niveau de Santé Maximale.

Exemple : le niveau de Santé Maximale de départ de Maeldur est de 6. Cependant, il possède 4 Objets qui lui permettent d'augmenter son niveau de Santé Maximale : Casque en Cuir (+1), Jambières en Cuir (+1) avec un jeton Rubis placé dessus (+1), Gantelets en Maille (+2). Le niveau de Santé Maximale de Maeldur est donc de 11.



9. Perdez tous vos points de Mouvement restants (ceux représentés par des jetons Mouvement de rappel).
10. Continuez de jouer, en utilisant vos Actions restantes, vos Objets ou vos Capacités (y compris ceux qui génèrent des points de Mouvement).

Si votre Héros meurt en dehors d'un Combat, suivez ces étapes :

1. Placez votre Héros dans la Chapelle.
2. Restaurez la Santé de votre Héros à son niveau Maximal.
3. Si possible, perdez 2 points de Réputation.

- Perdez tous vos points de Mouvement restants (ceux représentés par des jetons Mouvement de rappel).
- Si c'est votre tour, continuez de jouer, en utilisant vos Actions restantes, vos Objets ou vos Capacités (y compris ceux qui génèrent des points de Mouvement).

Exemple : vous utilisez votre jeton Action Commerce pour générer 2 points de Mouvement. Vous utilisez 1 de ces points de Mouvement pour vous déplacer de 1 case, là où se trouve un Monstre. Vous devez immédiatement utiliser votre jeton Action Combat pour affronter ce Monstre. Il vous reste 1 point de Mouvement.

Malheureusement, ce Combat ne tourne pas en votre faveur et votre Héros meurt. Vous ressuscitez dans la Chapelle et perdez le point de Mouvement qu'il vous restait. Cependant, c'est toujours votre tour, et votre jeton Action Extraction est toujours disponible. Vous l'utilisez pour générer 1 point de Mouvement et quitter la Chapelle.




TUILES HÉROS

Chaque Héros possède un ensemble de tuiles Héros qui lui sont propres. À l'exception des tuiles de Départ, vos tuiles possèdent une valeur de Réputation, illustrée au verso, qui indique la Réputation requise pour pouvoir la Dévoiler.



Tuile Héros de Départ

Le symbole représenté dans le coin inférieur droit du recto de chaque tuile indique s'il s'agit :

-  d'un Équipement
-  d'une Capacité
-  d'une Capacité d'Initiative



Les tuiles Équipement possèdent un fond marron.

Les tuiles Capacité (et Capacité d'Initiative) possèdent un fond de la couleur de votre Héros.

DÉVOILER DES TUILES HÉROS

Lorsque vous réalisez une Action Commerce dans un Comptoir Commercial, vous pouvez dépenser 1 Or pour Dévoiler de nouvelles tuiles Héros de votre pile. Si vous le faites, prenez toutes vos tuiles Héros face cachée dont la Réputation est inférieure ou égale à votre Réputation actuelle et placez-les face visible à côté de votre plateau Héros. Ces tuiles sont désormais dans une réserve disponible. Le coût de cette action est toujours de 1 Or, quel que soit le nombre de tuiles Dévoilées.

Si deux tuiles présentent la même valeur de Réputation, vous devez en choisir une et remettre l'autre dans la boîte.



Remarque : une fois qu'une tuile Héros a été Dévoilée, elle le reste, même si votre Réputation descend en dessous du niveau qui était requis pour la Dévoiler.



Les symboles Manuscrit sur la piste de Réputation vous indiquent les valeurs de Réputation requises pour Dévoiler de nouvelles tuiles.

APPRENDRE UNE CAPACITÉ

Lorsque vous réalisez une Action Commerce dans un Comptoir Commercial, vous avez la possibilité d'Apprendre une Capacité et/ou une Capacité d'Initiative qui se trouve dans votre réserve. Cela signifie que vous déplacez cette tuile Héros depuis votre réserve vers votre plateau Héros. C'est le seul moment où vous êtes autorisé à Apprendre une Capacité.

Pour Apprendre une Capacité ou une Capacité d'Initiative, vous devez payer, le cas échéant, le coût d'Apprentissage illustré sur la tuile. Ensuite, placez cette tuile dans un emplacement déverrouillé dont le symbole présent dans le coin inférieur droit correspond au symbole imprimé sur la tuile.



Lorsque vous Apprenez une Capacité, vous pouvez déplacer une tuile d'un emplacement Héros déverrouillé à un autre gratuitement, à condition que les symboles des tuiles et des emplacements correspondent.

Vous pouvez également déséquiper une Capacité ou une Capacité d'Initiative de votre plateau Héros gratuitement, et la remettre dans votre réserve. Ceci peut vous permettre de libérer un espace pour une autre tuile. Si vous désirez réapprendre plus tard dans la partie une Capacité/Capacité d'Initiative précédemment retirée, vous devrez de nouveau payer son coût d'Apprentissage.

TUILES HÉROS ÉQUIPEMENT

Certaines de vos tuiles Héros représentent des Armes et des Boucliers, ces tuiles sont des Équipements qui doivent être achetés et non Appris. Vous ne pouvez acheter ces Équipements que lorsque vous vous trouvez sur un Comptoir Commercial, lors d'une Action Commerce. Lorsque vous achetez l'une de ces tuiles, payez le coût d'achat imprimé dessus et placez-la sur un Emplacement Héros vide et déverrouillé ou dans l'une de vos Besaces.



Les règles qui s'appliquent aux Équipements s'appliquent également à ces tuiles : vous pouvez les équiper ou les retirer à tout moment (sauf pendant un Combat), et si vous vendez l'une de ces tuiles, elle est retirée du jeu pour le reste de la partie (voir page 16).

EMPLACEMENTS HÉROS VERROUILLÉS

En début de partie, vos Emplacement Héros qui possèdent un symbole Essence ou Or sont verrouillés et vous ne pouvez y placer aucune tuile. Vous pouvez déverrouiller ces Emplacements lors d'une Action Commerce.

Pour déverrouiller un Emplacement, payez le coût imprimé sur cet Emplacement puis placez-y un de vos jetons Héros (pour indiquer qu'il est déverrouillé). Lorsque vous placez une tuile sur un Emplacement déverrouillé, retirez simplement le jeton Héros qui s'y trouve. Si vous deviez déséquiper une tuile d'un Emplacement déverrouillé, remplacez-y un jeton Héros pour ne pas oublier que cet Emplacement est déverrouillé.



Si toutefois vous avez l'intention de placer immédiatement une tuile sur cet Emplacement, il n'est pas nécessaire d'y placer un jeton Héros ; en effet, pour placer une tuile dans un Emplacement, il faut de toute façon que celui-ci ait été déverrouillé.

UTILISER VOS CAPACITÉS

Pour utiliser l'effet d'une Capacité, engagez la tuile en la faisant pivoter de 90 degrés vers la droite. Elle ne pourra être utilisée de nouveau qu'après avoir été désengagée (c'est-à-dire, au début de la manche suivante).



Remarque : quand une tuile est retirée d'un plateau Héros, son orientation est conservée (engagée ou non). Comme toute autre tuile, une tuile engagée placée à côté de votre plateau Héros doit être désengagée au début d'une nouvelle manche.


SYMBOLES DE DÉCLENCHEMENT


Les symboles de Déclenchement indiquent quand l'effet d'une tuile peut être utilisé. La plupart des tuiles ont un effet immédiat, cependant certaines ont un effet qui s'applique après leur utilisation. Vous pouvez retrouver les particularités de chaque tuile dans leur description complète reprise dans l'**Annexe**.


Certaines tuiles possèdent plusieurs effets qui disposent chacun de leur propre symbole de Déclenchement. Quand c'est le cas, le symbole de Déclenchement recouvre partiellement l'illustration de l'effet (ex. : Feinte).





Les tuiles et les effets qui ne possèdent pas de symbole de Déclenchement ne peuvent être utilisés qu'en dehors des Combats ou Avant un Combat.


 Effet permanent qui s'applique toujours. La tuile n'est jamais engagée lorsqu'elle est utilisée.


 Effet pouvant être utilisé tant en Combat qu'en dehors d'un Combat.


 Effet pouvant être utilisé durant la Phase de Préparation du Combat.


 Symbole imprimé sur les tuiles Armes/Capacités d'Initiative. Ces tuiles sont utilisées durant l'Initiative.


 Symbole imprimé sur les tuiles Armes et Capacités de Combat utilisées lors de l'étape B de la Phase d'Attaque du Héros.

 Effet pouvant être utilisé lors de l'étape A de la Phase d'Attaque du Monstre.

 Effet pouvant être utilisé lors de l'étape A ou C de la Phase d'Attaque du Monstre.

 Effet pouvant être utilisé lors de l'étape C de la Phase d'Attaque du Monstre.

 Effet pouvant être utilisé lors de l'étape A de la Phase d'Attaque du Héros.


 Effet pouvant être utilisé lors de l'étape C de la Phase d'Attaque du Héros.

Remarques :

Des symboles de Déclenchement peuvent également être présents sur les tuiles Parchemin, Potion, Orfèvrerie, Arme et Bouclier, ainsi que sur les cartes Argent et Or.

Les jetons Gemme et Essence ne comportent pas de symbole de Déclenchement. Cependant, leur utilisation suit des règles spécifiques ; pour savoir quand ils peuvent être utilisés, voir **Annexe**, page 18.

EFFETS PERMANENTS


Les Capacités qui possèdent ce symbole de Déclenchement  ont un Effet permanent qui est toujours actif ; la tuile ne doit jamais être engagée.

