

Ashraka

La légende du Rat-Sorcier

Un jeu inventé et créé par
Jean Charton et Céline Jacob

Certaines illustrations employées dans l'élaboration du prototype ont été glanées sur la toile et bien qu'elles soient susceptibles d'avoir subi des modifications, elles restent la propriété de leur auteur originel.

Le reste du contenu des règles du jeu est soumis à la protection de la licence Creative Commons relative au droit d'auteur pour les œuvres diffusées en ligne : attribution – pas d'utilisation commerciale – partage dans les mêmes conditions.



SOMMAIRE

INFORMATIONS	3	V. LES CARTES	19
BUT DU JEU	3	◆ CARTES TROUVAILLES	19
		1) Equipements (libre, aventure, combat)	19
LISTE DU MATÉRIEL	3	2) Instantanées (trésor, vide)	20
◆ MATÉRIEL DE BASE	3	3) Spéciales (quête, piège, chance)	20
◆ MATÉRIEL ADDITIONNEL DES AVENTURES	3	◆ CARTES ALLIÉS	21
		◆ CARTES MONSTRES	22
HISTOIRE	4	COMBATTRE UN MONSTRE	23
MISE EN PLACE GÉNÉRALE	4	◆ RAPPEL : PLACEMENT D'UN MONSTRE	23
MISE EN PLACE D'UNE AVENTURE	5	◆ ENGAGER UN COMBAT	23
SCHÉMA DE MISE EN PLACE	6	◆ PHASE DE COMBAT	23
		1) Actions de combat des Héros	23
DÉROULEMENT D'UNE AVENTURE	7	2) Jets de dés	23
I. DÉPENSER LES ACTIONS DES DEUX HÉROS	7	3) Maladies	24
II. TIRER UNE TUILE DESTINÉE	7	◆ VAINCRE OU RETIRER UN MONSTRE	24
III. UN NOUVEAU TOUR COMMENCE	8	◆ COMBATTRE À DEUX	25
IV. FIN DE L'AVENTURE	8	MOURIR DANS LE JEU	25
		SAUVEGARDER LA PARTIE	25
LES ÉLÉMENTS DU JEU	9		
I. LES LIVRETS AVENTURES	9		
II. LES PLATEAUX AVENTURES	9		
◆ LES CHEMINS ET LES MARQUEURS BARRÉS	10		
◆ LES LIEUX	11		
1) Cases fixes	11		
2) Jetons événements	12		
3) Jetons itinérants	12		
III. LES PLATEAUX RÉCURRENTS	13		
◆ PLATEAU VOYAGE	13		
1) La zone de Combat	13		
2) Piste des Actions	13		
◆ PLATEAU EXPLORATION	14		
1) Pioches de cases Exploration	14		
2) Etals des Marchands 1 et 2	14		
◆ SAC MAGIQUE	15		
1) Faire évoluer le Sac Magique	15		
2) Placer et prendre une carte	15		
IV. LES FICHES HÉROS	16		
◆ COMPRENDRE SA FICHE HÉROS	16		
1) Caractéristiques	16		
2) Compétences	17		
◆ FAIRE ÉVOLUER SON HÉROS	18		

INFORMATIONS

- ◆ **Âge** : à partir de 12 ans
- ◆ **Joueurs** : Pour 2 uniquement
- ◆ **Durée** : 60 à 150 min. selon l'aventure

BUT DU JEU

« Ashraka : la Légende du Rat-Sorcier » est un jeu d'aventure narratif et coopératif pour deux joueurs.

Le jeu propose 10 aventures devant se jouer dans l'ordre (5 premières aventures dans cette règle) ; un système de sauvegarde enregistre la progression des joueurs entre les différentes aventures.

Lors d'une partie, les joueurs doivent parvenir à réaliser l'objectif demandé dans le livret Aventure correspondant – si l'objectif est réussi, ils pourront passer à l'aventure suivante, dans le cas contraire ils devront recommencer l'aventure qu'ils ont échoué (autant de fois que nécessaire).

La progression dans le jeu n'est pas restrictive ! Si à un moment donné les joueurs ne se sentent pas satisfaits de leur avancement, ils peuvent recommencer une aventure antérieure grâce à leur(s) ancienne(s) partie(s) enregistrée(s) – ils établiront alors une nouvelle sauvegarde à la suite de cette partie.

Liste du Matériel

◆ MATÉRIEL DE BASE

- le plateau Voyage
- le plateau Exploration
- le plateau Sac magique
- 16 jetons santé
- 15 jetons mana
- 17 jetons pièces (7 de valeur « 1 », 5 de valeur « 3 », 3 de valeur « 10 », 2 de valeur « 20 »)
- 12 runes bleues
- 6 runes rouges
- 2 runes mauves

- 10 petits cubes verts
- 10 petits cubes oranges
- 20 petits cubes rouges
- 7 gros cubes violets
- 9 jetons maladie (3 bleus « mutisme », 3 jaunes « paralysie », 3 verts « poison »)
- 7 marqueurs barré
- 10 jetons événement « ?/! »
- 4 jetons verrou
- 2 jetons marchand numérotés (vert 1 et rouge 2)
- 4 jetons portail (2 bleus et 2 oranges)
- 4 dés oranges
- 2 dés rouges
- 2 dés noirs
- 2 dés bleus (maladies)
- 4 jetons Monstre (bleu, ocre, vert, rouge)
- le pion rappel « Action – Monstre »
- le fichier de sauvegarde
- l'étui protège-carte (sauvegarde rapide)
- le petit sac en toile (sauvegarde rapide)
- la carte du Monde d'Illuvia
- les règles du jeu

◆ MATÉRIEL ADDITIONNEL DES AVENTURES

- 4 plateaux Aventure (n°1, 2, 3, 4)
- 1 double-plateau Aventure (n°5)
- 5 livrets Aventures
- 4 fiches Héros
- 4 pions Héros (vert, orange, marron, bleu)
- 4 disques Actions (vert, orange, marron, bleu)
- 22 cartes Trouvailles – Aventure 1
- 29 cartes Trouvailles – Aventure 2
- 22 cartes Trouvailles – Aventure 3
- 28 cartes Trouvailles – Aventure 4
- 40 cartes Trouvailles – Aventure 5
- 17 cartes Alliés
- 16 cartes Monstres
- 13 tuiles Destinées numérotées (5 oranges, 4 rouges, 3 noires, 1 bleue spéciale)

HISTOIRE

Ashraka, le puissant Rat-Sorcier, a jeté un terrible maléfice sur votre village. Transformant tous les lapins de Val-Garenne en pierre, il a dérobé le médaillon sacré de vos ancêtres !

Vous – Atsu – êtes le seul à en avoir réchappé. Dans un dernier souffle de vie, le vieux sage vous a confié la dure mission de traverser le Royaume du Sud pour vous rendre à Braiebois et prévenir Rügör, le seigneur des forêts, du tragique événement. Sur la route, vous faites la rencontre de TanTan, un aspirant magicien. Le Tanuki entreprend de parcourir le monde pour développer ses pouvoirs ; et décide de vous accompagner jusqu'à Braiebois. Mais ... le destin poussera peut-être vos pas plus loin encore.

La route sera certainement semée d'embûches, mais votre aventure commence ici !

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Pour la mise en place de votre première partie, aidez-vous du schéma représenté en page 6.

- En premier lieu, choisissez l'aventure que vous allez jouer, et prenez son livret Aventure [a]. Si vous n'avez pas de partie enregistrée, commencez par la première aventure.
- Placez le plateau Aventure [b] correspondant au centre de la table.
- Placez le plateau Voyage [c] au dessus du plateau Aventure. Sur ce plateau, placez les 4 jetons Monstres  [d] sur leur encarts colorés.
- Placez le plateau Exploration [e] en dessous du plateau Aventure.
- Placez le plateau Sac Magique [f] en dessous du plateau Exploration.
- Sortez de la boîte le paquet complet des cartes Trouvailles de l'aventure choisie.
- Gardez à disposition des joueurs tous les autres jetons, pions, dés et marqueurs, dans la boîte ou sur la table.
- Suivez ensuite la « Mise en place de l'aventure » détaillée en page 3 du livret de l'aventure jouée. Pour la première aventure, aidez-vous également de la page suivante de la règle du jeu.

MISE EN PLACE D'UNE AVENTURE

Située en page 3 des livrets, la « Mise en place de l'aventure » rajoute des éléments supplémentaires à la mise en place générale. Elle se déroule toujours dans l'ordre suivant :

→ **Réserve de cartes face cachée [g]** : À l'aide des numéros indiqués en bas des cartes, sortez du paquet Trouvailles les cartes demandées et placez-les en tas, face cachée, à proximité de la zone de jeu. Ce paquet constitue la « réserve ».

Lorsque le livret Aventure vous demande de placer ou de prendre une carte Trouvaille : il s'agit **TOUJOURS** des cartes présentes dans cette réserve.

→ **Étals des Marchands [h]** : Sortez du paquet Trouvailles les cartes demandées et placez-les, face visible, sur chacun des trois encarts de l'étal du Marchand 1 (et 2) du plateau Exploration.

