

THE MINI QUEST 2



ep

ROBJR ★ JASON
★ PIERROT ★

Salut à tous

Alors, page 1, la couverture, page 2 cette note.

N'imprimez pas, sauf si vous y tenez;

Page 3, imprimez recto verso, pliez en 2 et collez;

Pages 4-5, imprimez recto seulement

**La plupart des éléments de ces pages devraient être montés sur carton,
pour être plus confortable à utiliser, et plus solide;**

**Page 6, imprimer à volonté, recto seulement,
chaque page donne 4 fiches de héros;**

**Pages 7-8, les deux faces de la feuille de règles,
à imprimer recto-verso, puis plier en trois;**

**Pages 9-24, les cartes, imprimez recto-verso,
Cartes, dos, cartes, dos...**

Et voilà! J'ai bossé, maintenant à vous!

Bon jeu!

ANATOMIE DU MONSTRE

Couleur: habitat du monstre

- Montagne
- Mer
- Forêt
- Ruines
- Désert
- n'importe

Récompense:
Nombre de
PO gagnées
quand tu le
tue.

**Poids (Léger,
Moyen, (H)lourd)**
Plus le monstre
est léger, plus il est
difficile de fuir.

Image:
ça donne
une idée.

Nom:
Qu'on
sache de quoi
on parle.

PA:
Nombre de
dés qu'il
lance pour
attaquer.

PV: Le
nombre de
blessures à
faire pour
le tuer.

JETONS

Évènement Escorte Cargaison

Compteur Quête Ruines/Combat

Donjon Événements spéciaux

LE CAMELOT



Chaque consommable coûte 3PO, et doit être défaussé après utilisation. Tu ne peux transporter que trois consommables en même temps.

Spirale à monstres
Défausse pour fuir un combat sans tirer le dé.

Porte bonheur
Défausse pour relancer n'importe quel dé une fois. Tu dois garder le second jet.

Potion de vie
Défausse pour retrouver 5PV perdus, ou jusqu'à ton max de PV.

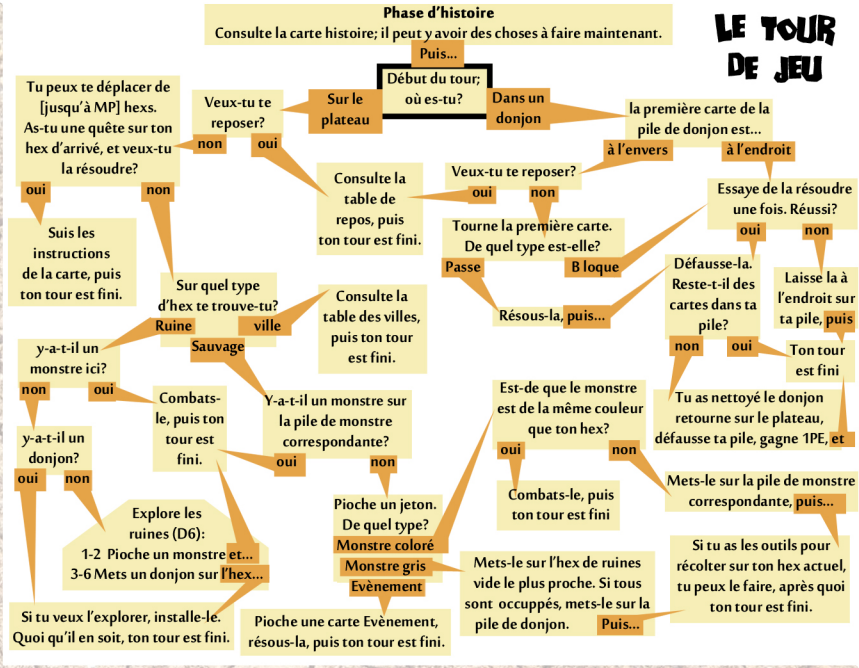
Nouilles instantanées
Défausse lors d'un repos pour guérir du double.

HEX	RECUPÈRE...
Sauvage	2PV
Ville	4PV
Ruines	pas de repos
Donjon	3PV

HEX	D	OUTIL
Forêt	2	Hache
Désert	3	Tamis
Mer	4	Canne
Montagne	5	Pioche

POIDS	FOIT SUR...
Léger	5+
Moyen	4+
lourd (H)	3+
/	no flee

ACTE	RÉCOMPENSE
Terminer une quête	1 Point étoile and D6PO
Vider un donjon	1 Point étoile
Tuer 8 monstres	1 Point étoile



LE ROUND DE COMBAT

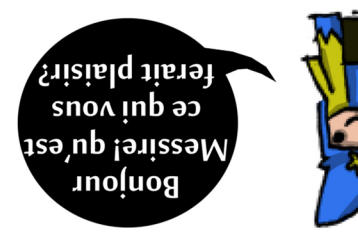
Début du round!
Veuux-tu fuir?
non
oui
Lance un dé, tu dois faire Autant ou plus que le poids du monstre. Réussi?
non
oui
Le monstre va sur la pile de monstres correspondante et ton tour est fini.
Lance PA; chaque dé qui égale ou dépasse ton OC est une touche. Fais de même pour le monstre (OC4). Déduis tes touches des PV du monstre, et les touches du monstre de tes PV. Te reste-t-il des PV?
non
oui
En reste-t-il au monstre?
non
oui
Commence un autre round.
Tu as perdu! Mets le monstre sur la pile de monstre correspondante, ne gagne pas sa récompense. Mets ton pion sur la ville la plus proche, récupère 5PV et tire dans la table de mort. Ton tour est fini.
Tu as gagné! gagne la récompense du monstre et remets-le dans le bol.

D	TU PERD...
1	La moitié de ton or
2	1 point d'étoile
3	1 objet
4	1 point d'étoile et la moitié de ton or
5	1 objet et la moitié de ton or
6	1 point d'étoile et 1 objet

Reviens dans la ville la plus proche, tire une fois dans cette table, puis ton tour est fini.

DANS UN VILLAGE, CHOISIS-EN UNE:
Docteur: PV pleins pour 2PO.
Camelot: D6; sur 4, 5, ou 6, le camelot est dans le coin et tu peux lui acheter des choses.
Panneau: Pioche une quête.
DANS UNE CITÉ, CHOISIS-EN UNE:
Clinique: PV pleins pour 3PO.
Marché: Tu peux acheter des choses au marché.
Mairie: Pioche deux quêtes, choisis celle que tu garde et défausse l'autre.

LE MARCHÉ



Tu ne peux avoir qu'un exemplaire de chaque objet. Les bons sont cumulatifs.

DIVERS

Sac Banane 10PO
Chapeau de Warzard 10PO
Gants de Midas 10PO

Tu peux transporter 6 consommables (au lieu de 3).

RECOLTE

Hache 5PO
Tamis 7PO
Canne 10PO
Pioche 12PO

Blessures X2 à...