Exemple : *Torpeur*, la Capacité de Taesiri, lui offre une protection contre les Élémentaires correspondant aux Essences placées sur cette tuile.



Toutes les Capacités des Héros sont expliquées en détail dans l'**Annexe**, page 3.

BESACES

 Un symbole Besace imprimé sur une tuile est un Effet permanent, qui reste actif même si la tuile est engagée.

Le nombre de Besaces que votre Héros possède est modifié par la valeur imprimée sur le symbole Besace lui-même.

Par défaut, vous disposez de 3 Besaces, qui sont illustrées sur la partie droite de votre plateau Héros.

Le nombre maximum de Besaces que vous pouvez posséder/utiliser est de 3. Si la somme de vos modificateurs de Besaces est de 0 ou plus, vous n'aurez toujours que 3 Besaces à votre disposition.

Cependant, si la somme de vos modificateurs de Besaces est négative, réduisez le nombre de vos Besaces disponibles en recouvrant les Besaces perdues sur votre plateau Héros d'une tuile Besace Grise. Si vous placez une Besace Grise sur une Besace qui contient un Objet, vous devez le déplacer ailleurs, l'utiliser ou le défausser.


Remarque : la somme de vos modificateurs de Besaces ne peut jamais descendre en dessous de -3. Si cela devait arriver, vous devez changer votre combinaison d'Équipements et de Capacités.

Exemple : après avoir équipé votre nouvelle Cuirasse en Cuir achetée auprès des Alchimistes, la somme de vos modificateurs de Besaces est désormais de -1. Vous devez placer une tuile Besace Grise sur une des Besaces de votre plateau Héros.



Remarque : chaque fois que vous équipez/déséquipez un Objet, assurez-vous d'avoir le nombre requis de Besaces.

SANTÉ

 Un symbole Santé imprimé sur une tuile est un Effet permanent, qui reste actif même si la tuile est engagée.

Votre niveau de Santé Maximale est modifié en fonction des Objets que vous avez équipés et qui possèdent un symbole Santé. Chaque fois que vous équipez un Objet de ce type, augmentez votre niveau de Santé Maximale et votre niveau actuel de Santé de la valeur imprimée sur le symbole Santé.

Si vous déséquipez un Objet qui possède un symbole Santé, réduisez immédiatement votre niveau de Santé Maximale et votre niveau actuel de Santé de la valeur imprimée sur le symbole Santé de cet Objet.

Remarque : il est interdit de déséquiper un Objet si cela réduit votre niveau actuel de Santé à zéro, à moins d'immédiatement équiper un autre Objet qui ferait remonter votre niveau actuel de Santé au-dessus de zéro.

Exemple : votre niveau actuel de Santé est de 2. Vous pouvez déséquiper vos Jambières en Maille (qui vous donnent 2 de Santé), et immédiatement équiper des Jambières en Plates (qui vous donnent 3 de santé). Votre niveau de Santé Maximale sera de 9 et votre niveau actuel de Santé sera de 3.



EFFETS UTILISABLES UNE SEULE FOIS PAR MANCHE

Pour utiliser une tuile qui dispose d'un effet utilisable une seule fois par manche (Soin, Mouvement, Blessure, etc.), engagez la tuile en la faisant pivoter de 90 degrés. Une tuile engagée ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas désengagée (remise dans sa position initiale), c'est-à-dire pas avant la prochaine manche.

Les Gemmes placées sur les tuiles Équipement ne sont pas affectées par ce changement d'état ; elles peuvent être utilisées que la tuile soit engagée ou non.

Tous les effets utilisables une seule fois par manche sont expliqués en détail dans l'Annexe.

OBJETS

Le terme « Objet » renvoie à différents éléments du jeu. Vous trouverez ci-dessous les règles principales s'appliquant aux Objets. Pour des explications plus détaillées, n'hésitez pas à consulter l'Annexe, page 15.

Votre plateau Héros dispose de 5 emplacements pour stocker vos Objets :

- Emplacement pour les Gaars :** ne peut contenir que des jetons Gaar, un par emplacement.
- Emplacement pour les Gemmes/Essences :** ne peut contenir que des Gemmes et/ou des Essences, une par emplacement.
- Emplacement Besace :** peut contenir des Objets, un par emplacement.
- Emplacement Équipement :** c'est ici que les Armures et l'Orfèvrerie sont équipées, une pièce d'Armure ou une Orfèvrerie par emplacement.
- Emplacement Héros :** c'est ici que les Armes et les Boucliers sont équipés, une Arme ou un Bouclier par emplacement.



Types d'Objets



LIMITE DE STOCKAGE DES OBJETS

Chaque fois que vous récupérez un Objet, celui-ci doit immédiatement être équipé, utilisé ou stocké sur un emplacement approprié. Vous pouvez déplacer vos Objets comme bon vous semble à n'importe quel moment, sauf lors d'un Combat.

À la fin d'une Action ou d'une Action Gratuite, vous devez défausser ou utiliser les Objets excédentaires que vous ne pouvez pas transporter. Ces Objets sont placés dans leurs défausses respectives ou remis dans la réserve.

Exception : si vous remportez des Objets à la suite d'un Combat ayant eu lieu dans un Comptoir Commercial, vous pouvez immédiatement après le Combat réaliser une Action Commerce avant d'être forcé de défausser les Objets excédentaires. De cette manière, vous pourrez les vendre plutôt que de devoir les défausser.

ÉQUIPEMENT

Les Objets suivants sont également considérés comme des Équipements. Ils suivent les mêmes règles que les Objets, avec cependant quelques restrictions.

Chaque tuile Équipement possède un prix d'achat et un prix de vente.



Pour utiliser les effets d'une tuile Équipement, celle-ci doit être équipée ; une tuile Équipement ne produit aucun effet si elle se trouve dans une Besace. Pour équiper une tuile, placez-la dans un emplacement approprié. Chaque emplacement ne peut contenir qu'une seule tuile.

- Les Armes et les Boucliers sont placés sur le côté gauche de votre plateau Héros, sur un emplacement Héros dont le symbole correspond à celui de la tuile.
- Les Armures et l'Orfèvrerie sont placées sur le côté droit de votre plateau Héros, sur un emplacement Équipement dont le symbole correspond à celui de la tuile.

Étant donné que les Équipements sont considérés comme des Objets, vous pouvez changer l'Équipement utilisé par votre Héros à tout moment, sauf lors d'un Combat.

Quand vous changez d'Équipement, assurez-vous que la tuile reste dans le même état (engagée ou désengagée).

N'oubliez pas :

- Une tuile Équipement placée dans une Besace ne produit aucun effet.
- Les tuiles Héros qui sont des Capacités ne sont pas considérées comme des Objets et ne peuvent par conséquent être changées qu'en Apprenant une Capacité lors d'une Action Commerce.

EMPLACEMENTS ÉQUIPEMENT VERROUILLÉS

Les emplacements Équipement qui possèdent un coût en Or sont verrouillés en début de partie. Vous ne pouvez donc pas y placer de tuiles tant que vous n'aurez pas payé le coût en Or pour les déverrouiller lors d'une Action Commerce (voir page 15).

Si vous déverrouillez un emplacement, mais que vous n'y placez pas immédiatement de tuile, placez-y un jeton Héros pour indiquer que cet emplacement est déverrouillé. Plus tard, lorsque vous placerez une tuile sur cet emplacement, retirez simplement le jeton Héros. Si vous deviez déséquiper une tuile d'un emplacement déverrouillé et que vous n'y remplacez pas

Exemples d'Équipements



Armes



Boucliers



Armures



Orfèvreries



immédiatement une autre tuile, remplacez-y un jeton Héros pour ne pas oublier que cet emplacement est déverrouillé.

GEMMES

Cet Équipement possède 2 emplacements Gemme

Certaines tuiles Équipement possèdent un ou plusieurs emplacements pour accueillir des Gemmes. Vous pouvez placer des Gemmes sur ces emplacements à n'importe quel moment, sauf lors d'un Combat. Les Gemmes sont placées sur les Équipements avec leur face active visible.



Active



Inactive

Les Gemmes qui sont placées sur des Équipements ne peuvent ensuite plus être retirées ou remplacées afin de les vendre ou d'accomplir une Quête. Cependant, chaque Gemme (Active ou Inactive) placée sur un Équipement augmente son prix de vente de 1.

Une Gemme ayant été ajoutée à un Équipement peut être utilisée pour son effet tant que la Gemme est Active. Une Gemme stockée dans une Besace ou stockée sur un emplacement Gemme/Essence ne peut pas être utilisée. Lorsque vous équipez ou déséquipez un Équipement avec une Gemme, cette Gemme reste dans le même état (soit Active, soit Inactive), et reste attachée à cet Équipement.

Pour utiliser une Gemme, retournez-la sur sa face Inactive. Une Gemme Inactive ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'elle soit retournée sur sa face Active (c'est-à-dire, au début de chaque manche).

L'utilisation d'une Gemme se fait indépendamment de l'Équipement sur lequel elle est placée.

Exemple : vous avez équipé les Gantelets en Peau de Dragon. En plus de vous donner +2 Santé et +2 Besaces, ils disposent du symbole Chariot Minier, illustré dans le coin inférieur droit, qui peut être utilisé une seule fois par Manche lors d'une Action Extraction.



En la retournant, la Gemme Émeraude peut être utilisée pour ajouter +1 à un de vos lancers de dés du Héros, et vous pouvez également piocher une carte Or en utilisant la Gemme Démonite.




Les effets des différentes Gemmes sont expliqués en détail dans l'Annexe, page 18.