→ **Explorations [i]** : Avec les cartes restantes, suivez les indications pour constituer les différentes pioches, face cachée sans les regarder, des encarts (1 à 6) du plateau Exploration. Les cartes qui n'ont pas été sélectionnées sont écartées, sans être révélées, et remises dans la boîte de jeu.

Réservez également une place quelque part dans la zone de jeu pour former une défausse, face visible.

→ **Monstres [j]** : Dans le paquet des cartes Monstres, sélectionnez les cartes demandées et constituez une pioche, face cachée sans les regarder, à proximité du plateau Voyage. Remplacez les cartes non utilisées dans la boîte. Ne prenez jamais connaissance de ces cartes.

→ **Piste Destinée [k]** : Constituez la piste des tuiles Destinées : tirez aléatoirement le nombre de tuiles colorées demandé. Placez-les, face cachée, au dessus du plateau Voyage, par ordre de couleur (orange d'abord, puis rouges, puis noires). Les tuiles restantes sont remplacées, sans être dévoilées, dans la boîte de jeu.

→ **Placement des jetons et marqueurs [l]** : Suivez les indications du livret pour placer sur le plateau Aventure les différents jetons et marqueurs demandés.

→ **Préparez votre Sac Magique** : Lors de la première aventure, ce dernier est vide. Par la suite, il contiendra peut-être pièces, runes et cartes. Grâce au *fichier de sauvegarde*, placez les cartes Trouvailles enregistrées (provenant des aventures précédentes) sur les encarts dédiés du Sac Magique ; faites de même avec les pièces et runes.

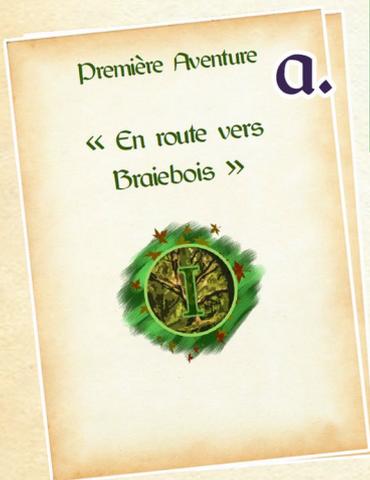
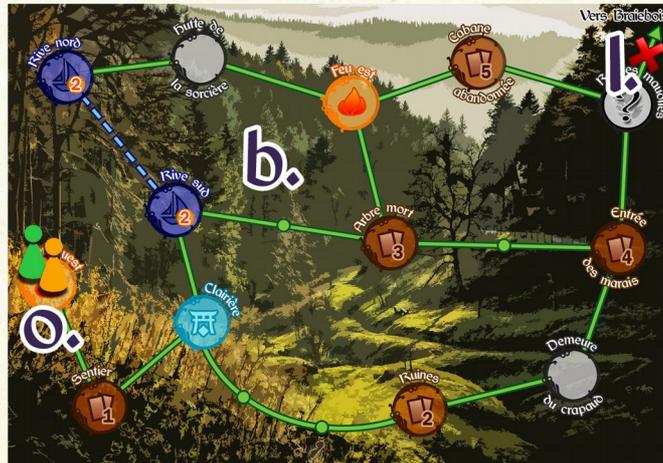
→ **Choisissez votre Allié** : Vous avez la possibilité de choisir un Allié parmi le paquet de cartes Alliés disponibles (la liste des Alliés obtenus est enregistrée dans le *fichier de sauvegarde*). Placez la carte Allié, face visible, sur l'encart dédié du Sac Magique [m]. Lors de la première aventure, seul le **Sage Lapin** est disponible.

→ **Choix des héros** : Les joueurs choisissent chacun le héros qu'ils désirent incarner pour l'aventure parmi ceux proposés (ils pourront modifier ce choix à chaque partie). Lorsqu'un joueur choisit un héros, il prend la fiche Héros [n] ainsi que le pion et le disque de sa couleur. Il positionne ensuite d'éventuels cubes Compétences sur la fiche, selon l'évolution du héros (enregistrée dans le *fichier de sauvegarde*). Lorsqu'un héros est incarné pour la première fois, il ne possède aucun cube Compétence sur sa fiche.

→ **Départ** : Suivez les indications du livret pour savoir sous quelles conditions et à quel(s) endroit(s) du plateau Aventure chaque héros commence. Les joueurs placent leur pion Héros sur la case de départ indiquée [o] et placent ensuite leur disque sur la piste des Actions du plateau Voyage [p] ; et prennent devant eux des jetons **santé** et **mana**. (Le placement du disque et le nombre de jetons sont déterminés par leur fiche Héros.) (Cf. page 16)

Pour la première aventure, le joueur qui incarne le **Lapin** prend 5 jetons **santé** , 2 jetons **mana**  et place son disque Actions sur la case 6 de la piste des Actions. Celui qui incarne le **Tanuki** prend quant à lui, 3 jetons **santé** , 5 jetons **mana**  et place son disque Actions sur la case 5 de la piste des Actions.

SCHÉMA DE MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE AVENTURE



DÉROULEMENT D'UNE AVENTURE

Pour réaliser les objectifs de victoire précisés au dos du livret Aventure, les joueurs vont devoir dépenser des actions pour se déplacer sur le plateau Aventure et y activer les différents lieux, afin d'avancer dans la quête et vivre les événements qui s'y déroulent.

I. DÉPENSER LES ACTIONS DES DEUX HÉROS

Les héros possèdent un nombre d'actions définie par leur fiche Héros. (cf. page 16) Ce nombre est représenté grâce à un disque Héros que les joueurs placent sur la piste des Actions. (cf. page 13)

Durant un tour, les deux héros sont libres de dépenser leurs actions quand ils le désirent ; ils ne sont pas obligés d'effectuer leurs actions à tour de rôle.

A chaque action dépensée, le joueur décale d'un cran vers la gauche son disque Héros sur la piste des Actions. Une fois les deux disques arrivés sur la case Lune (équivalant au 0), les joueurs ont terminé le tour. Ils tirent alors une tuile Destinée, l'appliquent et recommencent un nouveau tour.

Les héros vont pouvoir utiliser leurs actions  pour :

1) Se déplacer

Les héros dépensent une action afin de se déplacer d'une case à une autre sur le plateau Aventure en empruntant les chemins (verts ou rouges).

2) Activer une case

Pour activer une case et bénéficier de ses effets, un héros doit toujours être présent dessus et dépenser une action. Ces cases représentent les différents lieux du plateau Aventure.

3) Utiliser une carte aventure

Si le héros possède dans sa main une carte aventure, il peut décider de dépenser une action pour l'utiliser (la carte est ensuite défaussée).

4) Utiliser une compétence aventure

Les héros possèdent sur leur fiche Héros une liste de compétences aventures à activer. Si le héros possède une compétence, il peut alors décider de dépenser une action pour l'utiliser.

5) Engager un combat face à un monstre

Les joueurs doivent dépenser des actions pour engager un combat face à un monstre se trouvant sur la même case. Le nombre d'actions à dépenser est précisé sur les cartes Monstres. Une fois le combat engagé, le héros entre dans « une phase de combat » qui ne lui coûte plus d'actions. (cf. page 23)

6) Prendre une carte au Sac Magique

Les héros possèdent un sac permettant de stocker des cartes équipements. Si le placement de cartes au sac ne coûte rien, les joueurs devront en revanche dépenser une action pour reprendre une carte préalablement placée dans ce sac.

Si deux héros se trouvent sur la même case, ils peuvent :

- s'échanger des cartes équipements et quêtes sans dépenser d'actions
- utiliser les effets des cartes libres pour les deux héros
- engager un combat à deux (cf. page 25)

II. TIRER UNE TUILE DESTINÉE

Une fois que les deux disques Héros se trouvent sur la case Lune de la piste des Actions (cf. page 13), cela signifie que les deux joueurs ont effectué leurs actions pour ce tour.

Ils doivent alors tirer la première tuile Destinée (placée lors de la mise en place) et regarder le numéro indiqué dessus.

Les joueurs se réfèrent ensuite au tableau présent à la page 2 du livret Aventure et lisent **UNIQUEMENT** la ligne correspondante au numéro de la tuile révélée. Ils appliquent ensuite les effets détaillés dans ce tableau.

A la fin du tour suivant, les joueurs tireront la seconde tuile Destinée, et ainsi de suite. Les effets des tuiles représentent donc en quelque sorte la menace qui poursuit les joueurs.

Lorsque le tableau affiche deux cases pour un même numéro de tuile, les joueurs choisissent quelle case ils décident d'appliquer. Ils n'appliquent jamais les deux.

2. A la fin du tour, il n'y a plus de tuiles Destinées à tirer.
3. Une carte Monstre doit être placée sur la zone de Combat, mais celle-ci est pleine.

Ils n'enregistrent alors pas leur défaite. Les joueurs devront retenter la même aventure une prochaine fois.

III. UN NOUVEAU TOUR COMMENCE

Une fois la tuile Destinée révélée et ses effets effectués, les joueurs commencent un nouveau tour. Ils replacent simplement leur disque Héros sur la piste des Actions. Un second tour débute alors ; les joueurs peuvent à nouveau dépenser leurs actions .

IV. FIN DE L'AVENTURE

1) Gagner la partie

Pour remporter la partie, les joueurs doivent avoir réalisé les objectifs de victoire précisés au dos du livret Aventure.