...Vide 10PO
...Tonnerre 10PO
...Glace 10PO
...Feu 10PO

+1PA

Foulard cool 5PO
Bracelet à pointes 10PO
Débateur 15PO
Ceinture noire 20PO

+1PP

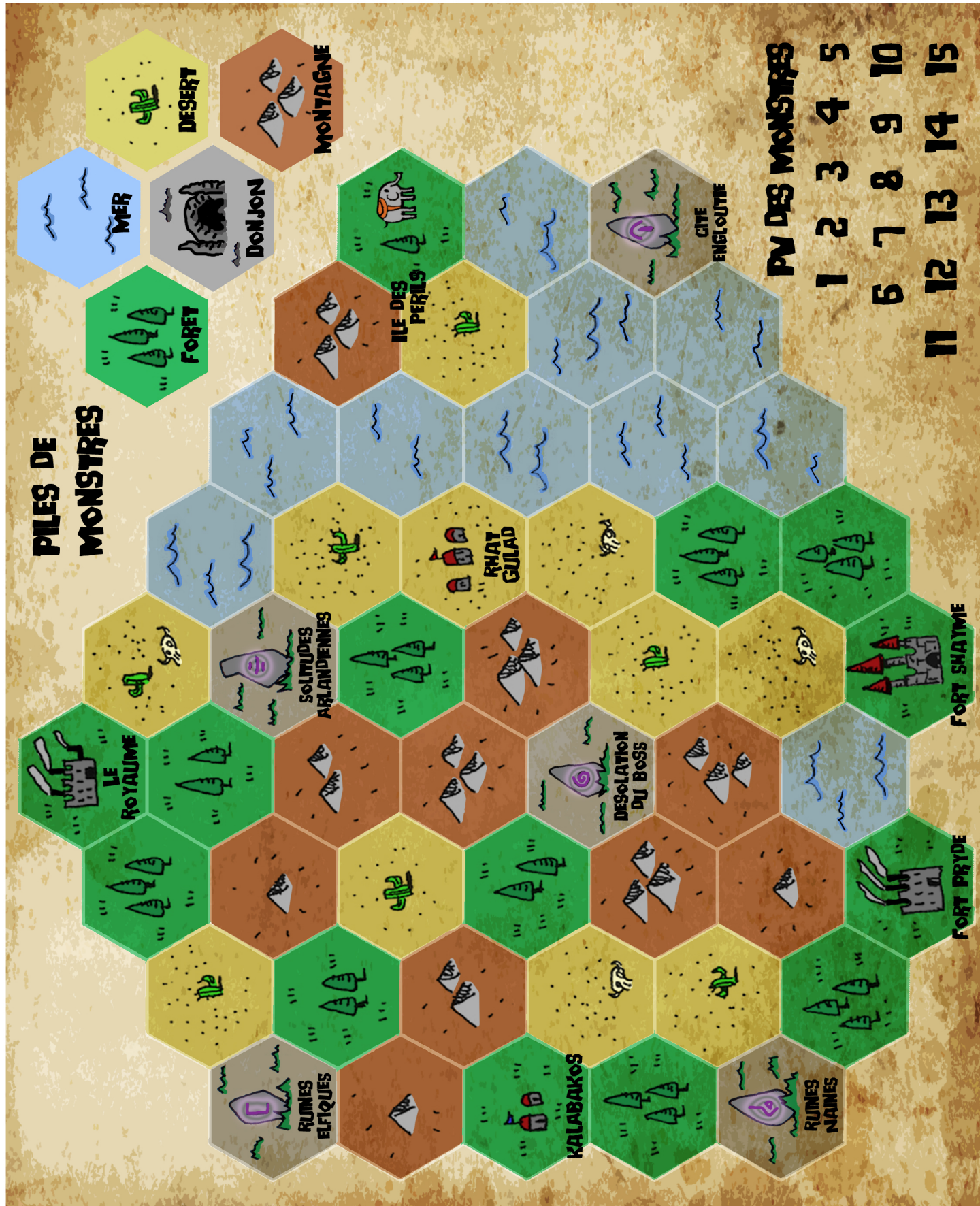
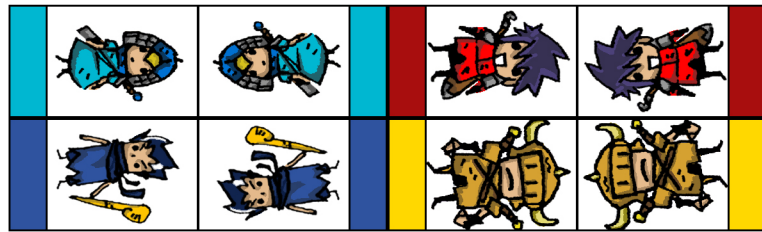
Monocle 5PO
Gant de fouille 10PO
Cache-œil 15PO

+1PM







Short à poches 5PO
Montre GPS 10PO
Jepack 15PO

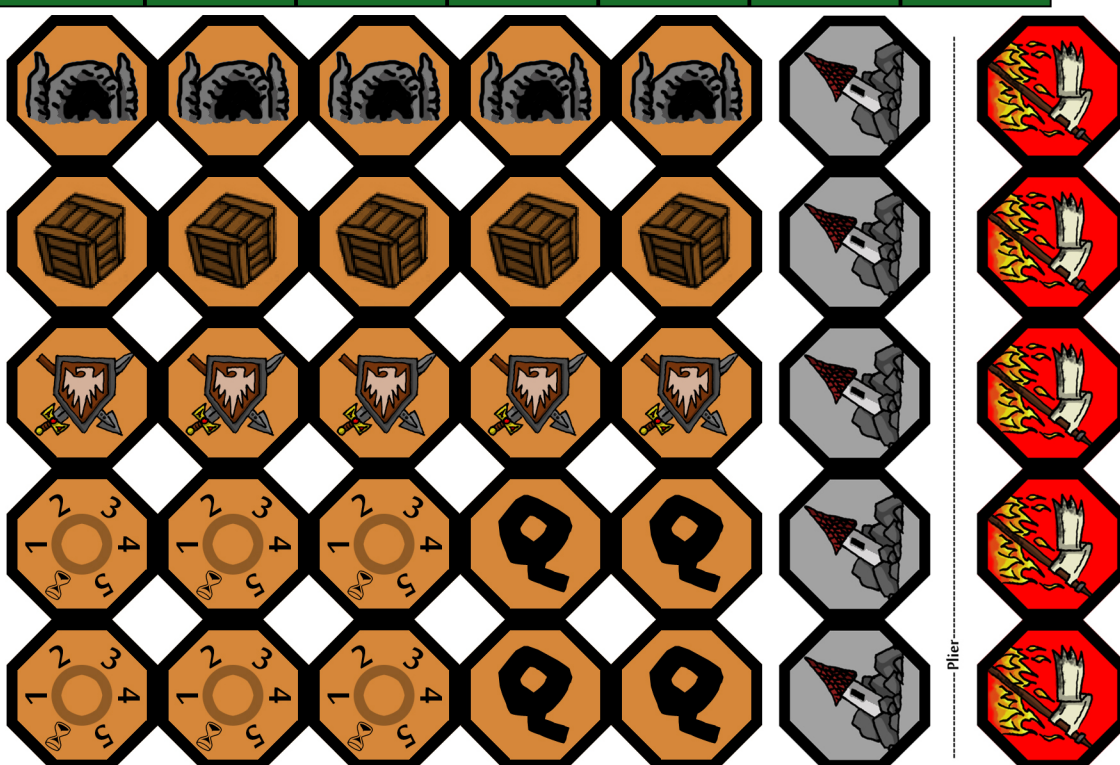
-10C

Tatouage effrayant 10PO
Cicatrice bien placée 20PO



6po L  T Dragon 5/6	4po M  T Géant 3/5	5po M  G Mogriave 4/4	4po M  G Lézard 4/6	4po H  F Chef Kite 3/4	4po M  F Maloeil 4/5	2po L  V Spectre 3/6	3po M  / Requin 3/5	0po M  V Soldat noir 1/2
4po M  T Ogre 4/5	/ Garou 3/3	4po L  G Zombie 3/4	/ Barbare 2/3	3po L  F Kite 3/3	/ Fungi 2/3	2po M  V Pirates 2/4	5po H  V Tortue 4/6	2po H  F Mastard 2/4
3po M  T Troll 3/4	/ Cyclope 5/5	4po H  G Terequin 3/3	/ Frère-feu 4/5	2po M  F Leu 2/2	/ Elfe 4/4	3po M  V Salamandre 3/4	3po L  / Syrène 4/5	1po M  G Mutant 4/2
2po L  T Kobold 2/3	/ Orc 2/4	2po H  G Cactus 2/2	/ Golem 2/6	1po H  F Chiisai 1/1	/ Magicien 2/5	4po H  V GrosCrabe 2/6	5po /  V Poulpe 6/4	2po M  G Djinn 6/2
4po M  T Trog 3/6	2po /  T Leu polaire 3/5	3po M  G Scorpinox 3/5	5po /  G Vers 5/6	3po M  F Squelette 3/5	5po /  F Soeurbois 4/6	3po L  V Goéland 3/2	6po M  / Drake d'eau 5/5	4po L  V Fantôme 1/6
3po H  T Jugger 4/4	0po L  / Chabelin 1/2	?						
2po M  F Revenant 3/3	1po L  T Module α 2/2	?						
3po H  / Slime 1/1	2po M  T Module β 3/2	?						