SETS D'ARMURE

Un Set d'Armure se compose de trois (ou plus) pièces uniques d'Armure dont le fond est de la même couleur et actuellement équipée par votre Héros.

Certaines Capacités et certains Objets possèdent des symboles de Set d'Armure. Pour bénéficier des effets de ces tuiles (permanent ou autre), vous devez avoir équipé le nombre adéquat de pièces appartenant à un même Set.

Remarque : vous pouvez toujours équiper des tuiles ou Apprendre des Capacités (en les plaçant sur votre plateau Héros) que vous remplissiez ou non les conditions du Set d'Armure illustré. Vous ne pouvez cependant pas les utiliser sans avoir rempli les conditions du Set d'Armure.

-  Set d'Armure de 3 pièces ou plus
-  Set d'Armure de 4 pièces ou plus
-  Set d'Armure de 5 pièces

Exemple : la Capacité Feinte de Keleia ne peut être engagée que si elle possède un Set d'Armure de 3 pièces ou plus.



Si une tuile contient plus d'un symbole Set d'Armure, vous pouvez utiliser l'effet correspondant à la taille de votre Set d'armure équipé.

Exemple : vous avez équipé cette pièce d'Orfèvrerie :

Si vous possédez un Set d'Armure de 3 pièces, vous pouvez utiliser l'Objet pour Soigner 2 Blessures.

Si vous possédez un Set d'Armure de 4 pièces ou plus, vous pouvez utiliser l'Objet pour Soigner 1 Blessure supplémentaire, soit 3 Blessures en tout.



ESSENCES

Dans le jeu, il y a 4 types d'Essences, une pour chaque type d'Élémentaire. Elles peuvent être obtenues de différentes façons : en Défiant des Élémentaires, via un Trésor, en les achetant dans les Tours des Sauroctones, etc.

Les Essences sont considérées comme des Objets et sont stockées sur les emplacements Gemme/Essence de votre plateau Héros ou dans une de vos Besaces.

Les Essences ont plusieurs utilisations. Une essence peut être :

- ◆ Vendue pour 2 Or (lors d'une Action Commerce, voir page 16).
- ◆ Défaussée pour son effet (voir Annexe, page 19).
- ◆ Défaussée pour déverrouiller des emplacements Héros (voir page 27).
- ◆ Défaussée pour Accomplir une Quête (voir Annexe, page 21).
- ◆ Utilisée pour l'effet de certaines Capacités (voir Annexe, page 13).



Essence d'Air



Essence de Terre



Essence d'Eau



Essence de Feu

MONSTRES ÉLITES

Les Monstres Élite sont de puissants Monstres répartis en trois niveaux de difficulté :



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3

Vous pouvez intégrer les Monstres Élite à n'importe quel scénario, même s'ils ne sont pas requis pour la mise en place de ce dernier. Les Monstres Élite apportent plus d'options pour les Héros et les joueurs, nous recommandons cependant de ne pas les intégrer dans les parties avec des joueurs débutants.

Remarque : les Monstres Élite ne remplacent pas les Monstres Standards.

MISE EN PLACE

La mise en place du scénario vous indiquera les niveaux de difficulté des Monstres Élite qui doivent être utilisés pour la partie. Sauf indication contraire, la mise en place normale des Monstres Élite s'effectue comme suit :

1. Triez les cartes Prime en fonction de leur niveau de difficulté (couleur et nombre d'épées illustrées).
2. Pour chaque niveau de difficulté, choisissez au hasard un nombre de cartes égal au nombre de joueurs + 2. Remettez

les autres cartes Prime dans la boîte de jeu, sans les regarder.

3. Mélangez chaque pile séparément.
4. Formez une pile Prime en plaçant les piles mélangées les unes au-dessus des autres : en bas de la pile, celles avec la difficulté la plus élevée, et au sommet de la pile, celle avec la difficulté la plus basse.
5. Triez les cartes Monstres Élite en fonction de leur difficulté et placez-les face cachée dans des piles séparées à proximité de la pile Prime.
6. Révélez la première carte de la pile Prime et placez-la au sommet de cette même pile. Ensuite, révélez la carte Monstre Élite correspondante.



TANIÈRES DES MONSTRES ÉLITES

L'illustration figurant sur la carte Prime représente la Tanière du Monstre Élite. Si votre Héros se trouve sur la Tanière, vous pouvez décider de réaliser une Action Combat et d'affronter le Monstre Élite. La case doit avoir été délivrée avant de réaliser l'Action Combat contre le Monstre Élite.



Le Héros doit se trouver sur une case du type indiqué.



Le Héros doit se trouver sur une case adjacente au lieu illustré au centre.



Le Héros doit se trouver sur une des 3 cases de la tuile Spéciale illustrée, mais pas au centre de cette tuile.

COMBAT AVEC UN MONSTRE ÉLITE

Suivez les règles normales de Combat avec un Monstre non-Élite. La carte Monstre Élite vous indique la Santé du Monstre Élite et les Blessures qu'il inflige, ainsi que d'autres effets spéciaux de Combat.

Si le Monstre Élite est vaincu, remportez la Récompense illustrée au recto de la carte Prime, sans tenir compte de votre niveau de Réputation. Conservez la carte Prime face cachée à proximité de votre plateau Héros ; elle sera utilisée lors du Décompte Final.

Ne placez pas de jeton sur la case où le Combat a eu lieu. De même, aucun Butin n'est obtenu sur la case où un Monstre Élite a été éliminé.

La carte Monstre Élite peut être conservée en tant que Trophée pour accomplir une Quête qui requiert un Trophée Monstre. Dans ce cas, le Monstre Élite compte comme un Monstre du même niveau.

Si le Monstre Élite est vaincu, à la fin de votre tour, révélez une nouvelle carte Prime et la carte Monstre Élite correspondante.

Si votre Héros meurt en Combattant le Monstre Élite, suivez les étapes qui s'appliquent après une Mort lors d'un Combat (page 25), à l'exception de l'étape 1, qui est remplacée par l'étape qui suit :

1. Placez la carte Prime et la carte Monstre Élite face visible au sommet de leurs piles respectives.

Remarques :

Vous ne pouvez affronter que le Monstre Élite qui a été révélé et posé face visible sur le dessus de la pile Prime.

La Santé du Monstre Élite



Blessures infligées et effets spéciaux de Combat



Récompense

Lorsque tous les Monstres Élite de la pile Prime ont été vaincus, il est impossible d'en combattre d'autres.

EFFETS DE COMBAT SPÉCIAUX

En plus des Blessures qu'ils infligent aux Héros, les Monstres Élite peuvent posséder des effets de Combat supplémentaires :



Tous les lancers de dés du Héros sont réduits de la valeur indiquée jusqu'à l'étape A de la Phase d'Attaque du Monstre du Tour de Combat suivant (voir page 18).



Le Joueur-Monstre pioche une carte Argent/Or qu'il ajoute à sa main.



Le Monstre augmente sa Santé de la valeur indiquée.



Votre Santé est réduite à 0, indépendamment de votre niveau actuel de Santé ; vous êtes instantanément vaincu.

Immunité



Le symbole Immunité illustré sur une carte Monstre Élite signifie qu'il est immunisé contre tout effet infligé par le Héros à l'exception des Dégâts. Les exceptions à cette règle sont les suivantes :

- ◆ L'effet Blessure d'un Bouclier, voir page 19
- ◆ Capacités Rempart Magique et Armure sacrée, voir Annexe, pages 3 et 4
- ◆ Capacité Coup Paralysant, voir Annexe, page 9

Cela signifie également qu'il n'est pas affecté par les Pouvoirs des Élémentaires d'Air et de Terre (mais les Héros, eux, le sont) ni par l'Effet d'une Essence d'Air.

Les effets qui n'affectent pas le Monstre ne sont pas prévenus.

DÉCOMPTE FINAL

Lors du Décompte final, chaque joueur reçoit des points de Réputation supplémentaires selon le nombre de Monstres Élite qu'il a vaincus (cartes Prime qu'il a collectées), conformément au Tableau des Scores. Dans le Tableau des Scores, ceci est représenté par un symbole Couronne.



Couronne

MODE SOLO

Vous trouverez dans cette partie les changements à appliquer lors d'une partie Solo.

Procédez à une mise en place normale du jeu (voir page 5) en appliquant les changements suivants :

- ◆ N'utilisez que 2 tuiles Fixes par Chapitre, comme illustré à la page suivante. Elles sont également reconnaissables grâce à l'icone « un joueur » en bas de la tuile (juste au-dessus de l'icone des tuiles Fixes)



Icone « un joueur »

- ◆ Réservez les 2 dés d'un autre Héros. Ces dés seront ceux du Monstre.
- ◆ Remettez les cartes Contrôle dans la boîte, elles ne sont pas utilisées en mode Solo.
- ◆ Mélangez la pile de cartes Combat et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu.
- ◆ Dans la pile des cartes Or, remplacez toutes les cartes Possession par celles comportant une icône représentant un joueur.



Cartes Combat

CHANGEMENTS DANS LA MÉCANIQUE DU JEU

Le jeu se joue comme lors d'une partie normale, en appliquant les changements suivants :

RENCONTRES

Lorsque vous révéléz la carte Rencontre Sorcière, utilisez les cartes Solo (celles qui possèdent une icône représentant un joueur) au lieu des cartes pour les parties à plusieurs joueurs. Mélangez-les et retirez-en 2 au hasard, que vous pouvez remettre dans la boîte de jeu. Ensuite, révéléz-en 2 comme d'habitude.

Pour les autres Rencontres, mélangez la pile et retirez 4 cartes au hasard avant de révéler les 2 premières.