Dès que les objectifs sont remplis, la partie est gagnée. Les joueurs vont pouvoir lire le texte de fin de partie, obtenir une récompense et sauvegarder leur progression grâce au *fichier de sauvegarde*. (cf. page 25) Ils pourront alors passer à l'aventure suivante.

2) Perdre la partie

Il existe plusieurs manières de perdre une aventure.

1. Les deux héros perdent leur dernier jeton **santé**  durant le même tour.

LES ÉLÉMENTS DU JEU

Avant de vous lancer dans votre première aventure, il est nécessaire d'examiner plus en détails les différents éléments qui composent le jeu.

I. LES LIVRETS AVENTURES

Le livret Aventure est le guide qui permet le déroulement de la partie : il contient les éléments de narration, les indications de mise en place, le but de la quête, les ajustements de règles, etc.

Les joueurs sont libres de regarder le recto et le verso du livret de l'aventure qu'ils s'appêtent à jouer. Mais à **aucun moment**, ils ne doivent **ouvrir** le livret pour lire les informations à l'intérieur au risque de gâcher le plaisir de la découverte ; la lecture du contenu du livret se fait au cours de la partie en fonction des événements traversés.



Lorsque des informations contenues dans le livret Aventure vous demandent d'effectuer ou de considérer une action qui vous paraît contraire aux règles du jeu, vous devez toujours faire confiance au livret, car ce sont ses informations qui priment.

Les livrets sont plus ou moins étoffés en fonction des aventures jouées, mais sont toujours composés de la manière suivante :

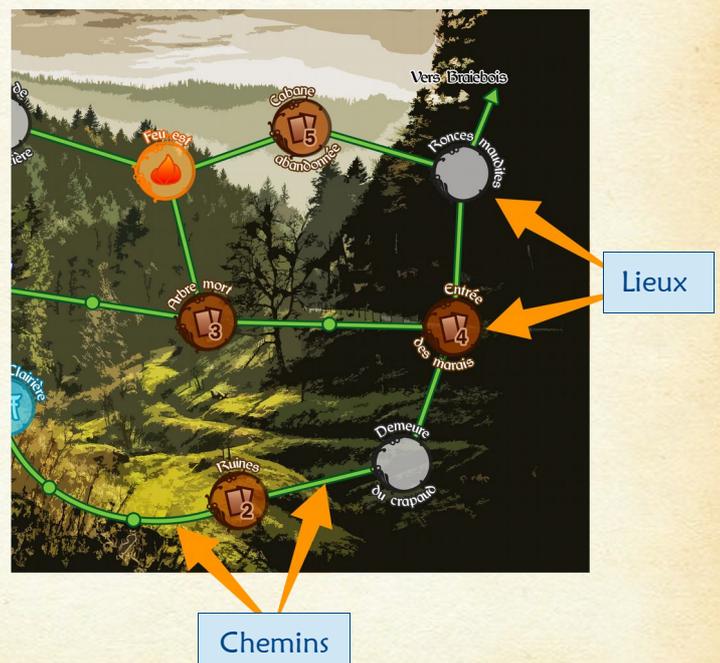
- ◆ **[Recto]** NUMÉRO, TITRE et LOGO de l'aventure (ce LOGO correspond aussi au dos des cartes Trouvailles de l'aventure)
- ◆ **[Verso]** L'HISTOIRE qui introduit l'aventure en question, suivi des OBJECTIF(S) DE VICTOIRE pour remporter la partie : à lire après la mise en place et avant le commencement du jeu.
- ◆ **[Page 2]** La liste des TUILES DESTINÉES de l'aventure ainsi que leurs effets détaillés, sous forme d'un tableau. Les joueurs ne doivent **jamais** lire cette page entièrement, mais seulement la ligne correspondante au chiffre révélé lorsqu'ils tirent une tuile Destinée, et

uniquement dans ce cas.

- ◆ **[Pages 3]** La MISE EN PLACE DE L'AVENTURE JOUÉE (à effectuer après la mise en place générale du jeu).
- ◆ **[Pages suivantes]** Le cœur du livret est composé de l'intégralité des LIEUX ÉVÉNEMENTS pouvant apparaître dans l'aventure. Il décrit avec précision les propriétés de chaque lieu événement du plateau Aventure (conditions d'activation, narration, choix immédiats, actions à accomplir sur le plateau). (cf. page 12)
- ◆ **[Avant-dernière page]** La narration qui conclut la FIN DE L'AVENTURE suivie des BONUS DE VICTOIRE : cette page n'est lue par les joueurs que dans le cas où ils remportent la partie !

II. LES PLATEAUX AVENTURES

Pour chaque partie, il existe un plateau Aventure spécifique, qui dévoile le parcours des joueurs et la zone à explorer. Ces plateaux comportent des cases représentant des lieux et les chemins qui les relient entre eux. Les héros débiteront leur aventure sur l'une de ces cases et devront explorer les différents lieux du plateau pour tenter de résoudre la quête et réaliser le(s) objectif(s) de victoire.



◆ LES CHEMINS ET LES MARQUEURS BARRÉS ✗

Pour se rendre d'un lieu à un autre, les héros doivent traverser des chemins qui peuvent être de différentes natures.

✓ Chemins (verts)

Les chemins (verts) sont les liens les plus courants entre les cases. Pour emprunter un tel chemin et déplacer son pion sur la case adjacente, un héros doit dépenser **UNE action** .

Certaines fois, les chemins peuvent être subdivisés en plusieurs étapes (qu'il s'agisse d'un carrefour ou d'une route longue) reconnaissables à la pastille suivante . Un héros devra donc dépenser **une action** pour atteindre chaque étape.

Exemple : Dans le plateau Aventure 1 « En route vers Braiebois », le chemin reliant la CLAIRIÈRE aux RUINES comporte deux étapes . Un héros qui veut se rendre sur l'autre case devra donc dépenser au total TROIS actions.



Chemins à plusieurs étapes

Il est tout à fait possible d'arrêter son déplacement sur une étape : que ce soit pour y finir le tour ou pour laisser la main à l'autre joueur.

✓ Chemins dangereux (rouges)

Les chemins dangereux (rouges) ont exactement le même fonctionnement que les chemins (verts), sauf qu'en plus de dépenser l'action requise pour le déplacement, le héros doit également s'acquitter du nombre de **jetons santé**  inscrit sur le chemin dangereux. Un héros **ne peut pas** emprunter un chemin dangereux qui lui ferait perdre son dernier **jeton santé** .

✓ Voies navigables (pointillés bleus)

Les chemins pointillés bleus sont des voies navigables, traversant des cours d'eau, que les héros ne peuvent pas emprunter. Elles relient la plupart du temps deux cases **QUAIS** entre elles. Un héros qui se trouve sur une case **QUAI** et qui désire se rendre de l'autre côté doit activer la case pour **UNE action**  et dépenser le nombre de **pièces**  indiqué. Son pion est alors directement transféré sur la case **QUAI** opposée. (cf. page 11)

✓ Trajectoires de tempêtes (flèches jaunes / bleues / vertes)

Les parcours fléchés **jaune / bleues / verts** qui sont issus des cases **TEMPÊTES** représentent les trajectoires aléatoires que les héros peuvent suivre lorsqu'ils activent la case **TEMPÊTE**. (cf. page 11)

✓ Chemins fléchés quittant le plateau

En règle générale, emprunter un tel chemin signifie terminer l'aventure. Un héros qui quitte le plateau ne peut plus jouer. L'aventure se termine lorsque l'autre joueur le rejoint.

✓ Marqueurs barrés ✗

La présence d'un **marqueur** sur un chemin (vert) ou un chemin dangereux (rouge) marque l'impossibilité pour les héros de l'emprunter. Ces **marqueurs** sont placés à différents endroits des plateaux Aventures par l'intermédiaire du livret. Les joueurs ne disposent d'aucun moyen pour retirer manuellement ces marqueurs : leur retrait, quand cela est possible, ne peut se faire que par le biais du livret Aventure.

◆ LES LIEUX

Les chemins relient différentes cases représentant des lieux que les héros peuvent explorer. Chaque type de case a des effets spécifiques lorsqu'un héros l'active – s'il le désire (pour une **action** ) La présence de certains jetons sur les cases du plateau empêcheront les joueurs de les activer ; soit temporairement, soit de manière définitive.

1) Cases fixes



FEU (DE CAMP) : Un héros qui active cette case peut :

- récupérer 2 jetons **cœur** et/ou **mana**  
- se défausser d'une carte **piège** 



FEU (AUBERGE) : Un héros qui active cette case peut :

- récupérer 1 jeton **cœur** et/ou **mana**   pour chaque lot de **pièces**  dépensé (le montant du lot est indiqué sur la case)
- se défausser d'une carte **piège** 



SANCTUAIRE : Un héros qui active cette case peut dépenser autant de runes de couleur qu'il souhaite pour faire évoluer sa fiche Héros ou le Sac Magique. (cf. pages 15 et 18)



EXPLORATION : Un héros qui active cette case pioche la première carte Trouville du paquet associé sur le plateau Exploration. S'il n'y a plus de carte dans la pile en question, il n'est plus possible d'activer la case.