1po /  / Oracle noir 4/1	2po M  T Module δ 2/3
3po /  T Voyeur 3/4	3po M  T Module ω 4/3
1po /  - Assassin 6/1	3po L  V Bandit 4/2



<div>FICHE DE HEROS</div> <div><div><div>★</div><div>★ ★</div><div>MONSTRES TUES</div><div>○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○</div></div></div>	<div>ATTRIBUTS</div> <div>PA PP PM OC</div> <div>PO</div>	<div>PV</div> <div>MAX</div>	<div>FICHE DE HEROS</div> <div><div><div>★</div><div>★ ★</div><div>MONSTRES TUES</div><div>○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○</div></div></div>	<div>ATTRIBUTS</div> <div>PA PP PM OC</div> <div>PO</div>	<div>PV</div> <div>MAX</div>
<div>EQUIPEMENT</div> <div>▶ QUESTES (3) ▶</div>			<div>EQUIPEMENT</div> <div>▶ QUESTES (3) ▶</div> <div>▶ AMIS (2) ▶</div>		
<div>FICHE DE HEROS</div> <div><div><div>★</div><div>★ ★</div><div>MONSTRES TUES</div><div>○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○</div></div></div>	<div>ATTRIBUTS</div> <div>PA PP PM OC</div> <div>PO</div>	<div>PV</div> <div>MAX</div>	<div>FICHE DE HEROS</div> <div><div><div>★</div><div>★ ★</div><div>MONSTRES TUES</div><div>○ ○ ○ ○</div><div>○ ○ ○ ○</div></div></div>	<div>ATTRIBUTS</div> <div>PA PP PM OC</div> <div>PO</div>	<div>PV</div> <div>MAX</div>
<div>EQUIPEMENT</div> <div>▶ QUESTES (3) ▶</div>			<div>EQUIPEMENT</div> <div>▶ QUESTES (3) ▶</div> <div>▶ AMIS (2) ▶</div>		

DONJONS

Les donjons sont une partie différente du jeu, obéissant à leurs propres règles.

Installation : Quand tu dois installer un donjon, lance D3+3 et ajoute tes étoiles complètes ; pioche tant de cartes donjon face cachées, et place-les en pile devant toi : tu es maintenant « dans un donjon ». Ton héros reste sur le plateau, avec le jeton donjon, mais tu n'es plus « sur le plateau » jusqu'à ce que tu aies nettoyé le donjon ou sois mort en essayant.

Tour du joueur : Quand tu es dans un donjon, ton tour se passe différemment :

Si la première carte est un Blocage face visible, essaye de la résoudre une fois ; si tu réussis, défais-la, et ton tour est fini ; si tu échoues, laisse la carte face visible sur la pile et ton tour est fini.

Si la première carte est face cachée, tu peux te reposer. Retrouve 3 PV perdus, et ton tour est fini.

Au lieu de te reposer, tu peux quitter le donjon en repassant par le même chemin qu'à l'aller ; lance PP (Ob 3+ ★) ; Si tu réussis, défais toute la pile de donjon, tu es de retour sur la carte, tu ne gagnes pas de PE, puisque tu n'as pas nettoyé le donjon. Si tu échoues, tu dois continuer ; quoiqu'il en soit, ton tour est terminé. Tu peux essayer de fuir une fois par tour.

Si tu ne veux ni te reposer ni fuir, tourne la première carte de la pile et considère son type : passe ou bloque.

Si c'est Passe, applique le texte, et quel que soit le résultat, défais la carte et ton tour est fini.

Si c'est Bloque, essaye de résoudre la carte, mais si tu échoues, ton tour est fini et tu laisses la carte face visible au dessus de la pile.

Note : la plupart des cartes Bloque proposent une autre solution pour passer, auquel cas la carte est traitée comme une Passe.

Nettoyer le donjon : Quand tu défais la dernière carte de ta pile de donjon, le donjon est nettoyé. Retire le jeton donjon du plateau. Tu es de retour « sur le plateau », et tu reçois un PE pour ton exploit.

Note : il est toujours possible de trouver un donjon, même si un autre a été nettoyé sur la même ruine.

COMBAT JCJ

Quand un héros termine son mouvement sur la même case qu'un autre héros, il peut déclencher un combat JCJ au lieu de jouer sa phase de rencontre. Un combat JCJ ne peut impliquer que deux héros, même si d'autres sont présents.

Un combat JCJ suit la séquence :

- Chaque héros lance PA, en utilisant son propre CO ; le héros qui obtient le plus de succès marque un coup. Notez le nombre de succès de chaque joueur. En cas d'égalité, aucun coup n'est marqué.

- Recommencez encore deux fois. A la fin du troisième jet, le héros qui a le plus de coups gagne. En cas d'égalité, c'est celui qui a eu le plus de succès sur les trois jets qui l'emporte. Si c'est toujours égalité, personne ne gagne et rien ne se passe.

- Le gagnant peut choisir un résultat :

- Prendre la moitié des PO du perdant ;

- Prendre un objet au perdant ;

- Le perdant perd un PE ;

- Le perdant perd un jeton quête.

OPTIONS

Ce jeu est le tien, après tout, tu as payé pour l'imprimer. C'est autant un bac à sable qu'un jeu, sens toi libre de modifier tout ce qui ne cadre pas avec ta façon de jouer et te limite le plaisir. Voilà quelques idées de changements.

Quêtes réitérables

Quand tu finis une quête, défais-la. Si c'est un RAID, une CHASSE ou une LIVRAISON, mélange-la dans le paquet de quêtes.

Démarrage rapide

Au début de la partie, chaque joueur peut choisir un objet à SPO du marché, pour représenter l'entraînement antérieur de son héros. Cet objet ne peut être ni volé ni perdu.

Obtention des quêtes

Chaque héros pioche trois quêtes au début de la partie et en garde deux.

Mode difficile

Chaque fois que tu dois piocher un jeton rencontre, pioches-en deux et applique les deux.

Mode MMO

Avant le début de la partie, retire les amis du paquet d'événement, et la moitié des jetons événement (10 ou 11). Finir les quêtes ne donne que D6 PO, et tu ne gagnes de PE qu'en tuant des monstres et en nettoyant des donjons. Oh, et ajoute « le perdant perd D6 PV » aux solutions possibles d'un combat JCJ.

Pas de donjons

Les ruines sont un hex sauvage « normal », utilisant la pile de monstre donjon. S'il n'y a pas de monstres sur la pile, pioches-en un et combats-le, sans tenir compte de sa couleur.

Mode Coopératif

Quand un héros combat un monstre, les héros dans des hex voisins peuvent l'aider. Ils peuvent négocier cette aide comme ils le souhaitent (PO, une part de la récompense, tu m'en dois une, etc.) et un accord doit être conclu avant tout lancé de dés. Un héros aidant n'attaque qu'avec la moitié de ses PA, et a +1 pour fuir. Tous les dégâts sont répartis équitablement entre les héros (le combattant original prend le restant).

Experimental Playground

The mini quest © 2011 by Robertson Sondoh Jr & Jason Sondoh

The mini quest 2 © 2019 by Robertson Sondoh Jr, Jason sondoh, & Pierrot

Illus: Robertson Sondoh Jr & Pierrot

THE MINI QUEST 2

The mini quest écrit par Robertson Sondoh Jr et Jason Sondoh.

illustré par Robertson Jr et Pierrot

CONTENU

Imprimée correctement, ta copie de TMQ2 devrait contenir :

- 36 cartes donjon
- 54 cartes événement
- 42 cartes quête
- 3 cartes histoire
- 57 jetons monstre
- 1 plateau
- 5 pions de héros
- 2 pions d'adversaires
- 2 jetons de compteur de vie des monstres
- 1 jeton rond Amulette
- 26 jetons hexagonaux (4 quêtes, 5 cargaisons, 5 escortes, 5 donjons, 6 compteurs, 1 cercle magique)
- 5 jetons hexagonaux double face Ruine/Combat.
- 1 feuille de règles
- 2 fiches recto verso « aide de jeu/magasin ».

NON CONTENU

En plus de tout ça, il te faudra au moins un dé normal à 6 faces (6 dés, c'est mieux), une tasse ou un bol pour piocher les jetons, du papier et au moins un crayon (un par joueur, mieux). Il te faudra aussi une fiche de héros par joueur (imprimée ou recopiée), et, bien entendu, entre 1 et 5 joueurs.

INSTALLATION

Place le plateau au milieu de la table, les jetons rencontre (monstres et événements) dans la tasse. Puis trie les cartes en trois piles : quêtes, événements, et donjon, puis mélange chaque pile ; place les à côté du plateau, avec les autres jetons.

Chaque joueur doit prendre une fiche de héros et choisir un pion. Tous les pions se valent, prends celui qui te plaît. Les héros commencent avec 10 PV, 2 PA, OC 5+, 2 PM, 1 PP. Chaque joueur reçoit deux cartes quêtes, en choisit une et remet l'autre dans le paquet.

Puis décidez qui commence, ceux qui ne commencent pas gagnent 2 PO. Enfin, choisissez une histoire, ou tirez au sort.

ATTRIBUTS ET JET D'ATTRIBUT

Chaque héros a trois attributs : Points d'attaque (PA), Points de perception (PP) et Points de mouvement (PM).

Quand tu dois « lancer PP », par exemple, tu dois lancer autant de dés que tu as de PP ; chacun de ces dés qui donne un résultat égal ou supérieur à l'Objectif (Ob, précisé dans le texte), est un succès. La plupart des tests n'ont besoin que d'un succès pour être réussis, mais parfois, il t'en faudra plusieurs. Le texte te l'indiquera.