Les tuiles Récompense de la Sorcière (Amulettes des Ténèbres) ne sont pas utilisées en mode Solo.

CARTES ARGENT ET OR

Le Joueur-Monstre (appelé désormais simplement Monstre) est contrôlé par les cartes Combat. Les cartes Argent et Or sont également utilisées ; assurez-vous de laisser suffisamment de place pour 2 piles de cartes, une réserve Argent et une réserve Or.

- ♦ Au début de chaque manche, ajoutez une carte Argent à la réserve Argent.



Réserve Argent Réserve Or

- ♦ Chaque fois que vous piochez une carte Argent ou Or, ajoutez également 1 carte du même type à la réserve correspondante.

Remarque : n'ajoutez pas de carte Or à la Réserve Or lorsque vous défaussez 4 cartes Argent pour gagner 1 carte Or.

- ♦ Dès qu'il y a 4 cartes Argent ou plus dans la réserve Argent, défaussez 4 de ces cartes Argent et ajoutez 1 carte Or dans la réserve Or.
- ♦ Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que peut contenir la réserve Or.

Vous gagnez toujours des cartes Argent et Or durant la partie, mais vous ne contrôlez pas de Monstre. Par conséquent, vous pouvez à tout moment (en tant que joueur) :

- ♦ Défausser 4 cartes Argent pour gagner 1 Or.
- ♦ Défausser 1 carte Or pour gagner 1 Or.
- ♦ Les utiliser pour répondre aux règles spéciales du scénario sélectionné.

En tant que joueur, votre limite de cartes en main est toujours de 5 (voir page 22).

Remarque : au lieu de placer les cartes Argent et Or dans des défausses distinctes, placez-les au bas de leurs piles respectives.

COMBAT

Les seuls changements relatifs aux règles de Combat concernent la pioche des cartes Monstres et la Phase d'Attaque du Monstre.



Lorsque la carte Monstre est révélée, ajoutez à la réserve Argent ou Or toute carte correspondante qui y serait illustrée. Si ce faisant, il devait y avoir 4 cartes Argent ou plus dans la réserve Argent, défaussez 4 de ces cartes Argent et ajoutez 1 carte Or dans la réserve Or.

Lors de l'étape B de la Phase d'Attaque du Monstre, au lieu de lancer les dés, révéléz la première carte de la pile Combat et placez les dés sur les valeurs illustrées par cette carte.

Vérifiez immédiatement si l'un des effets suivants s'applique :



Exemple d'une carte Combat

1. **Essence d'Air :** si le Joueur-Héros a utilisé une Essence d'Air, retirez le dé Monstre illustré sur la gauche de la carte Combat.
2. **Intervention de Shii :** si la Force de Combat du Monstre est égale ou supérieure à 10, augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 1.
3. **Pouvoir de l'Élémentaire d'Air :** si le Combat a lieu sur une case influencée par le Pouvoir de l'Air et que les dés affichent des valeurs différentes, tournez celui affichant la plus grande valeur sur sa face opposée. Si les deux dés affichent la même valeur, rien ne se produit.
4. **Pouvoir de l'Élémentaire de Terre :** si le Combat a lieu sur une case influencée par le Pouvoir de la Terre, ajoutez 2 à la Force de Combat du Monstre.

L'étape C est divisée en 3 étapes, résolues dans cet ordre :

1. **Jetons Gaar du Monstre :** pour chaque symbole Gaar illustré sur la carte Combat, si le Monstre possède toujours des jetons Gaar et que son dé le plus faible affiche un 1, un 2, ou un 3, placez un jeton Gaar côté bleu visible à côté des dés et relancez le dé affichant la valeur la plus faible. Si deux symboles Gaar sont illustrés, résolvez le premier, puis le second.
2. **Actions Chaos :** le Monstre tente de réaliser 1 Action Chaos pour chaque symbole Chaos illustré sur la carte Combat. Pour chaque Action, il doit y avoir au moins une carte soit dans la réserve Argent, soit dans la réserve Or, et le Monstre doit posséder au moins 1 jeton Chaos. Voir plus bas pour savoir comment résoudre une Action Chaos.

Exemples :

2 symboles Chaos sont illustrés sur la carte, mais le Monstre ne possède que 1 jeton Chaos. Dans ce cas, seule 1 Action Chaos est réalisée.

2 symboles Chaos sont illustrés sur la carte et le Monstre possède 2 jetons Chaos, mais il n'y a que 1 carte Or dans la réserve Or et aucune carte Argent dans la réserve Argent. Dans ce cas, seule 1 Action Chaos est réalisée.

3. **Réponse du Héros :** le Héros peut utiliser des jetons Gaar, des Capacités et des Objets selon les règles normales relatives au Combat.

RÉALISER 1 ACTION CHAOS

1. S'il y a au moins 1 carte dans la réserve Or, révéléz la première carte de la réserve Or et continuez de révéler des cartes jusqu'à ce que vous ayez révélé 3 cartes du même type, ou une carte d'un type différent. Si vous avez révélé une carte d'un type différent, remettez la dernière carte ainsi révélée au bas de la réserve Or.



2. Si la réserve Or est vide, procédez de la même manière, mais avec la réserve Argent, et cette fois, jusqu'à ce que vous ayez révélé 2 cartes du même type, ou une carte d'un type différent.
3. Défaussez un jeton Chaos et appliquez l'effet des cartes Argent/Or révélées comme si elles avaient été jouées lors de la Phase de Combat appropriée.

RÉALISER 2 ACTIONS CHAOS

Réalisez 1 Action Chaos telle que décrite ci-dessus pour créer la première pile. Cependant, dès que vous révéléz une carte d'un type différent, commencez une seconde pile avec cette carte. Si vous complétez une pile avec des cartes du même type, commencez une seconde pile en révélant une nouvelle carte et continuez jusqu'à ce que la seconde pile soit complète (continuez de révéler des cartes jusqu'à ce que vous en ayez révélé suffisamment pour que la pile soit complète ou que vous ayez révélé une carte différente).

Une pile est complète lorsqu'elle contient 3 cartes Or identiques ou 2 cartes Argent identiques.

Exemple : vous réalisez 2 Actions Chaos. Vous révéléz des cartes de la réserve Or et piochez 3 Gain de Puissance. La première pile est donc complète. Vous révéléz alors une nouvelle carte pour commencer la seconde pile ; il s'agit encore d'un Gain de Puissance. La carte suivante, en revanche, est une Guérison, elle est replacée au bas de la réserve Or.



Pour chaque pile ainsi créée, défaussez 1 jeton Chaos et appliquez les effets des piles de cartes révélées.

CLARIFICATIONS CONCERNANT LES EFFETS DES CARTES



Guérison : lorsqu'une carte Guérison est révélée, si le Monstre a subi des Dégâts, résolvez la carte Guérison normalement. Si le Monstre n'a pas encore subi de Dégâts, suivez ces règles, en fonction du nombre d'Actions Chaos :

1 Action Chaos : ne révéléz pas la prochaine carte de la réserve Or, c'est-à-dire que seul l'effet de la section du haut est appliqué (la Force de Combat du Monstre est augmentée de 2, mais l'effet de Régénération est ignoré puisque le Monstre n'a pas encore subi de Dégâts). La carte reste en jeu pour son Effet continu (Régénérer).

2 Actions Chaos : révéléz la prochaine carte et commencez immédiatement une nouvelle pile. Complétez cette seconde pile normalement (continuez de révéler des cartes jusqu'à ce que vous en ayez révélé suffisamment pour que la pile soit complète ou que vous ayez révélé une carte différente).

Remarque : si la prochaine carte révélée est encore une carte Guérison, continuez de révéler des cartes jusqu'à ce que vous révéléz une carte qui n'est pas une carte Guérison et commencez une nouvelle pile avec cette carte. Remettez toutes les cartes Guérison révélées lors de cette étape au bas de la réserve Or. En résumé, il ne peut y avoir qu'une seule pile contenant une carte Guérison.



Contrôle Mental : les monstres utilisent leurs jetons Gaar avant que ne se résolvent les effets des cartes. Cela signifie que tout jeton Gaar volé à votre Héros via Contrôle Mental ne peut pas être utilisé avant le prochain Tour de Combat.

MORT DU HÉROS PENDANT LE COMBAT

Si votre Héros meurt lors d'un Combat avec un Monstre, suivez les règles normales de Résurrection, à l'exception près que le Joueur-Monstre ne gagne pas l'un de vos jetons Héros ; placez à

la place un jeton Chaos sur l'illustration de votre personnage sur votre plateau Héros.

N'oubliez pas d'ajouter 1 carte Or à la réserve Or lorsque vous piochez une carte Or après avoir ressuscité.

MODE COOPÉRATIF

Certains scénarios ont été pensés pour être joués en mode coopératif. Ceci étant, même les scénarios compétitifs peuvent être joués en mode coopératif, si vous le souhaitez.

En mode Coopératif, les règles normales s'appliquent, en effectuant les changements suivants :

- ◆ Lorsque vous réalisez une Action Commerce sur un lieu où se trouve le jeton Héros d'un autre joueur, vous ne devez pas payer d'Or à ce joueur.
- ◆ Pour réaliser une Action Extraction ou Défier un Élémentaire sur une case où un ou plusieurs joueurs ont placé un de leurs jetons, vous devez défausser 1 carte Or au lieu de payer de l'Or.

Toute interaction entre les joueurs est strictement interdite (ex. : donner un jeton Gaar ou tout autre Objet à un autre joueur, utiliser des Capacités ou un Équipement pour aider d'autres joueurs en Combat, etc.).