MARCHAND 1 : Un héros qui active la case **Marchand 1** peut acheter une ou plusieurs des trois cartes proposées dans l'étal du **Marchand 1** (au prix indiqué) du plateau

Exploration **et/ou** vendre des cartes Trouvilles de sa main (pour **2 pièces**  de moins que leur coût).

Lorsque les trois cartes proposées ont été achetées, un héros peut toujours activer la case **Marchand 1** mais pourra uniquement y effectuer des ventes.

Une carte ne comportant pas de coût ne peut pas être vendue.

Les cartes vendues sont placées à la défausse.



MARCHAND 2 : Cette case fonctionne exactement comme celle du **MARCHAND 1**, mais pour les cartes situées sur l'étal du **Marchand 2**.



QUAI : Un héros qui active cette case doit dépenser le montant de **pièces**  indiqué et déplace immédiatement son jeton Héros sur une case **QUAI** opposée (reliée par des pointillés bleus).



TEMPÊTE : Un héros qui active cette case lance le **dé maladie** . Selon le résultat du dé (jaune, bleu ou vert), le joueur peut décider de déplacer son pion Héros sur la case reliée par le chemin fléché de même couleur. Si cette destination ne lui plaît pas, il peut choisir de ne pas déplacer son jeton, mais ne récupère pas son **action**  dépensée. Il peut alors effectuer une autre tentative en activant la case à nouveau, et ainsi de suite.



LUCIOLES : Un héros qui active cette case peut réaliser autant d'échanges qu'il souhaite entre les pièces et les runes possédées par les joueurs, en respectant les règles suivantes :

4 **pièces**  → 1 **runes bleue** 

4 **runes bleues**  → 1 **runes rouge** 

4 **runes rouges**  → 1 **runes mauve** 



VIDE : En l'absence de jetons sur cette case, il n'est pas possible de l'activer.

2) Jetons événements ou

Lorsqu'un tel jeton est placé sur une case vide, il transforme cette dernière en **Lieu événement**  .

Un héros qui active cette case doit lire le texte associé dans le livret Aventure : le lieu correspondant comporte le même nom [a] que la case activée et le même symbole [b] que son jeton ( ou )

a.
CAVERNE MYSTÉRIEUSE
► Nécessite la carte **Torche**  (c.)

b.? « La caverne qui vous fait face s'enfonce dangereusement dans le flanc de la colline. Vous allumez votre torche pour contempler les profondes grottes mais vous ne voyez ni n'entendez rien d'autres que les gouttes qui ruissellent sur la roche... Vous risquerez-vous sur cette route ? »

(e.) ► Choix immédiat : OUI ou NON

OUI ► « Prenant votre courage à deux mains, vous continuez pas après pas votre descente dans les entrailles de la montagne. Quand vous apercevez enfin la lumière au fond du tunnel, vous vous précipitez vers la sortie et remarquez que vous êtes retournés sur vos pas ! Curieuse caverne... À part des courbatures et quelques frayeurs, il n'y avait rien à y gagner. »

f. • Placez la carte **Torche**  à la défausse
• Retirez ce jeton 

NON ► « L'air humide et nauséabond de la grotte vous coupe définitivement toute envie de l'explorer. Vous préférez quitter rapidement cet endroit étrange... Sur la route du retour, vous remarquez un objet brillant que vous n'aviez pas vu à votre arrivée : une pièce d'or coincée entre deux cailloux. Votre prudence aura été récompensée ! »

f. • Récupérez **1 pièce** 
• Placez la carte **Torche**  à la défausse
• Retirez ce jeton 

Le texte d'un lieu événement peut comporter différents paragraphes :

[c] (optionnel) En première ligne, derrière un symbole ► : la ou les conditions nécessaires pour pouvoir activer ce lieu.

Soyez attentifs à respecter ces conditions d'activation, au risque de court-circuiter une Aventure !

[d] Entre guillemets « ... » : Le cœur de l'événement : la narration.

[e] (optionnel) Au cours de la narration, un choix immédiat peut se présenter aux joueurs. Ce choix influe sur la suite des événements. C'est au héros qui a activé l'événement de choisir immédiatement parmi

plusieurs propositions celle qu'il veut suivre. Il poursuit ensuite la lecture après le repère indiqué (il ne doit **jamais** prendre connaissance des conséquences avant de faire son choix, et ne doit **jamais** lire les conséquences des choix qu'il n'a pas effectués).

[f] Après la narration, derrière des puces • : Une liste de mises en place obligatoires à effectuer suite à la lecture de l'événement.

 Dans la liste de mise en place à effectuer, lorsqu'il est fait mention de « ce » jeton/lieu (souligné) : cela concerne **TOUJOURS** le jeton/lieu sur lequel se trouve le héros qui a activé l'événement !

3) Jetons itinérants

✓ **Jeton Marchand 1** 

✓ **Jeton Marchand 2** 

Lorsque ces jetons sont placés sur une case, cette dernière fonctionne désormais comme s'il s'agissait d'une case **MARCHAND 1** ou **MARCHAND 2**.

✓ **Jetons Portail bleu** 

✓ **Jetons Portail orange** 

Lorsqu'un jeton Portail est placé sur une case, un héros peut l'activer pour transporter immédiatement son pion sur une autre case comportant un jeton Portail de **même couleur** (s'il n'y en a pas d'autres, il n'est pas possible d'effectuer cette action).

✓ **Jetons Monstres** 

La présence de l'un des quatre jetons **Monstres** sur une case empêche les héros d'activer la case (dans le cas où il y a plusieurs jetons, le jeton Monstre est toujours placé au dessus de tous les autres). Pour le retirer, un héros doit se rendre sur la case et vaincre le monstre en combat. (cf. page 23) Le jeton est alors replacé sur son encart coloré du plateau Voyage, et le joueur peut désormais activer la case.

✓ **Jeton Verrou** 

Une case sur laquelle un jeton verrouillé a été placé ne peut plus être activée.

III. PLATEAUX RÉCURRENTS

Le jeu fonctionne avec trois plateaux récurrents qui accompagnent les joueurs dans chaque aventure. Ils ont chacun un rôle défini.

◆ PLATEAU VOYAGE

Le plateau Voyage se décompose en deux parties : la zone de Combat au dessus et la piste des Actions des héros en dessous.



1) La zone de combat

Au début d'une aventure, cette partie du plateau est vide : seuls les jetons **Monstres** (rouge, ocre, vert, bleu) sont présents sur les encarts de la couleur correspondante. Par la suite, les cartes **Monstres** seront placées sur ces encarts colorés. La zone de Combat peut accueillir au maximum quatre cartes Monstres.

Lorsqu'un événement du livret Aventure demande aux joueurs de placer un jeton **Monstre** sur une case, les joueurs choisissent un jeton présent sur la zone de Combat (peu importe lequel) et le posent sur la case en question du plateau Aventure.

Ils dévoilent ensuite la carte du dessus de la pioche de monstres et la placent sur l'encart de la même couleur que le jeton **Monstre** choisi.

Le jeton  et la carte  sont ainsi **liés**.

Exemple : les joueurs doivent placer un monstre sur le plateau Aventure, ils choisissent de placer le jeton Monstre bleu ; ils doivent alors tirer la première carte de la pioche de Monstre et la placer sur l'encart bleu du plateau Voyage.

! Si à un moment de la partie, un monstre doit être placé mais qu'il n'y a plus de jetons disponibles (et donc plus d'encarts libres sur la zone de Combat) : la partie **s'achève immédiatement** ! Les joueurs ont **perdu** l'aventure.

Pour éviter une telle défaite, les joueurs devront retirer les cartes présentes sur la zone de Combat avant qu'il ne soit trop tard.

Il existe plusieurs manières d'y parvenir (événements du livret, compétences d'**aventure**, etc.) mais la plupart du temps, les héros devront **engager le combat** contre ces monstres et les vaincre. (cf. page 23)

Une fois vaincu, le jeton **Monstre** retourne sur son encart coloré de la zone de Combat et la carte Monstre y est retirée : elle est replacée, face cachée, **en dessous** de la pioche de monstres.

2) Piste des Actions

Cette piste est numérotée de la droite vers la gauche par des valeurs décroissantes, s'achevant sur la Lune  qui représente le chiffre « 0 ». Chaque valeur contient deux cases pour accueillir les disques Actions des deux héros.

En début de tour, les joueurs positionnent leur disque Héros sur la case de même valeur que leur caractéristique **action**  de leur fiche Héros. Cette piste détermine ainsi le nombre d'**actions** que peut accomplir chaque héros durant le tour.

Pour chaque action dépensée par un héros sur le plateau Aventure, son disque est déplacé d'un cran vers la gauche. Quand le disque atteint la Lune, le

héros ne peut plus dépenser d'actions pour le tour.

Lorsque les disques des deux héros ont atteint la Lune, c'est la **fin du tour**. (cf. page 7) Les joueurs accomplissent alors les événements de fin de tour puis replacent leur disque Héros sur la piste : un nouveau tour commence !

Grâce à certains événements, cartes ou compétences, un héros pourra parfois déplacer son disque vers la droite, signifiant qu'il vient d'obtenir des actions supplémentaires pour le tour.

