

# MÉCANIQUE DU JEU

## AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE

### Tous les joueurs :

- Placent 1 de leurs jetons Action de chaque type (Extraction, Commerce et Combat) sur le plateau Héros.
- Désengagent tous leurs Objets et Capacités engagés en les faisant pivoter vers leur position initiale.
- Retournent toutes leurs Gemmes sur leur face active.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue alors un tour.

### TOUR D'UN JOUEUR

#### Durant son tour, un joueur peut :

- Se déplacer en dépensant des points de Mouvement.
- Réaliser des Actions Extraction, Commerce ou Combat en dépensant des jetons Action ou en utilisant des Capacités.
- Réaliser des Actions Gratuites dans les lieux où cela lui est possible.

Ces Actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'un joueur le souhaite.

#### À la fin de son tour, le joueur :

- Stocke un de ses jetons Action inutilisés (s'il en a).
- Révèle de nouvelles cartes Rencontre (s'il a rempli une Quête).

### FIN DE LA MANCHE

- Le jeton Héros sur la piste de Manches est déplacé d'une case vers l'avant.
- À moins que la partie ne prenne fin, une nouvelle manche commence avec le premier joueur.

### FIN DE LA PARTIE

- La partie prend fin après un certain nombre de manches, indiqué par le Scénario sélectionné.
- Les joueurs procèdent alors au Décompte final.

# COMBAT

## PRÉPARATION DU COMBAT

- Déterminez le JM.
- Le JM révèle une carte Monstre et prend les cartes et les jetons indiqués.
- Si nécessaire, utilisez un jeton Effet Global.

JH = Joueur-Héros  
JM = Joueur-Monstre

## INITIATIVE

Utilisez

## TOURS DE COMBAT

### 1. Soins du Héros



### 2. Attaque du Monstre

**A** D'abord le JH, ensuite le JM.

**B** Après avoir lancé les dés, appliquez l'Intervention de Shii et les Effets des Élémentaires.

**C** JH et JM.

D'abord le JM, ensuite le JH.

**D** La Santé du Héros est réduite.

### 3. Soins du Héros



### 4. Attaque du Héros

**A** D'abord le JM, ensuite le JH.

**B** JH. Après avoir lancé les dés, appliquez l'Intervention de Shii et les Effets des Élémentaires.

**C** JH et le Dé de l'Espoir.

**D** Le Héros inflige des Dégâts au Monstre.

## FIN DU COMBAT

### Si vous avez vaincu le Monstre

- Prenez la Récompense, le Trophée et le Butin.
- Récupérez du Dé de l'Espoir.
- Placez / / .

### Si vous avez été vaincu

- Remplacez la carte Monstre au sommet de la pioche.
- Donnez au JM.
- Placez votre Héros dans la Chapelle.

# GEMMES

## Améthyste



## Rubis



## Onyx



## Émeraude



## Saphir



## Opale



## Démonite



## Diamant



# ESSENCES

## Terre



## Eau



## Air



## Feu



## POUVOIR DES ÉLÉMENTAIRES

### Air

Retourne le dé de plus haute valeur sur sa face opposée



### Terre

Augmente la valeur des dés



### Eau

Soigne votre Héros



### Feu

Inflige des Blessures à votre Héros



## SE RENDRE À LA CHAPELLE

Ne nécessite pas d'Action Commerce



## RÉSURRECTION

Placez votre Héros dans la Chapelle et :

Si vous avez été vaincu par un autre joueur...



Dans tous les autres cas...



## RÈGLES DE COMMERCE

Vous pouvez réaliser les Transactions suivantes autant de fois que vous le souhaitez :

- Acheter un Objet
- Vendre un Objet
- Vous soigner
- Acheter du Gaar (seulement dans les Tours des Sauroctones)
- Dévoiler des tuiles Héros
- Apprendre une Capacité
- Déverrouiller un emplacement Héros ou Équipement

Vous pouvez vendre vos Objets pour leur prix de vente

Gemmes / Essences (2)

ne peuvent être vendus

## MARCHANDS

/ 5

0 Une fois par Action Commerce

1

## ALCHIMISTES

1 / 8

0 Une fois par Action Commerce

1

## TOURS DES SAUROCTONES

1 / / 12

0 Une fois par Action Commerce

1

## SCORE - RÉPUTATION

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.

## SCORE - VALEUR DES BIENS ET POSSESSIONS

5 =

1 **Coût d'Apprentissage** (Capacité) ou **prix d'achat** (Équipement) des tuiles Héros



2 **Emplacements Héros déverrouillés**



3 **Gemmes / Essences** = 2



4 **Prix d'achat des Objets**



5 **Emplacements Équipement déverrouillés**



6 **Tuiles Ressources Naturelles**  
Gagnez la Réputation ainsi que l'Or indiqués. S'il n'y a pas de Réputation, gagnez la valeur d'Or la plus élevée.