Procédez à une mise en place standard de la partie (voir page 5) en prenant en compte les changements suivants :

- ◆ Prenez deux dés d'un autre Héros et gardez-les sur le côté. Ce seront les dés du Monstre.
- ◆ Remettez dans la boîte les cartes Contrôle, elles ne sont pas utilisées lors d'une partie Coopérative.
- ◆ Mélangez la pile de cartes Combat et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, vous perdez 2 points de Réputation pour chaque jeton Chaos qui se trouve sur votre plateau Héros.

- ◆ Parmi les cartes Or, remplacez toutes les Cartes Possession par celles qui portent l'icone « un joueur ».

Suivez les règles mentionnées dans la partie « Changements dans la Mécanique du jeu » en mode Solo (page 31), à l'exception des points suivants :

- ◆ Utilisez un nombre de Rencontres égal au nombre de joueurs +2, de la même manière que pour une partie compétitive standard.

Remarque : si vous révélez la Rencontre Sorcière, utilisez les cartes du mode Solo (reconnaissables grâce à l'icone « un joueur »)

- ◆ Au début du tour de chaque joueur, ajoutez 1 carte Argent à la réserve Argent.
- ◆ Lorsque votre Héros meurt lors d'un Combat, perdez immédiatement 1 point de Réputation et ressuscitez dans la Chapelle comme d'habitude. Ne placez pas de jeton Chaos sur votre plateau Héros.
- ◆ Lorsque votre Héros meurt en dehors d'un Combat, perdez immédiatement 1 point de Réputation (au lieu de 2) et ressuscitez dans la Chapelle comme d'habitude.

Remarque : en mode Coopératif, il n'est pas nécessaire de procéder au Décompte final en fin de partie. Ceci dit, vous pouvez tout de même le faire si vous voulez connaître votre niveau de succès au cours de votre aventure dans Euthia.

SKOLDUR

Skoldur fonctionne de la même manière que les autres Héros, à quelques exceptions près.

JETONS DWURT

Il y a 5 emplacements de jetons Dwurt sur le plateau Héros de Skoldur. Au début de la partie, à la place des jetons Gaar, placez 5 jetons Dwurt dans les emplacements prévus à cet effet. Seuls des jetons Dwurt peuvent être placés dans ces Emplacements.



Vous pouvez toujours gagner des Gaars, en tant que Récompense ou depuis un Parchemin, par exemple, mais vous devez les stocker dans vos Besaces et non sur les emplacements Dwurt.

Vous pouvez convertir un jeton Gaar en un jeton Dwurt à tout moment, mais pas l'inverse.

Si vous mourez au Combat, prenez 3 jetons Gaar, comme d'habitude. Vous pouvez immédiatement convertir n'importe quel nombre de ces jetons Gaar en jetons Dwurt.

Pour Accomplir certaines Quêtes, vous aurez malgré tout besoin de jetons Gaar. Vous ne pouvez pas utiliser des jetons Dwurt pour remplacer les jetons Gaar dans ce contexte.

Les jetons Dwurt ne peuvent pas être vendus.

À l'inverse des autres Héros, vous ne pouvez pas dépenser de jetons Gaar pour modifier le résultat des dés ; vous pouvez le faire en dépensant des jetons Dwurt à la place. Vos jetons Dwurt sont utilisés comme des jetons Gaar, à l'exception des changements suivants :

- ◆ Ne relancez aucun dé.
- ◆ Ajoutez 3 à un de vos lancer de dés du Héros ou diminuez de 3 la Force de Combat d'un Monstre.



Les jetons Dwurt peuvent également être utilisés pour activer certaines de vos tuiles Héros. Vous trouverez plus de détails sur tous leurs effets dans l'Annexe, page 10.

Exemple d'activation d'une tuile avec un jeton Dwurt

DÉ DE DWURT

Au début de la partie, placez le Dé de Dwurt afin qu'il affiche zéro.

Chaque fois que vous dépensez un jeton Dwurt, que ce soit pour modifier le résultat d'un lancer de dés, ou pour utiliser l'effet d'une tuile Héros, augmentez la valeur du Dé de Dwurt de 1.

À la fin de votre tour, résolvez l'effet du Dé de Dwurt ou défaussez un Dwurt pour l'éviter. Dans les deux cas, remettez le Dé de Dwurt à zéro.

Remarque : la conversion de Gaar en Dwurt n'a aucun effet sur le Dé de Dwurt.

Si vous mourez des suites d'une Blessure infligée par le Dé de Dwurt, suivez les étapes qui s'appliquent lors d'une mort hors-combat (page 25), mais ne perdez que 1 point de Réputation au lieu de 2.

Si vous êtes vaincu lors d'un Combat ou si vous mourrez en dehors d'un combat, remettez le Dé de Dwurt à zéro sans résoudre son effet.

TUILES HÉROS

Contrairement aux autres Héros, Skoldur possède des tuiles Héros dont la valeur de Réputation est de 0. Ces tuiles ne sont pas pour autant des tuiles de Départ ; elles doivent être Dévoilées et Apprises comme toute autre tuile Héros qui possède une valeur de Réputation.



EFFETS DU DÉ DE DWURT



Prenez un jeton Dwurt.



Piochez une carte Argent.



Piochez 2 cartes Argent et subissez 1 Blessure.



Prenez 1 jeton Dwurt, piochez 3 cartes Argent, perdez 1 point de Réputation et subissez 2 blessures.



Prenez 1 jeton Dwurt, piochez 1 carte Or, perdez 1 point de Réputation et subissez 4 Blessures.



Prenez 2 jetons Dwurt, piochez 1 carte Or, perdez 1 point de Réputation et subissez 6 Blessures.

Remarque : en mode Solo, n'ajoutez ni carte Argent ni carte Or dans leurs réserves respectives.

GRIFFON

Le Griffon renouvelle l'expérience de jeu en offrant aux Trophées une nouvelle utilité. Il modifie cependant la manière dont les Héros se déplacent sur la carte et peut donc avoir une grande influence sur le déroulement d'un scénario et, dans certains cas, en réduire la difficulté. Lors d'une partie jouée avec des débutants, il est recommandé de ne pas utiliser le Griffon.

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec le Griffon, mélangez la tuile Territoire contenant le Griffon avec les tuiles Territoire choisies pour le Chapitre I (ce qui augmente le nombre de tuiles de ce Chapitre).



RÈGLES SPÉCIALES

Lorsqu'un joueur révèle la tuile Territoire contenant le Griffon, placez la figurine du Griffon sur la case Tanière du Griffon.

Lorsque vous vous trouvez sur la case Tanière du Griffon, ou jusqu'à 4 cases de distance de la position actuelle du Griffon, vous pouvez appeler le Griffon en défaussant une carte Trophée (Monstre ou Monstre Élite).

Remarque : lorsque vous appelez le Griffon depuis une position qui se trouve à 4 cases (ou moins) de lui, vous devez être en mesure de tracer un chemin de 4 cases (ou moins) qui traverse des tuiles Territoire révélées.

Le Griffon prend alors son envol et vous rejoint, avant de vous emmener immédiatement vers une autre case qui se trouve à 4 cases (ou moins) de votre position actuelle. Placez votre Héros et le Griffon sur la case choisie. Utiliser le Griffon fonctionne de la même manière que la Téléportation. Comme précédemment indiqué, le Griffon ne peut se déplacer qu'à travers des cases de tuiles Territoire révélées.

Remarque :

- ◆ Le Griffon ne révèle pas de nouvelles tuiles Territoire lorsqu'il se trouve en bord de carte. Vous ne pouvez révéler de nouvelles tuiles que depuis la case où vous avez déposé le Griffon.
- ◆ Si vous utilisez le Griffon pour pénétrer sur une case contenant un Monstre vaincu, vous devez immédiatement réaliser une Action Combat, comme d'habitude.
- ◆ Étant donné que vous ne pouvez pas conserver le Saboteur, le Complice et le Démon de magma en tant que Trophées, vous ne pouvez pas les utiliser pour appeler le Griffon.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX SCÉNARIOS

DÉVASTATION INCARNÉE

Si le Golem pénètre sur la case contenant le Griffon, placez le Griffon sur la case d'où le Golem vient de se déplacer.

LA RÉVOCATION DES ÉLÉMENTAIRES II ET III (SCÉNARIOS DES ÉLÉMENTAIRES)

Normalement, les tuiles Territoire du Chapitre I ne sont pas utilisées dans ces scénarios. Cependant, lorsque vous jouez avec le Griffon, prenez toutes les tuiles Fixes du Chapitre I et mélangez-y la tuile contenant le Griffon. Placez ensuite ces tuiles au-dessus de la pile de tuiles Territoire.

L'HISTOIRE D'EUTHIA

LA PLAINE DE KLADAR

« D'où vient l'eau qui alimente les puits ? »

« Pourquoi le bois brûle-t-il ? »

« Pourquoi ne puis-je m'aventurer le long de la digue ? »

Les enfants posent de nombreuses questions. Mais ils ne prennent jamais le temps de s'interroger sur les noms étranges que portent les endroits où ils vivent. Pour ma part, je me suis longtemps demandé d'où venait le nom de la contrée où je suis né : la plaine de Kladar. Son paysage est morcelé de fragments de roche et recouvert de forêts impénétrables. Bien chanceux est celui dont le regard parvient à voir au-delà de ses environs immédiats, tant le panorama est ponctué d'innombrables petites collines.