Un héros ne peut jamais avoir plus d'actions  que la valeur maximale de la piste (10). Le disque d'un héros plafonnera sur cette case même s'il obtient plus d'actions durant le tour.

◆ PLATEAU EXPLORATION

Le plateau Exploration se décompose en trois parties : les différentes pioches des cases **Exploration** en haut, l'étal du **Marchand 1** en bas à gauche et l'étal du **Marchand 2** en bas à droite.



1) Pioches des cases Explorations

Le haut du plateau Exploration représente le contenu des différentes cases **Explorations**  présentes sur le plateau Aventure traversé. Le plateau Aventure peut disposer de 6 cases **Explorations** au maximum (il peut y en avoir moins).

Les pioches de cartes **Trouvailles** sont constituées faces cachées sur ces encarts lors de la mise en place de l'aventure. De nouvelles cartes peuvent être placées en cours de jeu (par l'intermédiaire des tuiles Destinées ou des événements du livret Aventure).

Ces encarts numérotés  sont **liés** avec les cases Explorations  du plateau Aventure.

Exemple : Un héros active un lieu Exploration dont la case est numérotée 3 sur le plateau Aventure : il révèle et tire alors la carte du dessus du paquet de cartes Trouvailles placées sur l'encart n°3 du plateau Exploration.

- Lorsqu'un encart numéroté du plateau Exploration est **vide**, un héros ne peut plus activer la case Exploration correspondante : tout y a déjà été découvert.

- Si un héros emploie une compétence ou une carte **Aventure** lui permettant de dévoiler des cartes sur ces pioches Explorations sans les tirer, le joueur les laisse alors **face visible**. Cependant, si un événement contraint les joueurs à mélanger ces pioches : les cartes éventuellement visibles doivent être retournées sur leur **face cachée** avant le mélange.

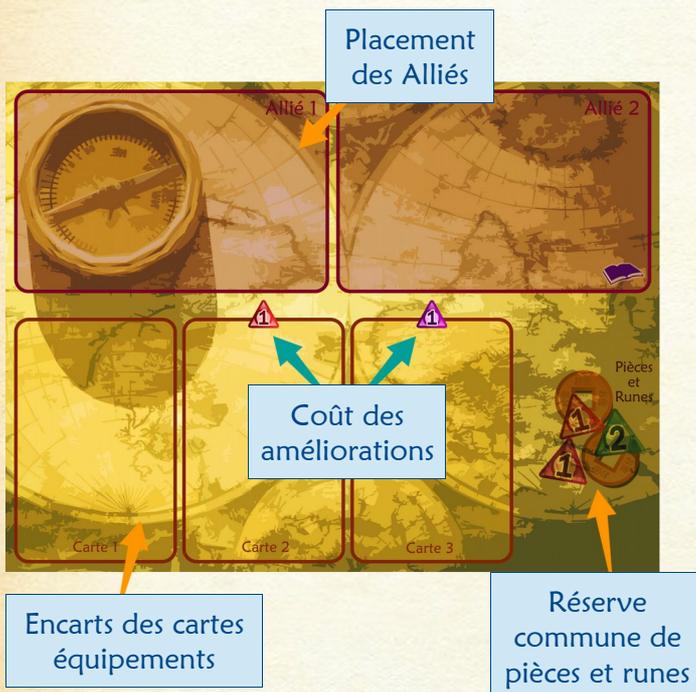
2) Étals des Marchands 1 et 2

Cette partie du plateau regroupe les cartes **Trouvailles**, face visible, proposées par les Marchands 1 et 2, que les joueurs pourront acheter durant l'aventure lorsqu'ils activent une case marchand. (cf. page 11) Ces cartes sont généralement placées lors de la mise en place de l'aventure.

◆ SAC MAGIQUE

Ce petit plateau constitue une aide précieuse pour les joueurs :

- ✓ Sur les deux encarts supérieurs du plateau sont placés les **Alliés** qui apporteront leur aide aux héros pour l'aventure. (cf. page 21) Durant les premières aventures, l'encart **Allié 2** n'est pas disponible.
- ✓ La partie inférieure contient trois encarts de cartes **équipements** (**libre**, **aventure** et **combat**) qui servent de **réserve commune** aux deux héros, où qu'ils se trouvent.
- ✓ Et la partie à droite constitue la **réserve commune** de **pièces** (🟡) et de **runes** (**bleues** (🟢) / **rouges** (🔴) / **mauves** (🟣)) pour les deux héros. Lorsqu'un héros obtient ou utilise des pièces ou des runes, il les place ou les prend dans cette réserve.



1) Faire évoluer le Sac Magique

Au début de la partie, seul le premier encart **équipements** (*Carte 1*) est disponible. Par la suite, les joueurs pourront obtenir le droit de se servir des encarts suivants (*Carte 2 et 3*) à condition de faire évoluer le Sac Magique en dépensant les runes demandées sur une case **SANCTUAIRE**.



Exemple : Lorsqu'un héros dépense une rune **rouge** (🔴) sur une case **SANCTUAIRE**, il peut faire évoluer le Sac Magique en débloquant l'encart **équipement** central. Il place alors un cube compétence au dessus de l'encart *Carte 2*, sur la rune rouge demandée. Il procédera de la même façon s'il souhaite débloquer le dernier encart de droite (*Carte 3*) en utilisant une rune **mauve** (🟣).

2) Placer et prendre une carte au Sac Magique

Les encarts Cartes du Sac Magique servent de places de stockage supplémentaire pour les cartes **équipements** collectées par les héros dans l'aventure : elles ont la particularité d'être **communes** aux deux héros.

Le placement d'une carte au Sac Magique est toujours **libre et gratuit**. S'il y a une place libre au Sac, un héros – où qu'il se trouve – peut y **déposer** l'une de ces cartes **équipements**, sans dépenser d'**actions** (🏹)! À l'inverse, un héros qui veut **prendre** une carte du Sac Magique pour l'ajouter à sa main doit toujours dépenser **UNE action** (🏹) pour le faire.

Puisque le placement d'une carte au Sac Magique est libre et gratuit, un héros peut très bien piocher une carte **équipement** et la placer directement au Sac Magique, sans qu'elle ne passe par sa main. Il peut également piocher une carte même si son inventaire est plein, placer cette carte devant lui et déplacer une autre de ses cartes immédiatement vers le Sac Magique.

Un héros peut aussi échanger directement une de ses cartes avec une carte du Sac Magique ; mais puisqu'il prend une carte du Sac, cela lui coûte **une action** (🏹).



Les joueurs placent **uniquement** des cartes **équipements** dans le Sac Magique : ils ne peuvent, par exemple, **jamais** y placer de cartes **Quêtes** !

On ne peut jamais utiliser directement une carte du Sac Magique ; il faut qu'un héros la déplace au préalable dans sa main pour pouvoir l'utiliser.

1) Caractéristiques

IV. LES FICHES HÉROS

Les joueurs doivent incarner un héros à chaque aventure (le héros peut être différent du héros incarné dans les aventures précédentes). La fiche Héros contient toutes les informations qui constituent l'état du personnage.

Le jeu propose plusieurs héros différents, mais seul le Lapin et le Tanuki sont disponibles pour la première aventure.

Il existe 6 caractéristiques différentes dont la valeur varie d'un héros à l'autre. Tant que le héros n'a pas évolué, la valeur de chacune de ses caractéristiques est celle indiquée le plus à gauche.

 **Santé** : Détermine la vitalité maximale du héros. Un joueur peut perdre et récupérer des jetons santé au cours de la partie. Si un héros perd son dernier **jeton santé**, il est KO pour le tour. Si les deux héros tombent KO durant le même tour de jeu : **la partie est perdue !**

 **Actions** : Détermine le nombre d'**actions** que peut effectuer un héros à chaque tour de jeu. En début de partie et après chaque tirage de tuiles Destinées, le disque Action du héros est replacé sur la case de la piste des Actions correspondant à la valeur de cette caractéristique.

 **Force** : Détermine la puissance avec laquelle frappe un héros lorsqu'il effectue une attaque physique (et non une compétence) au cours d'un combat. Elle détermine la nature du dé que lance le héros ainsi que les points bonus éventuellement attribués (par exemple : **dé orange +1** = résultat d'un **jet de dé orange plus une blessure**).

 **Connaissances** : Détermine l'étendue du savoir d'un héros. Les cartes Trouvailles « **équipements** » requièrent une valeur minimale de connaissances pour être utilisées.

 **Inventaire** : Détermine le nombre de cartes Trouvailles « **équipements** » (c'est-à-dire les cartes Trouvailles de type **Libre / Aventure / Combat**) que peut posséder au maximum un héros devant lui. Cette valeur n'a aucun impact sur les autres types de cartes Trouvailles. Un héros dont l'inventaire est plein peut continuer à piocher ; il devra se défausser des cartes excédentaires.

 **Mana** : Détermine l'énergie magique maximale d'un héros. Ces **jetons mana** pourront être dépensés pour effectuer les compétences **aventure** et **combat** du héros. Un héros qui doit perdre son dernier jeton **mana** ne subit aucunes conséquences négatives.



Les joueurs doivent **uniquement** prendre connaissance des fiches héros disponibles.