Certaines cartes donjon ont des Ob variables, noté x+. Ceci signifie que l'Ob de base est x, et que tu dois y ajouter ton nombre d'étoiles complètes pour connaître l'Ob final. Par exemple, un Ob de 3+ est Ob 4 si tu as une étoile, 5 si tu en a deux, 6 si tu en as trois.

ETOILES

Les étoiles mesurent la notoriété de ton héros, et sont utilisées comme pendule par l'histoire.

Tu gagnes des Points d'étoile (PE) en accomplissant des quêtes et nettoyant des donjons. Chaque fois que tu accomplis un des deux, tu gagnes un PE ; note le en coloriant un tiers d'étoile sur ta fiche. Quand une étoile est entièrement coloriée (3PE) tu as une étoile. Un héros ne peut jamais avoir plus de trois étoiles.

Tu gagnes aussi des PE en tuant des monstres : pour chaque monstre que tu tués, coche une case de la rubrique « monstres tués ». Quand tu coches la dernière case (tous les 8 monstres), gomme tout, et gagne un PE.

Si tu dois perdre des PE, tu ne peux perdre que les PE d'étoiles incomplètes. Si tu as une étoile et deux PE, tu ne peux pas perdre plus de 2 PE.

LA PHASE D'HISTOIRE

Que tu sois sur le plateau ou dans un donjon, ton tour commence toujours par cette phase. La plupart du temps, tu n'auras rien à y faire. Elle est utilisée pour comptabiliser le passage du temps, les actions des adversaires, et certains événements.

LE TOUR DE JEU

Le jeu est divisé en tours successifs, chacun divisé en autant de tours de joueur qu'il y a de joueurs (jusqu'à 5). Le tour de joueur suit toujours la même procédure, qui part du principe que tu es sur le plateau (c-à-d pas dans un donjon).

- 1- **Repos** : si ton héros a perdu des PV, tu peux vouloir te reposer. Le nombre de PV que tu retrouves dépend du type d'hex où tu te trouve.
- | TABLE DE REPOS | |
|----------------|--------------|
| CASE | RETROUVE... |
| Salvage | 2PV |
| Ville | 4PV |
| Ruines | Pas de repos |
| Donjon | 3PV |

- 2- **Mouvement** : un héros peut se déplacer dans n'importe quelle direction, au maximum de x cases, ou x est son score de PM. Il peut bouger de moins, ou pas du tout si tu préfères.

- 3- **Rencontre** : Plusieurs possibilités suivant la case où tu te trouves.

Quête : si tu as une quête sur ta case, quel qu'en soit le type, tu peux l'avancer : suis les instructions de la carte, puis ton tour est fini.

Hex Sauvage : Considère la couleur de ta case : y a-t-il un monstre sur la pile de monstre correspondante ? si oui, combats-le, puis ton tour est terminé. Sinon, pioche un jeton rencontre et résous-le. Enfin, si tu n'as ni combattu, ni résolu d'évènement, tu peux récolter, puis ton tour est terminé.

Hex de ruines : Y a-t-il un monstre sur la case ? si oui, combats-le, puis ton tour est terminé ; sinon, y a-t-il un donjon ? Si oui, tu peux

l'explorer (installe-le) ou pas, de toute façon, ton tour est terminé. Sinon, explore les ruines en lançant un dé. Sur 1-2, pioche un monstre et combats-le, qu'importe sa couleur, puis ton tour est fini ; sur 3-6, place un jeton donjon sur la case. Tu peux l'explorer (installe-le), ou pas, de toute façon ton tour est terminé.

Ville : Il existe deux types de ville : les Cités (le Royaume et les Forts) et les villages (Kalabakos et Rhat guilda) ; quand tu es dans une ville, choisis une action de ville, résous-la, puis ton tour est fini.

DANS UN VILLAGE, CHOISIS:	DANS UNE CITÉ, CHOISIS :
Docteur: plein PV pour 2PO.	Clinique: Plein PV pour 3PO.
Pédeller: D6; sur 4, 5, or 6, le camelot est dans le coin et tu peux lui acheter des choses.	Marché: Tu peux acheter des choses au marché.
Panneau: pioche une quête.	Mairie: Pioche deux quêtes, choisis celle que tu gardes et défaisse l'autre.

RENCONTRE

Quand tu pioches un jeton, ce qui se passe dépend de son type :

Évènement : remets-le dans la tasse, pioche une carte évènement, et applique le texte ;

Monstre gris : Place-le sur la case de ruines sans monstre ni héros la plus proche ; si aucune n'est disponible, place-le sur la pile de monstre donjon ; tu peux ensuite récolter, puis ton tour est fini.

Monstre orange / monstre de la même couleur que ta case : combats-le, puis ton tour est terminé.

Monstre d'une autre couleur que ta case: Place-le sur la pile de monstre correspondante. Tu peux ensuite récolter, puis ton tour est fini.

COMBAT

Quand tu dois combattre un monstre, utilise la séquence :

- 1- Veux-tu fuir ? sinon, va en 2. Si oui, lance dans la table des poids, en croisant ton jet et le poids du monstre. Si tu atteins ou dépasse le chiffre indiqué, place le monstre sur la pile de monstre appropriée, et ton tour est fini ; Si tu obtiens moins, va en 2.
- | Poids des monstres | Poids | Fus sur... |
|--------------------|-------|--------------|
| Léger | 5+ | |
| Moyen | 4+ | |
| Lourd (H) | 3+ | |
| | / | pas de fuite |

- 2- Lance AP, tu fais une blessure pour chaque succès (l'Ob est ton Objectif de Combat, OC). Fais de même pour le monstre. Tous les monstres ont OC 4+.

- 3- Applique les dommages : tu perds autant de PV que le monstre a obtenu de succès, et le monstre perd autant de PV que tu as obtenu de succès.

- 4- Si tu as toujours des Pv et le monstre aussi, retourne en 1. Si tu n'as plus de PV, tu es Hors de combat (voir ci-dessous). Si le monstre n'a plus de PV, il est mort ; tu gagnes la récompense indiquée, coches une case sur ta rubrique monstres tués, et remets le monstre dans la tasse. Si le monstre et toi n'avez plus de PV, gagne la récompense avant d'être hors de combat.

HORS DE COMBAT

Quand tu tombes à 0PV, tu es hors de combat. Place ton pion sur la ville la plus proche, retrouve 5HP, et défaisse tes jetons quête. Puis lance dans la table de mort et applique le résultat. Ton tour est terminé, mais tu joueras normalement au prochain tour.

D	TU PERDS...
1	la moitié de tes PO
2	1 Point d'étoile
3	1 objet
4	1 PE et 1/2 de tes PO
5	1 objet et 1/2 de tes PO
6	1 PE et 1 objet

RECOLTE

Quand il ne s'est rien passé pendant ton tour, tu peux explorer ta case et rassembler des objets vendables, gemmes, plantes médicinales, poissons... Pour récolter, tu dois posséder l'outil correspondant à ta case (vois la table). Si tu l'as, lance les dés indiqués : pour chaque dé qui donne 5+, tu gagnes 1PO.

TABLE DE RÉCOLTE (5+)			
Hex	D	Outil	
Forêt	2	Hache	
Désert	3	Tamis	
Mer	4	Canne	
Montagne	5	Pioche	

QUÊTES

Chaque joueur commence le jeu avec une carte quête, et ne peut jamais en avoir plus de trois en même temps. On trouve des cartes quêtes dans les villes.

Les cartes quête sont simples : elles indiquent tout ce que tu dois faire et ou pour compléter la quête. Quand c'est fait, tu gagnes D6 PO et 1 PE, tu défaisse les jetons événements de la quête, et stocks la carte sous ta fiche de héros.

Les quêtes spéciales fonctionnent différemment : quand tu en pioches une, mets la immédiatement à côté du plateau et place le pion indiqué sur la case indiquée. Puis tu pioches une autre quête pour remplacer. N'importe quel héros peut accomplir la quête spéciale une fois qu'elle est en jeu.

ÉVÉNEMENTS

Quand tu pioches un jeton rencontre vert (?), remets-le dans la tasse et pioche une carte évènement. Il en existe de 4 types :

Évènements : Lis la carte et applique ses effets, puis défaisse-la.

Quête : Quand tu la pioches, place la à côté du plateau, et n'importe quel joueur peut l'accomplir et gagner la récompense. Chaque évènement-quête ne peut être accomplis qu'une fois, et est ensuite retiré du jeu, carte et jetons.