# SYMBÔLES ET ICONES

 **Réputation :** gagnez ou perdez de la Réputation.

 **Or :** prenez, vendez ou payez jusqu'à la valeur indiquée.

 **Potion de Soins :** prenez une tuile Potion de Soins.

 **Mouvement :** recevez des points de Mouvement.

 **Téléportez-vous de** la valeur indiquée (au max.).

 **Gaar :**

- Utilisé pour modifier le résultat des dés.
- Prenez, défaussez ou utilisez des jetons Gaar pour un effet particulier.

 **Dwurt :**

- Utilisé pour modifier le résultat des dés.
- Prenez, défaussez ou utilisez des jetons Dwurt pour un effet particulier.

 **Manuscrit :** dévoilez des tuiles Héros.

 **Renouvelez l'Offre** du Comptoir Commercial visité.

 **Essence d'Air :** le Monstre ne lance qu'un seul dé.

 **Pouvoir de l'Air :** retournez le dé de plus haute valeur.

 **Chaos :** utilisé pour jouer des cartes Argent et Or.

 **Carte Argent :**

- Utilisée lorsque vous contrôlez un Monstre.
- Piochez ou défaussez une carte Argent pour un effet particulier.

 **Carte Or :**

- Utilisée lorsque vous contrôlez un Monstre.
- Piochez ou défaussez une carte Or pour un effet particulier.

 **Monstre (Élite) :** Niveau de difficulté 1

 **Monstre (Élite) :** Niveau de difficulté 2

 **Monstre (Élite) :** Niveau de difficulté 3

 **Chariot Minier :** piochez 3 Ressources Naturelles et gardez-en 1.

 **Immunité** contre tous les effets, à l'exception des Dégâts.

 **Crâne :** un Héros ou un Monstre meurt.

 **Trèfle :** modifie le résultat du lancer de dés du Héros de la valeur indiquée.

 **Patte de lapin :** modifie la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée.

 **Blessure :** réduisez la Santé du Héros de la valeur indiquée.

 **Modifie la valeur des Blessures infligées.**

 **Dégâts :** infligez au Monstre les Dégâts indiqués.

 **Modifie la valeur des Dégâts infligés.**

 **Soins du Héros :** soignez-vous de la valeur indiquée.

 **Restaurez la Santé à son niveau Maximale**

 **Soins du Monstre :** Soigne le Monstre de la valeur indiquée.

 **Santé du Héros :** augmente votre Santé Maximale de la valeur indiquée.

 **Santé du Monstre :** indique le niveau de Santé du Monstre.

 **Besace :** modifie le nombre de vos besaces.

 **Succès**

 **Échec**

 **Barre oblique :** Choisissez l'un des effets indiqués.

 **Point d'interrogation :** Marque une Rencontre

 **Symbole de la Rencontre Voleurs**

 **Vol :** volez n'importe quels Objets provenant de l'Offre choisie jusqu'à la valeur indiquée

## ACTIONS

 **Action** Extraction

 **Action** Commerce

 **Action** Combat

## PLATEAU HÉROS

 Casque

 Cuirasse

 Jambières

 Bottes

 Gantelets

 Anneau

 Amulette

## TUILES HÉROS

 **Arme, Bouclier**

 **Arme d'Initiative**

 **Capacité**

 **Capacité d'Initiative**

 **Dés :** lancer deux dés pour résoudre l'effet.

 **Tête de Loup :** cet effet dépend de la Force de Combat Finale du Monstre.

 **Dragon barré d'une croix :** cette tuile ne peut pas être utilisée lors d'un Combat contre un Dragon.

 **Triangle :** nécessite au moins 3 pièces d'Armure du même type.

 **Carré :** nécessite au moins 4 pièces d'Armure du même type.

 **Pentagone :** nécessite 5 pièces d'Armure du même type.

## DÉCLENCHEMENT

 **Effet permanent**

 **À tout moment**

 **Préparation du Combat**

 **Initiative**

 **Lancer de dés du Héros**

 **Avant le lancer de dés du Monstre**

 **Avant le lancer de dés du Monstre ou après le lancer de dés du Monstre**

 **Après le lancer de dés du Monstre**

 **Avant le lancer de dés du Héros**

 **Après le lancer de dés du Héros**

## TUILES TERRITOIRE

 **Tuiles Fixes**

 **Tuiles Rencontre**

 **Tuiles Scénario**

 **Autres tuiles Territoire**

## ICONES ET COULEURS DES HÉROS

 **Áel (blanc)**

 **Dral (bleu)**

 **Keleia (jaune)**

 **Maeldur (rouge)**

 **Skoldur (noir)**

 **Taesiri (violet)**

## NOMBRE DE JOUEURS

 **Ikone un joueur**

 **Ikone deux joueurs**

 **Ikone trois joueurs**

 **Ikone quatre joueurs**

## DÉCOMPTE FINAL

 **Jeton Héros**

 **Jeton Interaction**

 **Jeton Commerce**

 **Jeton Héros adverse :** Héros que vous avez vaincus en tant que JM

 **Point d'interrogation :** score pour les Quêtes accomplies

 **Couronne :** score pour les Primes remplies