◆ COMPRENDRE SA FICHE HÉROS

La fiche Héros se décompose en plusieurs parties : son nom au centre **[a]**, ses caractéristiques en haut **[b]**, son arbre de **compétences aventure** à gauche **[c]** et son arbre de **compétences combat** à droite **[d]**.



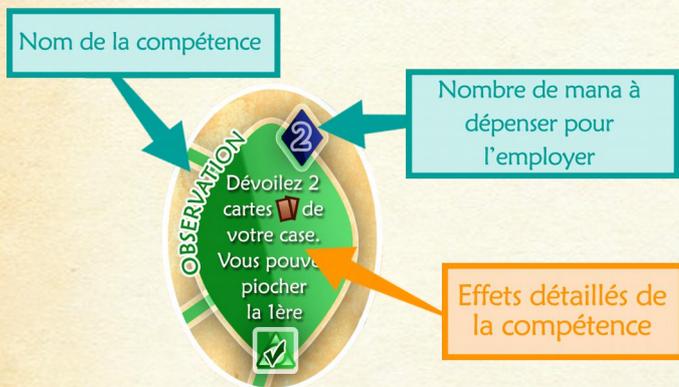
[a] Nom **[b]** Caractéristiques
[c] Compétences **aventure** **[d]** Compétences **combat**

2) Compétences

Un héros peut posséder jusqu'à 10 compétences à utiliser lors de l'**aventure** et 10 compétences à utiliser lors des **combats**. Au début du jeu, seulement une **compétence aventure** et une **compétence combat** sont disponibles (les premières au centre de la fiche  ; au départ des deux arbres). Pour obtenir le droit d'utiliser les autres, il faudra les apprendre en faisant évoluer son héros.

✓ Compétences **aventure**

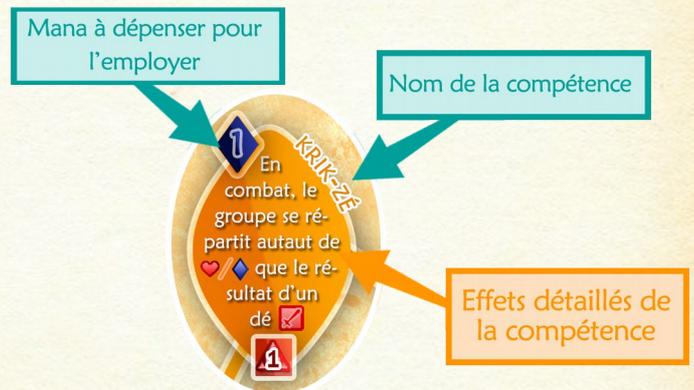
Les compétences aventure (arbre de gauche) sont reconnaissables par leur fond vert. Le joueur peut avoir recours à l'une de ces compétences durant son tour de jeu (en dehors d'un combat) à condition de dépenser **UNE action**  (ainsi que le nombre de jetons **mana**  éventuellement demandé). Il applique alors les effets indiqués sur la bulle de la compétence.



✓ Compétences **combat**

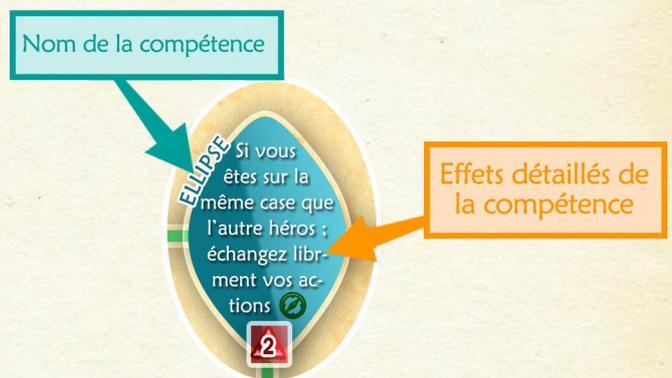
Les compétences combat (arbre de droite) sont reconnaissables par leur fond orange. Durant un combat, lors du tour d'un joueur, ce dernier peut activer l'une de ces compétences. Pour ce faire il doit dépenser le nombre de jetons **mana**  ou **santé**  demandé. Il applique alors les effets détaillés sur la bulle de la compétence.

Les compétences de combat ne prennent jamais en compte la caractéristique **force**  du héros, mais appliquent généralement d'autres lancers spécifiques.



✓ Compétences **automatiques**

Les compétences automatiques sont reconnaissables par leur fond bleu. Certaines s'utilisent durant les combats (compétences dans l'arbre combat de droite), d'autres pendant l'aventure (dans l'arbre aventure de gauche). Quand une compétence de ce type est apprise par un héros, le joueur ne dépense ni d'**action** ni de **tour de combat** pour l'employer. L'activation de la compétence se fait automatiquement, sous conditions détaillées dans la bulle.



◆ FAIRE ÉVOLUER SON HÉROS

Au cours des différentes aventures, les joueurs seront amenés à faire évoluer leur héros – que ce soit pour améliorer les valeurs de leurs caractéristiques ou pour apprendre de nouvelles compétences. L'évolution d'un héros se réalise par l'intermédiaire des cases **SANCTUAIRES**  présentes sur les plateaux Aventures. (cf. page 11)



Une fois la case **SANCTUAIRE** activée, le joueur doit dépenser des runes (bleues  / rouges  / mauves ) pour faire évoluer son héros.

Lorsqu'un joueur décide d'apprendre une compétence ou d'augmenter une caractéristique, il s'acquitte des runes de couleur demandées (bleues  / rouges  / mauves ) et place un cube compétence sur l'encart dédié : l'évolution est désormais acquise ! Elle le sera de manière **définitive** lors de la sauvegarde de la partie à la fin de l'aventure, si réussie.

Remarque : Les joueurs disposent de différents cubes de compétences :

- rouge pour les caractéristiques
- vert pour les compétences aventure
- orange pour les compétences combat

✓ L'amélioration des caractéristiques

Elle peut se faire sur n'importe laquelle (**santé**, **actions**, **force**, **connaissances**, **inventaire**, **mana**) en respectant l'**ordre croissant** de chaque palier : de la gauche vers la droite. Le joueur place un cube de compétence sous la nouvelle valeur qu'il vient d'acquérir (le cube recouvre le coût en runes de l'amélioration). Lorsqu'un héros a atteint la plus haute valeur d'une caractéristique sur sa fiche, il ne peut plus y évoluer d'avantage. Lorsqu'un joueur fait évoluer à nouveau une caractéristique qui a déjà été améliorée, il ne place pas un nouveau cube mais déplace l'ancien cube compétence en dessous de la nouvelle valeur acquise.

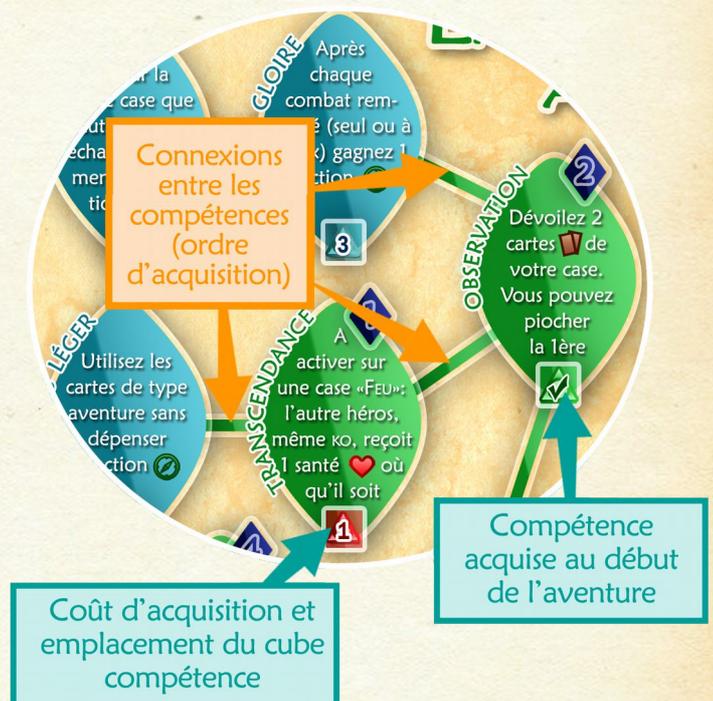
Bonus santé  **et mana**  : lorsqu'un joueur fait évoluer la caractéristique santé ou mana de son héros, il prend immédiatement de la boîte un jeton santé ou mana qu'il ajoute à ceux qui lui restent actuellement.

Les plus hautes valeurs de certaines caractéristiques indiquent parfois un logo quête  au lieu d'un coût en runes : ce logo empêche d'acquérir cette évolution par le biais d'une case **SANCTUAIRE**. Ces améliorations ne seront acquises qu'au cours de l'histoire.

✓ L'acquisition des compétences

Les compétences s'acquièrent en respectant les connexions présentes entre les différentes bulles sur les arbres. En partant des compétences initiales (au centre de la fiche) ; les joueurs peuvent acquérir les compétences connectées par un lien.

Chaque compétence nouvellement acquise offre aux joueurs de nouvelles connexions et ainsi la possibilité d'apprendre de nouvelles compétences. De nombreuses compétences peuvent s'acquérir par différents chemins. En suivant cet ordre d'acquisition, les compétences aux extrémités de la fiche seront donc les plus longues à obtenir.