Spécial : Ces cartes sont placées à côté du plateau sitôt tirées, et un jeton est placé sur la case indiquée par la carte. Puis place un compteur sur 3 sur la carte. Dans la phase d'histoire de chacun de tes tours ultérieurs, baisse le compteur d'un. Quand il atteint 0, résous la carte, puis continue ton tour normalement.

Amis : garde-les à côté de ta fiche de héros (tu ne peux jamais en avoir plus de deux en même temps ; si tu en tires un troisième, tu dois en défaisser un).

Certains ont un « pouvoir » qui s'exprime chaque fois qu'une certaine circonstance se présente (spécifiée sur la carte).

Certains sont des combattants, avec des PA, Ob et PV. Ceux là combattent avec toi (certains ont des conditions sur la carte) normalement, et ajoutent leurs blessures aux tiennes. Chaque round, tu peux réparer les blessures subies entre toi même et tes amis combattants ; comme les monstres, les amis blessés ont récupéré lors du prochain combat ; si un ami se fait tuer en combat, défaisse-le.

OBJETS

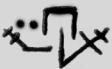
Les héros auront l'opportunité d'acheter de l'équipement ; chaque héros peut avoir uniquement un exemplaire de chaque objet, et les effets sont cumulatifs. Un objet est permanent, et son bonus s'applique tout le temps.

Le Camelot vend des objets à usage unique, appelés consommables. Un héros peut transporter 3 consommables (identiques ou non). Ils peuvent être utilisés n'importe quand, et sont défaisse ensuite.

Tout objet acheté doit être noté sur la fiche de héros. Si jamais tu perds un objet, tu peux choisir lequel.

PRENLA TÊTE

Premier lieutenant du Boss



Pioche un monstre; Prenlatete a le même profil, avec PVx2.

Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

BUVEUR D'ÂME

Deuxième lieutenant du Boss



Pioche un monstre; Buveur d'âme a le même profil, avec PAX2. Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

CHANGEFORME

Troisième lieutenant du Boss



Pioche un monstre; Changeforme a le même profil, avec +2PA et sans faiblesse. Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

MUTE-LE-SORT

Premier lieutenant du Sorcier



Pioche un monstre; Mute-le-sort a le même profil, avec PV+5 et sans poids. Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

POINT FINAL

Deuxième lieutenant du Sorcier



Pioche un monstre; Point Final a le même profil, sans faiblesse, ni poids, ni récompense. Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

CHANTEMORT

Troisième lieutenant du Sorcier



Piochez deux monstre et ajoutez leurs profils; le résultat est le profil de Chantemort. Combats-le!

S'il est vaincu et a la même couleur que ton hex, défausse cette carte, remets le monstre dans le bol, et gagne un PE; Sinon, remets cette carte dans le paquet d'évènement.

TREMBLEMENT DE TERRE

événement



Chaque Héros sur un hex de montagne perd 1PV.

VAGUE DE CHALEUR

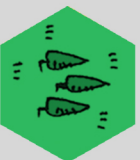
événement



Chaque héros sur un hex de désert perd 1PV.

FEU DE FORÊT

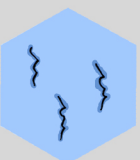
événement



Chaque héros sur un hex de forêt perd 1PV.

OURAGAN

événement



Chaque héros sur un hex de mer perd 1PV.

ÉPIDÉMIE

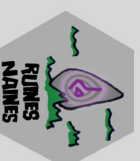
événement



Chaque héros sur un hex de ville perd 1PV

LES ÉTOILES SONT ALIGNÉES

événement



Chaque héros sur un hex de ruines perd 1PV.

MIGRATION

événement



Choisis deux piles de monstres et intervertis leurs contenus. Une des piles choisies peut être vide.

LES FORÊTS SURVIVENT

événement



Défausse, de chaque pile de monstres, celui qui a le moins de PV.

SABON DES AMOUREUX

événement



Pioche cinq monstres et place-les sur les piles de monstres correspondantes.

EXTINCTION

événement



Compte les jetons de chaque pile de monstres, et défausse celle qui en contient le plus.

QU'EST-CE-QUE TU FAIS LÀ ?

événement



Pioche un monstre et combat-le, sans tenir compte de sa couleur.

RECRUTEMENT

événement



Prends le premier jeton de chaque pile de monstre et place-les sur la pile Donjon.

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

FALLAIT TOURNER À GAUCHE

événement



Place ton héros sur la forêt de l'île des périls.

OÙ SUIS-JE ?

événement



Place ton héros sur la Cité Engloutie. S'il s'y trouve un monstre, combats-le.

QU'EST-CE-QUE JE FAIS LÀ ?

événement



Place ton héros sur les Ruines Naines. S'il s'y trouve un monstre, combats-le.

CE N'EST PAS ARLANDIA

événement



Place ton héros sur les Ruines Elfiques. S'il s'y trouve un monstre, combats-le.

LE NORD, C'EST BIEN PAR LÀ ?

événement



Place ton héros sur les Solitudes Arlandiennes. S'il s'y trouve un monstre, combats-le.

PUS À L'EST NON, ATTEND.

événement



Place ton héros sur la Désolation du Boss. S'il s'y trouve un monstre, combats-le.

ORACLE

événement, ami



Quand tu dois piocher une carte événement, pioche une carte de plus, et remet celle que tu n'aimes pas dans le paquet.

DANSEUR

événement, ami



Il distrairait les monstres! Tu peux attaquer une fois sans que le monstre ne riposte au début de chaque combat.

EXPLORATEUR KITE

événement, ami



Tant qu'elle est avec toi, quand tu dois piocher un jeton, pioche un jeton de plus et remets celui que tu n'aimes pas dans le bol.

PROSPECTEUR MAIN

événement, ami



Quand tu récoltes, lance tous les jours un dé de plus.

BARDESSE ELFE

événement, ami



Gagne 1 PE; si jamais elle s'en va, perd un PE. Si tu fuis un combat, elle s'en va.

MIRE

événement, ami



Il a une scie, et n'est saoul que la moitié du temps... Retrouve 1PV après chaque combat ou tu fuis, ou gagne.

COPAIN MONSTRE

événement, ami



Pioche un monstre et pose-le sur cette carte; impressionné par ta force, il te suit comme ami. Si jamais tu fuis un combat, défaisse cette carte et remets le jeton dans le bol.

LE CHIEN

événement, ami



PA: 2D / OC: 5 / PV: 3
Tu peux défaisse le chien pour fuir un combat sans lancer le dé.

GARDE DU CORPS

événement, ami



PA: 4D / OC: 4 / PV: 7
S'il subit trois blessures ou plus lors d'un combat, il garde la moitié de la récompense.

CHABELIN

événement, ami



PA: 3D / OC: 5 / PV: 5
S'il subit trois blessures ou plus lors d'un combat, il s'en va; défaisse cette carte.

CHASSEUR KOBOLD

événement, ami



PA: 3D / OC: 6 / PV: 5
Tu peux défaisse le kobold pour fuir un combat sans lancer le dé (pas contre un monstre sans poids).

GUERRIER KOBOLD

événement, ami



PA: 2D / OC: 5 / PV: 5
Tu peux défaisse le kobold pour fuir un combat sans lancer le dé (même contre un monstre sans poids).

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

INFIRMIÈRE

événement



Elle est trop sympal

Si tes PV ne sont pas au maximum, elle te fait une piqure qui te rend D6PV.

LE CAMELOT

événement



Il a posé son étale à un croisement, et tu peux lui acheter des choses.

PORTAIL

événement



Place ton héros où tu veux sur le plateau.

FORGERON

événement



Bourru, mais sympathique.

Il aiguisse ton arme.
Tu fais des blessures doublées aux monstres avec une faiblesse "f".

TOURISTE

événement, ami



Il veut voir la Cité Engloutie!
Une fois là bas il te donnera SPO et s'en ira.

Tant qu'il est avec toi, tu ne peux gagner aucun PE, et tu as -1 PM. Tu ne peux pas défausser cette carte volontairement.

LA PETITE PAUMÉE

événement, ami



Elle doit retrouver ses Parents.

Ramène-la à Kalabakos, ils te donneront 1PE. Tant qu'elle est avec toi, tu as -1 PA et -1 PM. Tu ne peux pas défausser cette carte volontairement.

DE L'OR

événement



Tu ne sauras jamais qui a laissé cette pièce ici, mais bon, on ne refuse pas un cadeau!

Gagne 1 PO.

DE L'OR

événement



Tu as soif, tu t'arrêtes près d'un puit, et tu tires sur la corde.

Dans le seau, il y a une petite boîte, et dans la boîte, de l'or!

Gagne 3 PO.

