

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



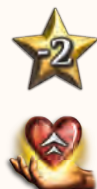
RÉSURRECTION

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



4 **Prix d'achat des Objets**

2 **Emplacements Héros déverrouillés**



5 **Emplacements Équipement déverrouillés**

3 **Gemmes / Essences** = 2



6 **Tuiles Ressources Naturelles**

Les Gemmes équipées comptent. Les Essences placées sur des tuiles Capacité ne comptent pas.

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

SYMBLES 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)

 **Drál** (bleu)


 **Keleia** (jaune)


 **Maeldur** (rouge)


 **Skoldur** (noir)


 **Taesiri** (violet)

NOMBRE DE JOUEURS

 **Icone un** joueur

 **Icone deux** joueurs

 **Icone trois** joueurs

 **Icone 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