V. LES CARTES

Le jeu fonctionne avec trois classifications de cartes, reconnaissables principalement à leur taille et à leur dos :

- les cartes **Monstres**  (les plus grandes)
- les cartes **Alliés**  (taille moyenne)
- les cartes **Trouvailles**  (les plus petites).

! Les joueurs ne doivent jamais consulter à l'avance les différents paquets de cartes Trouvailles ni les cartes Alliés ou les cartes Monstres présents dans la boîte de jeu. Ces cartes seront découvertes progressivement au fur et à mesure des aventures.

◆ CARTES TROUVAILLES

Les cartes Trouvailles, nombreuses, sont les cartes que les joueurs pourront piocher sur les cases **EXPLORATIONS**, acheter sur les cases **MARCHANDS**, ou obtenir lors de la lecture d'événements **?!** dans le livret Aventure.

Elles se subdivisent en trois catégories aux fonctionnalités différentes – et sont facilement reconnaissables par la position et le symbole du « type » présent sur la carte :

| SYMBOLE EN HAUT À GAUCHE |

Cartes **Équipements** – Libre, Aventure, Combat



Elles se conservent dans l'inventaire  des héros et peuvent être utilisées par les joueurs (**usage unique**) durant l'aventure ou les combats. Les joueurs peuvent défausser ces cartes sans les jouer, à tous moments. Les joueurs peuvent placer ces cartes dans le Sac Magique. (cf. page 15)

| SYMBOLE EN HAUT À DROITE |

Cartes **Instantanées** – Trésor / Vide



Elles sont appliquées au moment où elles sont piochées et sont immédiatement défaussées.

| SYMBOLE AU CENTRE BAS |

Cartes **Spéciales** – Quête, Piège, Chance



Elles sont placées devant les héros, comme les cartes **équipements**, mais ne comptent pas dans leur inventaire  ! Elles obéissent à des règles spéciales et on ne peut les défausser qu'à certaines conditions. Il n'est pas non plus possible de les placer dans le Sac Magique. (cf. page 15)

1) Équipements



[a] Type de la carte : Libre, Aventure, Combat

[b] Nom

[c] Illustration

[d] Coût en pièces  si achetée chez un Marchand

[e] **Connaissances**  minimales requises pour employer la carte

[f] Numéro de la carte dans le paquet Trouvaille

[g] Texte détaillé des effets de la carte

✓ Carte Aventure

Ces cartes peuvent être employées par un héros qui les possède durant le tour de jeu (en dehors d'un combat) à condition de dépenser **UNE action**  et de posséder les **connaissances**  minimales requises. Le joueur applique les effets de la carte puis la **défausse**.



Parfois, certaines cartes **Aventure** présentent un effet qui ne peut plus s'appliquer à l'aventure en cours (comme révéler des Trouvailles alors qu'elles ont toutes été piochées...) ; dans ce cas, l'effet de la carte est **nul**.

✓ Carte **Combat**

Ces cartes peuvent être employées par un héros qui les possède durant un combat, lorsque c'est à **son tour** d'agir et à condition de posséder les **connaissances**  minimales requises : elles comptent alors comme l'action de combat choisie par le joueur. Le joueur applique les effets de la carte puis la **défausse**.

Certaines cartes **Aventures** et toutes les cartes **Combats** peuvent appliquer un effet supplémentaire ou bonifié lorsqu'elles sont jouées par un héros possédant plus de connaissances que la valeur minimale requise. Ce bonus se présente dans le texte après le symbole  [h].

✓ Carte **Libre**

Ces cartes ne comptent **JAMAIS** comme une **action** ! Elles peuvent être employées à tout moment durant la partie par le héros qui les possède, que ce soit au cours d'un combat ou durant l'aventure, à condition de posséder les **connaissances**  minimales requises. Le joueur applique les effets de la carte puis la **défausse**.

Lorsque les deux héros sont situés sur la même case, ou engagés simultanément dans un combat, une carte **Libre** peut-être employée par un héros en appliquant ses effets sur l'autre héros.



Dans le cas où les deux héros se trouvent sur une même case, mais que seulement l'un d'entre eux est engagé dans un combat, l'autre **ne peut pas utiliser de cartes Libres**. Il doit attendre la fin de la phase de combat !

2) Instantanées



- [a] Type de la carte : **Trésor** ou Vide
- [b] Nom
- [c] Illustration
- [d] Numéro de la carte dans le paquet Trouvaille
- [e] Texte détaillé des effets de la carte

✓ Carte **Trésor**

Au moment où une carte de ce type est piochée par un héros, le joueur applique **immédiatement** les effets de la carte puis la **défausse**.

✓ Carte **Vide**

Au moment où une carte de ce type est piochée par un héros, le joueur la place **immédiatement** à la défausse.

3) Spéciales



- [a] Type de la carte : **Quête** / **Piège** / **Chance**
- [b] Nom
- [c] Illustration
- [d] Pour les cartes **Quêtes** : coût en **pièces** si achetée chez un **MARCHAND** (ce coût n'est pas toujours présent)
- [e] Numéro de la carte dans le paquet Trouvaille
- [f] Description **narrative** de la carte **Quête**
- [g] Texte détaillé des effets des cartes **Piège** et **Chance**

Au moment où une carte **Spéciale** est piochée ou obtenue par un héros, le joueur la place devant lui, mais elle ne compte pas dans la limite de cartes que son héros peut posséder dans son inventaire .

✓ Carte **Quête**

Propres à chaque aventure, ces cartes servent aux joueurs pour progresser dans la quête. Elles ne peuvent jamais être défaussées **volontairement** par les joueurs : c'est le livret Aventure qui dicte le moment où ces cartes sont défaussées.

Les cartes **Quêtes** interviennent toujours dans la résolution d'**événements ?!** dans le livret Aventure : la plupart du temps comme condition d'activation d'un lieu.

Si une carte **Quête** possède un coût d'achat, cela signifie généralement qu'elle peut être obtenue chez un Marchand (mais pas obligatoirement) et qu'elle peut également être vendue ! S'il n'y a pas de coût en pièces sur la carte, elle ne peut ni être achetée ni être vendue dans l'aventure.

 Un héros ne peut jamais placer une carte **Quête** dans le Sac Magique, mais deux héros sur la même case peuvent **s'échanger librement** des cartes **Quêtes** !

✓ Carte **Piège**

Les cartes **Pièges** octroient un malus au héros qui les possèdent : les joueurs doivent donc être attentifs à considérer le malus obtenu tant que leur héros possède une telle carte.

Un héros ne peut pas se défausser d'une carte **Piège** autrement qu'en dépensant **UNE action**  sur une case **FEU (DE CAMP OU AUBERGE)**.

✓ Carte **Chance**

À l'inverse des cartes **Pièges**, les cartes **Chances** octroient un puissant bonus au héros qui les possèdent : les joueurs doivent donc être attentifs à considérer le bonus obtenu tant que leur héros possède une telle carte.

Rare et puissante, un héros ne peut jamais se défausser d'une carte **Chance** obtenue durant une aventure.

◆ CARTES ALLIÉS

Lors de la mise en place d'une aventure, les joueurs sont libres de choisir une carte Allié (parmi toutes celles obtenues précédemment) et de la placer sur le premier encart prévu du Sac Magique.

Une carte Allié offre aux joueurs un bonus puissant pour l'aventure, qu'il s'agisse d'une action supplémentaire, d'une modification de règle, d'un pouvoir unique, etc.

 Une carte Allié obtenue à la fin d'une aventure réussie ne pourra jamais plus être perdue par les joueurs dans les parties suivantes. Ils la conservent définitivement dans leur *fichier de sauvegarde*, et ce, qu'ils décident de l'employer ou non comme Allié pour l'aventure.



[a] Nom de l'Allié et son symbole

[b] Illustration

[c] Texte détaillé du bonus octroyé : **momentanée** ou **permanent**

✓ Effets momentanées ou permanents

Un Allié dont le descriptif commence par « *X fois durant l'aventure* » et se termine par « *Retournez ensuite cette carte* » est un allié dont l'effet octroyé est **momentanée**. Les joueurs peuvent employer le pouvoir de l'Allié X fois dans l'aventure.

À l'inverse, un Allié dont le descriptif ne contient pas les textes cités plus haut est un Allié dont les pouvoirs sont **permanents** : ils s'appliquent tout au long de l'aventure.

COMBATTRE UN MONSTRE

◆ RAPPEL - PLACEMENT D'UN MONSTRE

Lorsqu'un monstre arrive en jeu suite à un événement, le héros place un jeton **Monstre**  de couleur sur la case demandée du plateau Aventure. Puis il dévoile la première carte Monstre de la pioche et la pose sur l'encart de la zone de Combat de la même couleur que le jeton choisi. Enfin, il place sur la carte Monstre autant de cubes de santé que la valeur indiquée.

Cette valeur n'indique jamais la santé maximale du monstre (contrairement aux fiches Héros) : des événements pourront tout à fait demander aux joueurs de rajouter des cubes de santé sur un monstre en jeu. Un monstre ne récupère pas non plus ses cubes de santé après un combat perdu ou fuit par le héros.