DE L'OR

événement



Tu t'abrites de la pluie dans une petite caverne; là, sur un petit autel, tu trouve ce merveilleux trésor! Tu pourras le vendre un bon prix!

Gagne D6 PO.

LA CHASSE DU ROI

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PA et PP et en totalisant les dés.

Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE.

Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

ROUTE DE LA PASSE

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PA et en totalisant les dés. Puis lancer 4 dés

pour Sir Romain, le champion local. Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE (Si Romain gagne, personne ne gagne rien). Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

RÉGATE À LA BAIE DES PÉLERS

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PP et PM et en totalisant les dés. Puis lancer 8 dés

pour Petit Jean, le champion local. Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE (Si Jean gagne, personne ne gagne rien). Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

SORCIÈRE SOLITAIRE

événement, quête



Mets le jeton sorcière sur ton hex. Tout héros dans une forêt peut maintenant chercher des champignons (PP 5+.

prends le jeton champignon) et les rapporter à la sorcière en échange d'un objet du marché de son choix.

SHAMAN DÉROUÉ

événement, quête



Mets le jeton shaman sur ton hex. Tout héros sur une montagne peut chercher (PP 4+)

un chablin et le combattre (PA: 2 / PV: 3) pour récupérer le totem (prends le jeton totem), puis le rapporter au shaman en échange d'1 PE.

SORCIER DISTRAIT

événement, quête



Mets le jeton sorcier sur ton hex. Tout héros dans un désert peut maintenant chercher l'homoncule (PP

5+, prends le jeton homoncule) puis le rapporter au sorcier en échange d'autant de PO que ses PV actuels.

COURSE ANNUELLE DE BANANA VILLAGE

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PM et en totalisant les dés. Puis lancer 4 dés

pour Daniel Vavire, le champion local. Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE (si Daniel gagne, personne ne gagne rien). Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

JOUR DE PÊCHE À LA BAIE DES CACTUS

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PP et en totalisant les dés. Puis lancer 3 dés pour Floria, la

championne locale. Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE (Si Eloria gagne, personne ne gagne rien). Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

BASTON SUR LE MONT LUGUBRE

événement, spécial



Tout héros sur place peut participer en lançant PA et PM et en totalisant les dés. Puis lancer 8 dés

pour Barbarina, la championne locale. Le plus haut résultat l'emporte et gagne 10 PO et 1 PE (Si Barbarina gagne, personne ne gagne rien). Défausse cette carte et joue ton tour normalement.

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT



ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

ÉVÉNEMENT

RESCOUSSE



Allez aux **Ruines Elfiques** à la rescousse de l'ancêtre gâteux (PP4+); si vous ratez, combattez un **Gobelin**, et essayez de nouveau au prochain tour.



CHASSE

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur un **Hex de Montagne**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

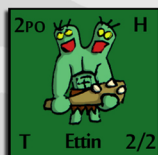


RAID

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes autour de **Kalabakos**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

RESCOUSSE



Allez aux **Ruines Naines** à la rescousse de la famille de kite (PP4+); si vous ratez, combattez un **Ettin**, et essayez de nouveau au prochain tour.



CHASSE

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur un **Hex de désert**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.



RAID

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes autour de **Rhat Gulad**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

RESCOUSSE



Allez dans la **Désolation du Boss** à la rescousse du chasseur blessé (PP4+); si vous ratez, combattez une **Mante** et essayez de nouveau au prochain tour.



CHASSE

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur un **Hex de forêt**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.



RAID

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes autour de **Fort Shayme**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

RESCOUSSE



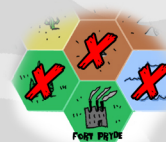
Allez dans les **Solitudes Arlandiennes** à la rescousse de l'enfant perdu (PP4+); si vous ratez, combattez un **Vers**, et essayez de nouveau au prochain tour.



CHASSE

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur un **Hex de mer**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.



RAID

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes autour de **Fort Pryde**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

RESCOUSSE



Allez à la **Cité Engloutie**, à la rescousse du pêcheur échoué (PP4+); si vous ratez, combattez un **Bernard L'Hermite Bien Vénère**, et essayez de nouveau au prochain tour.



CHASSE

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur un **Hex de ruines**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.



RAID

Placez un compteur à 0 sur cette carte. Chaque fois que vous tuez un monstre alors que vous êtes sur l'**Ile des périls**, augmentez-le de 1.

Quand il atteint 3, la quête est achevée.

ESCORTE



Allez au **Royaume** et rencontrez Maître Analynn (prenez un jeton d'escorte). Puis escortez-la jusqu'à **Fort Shayme**.

ESCORTE



Allez à l'**Ile des Périls** et rencontrez la Princesse Isha (prenez un jeton escorte). Puis escortez-la jusqu'à **kalabakos**.

ESCORTE



Allez à **Fort Pryde** et rencontrez Samo Longsourcil (prenez un jeton d'escorte). Puis escortez-le jusqu'au **Royaume**.

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

RECHERCHE



Allez à la **Forêt de Kalabakos** et cherchez le Saint Gland (PP5+).

ELIMINATION



Allez à **Rhat gullad**, et cherchez le Roi des rats (PP4+), puis **tuez-le**.

CAPTURE



Allez aux **Ruines Naines** et trouvez Jayrees Vhoorson (PA4+). Quand vous l'aurez, prenez un jeton escorte et emmenez-le à **Fort Pryde**.

Au début de votre tour, lancez un dé: sur 5+, il s'enfuit, et si vous ne le rattrapez pas de suite (PP4+), recommencez la quête du début.

RECHERCHE



Allez à l'**Île des Périls** et cherchez le Haricot Sacré (PP5+).

ELIMINATION



Allez à **Kalabakos**, cherchez le Chef Voleur (PP4+), puis **Tuez-le**.

CAPTURE



Allez dans les **Solitudes Arlandiennes** et trouvez le Roi Bandit (PP4+); Quand vous l'aurez, prenez un jeton escorte, et emmenez-le au **Royaume**.

Au début de votre tour, lancez un dé: sur 5+, il s'enfuit, et si vous ne le rattrapez pas de suite (PM4+), recommencez la quête du début.

RECHERCHE



Allez aux **Montagnes de Rhat gullad** et cherchez la graine magique (PP5+).

ELIMINATION



Allez à **Fort Pryde**, et cherchez le Diable ailé (PP4+), puis **Tuez-le**.

CAPTURE



Allez à la **Cité Engloutie** et trouvez la Reine Pirate (PP4+). Quand vous l'aurez, prenez un jeton escorte et emmenez-la à l'**Île des Périls**.

Au début de votre tour, lancez un dé: sur 5+, elle s'enfuit, et si vous ne la rattrapez pas de suite (PA4+), recommencez la quête du début.

RECHERCHE



Allez à la **Baie de Fort Pryde** et cherchez le Poisson de Sagesse (PP5+).

ELIMINATION



Allez à **Fort Shayme**, et cherchez le Baron Noir (PP4+), puis **Tuez-le**.

CAPTURE



Allez aux **Ruines Elfiques** et trouvez le Cerf Sacré (PM4+). Quand vous l'aurez, prenez un jeton escorte et emmenez-le à **Kalabakos**.

Au début de votre tour, lancez un dé: sur 5+, il s'enfuit, et si vous ne le rattrapez pas de suite (PM4+), recommencez la quête du début.

RECHERCHE



Allez au **Désert de Fort Shayme** et cherchez le Fruit-Démon (PP5+).

ELIMINATION



Allez à l'**Île des Périls**, et cherchez Gholam (PP4+), puis **Tuez-le**.

CAPTURE



Allez dans la **Désolation du Boss** et trouvez Sonia la Violette (PA4+). Quand vous l'aurez, prenez un jeton escort et emmenez-la à **Fort Shayme**.

Au début de votre tour, lancez un dé: sur 5+, elle s'enfuit, et si vous ne la rattrapez pas de suite (PM4+), recommencez la quête du début.

SPECIAL



Explorez un donjon dans les **Solitudes Arlandiennes**, en résolvant ceci après la dernière carte donjon. "Combattez le Roi Liche! C'est un monstre 6/10, sans poids ni faiblesse; S'il obtient un double en attaquant, ignorez les dommages normaux, et perdez la moitié de vos PVs actuels à la place. Si vous l'emportez, gagnez 2D6G".

SPECIAL



Explorez un donjon dans les **Ruines Elfiques**, en résolvant ceci après la dernière carte donjon. "Combattez Aranea! C'est un monstre 6/8, sans poids ni faiblesse; si elle obtient un double en attaquant, subissez D6 dommages en plus de ceux de l'attaque. Si vous l'emportez, gagnez 3D6G."