Au cours de mes études à Roden, il m'est toutefois apparu que le mot « plaine » était le plus adéquat pour décrire cette région de Euthia. Comparé au manque de relief des routes de Kladar, où la moindre butte agrémenté l'ordinaire du voyage, les chemins qui mènent aux autres cités semblent bien pénibles à emprunter. La carte de Euthia dévoile des sentiers tortueux, sinuant au cœur des plus étroits et des plus hauts versants des chaînes montagneuses, ondoyant le long de précipices vertigineux et côtoyant les rives de plusieurs lacs. À Roden, pèlerins et cavaliers ont la visite paisible.

Les *Chroniques de Davir* relatent l'histoire de deux cités florissantes débordant d'hommes et de femmes, de marchands et autres bardes : Leradin et Pryskora. Leurs écoles et leurs académies attirent des érudits venant des quatre coins de Euthia. Pourtant cahoteux sont les chemins qui parcourent ces provinces : sentiers enneigés, marécages périlleux et gués de rivière impraticables retardent considérablement la marche des soldats. Sans compter les conflits qui font rage entre familles rivales, ducs et monarques, qui s'affrontent sur ces routes depuis des temps immémoriaux, avec la violence et le fracas d'une averse printanière. Sur ce parcours, nul n'est en sécurité : ni les simples voyageurs ni les hommes fortunés accompagnés de leur escorte, car nombreux sont les brigands et les maraudeurs qui arpentent le pays pour s'attaquer à tous ceux qui croisent leur route. Nul étonnement à ce que le royaume soit rongé par la magie du Faër, nourri du sang versé lors des nombreuses batailles et des crimes marqués par l'arrivée de Rasgaroth. Ses ravages ont meurtri le pays tout entier, laissant sa grandeur s'évanouir en volutes de fumée caressant les griffes acérées des dragons.

LA GANGRÈNE NOIRE

Les cicatrices de la guerre, des escarmouches locales et des révoltes paysannes sont encore perceptibles dans les esprits, les villes et les paysages. Même après toutes ces années, les plaies engendrées par ces querelles meurtrières et ces rivalités politiques restent béantes et défigurent le pays. Aujourd'hui, avec le recul, ces batailles n'étaient guère que des chamailleries de fratrie.

Imaginez une brume nauséabonde provenant des marécages et des forêts inondées avoisinantes. L'ambiance d'une soirée d'automne baignée de soleil, le parfum des pommes récemment tombées au sol, soudain engloutis par des miasmes putrides, laissant sur leur passage des vapeurs pestilentielles aux relents humides. C'est ainsi, lentement et inexorablement, que Rasgaroth s'est insinué dans nos vies. Au rythme de ses pas, la terre s'est mise à exhaler la magie du Faër, asphyxiant notre

existence comme des sources sulfureuses feraient suffoquer une forêt tout entière.

À l'image d'une gangrène, qui dévore d'abord les orteils avant de gagner le reste du corps, la nouvelle nous parvint d'abord des régions frontalières – et ne sembla pas émouvoir outre mesure le reste du pays, qui, comme à son habitude, ne se sentit guère concerné par ces conflits lointains. Ceux qui en savaient plus que les autres se contentèrent de plonger la tête dans le sable en espérant que cette inhabituelle « infection » finirait par se dévorer elle-même. Bien mal leur en prit ! Tel un patient qui refuse d'admettre que son sort est scellé, Kladar sortit trop tard de sa torpeur, presque complètement absorbée par Rasgaroth, celui que l'on surnommait également « la Gangrène Noire ». Pendant deux longues années, le mage noir et ses hommes de main rongèrent chaque territoire, l'un après l'autre. Le peuple se souleva pour défendre ses terres. Chevaliers, soldats, paysans : tous combattirent cette infecte pestilence qui gagnait peu à peu le cœur des terres. Tous combattirent cette infecte pestilence qui gagnait peu à peu le cœur des terres.

L'issue fut fatale... À la fin ne restèrent que des cadavres en décomposition, tandis que les plaintes des âmes brutalement arrachées au monde ne cessaient de retentir dans l'air.

Sous l'effet de la peur, par opportunisme et par instinct de survie, la plupart des souverains tombèrent sous l'emprise de Rasgaroth et récoltèrent les fruits de leur nouvelle allégeance. Les forces alliées survivantes s'unirent sous la bannière de Bolir Marathy, souverain de Pryskora et des Plaines Mordorées. Pendant un instant, le destin sembla jouer en la faveur de la résistance, qui parvint à empêcher Rasgaroth de gagner du terrain. Dans la bataille, l'armée de Rasgaroth perdit de son prestige et de sa dignité, de nombreuses forteresses et de nombreux châteaux furent repris des mains de l'ennemi. Puis vint la Bataille de Tarima, orchestrée depuis le promontoire du mont Vajira par la Gangrène Noire elle-même. Bien que son armée se retrouvât de plus en plus acculée le long des étroits sentiers menant à un point d'étranglement au sommet de la montagne, ses dents ne cessaient de flamboyer sous les ténèbres de son capuchon, dans un sourire machiavélique. Cette bataille décisive, il savait qu'il allait la remporter, grâce à une sournoiserie et cruelle stratégie. Il avait promis de vastes territoires et de nombreuses récompenses aux familles Naruzil et Void, éléments-clés de la résistance alliée, dont il était parvenu à s'arroger la loyauté. À l'insu de la résistance, ces traîtres placèrent leurs soldats corrompus en position d'arrière-gardes lors de cette bataille. Au signal de la Gangrène Noire, les traîtres se retournèrent contre leurs frères et les massacrèrent, alors même que ces derniers tentaient de battre en retraite. Ce qui resta de l'armée se fit ainsi décimer des deux côtés par l'ennemi. Mais aux yeux du mage, la mort était un châtement bien trop trivial à infliger aux soldats de Marathy. Alors qu'ils étaient épuisés et terrorisés, pressés par l'ennemi contre les rochers qui se dressaient le long des étroits sentiers de la montagne, le Faër se mit à jaillir du sol sablonneux sous leurs pieds, plantant ses mâchoires insidieuses dans leur âme, les arrachant de leur corps comme on arracherait de mauvaises herbes. Les familles perfides des Naruzil et des Void, enivrés par la victoire de leurs armées, furent récompensés à Pryskora. Aveuglés par les richesses qui leur avaient été promises, ils ne se doutèrent pas un seul instant que leur tour était venu, et que le mal qu'ils servaient allait les conduire à leur perte, à l'intérieur de leurs murs autrefois imprenables. N'étant plus utiles aux desseins de Rasgaroth, ils brûlèrent dans les flammes des ténèbres, leurs précieuses cités disparaissant avec eux. Rasgaroth retourna alors à Arakius, la citadelle de la sorcellerie et de la mort, dont l'ombre s'étendait désormais à travers la plaine de Kladar.

L'APPEL DES DRAGONS

Les champs continuaient de verdoyer. Le bétail continuait de brouter paisiblement l'herbe ondulant dans les prairies. L'eau pure des rivières nous parvenait toujours des montagnes ou bien, comme toujours sous la chaleur du soleil d'été, s'évaporait pour ne plus former qu'un mince filet. Les enfants venaient au monde et étaient choyés. Les plus jeunes se chamaillaient les uns les autres ou prenaient plaisir à participer aux festivités traditionnelles. À première vue, rien n'avait changé. Pourtant... tout autour de nous exhalait la mort, absolument tout : nos foyers, nos vêtements, même nous. Des rumeurs nous parvinrent. On parlait de villages dont tous les habitants avaient soudainement disparu... de villages fantômes. Kladar, d'habitude si animée et pleine de vie, tomba dans un sinistre silence. Son prestige, qui resplendissait autrefois au-delà de ses frontières, fut peu à peu réduit à néant. Les commerçants qui arpentaient ses routes tremblaient de peur, terrorisés par les serviteurs de Rasgaroth.

Pour autant, aucune révolte n'eut lieu pour tenter de désarçonner la Gangrène Noire. Nulle âme n'osa protester, nulle âme ne chercha à venger les morts. Le commun des mortels était impuissant face au Faër invoqué par Rasgaroth. Ne restait alors plus qu'à se tourner vers les mages...

Un grand nombre de mages furent emportés par la cupidité de l'homme. Des individus prêts à tout pour quelques deniers informaient l'ennemi des endroits où se trouvaient les mages. Des dénonciateurs qui, autrefois, étaient les alliés des mages et étaient censés les protéger. D'autres parvinrent à fuir et à trouver refuge dans les montagnes, dans des endroits reculés et oubliés des hommes, ou dans des cachettes aménagées en sous-sol chez des âmes charitables. Certains de ces mages délaissèrent leur art et se mêlèrent au commun des mortels, s'attachant à régler les tracas du quotidien, plutôt qu'à combattre l'ennemi. En vérité, seule une poignée d'Ordres étaient suffisamment puissants pour conserver leur nom et leurs membres secrets. Parmi eux, l'Ordre de Vis fut le seul à continuer de chercher un remède contre ce mal incurable qui avait fini par atteindre les terres les plus reculées du pays.

« C'est en arrachant le tissu nécrosé que l'on guérit une plaie. C'est en apposant un métal brûlant sur la peau que l'on guérit un ulcère ou une morsure de serpent. Seul le feu peut vaincre la Gangrène Noire », tonna Tyvor de Dalam, qui œuvrait avec ténacité pour convaincre ses pairs qu'il connaissait le moyen de venir à bout de Rasgaroth. Sa solution, personne avant l'apparition de la Gangrène Noire n'aurait osé y penser, ni même la murmurer. Nul besoin de se tourner vers les anciens manuscrits, à moitié tombés dans l'oubli, pour trouver à travers le monde des légendes sur les dragons, et le danger de les inviter dans son foyer. Mais le désespoir et la soif de vengeance aveuglèrent même les mages les plus sages. L'un après l'autre, ils consentirent à suivre Tyvor. Puis, quand le Cercle de Lowen et tous ses prêtres furent décimés, même le Conseil des Glorieux en oublièrent leur sagesse.