◆ ENGAGER UN COMBAT

Pour engager un combat face à un monstre, un héros doit se trouver sur la case où se trouve le jeton Monstre et dépenser le nombre d'actions  correspondant au coût d'engagement précisé sur la carte.

◆ PHASE DE COMBAT

Le héros entre alors dans une phase de combat qui ne s'achève qu'à la mort d'un des deux protagonistes ou à la fuite du héros. Jusqu'à la résolution de cette phase, l'autre joueur ne peut plus agir et doit attendre !

En temps normal, le héros commence toujours le combat : il effectue son **action de combat** ; puis le monstre effectue sa **première** action scriptée (bulle n°1) ; le héros effectue une nouvelle **action de combat** ; puis le monstre effectue sa **seconde** action scriptée (bulle n°2) ; et ainsi de suite.

Lorsqu'un monstre doit effectuer sa **quatrième** action, il recommence à suivre son schéma et effectue

l'action inscrite dans sa première bulle ; et ainsi de suite.

Pour se repérer dans les actions d'un monstre, les joueurs disposent d'un pion rouge « Action – Monstre » qu'ils peuvent déplacer sur les différentes bulles de la carte au fur et à mesure que le monstre réalise ses actions.

1) Actions de combat des héros

Pendant une phase de combat, le héros, doit, en tant qu'**action de combat**, choisir parmi ces quatre possibilités :

- Effectuer une attaque physique : Le héros effectue un jet de combat basé sur sa **Force** , indiquée sur sa fiche Héros. Il inflige au monstre autant de blessures que le résultat du dé + les bonus éventuels.
- Utiliser une **compétence combat** qu'il possède (à condition de payer le coût en **mana**)
- Utiliser une **carte combat** (à condition de posséder les **connaissances**  nécessaires). La carte est ensuite défaussée.
- Fuir. **Attention** : effectuer cette possibilité coûte exceptionnellement **UNE action** . Si un héros décide de fuir, le combat s'arrête immédiatement. Les joueurs retournent au déroulement du tour.

2) Jets de dés

Il existe trois dés de combat différents du plus faible au plus fort ; orange , rouge , noir . Ils se décomposent comme suit :



- 1 face **échec** (vide)
- 4 faces **une blessure**
- 1 face **critique** (deux blessures)



- 2 faces **une blessure**
- 3 faces **deux blessures**
- 1 face **critique** (trois blessures)



- 2 faces **deux blessures**
- 3 faces **trois blessures**
- 1 face **critique** (quatre blessures)

Chaque dé comporte une face **critique**, mais seul le dé orange comporte une face **échec**.

3) Maladies

Les maladies sont des pénalités infligées lors des phases de combat, et uniquement lors de celles-ci. Elles sont matérialisées dans le jeu par le biais de jetons

Maladies : Paralysie ⚡ / Mutisme 🗨️ / Poison ☠️.

Soyez attentifs aux logos :

Si l'un de ces trois logos    apparaît sur une carte combat ou une compétence : le joueur lance le Dé Maladie. La maladie n'est infligée que si le résultat du dé affiche la couleur correspondante (jaune paralysie / bleu mutisme / vert poison), sinon c'est un échec.

Si ce logo  apparaît, le joueur lance le dé et la maladie infligée est celle du résultat du dé.

Si l'une de ces icônes  /  /  apparaît (c'est à dire qu'elles ne sont pas présentées dans un dé) → la maladie est automatiquement infligée : on ne lance pas le Dé Maladie.

Les maladies ont un effet légèrement différent lorsqu'elles sont infligées à un héros OU à un monstre.



Les jetons maladies sont automatiquement retirés à la fin des phases de combat.



Paralysie

- Sur un héros : le joueur passe son tour de combat et ne jouera qu'au prochain tour. (Il peut cependant toujours employer une carte **libre** qui ne compte pas comme une action de combat).

- Sur un monstre : Le monstre perd son tour de combat. A son prochain tour, il effectue l'action de combat qu'il aurait dû effectuer au tour précédent; il ne saute pas une de ses actions !

Une fois le tour perdu par le monstre ou le héros, le jeton paralysie est automatiquement retiré.



Mutisme

- Sur un héros : le joueur ne peut plus utiliser de compétences nécessitant de dépenser des jetons **mana** .

- Sur un monstre : la maladie mutisme remplace toutes ses actions magiques (**bulles bleues**), et uniquement celles-ci, par des actions vides.



Poison

- Sur un héros : Le joueur perd un **jeton santé**  à la fin de chacun de ses tours de combat. Il peut ainsi tomber KO après avoir effectué son action.

- Sur un monstre : Le monstre perd **deux cubes de santé**  à la fin de chacun de ses tours. Il peut ainsi mourir après avoir effectué son action.

Si un héros ou un monstre sont à la fois paralysés et empoisonnés, l'effet du poison s'applique y compris lors du tour sauté !

◆ VAINCRE OU RETIRER UN MONSTRE

Lorsqu'un monstre engagé dans un combat perd son dernier **cube de santé**, il est vaincu ! Le joueur qui a remporté le combat choisit quelle récompense il désire obtenir parmi les deux proposées (généralement des pièces ou des runes), précisées en bas à droite de la carte Monstre.

Si le monstre est vaincu en dehors d'une phase de combat, ou s'il est retiré par un **événement** du livret Aventure, les joueurs **ne reçoivent pas** de récompense.

Lorsqu'un monstre est vaincu, sa carte n'est pas défaussée mais retourne, face cachée, **en dessous** de la pioche de cartes Monstres. Ainsi il est possible de rencontrer à nouveau, dans une même aventure, un monstre précédemment vaincu ou retiré.

Le jeton du monstre vaincu retourne sur son encart coloré du plateau Voyage.

◆ COMBATTRE À DEUX

Les deux héros peuvent combattre ensemble un monstre. Pour ce faire, ils doivent être tous les deux sur la case où se trouve le jeton **Monstre**  et doivent chacun dépenser les **actions**  nécessaires pour engager le combat.

Une fois dans la phase combat, les deux héros effectuent l'un après l'autre (mais dans l'ordre qu'ils veulent) leur première action de combat. Puis le monstre effectue deux fois sa première action : **une fois contre chaque héros**. Les joueurs effectuent alors leur deuxième action, et le monstre deux fois sa seconde action. Et ainsi de suite.

Lors d'un combat à deux, si un des deux héros fuit, l'autre doit continuer le combat comme s'il s'agissait d'un combat simple. Les joueurs ne peuvent donc plus interagir entre eux, tant que la phase de combat n'est pas terminée.

Lorsqu'un des deux héros tombe KO (il perd son dernier **jeton santé** ) pendant un combat à deux, l'autre héros doit continuer le combat comme s'il s'agissait d'un combat simple. Cependant, le héros KO, bien qu'inactif, est susceptible de réintégrer immédiatement cette phase de combat (sans dépenser d'actions d'engagement), si son partenaire parvient à le ranimer.

prochain sur la case « **SANCTUAIRE** ». Il perd alors toutes ses cartes **équipements**, ses **jetons mana**  et ne conserve qu'un **seul jeton santé** .

Exemple : Pour ranimer un héros KO, l'autre héros peut, par exemple, utiliser une carte **libre de soin** pour lui redonner des **jetons santé** (à condition que les héros soient sur la même case).

SAUVEGARDER LA PARTIE

Une fois l'aventure réussie, les joueurs doivent sauvegarder leur progression pour jouer l'aventure suivante. Plusieurs éléments sont à sauvegarder :

- les améliorations des fiches Héros (caractéristiques et compétences),
- les améliorations du Sac Magique,
- les **pièces**  et runes restantes, 
- les éventuelles **cartes**  placées au sac,
- les **Alliés**  obtenus (nouveaux et anciens)

Pour sauvegarder la partie, les joueurs pourront s'aider de la fiche de sauvegarde qui présente sous forme de tableau les différents éléments à enregistrer. Lors de l'aventure suivante, les joueurs commenceront avec le même contenu dans le Sac Magique (**pièces**, runes et **cartes équipements**) que lorsqu'ils ont achevé la dernière aventure. Il est donc possible que des cartes **équipements** d'aventures précédentes soient jouées lors d'une autre aventure.

Les cartes placées **devant les héros** sont quant à elles **défaussées** à la fin d'une aventure réussie ; seules les cartes placées au Sac Magique sont sauvegardées.

Pour une mise en place plus rapide de votre prochaine partie, le contenu du Sac Magique peut déjà être préparé dans la boîte grâce au **kit de sauvegarde rapide** : petit sac en toile contenant les pièces et les runes et étui pour ranger les cartes équipements et alliés.

MOURIR DANS LE JEU

Quand un héros perd son dernier **jeton santé** , il tombe KO. Ceci peut arriver suite à une défaite face à un monstre ou suite à un événement du livret Aventure. Il couche alors son pion Héros sur la case où il est mort.

Jusqu'au prochain tirage d'une tuile Destinée, l'autre héros peut le ranimer en utilisant notamment des cartes **équipements** ou des compétences personnages afin de lui redonner des **jetons santé** . Le héros ainsi ranimé, garde les **actions**  qui lui reste, ses cartes et ses **jetons mana** .

En revanche, si un héros tombe KO et qu'il n'a pas été ranimé lors du tour, il commence le tour