SPECIAL



Explorez un donjon dans les **Ruines Naines**, en résolvant ceci après la dernière carte donjon. "Combattez l'Avatar de la Forge! C'est un monstre 5/10, sans poids ni faiblesse; si il obtient un double en attaquant, doublez ses dommages. Si vous l'emportez, gagnez D6+6G."

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

PORTE FERMÉE

Bloque



Le verrou est tellement rouillé qu'il va falloir l'enfoncer: Prends un compteure et place-le sur 0; Puis lance PA 4+ pour chaque succès, ajoute 1 au compteure, et lance de nouveau. Si tu rates, ton tour est fini. Quand le compteure atteint 2+ ★, tu as passé le bloque.

HERSE

Bloque



La corde lève la herse, mais n'est pas assez longue pour que tu passes tout en la tenant. Lance PM 3+ ★; Si tu réussis, tu as passé le Bloque. Sinon, choisis: reste ici et ré-essaye au prochain tour, ou cherche un autre passage: défausse cette carte, pioche deux cartes et mets-les sous ta pile.

PORTE DE PIERRE

Bloque



Cette porte est juste une grosse dalle que tu dois pousser de côté pour continuer. Lance PA 3+ ★; Si tu réussis, tu as passé le Bloque. Sinon, choisis: reste ici et ré-essaye au prochain tour, ou cherche un autre passage: défausse cette carte, pioche deux cartes et mets-les sous ta pile.

SERRURE CASSE-TÊTE

Bloque



Le verrou de cette porte est très alambiqué, mais tu devrais pouvoir le crocheter... Lance PP 3+ ★; si tu réussis, tu as passé le Bloque. Sinon, choisis: reste ici et ré-essaye au prochain tour, ou cherche un autre passage: défausse cette carte, pioche deux cartes et mets-les sous ta pile.

FONTAINE

Passé



Pioche un monstre. S'il est bleu, combats-le; Sinon, place-le sur la pile de monstre correspondante. De toute façon, tu peux ensuite boire de l'eau fraîche, et récupérer jusqu'à 5 PV perdus.

BIBLIOTHÈQUE

Passé



Cet endroit est plein de sables connaitances, et il n'y a qu'à se servir. Mais tout a un prix. Si tu veux, tu peux lire les livres et gagner 1PE. Mais si tu le fais, tu perds 5 PV.

LE TRAQUENARD

Bloque



Cette pièce contient tellement de pièges qu'ils ne sont même pas cachés! Prends un compteure, place-le sur 0; puis lance PP 4+; si tu réussis, Ajoute 1 au compteure et relance. Si tu échoue, ton tour est fini. Quand le compteure atteint 2+ ★, tu as passé le bloque.

LA FOSSE

Bloque



Il y a longtemps que le sol de cette pièce s'est effondré, et tu dois traverser la fosse pour continuer. Tu trouve une corde, et tu devrais pouvoir l'accrocher à l'anneau dans le plafond et te balancer jusqu'à l'autre bord. Lance PA 2+ ★. Si tu réussis, tu as passé le Bloque.

L'ÉBOULEMENT

Bloque



Il y a bien longtemps que le plafond s'est effondré. Tu dois escalader les débris pour continuer. Prends un compteure et mets-le sur 0; lance PM 4+; si tu réussis, ajoute 1 au compteure et lance de nouveau. Si tu rates, ton tour est fini. Quand ton compteure atteint 2+ ★, tu as passé le bloque.

LE GACHOT

Bloque



Pioche des cartes évenement jusqu'à ce que tu tire un amis: c'est le prisonnier. Tu peux essayer de le libérer une fois par tour (PP2+ ★); Si tu échoue, tu peux rester et ré-essayer au prochain tour, ou l'abandonner à son sort et consigner que tu as passé le Bloque.

PLEIN DE PORTES

Passé



Il y a tellement de portes qu'il est difficile de choisir la bonne. Lance PP 2+ ★; si tu réussis, tu as pris le bon chemin; défausse cette carte. Si tu rates, pioche ★ cartes donjon de plus et ajoute-les sous ta pile.

LA TRAPPE

Passé



Ce passage descend dans les profondeurs du donjon. Tu peux l'ignorer et défausser cette carte, ou lancer un dé pour modifier ta pile: 1: Défausse les 2 dernières cartes; 2-3: Défausse la dernière carte; 4-5: Ajoute une carte (dessous); 6: Ajoute deux cartes (dessous).

L'ARÈNE

Bloque



Tu t'es fait capturer et emmener en cellule. A chaque tour, tu dois piocher et combattre un monstre, mais tu ne peux pas fuir, et tu ne gagnes pas la récompense. Tu peux essayer de t'enfuir (PM 2+ ★) une fois après chaque combat.

EMBUSCADE

Passé



Cette pièce est si encombrée que tu n'as pas vu la bestiole avant qu'elle n'attaque. Pioche un monstre et combats-le, mais il attaque une fois avant le combat, et tu ne peux pas riposter.

SALLE DES ARACANES

Passé



Cette pièce est pleine de toiles d'araignée. Pioche un monstre et combats-le; tu ne peux pas fuir, mais tu dois faire comme si tu fuilais un monstre H au début de chaque round; si tu échoue, tu n'attaque pas (mais le monstre si).

LA TANIÈRE

Passé



Pioche un monstre; il y en a trois comme lui, ici. Combats-les l'un après l'autre; tu peux utiliser des objets, mais pas fuir.

LA SALLE DE GARDE

Passé



Pioche trois monstres, et combats-les l'un après l'autre.

BUREAU DU CAPITAINE

Passé



Pioche un monstre; il y a une version d'élite de lui ici. Il a + ★ PA et + ★ PV. Combats-le, et tu ne peux pas fuir.

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

SALLE SOMBRE

Passé



Pioche un monstre et combats-le; à chaque round, lance ton attaque en premier; pour chaque "1" obtenu, le monstre a +1 PA pour son attaque.

PIERRE DE FOUORE

Passé

Cette alcove contient un petit autel, et dessus, la légendaire pierre de foudre. l'un des quatre bijoux élémentaires.

En quittant le donjon, tu seras récompensé, mais le montant exact dépends de ce que tu rapporte:



1 joyau: 5G
2 joyaux: 10G
3 joyaux: 18G
4 joyaux: 25G.

PIERRE DE GLACE

Passé

Tu grimpes sur cette grosse idole pour inspecter ses yeux brillants: Le droit est la légendaire Pierre de glace, l'un des quatre bijoux élémentaires.

En quittant le donjon, tu seras récompensé, mais le montant exact dépends de ce que tu rapporte:



1 joyau: 5G
2 joyaux: 10G
3 joyaux: 18G
4 joyaux: 25G.

PIERRE DE FEU

Passé

Au centre de cette pièce, le trône de mort d'un héros du passé; sur ses genoux, une épée dont le pommeau n'est autre que la Pierre de Feu, l'un des quatre bijoux élémentaires.

En quittant le donjon, tu seras récompensé, mais le montant exact dépends de ce que tu rapporte:



1 joyau: 5G
2 joyaux: 10G
3 joyaux: 18G
4 joyaux: 25G.

PIERRE DE VIDE

Passé

Dans une étrange niche dans le mur, tu trouve une boîte, et dans la boîte, la légendaire Pierre de vide, l'un des quatre bijoux élémentaires.

En quittant le donjon, tu seras récompensé, mais le montant exact dépends de ce que tu rapporte:



1 joyau: 5G
2 joyaux: 10G
3 joyaux: 18G
4 joyaux: 25G.

LA CARTE

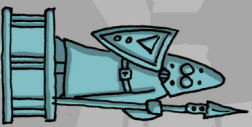
Passé



Sur un vieux bureau, tu trouves une carte poussiéreuse. Elle mène à une chambre au trésor secret! Tu peux, si tu veux, suivre la carte et trouver 306 PO. Mais si tu le fais, tu dois piocher deux cartes donjon et les ajouter sous ta pile, à cause du détours.

LA STATUE

Passé



Pioche un monstre: s'il est gris, la statue était un golem, combats-le. Sinon, (place le sur la pile de monstres correspondante) la statue est un autel d'un Dieu oublié qui te bénit. Prend un compte et mets-le sur 3. Pour tes trois prochains jets, tu as +1 sur tous les résultats.

LA RÉSERVE

Passé



Tu trouves une viande super! récupère 2 PV perdus.