Quelques années auparavant, tout invocateur aurait éclaté de rire en entendant parler du Charme des Dragons. Les Dragons, créatures mystérieuses, s'étaient peu à peu désintéressés des affaires des hommes et avaient fini par se retirer du monde. De puissants mages de renom étaient cependant parvenus à attirer des dragons grâce au sortilège du Charme, et l'espace d'un instant prirent conscience de leur puissance. Ils savaient désormais qu'il était possible de charmer les dragons. En théorie... Car en pratique, c'était totalement irréalisable. Mais les choses prirent une autre tournure... Le Faër se nourrissait désormais de l'agonie, des meurtres et de la torture, ce qui le rendit accessible à tous, même au plus commun des herboristes.

La toile du destin, sur laquelle était imprimée la fortune des traîtres de la Bataille de Tarima, prit le visage de Rasgaroth lui-même. Ses années de tyrannie avaient disséminé tant d'énergie obscure à la surface de Kladar, que les mages de l'Ordre de Vis parvinrent à l'utiliser pour attirer trois puissants dragons aux alentours de la citadelle d'Arakius. L'Ordre parvint à soumettre les dragons à sa volonté et les envoya détruire par le feu les ténébres qui s'étaient emparées de la citadelle. Les créatures déployèrent leurs ailes et fendirent l'air en direction des remparts, les yeux brillant de noirceur. Le mage noir lui-même se matérialisa pour défendre le cœur de son royaume. Ces affrontements eurent de nombreuses conséquences inattendues. Des spectres et des esprits sortirent de terre, sous l'apparence d'êtres humains. Une litanie de cris et de hurlements, de bourdonnements et de craquements, suivit le sillage des flammes des dragons. À la fin, il ne resta rien, à part les torsos calcinés et presque irréels des serviteurs du mage noir. Rasgaroth se dressa alors seul, encerclé de tous les côtés, animé par une rage folle, mais impuissant, abandonné par la magie perfide du Faër. Pendant un jour et une nuit, il resta là où il s'était fièrement dressé, noyé sous le souffle brûlant des dragons. La colonne de feu qui entourait son corps appauvrit ses pouvoirs, jusqu'à ce qu'il soit finalement dévoré par les flammes et que les Dragons empêchent son âme gémissante de trouver le repos.

UN PAYS EN FLAMMES

Avec l'aide de ces géants à écailles, les mages rasèrent les fortifications, les tours, et toutes les structures de la citadelle d'Arakius. La Gangrène Noire fut vaincue, mais son obscure influence restait gravée dans les pierres et dans le sol, et devait en être extirpée. Les caves, les caveaux et les donjons furent ensevelis. Et tandis que la nouvelle de la chute de Rasgaroth s'étendait par-delà la Plaine de Kladar, chaque parcelle de terrain fut purifiée par le feu des dragons. L'immense poids d'une trop longue oppression fut levé et le monde, apaisé, fut en liesse.

Mais l'homme se laisse aisément corrompre par le pouvoir, surtout lorsqu'il est immense. Et puisque l'Ordre de Vis avait les dragons sous son contrôle et avait rétabli la paix grâce à eux, pourquoi diable aurait-il fallu les renvoyer d'où ils venaient ?

En dépit des objections justifiées du Conseil de Glorieux, l'Ordre de Vis décida de garder sous son joug les dragons, jusqu'à ce que l'ordre et la paix soit entièrement rétablis et que tous les serviteurs de l'ancien tyran soient retrouvés et châtiés.

Étonnamment, Tyvor, ce héros qui avait émis l'idée d'avoir recours aux dragons, fut le premier à remarquer que les rôles de maître et de laquais commençaient à s'inverser. Les dragons s'émancipèrent de la volonté des mages et Kladar devint prisonnière de leurs griffes et de leurs crocs, consumée par les flammes des créatures qui l'avaient autrefois sauvée.



L'ÉVEIL

Mes paupières s'ouvrirent lentement, très lentement. Mon champ de vision s'élargit et les ombres au-dessus de moi devinrent plus précises. J'étais allongé au sol, immobile, l'échine parcourue par la sensation glacée d'une pierre juste sous mon corps. Je n'étais plus plongé dans l'obscurité. Je n'essayais plus de chasser mes cauchemars. Je me contentais d'observer cette frontière vaporeuse entre le rêve et la réalité, transformant mes visions d'horreur en souvenirs, certes désagréables, mais ordinaires.

Soudain, le monde, immobile et silencieux derrière son voile, émit un sifflement... comme un grincement de dents, suivi par la voix ferme d'une femme.

« C'est quoi cette chose sur ton cou ? Tu as du fumier à la place du cerveau ou quoi ? Ce foutu lézard n'a rien à voir avec un sanglier que tu peux frapper jusqu'à ce qu'il s'écroule. À quoi tu pensais ? »

Je ne souhaitais guère détourner le regard de ces ombres, apaisantes, qui flottaient juste au-dessus de moi. Malheureusement, quand on évite tout ce qui est désagréable, on ressent des émotions, et les émotions remuent les pensées. Ces pensées finirent par dissiper les ombres mouvantes des limbes et me ramenèrent à la dure et froide réalité.

J'entendis une autre voix : « Ben, moi au moins, j'ai essayé de sentir son odeur. Et tu sais quoi ? Ça sentait la mort, une carcasse de trois jours, toute pourrie. Il aurait dû sentir la fumée ou le soufre, n'est-ce pas ? Ben non, il sentait le cadavre laissé en plein air. Aussi brillant que la forge de Doribor, mais aussi puant que la mort elle-même. »

Je parvins à afficher un sourire contrit, fendant ma barbe de plusieurs jours.

« Ça intéresse qui, ce qu'il sentait ? Ça intéresse qui, hein ?! » C'était un cri perçant, un mélange d'hystérie et de fureur.

Mes yeux passèrent du regard malicieux de Dral au dos musclé, tendu par la rage, de Keleia, avant de se poser sur la peau noircie de son crâne.

« C'est pas passé loin », déclara Dral, avec un sourire d'excuse.

« Pas loin ? Tu veux dire quand tu as sauté en l'air après qu'il t'a touché avec sa queue ? C'est ça que t'entends par "pas loin" ? »

Keleia cracha, et leva rageusement le poing pour frapper Dral. Alors qu'elle amorçait son mouvement, elle laissa échapper un cri à la vue du sang qui dégoulinait de sa plaie suturée et s'écrasait au sol.

Je me relevai et m'assis, droit comme un i, face à la porte, qui s'ouvrit soudain à la volée. Un moine portant un capuchon d'herboriste entra dans la pièce, accompagné par une lumière tamisée et par l'odeur d'huile de suif en train de brûler.

« Qu'est-ce qui vous est passé par la tête, bon sang ? » Les jointures de ses mains étaient devenues blanches, tant il serrait les poings de rage. Il continua de vociférer à l'intention des deux autres : « Vous avez une idée de tout ce qu'on a dû faire pour vous ramener à la vie ? Le Frère Borist est mort, et Pedorino a complètement perdu la tête – désormais on doit lui mettre des couches et le nourrir à la petite cuillère. Vous dites que vous êtes venus pour nous sauver ? En réalité, vous êtes juste deux vieilles sorcières édentées se querellant pour des peccadilles ! Des aventuriers ? Des héros ? En tout cas, vous n'êtes ni l'un ni l'autre pour moi. »

Avant qu'Æl, frêle et recroquevillée dans un coin de la pièce, ne puisse ouvrir la bouche et objecter, le moine reprit ses invectives : « On a tout sacrifié, y compris nos vies, pour protéger ceux qui, comme vous, prétendaient être des guerriers, des sauveurs. Et

toi... » Son regard se tourna vers Dral, son visage était déformé par la colère : « Tu crois que c'est un jeu d'enfant de te ramener à la vie, pas vrai ? Mais en connais-tu vraiment le prix ? »

« Sofien, mon frère. » Le ton calme de ma voix fit sursauter tout le monde. Nul besoin de hurler pour faire taire l'honorable moine de l'ordre de Saint-Michel et éviter que d'autres cris ne franchissent ses lèvres.

« Vous pouvez penser que Tamariel de Davir n'est qu'un personnage de légende. Mais croyez-en mes paroles, il a bel et bien existé, et il était au moins aussi brave que l'histoire le raconte. Dites-moi, mon frère, pourquoi pensez-vous qu'il n'a jamais tué de dragons ? Comment se fait-il qu'il n'en ait jamais tué aucun ? »

Sous le poids de ma question, Sofien le moine se renfrogna, l'esprit torturé. Il ne répondit pas.

« Parce qu'il n'en a pas eu l'opportunité. Il n'avait aucune chance, parce qu'il n'a pas pu apprendre de ses erreurs... Il n'y a pas de deuxième chance face à un dragon. Un esprit courageux et une épée affûtée ne sont pas des armes suffisantes. Les dragons sont des créatures d'un autre monde. Ils ne vivent pas selon nos règles et dépassent tout ce qu'il est possible d'imaginer. Ils se nourrissent du Faër et le Faër se nourrit d'eux. Si vous pensez pouvoir faire mieux, laissez-moi vous suggérer quelque chose : la prochaine fois, accompagnez-nous. Tenez-vous à quelques centimètres de leur mâchoire, et montrez-nous comment faire pour mieux maîtriser nos émotions face à ces géants. Montrez-nous comment faire pour rester maître de soi, quand leur voix s'insinue dans votre esprit, à tel point que vos désirs se confondent avec les leurs. Les Frères Noris et Pedorino se sont portés volontaires ; ils savaient dans quoi ils s'engageaient et connaissaient les risques. Soyez honnête envers vous-même, cher frère : avez-vous pitié d'eux ou craignez-vous de connaître le même sort ? Désirez-vous, vous aussi, découvrir la sensation de votre bras déchiqueté, de votre corps brûlé par leurs flammes, de votre âme est dissoute par leur salive ? Désirez-vous vraiment savoir ce que ça fait de mourir et de vous réveiller avec le souvenir de votre propre mort ? »

« Ne sois pas trop dur envers lui, Maeldur ». La voix de baryton du supérieur du monastère jeta un seau d'eau froide sur les charbons ardents de ma colère, au moment où ils étaient sur le point de s'embraser. « Frère Sofien, auriez-vous l'obligeance de nous aider à préparer des cataplasmes ? »

Je repris mes esprits. Le moine venait certainement de pleurer la mort de ses frères. Il était marqué par leur disparition. Je m'étais montré injuste. Mais notre seule chance de réussir était de ne pas succomber au faste de la pitié.

« Trop dur ? Je ne connais pas ces mots. »

« Peut-être », murmura Kavilin d'une voix douce. « Mais tu as besoin de lui autant que nous avons besoin de toi. Aucun de nous n'a vraiment le choix et il serait préférable de coopérer plutôt que de se déchirer les uns les autres. »

En effet, il avait raison. Dral s'appuya sur un banc de soins en granite et Keleia posa sa tête sur son épaule. Æl ravala sa fierté et posa son menton sur ses genoux, tandis que des larmes coulaient le long de ses joues.

« Nous ne lui devons rien. Et lui non plus ne nous doit rien. À quelques exceptions près, nous payons tous au prix fort l'issue de la bataille d'Arakius. Il ne faudrait pas qu'il l'oublie. »

Je me tournai vers mon ami, afin de trouver du réconfort dans son regard chaleureux et plein d'espoir. Et malgré le feu qui brûlait au fond de moi, un léger frisson parcourut mon échine lorsque mon regard croisa, par-dessus son épaule, les yeux bleus et glacés de Taesiri.

INDEX

- A**
Accomplir une Quête 24
Acheter un Objet 15
Action 10
Action Chaos 32, 33
Action Combat 10, 13, 16
Action Commerce 15, 16
Action Extraction 14
Action Gratuite 10, 13, 23
Alchimistes 15
Apprendre une Capacité 15, 26
Arme 20, 26-28
Armure 28, 29
Avant un Combat 16, 27
- B**
Besace 27
Blessure 20, 25
Bouclier 18, 19
Butin 22
- C**
Capacité 27
Capacité de Combat 20, 27
Carte Argent 22
Carte Combat 31, 32
Carte Contrôle 8, 17
Carte des Territoires 5, 11-13
Carte Or 17, 22, 23
Case Délivrée 13
Case Mine 14, 22
Case Rencontre 24
Caverne 12, 14
Chapelle 9, 14, 23
Chapitre 5, 12
Chariot Minier 14
Comptoir Commercial 12, 15, 22, 29
Coût de déverrouillage 24
- D**
Dé de l'Espoir 7, 16, 20, 22
Décompte final 24, 31
Défier un Élémentaire 24
Dégât 20, 21
Déplacement 10, 11, 13
Désengager 9, 28
Déséquiper 16, 26, 29
- Déverrouiller un emplacement 15, 27, 29
Dévoiler une Tuile Héros 16, 26
Dwurt 34
- E**
Effet continu 23
Effet permanent 27
Effet utilisable une seule fois par Manche 28
Élémentaire 12, 13, 17, 18, 20
Emplacement Équipement 28, 29
Emplacement Équipement verrouillé 29
Emplacement Héros 6, 28
Emplacement Héros verrouillé 27
Engager une tuile 9, 27-29
Équipement 16, 24, 26, 29
Équiper 15, 16, 26, 28, 29
Essence 24, 27, 28, 30
- F**
Force de Combat 18-20, 32
Force de Combat Finale 19, 20
- G**
Gaar 11, 17, 19, 28
Gemme 6, 9, 16, 18, 24, 28, 29
Griffon 35
- I**
Immunité 31
Infliger des Dégâts 21
Initiative 18
Intervention de Shii 21
- J**
Jeton Chaos 17, 23
Jeton Commerce 22
Jeton Dégâts 6, 20
Jeton Effet Global 17
Jeton Héros 22-25
Jeton Interaction 14, 22, 24
Joueur-Héros 16-20
Joueur-Monstre 16-20, 23
- L**
Lac 12, 14
Lancer de dés d'Attaque du Héros 20, 23
Lancer de dés d'Attaque du Monstre 18, 19, 23
Lancer de dés du Héros 10, 20, 21, 24
Légende 12, 14
- M**
Marchands 12, 15
Mode Coopératif 10, 34
Mode Solo 31
Monstre 13, 16-23, 30, 31
Monstre Élite 30
Montagnes 12, 14
Mort 21, 22, 25, 31, 33
- O**
Objet 15, 16, 28
Offre 15, 16
Or 15, 24, 29
Orfèvrerie 28, 29
- P**
Parchemin 18
Patte de lapin 18
Phase d'Attaque du Héros 18, 20, 27
Phase d'Attaque du Monstre 18-20, 27
Phase de Soins du Héros 18
Piste de Manches 7, 10
Piste de Réputation 7, 26
Plateau Héros 6, 9, 28
Plateau Scénario/Commerce 7
Point de Mouvement 10, 11, 25
Portail 13
Potion de Soins 22, 23
Pouvoir de l'Élémentaire 11, 12, 18, 20
Pouvoir de l'Élémentaire d'Air 11, 18, 20
Pouvoir de l'Élémentaire d'Eau 14
Pouvoir de l'Élémentaire de Feu 13
Pouvoir de l'Élémentaire de Terre 11, 18, 20
Préparation du Combat 16
Prime 30, 31
- Q**
Quête 12, 13, 24
- R**
Récompense 21, 24, 31
Rencontre 12, 13, 24, 32
Renouveler l'Offre 15
Réputation 21, 26
Réserve Argent 32
Réserve Or 32, 33
Ressource Naturelle 8, 14-16
Résurrection 25, 33
- S**
Santé 6, 25, 28
Santé du Monstre 17, 20
Santé Maximale 25, 28
Scénario 5, 34
Se Soigner 16, 23
Set d'Armure 30
Skoldur 34
Soins 18, 25
Symbole de Déclenchement 27
Symbole Manuscrit 26
Symbole Monstre 13, 22
Symbole Trèfle 10, 18
- T**
Tanière 30
Téléportation 13
Tour de Combat 18
Tours des Sauroctones 12, 14-16
Trésor 24
Trophée 22, 31
Tuile Fixe 5
Tuile Héros 6, 26
Tuile Héros de Départ 5, 6
Tuile Marchand 7
Tuile Récompense 13, 32
Tuile Rencontre 5
Tuile Scénario 5
Tuile Spéciale 14
Tuile Territoire 11-14, 31
Tuile Territoire de Départ 5, 9, 23
- V**
Vendre un Objet 15, 16, 29

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

EUTHIA: TORMENT OF RESURRECTION

Équipe de Diea Games

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Illustrations

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Conception graphique

IVETA DOLEŽALOVÁ

Modélisation

VLADIMÍR TUREK

Équipe de financement participatif

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Production

CARL MATTHEWS

Écriture et mise en page du Livret de règles

GAMING RULES!, ALLADJEX, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Traduction et relecture du Livret de règles français

CÉDRIC JULLIEN (IN LINGUA VERITAS), LUCAS AZAÏS,
YVES-ARNAUD JOURET

Un grand merci pour votre aide, vos retours et votre support financier sur Kickstarter. Sans vous, rien de tout cela n'aurait pu être possible. Nos remerciements particuliers à :

◆ TOUS NOS AMIS ET TESTEURS

◆ TOUS NOS CHERS BACKERS

Pour toute assistance, contactez-nous à l'adresse steamforged-games.gorgias.help.

DIEAGAMES.COM

STEAMFORGED.COM

Le produit final peut être différent de celui représenté sur les images.

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. IL N'EST PAS DESTINÉ AUX PERSONNES DE 13 ANS ET MOINS.



DIEA
GAMES



ÉQUIPE DE STEAMFORGED GAMES

Co-fondateurs

Mat Hart (CCO)

Rich Loxam (CEO)

Président exécutif

Simon Spalding

Responsables non exécutifs

Ron Ashitiani

Directeur des investissements

Rob Jones

Conception et développement

Richard August

Jordan Connolly

Alex Hall

Ginny Loveday

Fraser McFetridge

Steve Margetson

Sherwin Matthews

Nick Niotis

Jamie Perkins

Modélisation et illustrations

Ben Charles

Russ Charles

Holly Woolford

Conception graphique
et mise en page

Elliott Smith

Jessica Santoso

Abigail Thornton

Joe Thornton

Kelly Vizma

Production

Ben Clapperton

Candy Chan

Matthew Elliott

Carl Matthews

Lu Mingjing

Tom Rochford

Finances et IT

John Higham

Vanessa O'Brien

Amy Rapaport

Marketing et gestionnaires de
communauté

Tom Hart

Steve Hough

Krystal Kennedy

Chynna-Blue Scott

Ben Taylor

Accréditation et commerce

Toby Davies

Firoz Rana

Jo Turner

Opérations et exécution

Judy Guan

Richard Jennings