L'ESCALIER

Passé

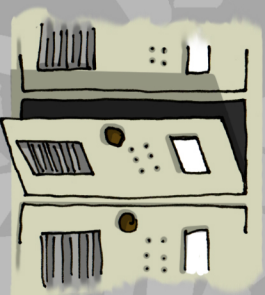


Choisis: Cherche un autre chemin en piochant deux cartes et en les plaçant sous ta pile de donjon, ou descend.

Si tu descends, chaque carte ultérieure te rapporte 5 PO, mais le ★ a +1 à partir de maintenant.

VESTAIRE

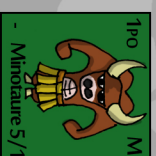
Passé



Un des gardes a oublié de fermer son vestiaire! Choisis un objet valant 10 PO au marché.

LABYRINTHE

Bloque



Tu es perdu! Tu peux essayer de trouver la sortie une fois par tour (PM2+ ★); Si tu rates, un minotaure apparaît et t'attaque une fois avant de disparaître.

FORÊT ENFOUÉE

Passé



Pioche un monstre et combats-le; s'il est vert, il a + ★ PA pour la durée du combat.

RIVIÈRE SOUTERRAINE

Passé



Pioche un monstre et combats-le; s'il est bleu, il a + ★ PA pour la durée du combat.

AMAS DESSÈCHÉS

Passé



Pioche un monstre et combats-le; s'il est jaune, il a + ★ PA pour la durée du combat.

CAVERNE

Passé



Pioche un monstre et combats-le; s'il est marron, il a + ★ PA pour la durée du combat.

CHAMBRE FROIDE

Passé



Cette pièce est vide et froide. Tu ne devrais pas y rester plus que nécessaire. Défausse cette carte et tourne la suivante, comme si tu venais de commencer ton tour.

SALLE VIDE

Passé



Cette pièce est vide, et la poussière indique que personne n'y est entré depuis des années. Tu peux t'y reposer en sécurité. Retrouve 3 PV perdus.

MEC MORT

Passé



Il n'a plus besoin de ça... Choisis un consommable dans l'inventaire du Camelot.

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

DONJON

LIVRAISON

Allez à **Rhat Gulad** et prenez un jeton Livraison.

Puis livrez les fruits à **Kal-abakos**.



LIVRAISON

Allez à **Kalabakos** et prenez un jet.

Puis livrez les armes à **Fort Shayme**.



LIVRAISON

Allez à **Rhat Gulad** et prenez un jeton de livraison.

Puis livrez la bière à **Fort Pryde**.



LIVRAISON

Allez au **Royaume** et prenez un jeton livraison.

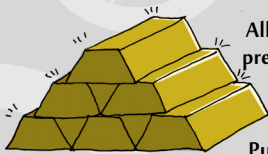
Puis livrez le sucre à **Fort Shayme**.



LIVRAISON

Allez au **Royaume** et prenez un jeton livraison.

Puis livrez l'or à **Fort Pryde**.



LIVRAISON

Allez à l'**Ile des Périls** et prenez un jeton livraison.

Puis livrez les Rongebulbes au **Royaume**.



Scénario 1: LA VENUE DU BOSS



L'étoile tomba, et même si personne ne savait ce qui viendrait ensuite, tous les médiums et les mages de la péninsule perdirent le sommeil, leurs rêves envahis de terribles sans limites. Les prophéties étaient claires : dans quelques semaines, le pays entier serait submergé par la guerre, contre une force venue du fin fond de l'espace, une force si terrible qu'elle effacerait presque le Royaume de la face de Norym. Et ainsi, comme il en est toujours en tant de troubles, partout dans le pays des héros émergèrent, pour faire face aux dangers et entrer dans l'histoire.

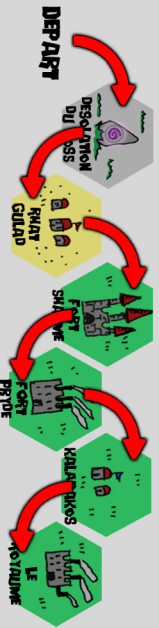
Installation : Au début de la partie, place le pion du boss sur cette carte, à côté du plateau.

Fin de partie : Le héros qui assène le coup fatal au Boss gagne. Si le Royaume est détruit, tout le monde perd.

Le jeu : Au début de la partie, le Boss est occupé à siphonner l'énergie tellurique du cœur de Norym et à organiser son armée de monstres. Mais aussitôt qu'un des héros obtient sa troisième étoile, place le pion du Boss sur le « désolation du Boss » ; à partir de maintenant, chaque joueur doit, pendant la phase d'histoire de son tour, lancer deux dés. S'il obtient au moins un « 1 », le Boss agit.

S'il est sur la Désolation ou sur une ville en ruine, il se déplace vers la ville suivante, selon le schéma ci-dessous. Placez un jeton « bataille » sur la case. S'il est sur une ville avec un jeton « combat », tourne le jeton côté « ruines ». Une ville en ruine compte comme un hex de ruines. Tu peux toujours faire des quêtes, mais aucune autre action de ville.

Combattre le Boss : A hero who enters the Boss' space can attack him. Contrary to monsters, when you attack the boss, you only fight one round per turn, and damage dealt to him are cumulative. The Boss has AP6 and HP15.



Scénario 2: LE RETOUR DU MAÎTRE



Il était une fois un Sorcier, qui voulait détruire le Royaume. Le légendaire Twen Teewän l'emporta et bannit le Sorcier sur l'île des périls, où il vit toujours. Au fil des années, une foule d'apprentis-seigneurs se réunirent autour du Sorcier et il devint le Maître. Il accorda sa magie, rassembla du pouvoir, et se prépara pendant des années, et aujourd'hui, il revient. Puisque Twen Teewän n'est plus parmi nous, De nouveau héros vont se lever, et faire face à l'ancienne

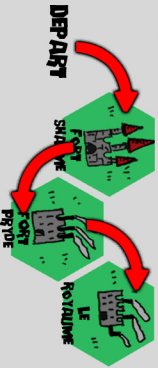
rancune.

Installation : Au début de la partie, place le Maître et son cercle magique sur la plaine des éléphants, sur l'île des périls.

Fin de partie : Le héros qui assène le coup fatal au Maître gagne. Si le Royaume est détruit, tout le monde perd.

Playing the game: Le Maître reste dans son cercle – et ne fait rien – jusqu'à ce qu'un héros ait sa première étoile. Le cercle est alors défaussé. A partir de là, chaque joueur doit, dans la phase d'histoire de son tour, lancer un dé. Sur « 1 », place le Maître sur n'importe quelle case de l'île, il retrouve tous ses PV perdus ; sur n'importe quel autre résultat, place le sur l'hex indiqué par le tableau ci-dessous, et lance autant de dés que d'étoiles de ton héros + villes en ruines + 1J. Pour chaque « 1 » obtenu, le Maître gagne un point de pouvoir. S'il a 21 points, défausse-le et place un jeton « ruine » sur la ville suivante sur le schéma ci-dessous. Une ville en ruine compte comme un hex de ruines. Tu peux toujours faire des quêtes, mais aucune autre action de ville.

Combattre le Maître : tant qu'il est dans son cercle, le Maître ne peut pas être blessé. Une fois le cercle défaussé, un héros qui pénètre la case du Maître peut l'attaquer. Contrairement aux monstres, quand tu attaques le Boss, tu ne combats qu'un round par tour, et les dommages infligés sont cumulatifs. Le Boss a 6 PA et 12 PV.



D SE DÉPLACE VERS...

- 1 Cité engloutie
- 2 Ruines effluques
- 3 Ruines maînes
- 4 Désolation du Boss
- 5 Solitudes Arlandiennes
- 6

Scénario 3: L'AMULETTE ANTIQUE



Même les chroniques ne le nomment pas, car il était féroce et cruel, et même s'il est depuis longtemps enseveli dans les Terres Sombres, qui sait quel pouvoirs est toujours sien. Il est dit que Primus le massacra dans les temps anciens, au bout de vingt et un jours de bataille, et conserva une de ses écailles comme trophée. L'histoire de l'égarement de l'écaille est perdue dans les brumes du temps, mais à dire vrai... il se pourrait que cette amulette rougeâtre soit un fragment de l'écaille.

Installation : au début de la partie, chaque joueur doit lancer D6 ; le résultat le plus bas doit prendre le jeton Amulette. Puis le jeu se passe normalement.

Fin de partie : Si l'Avatar de Sombrefeu est vaincu, les héros gagnent. S'il les tue tous, l'Avatar gagne.

L'amulette: elle n'est ni un objet, ni un jeton de quête. La seule façon de s'en débarrasser est d'attaquer un autre héros en utilisant les règles de l'c) : gagner le combat te permet de donner l'amulette à l'autre héros, ou de la lui prendre, en plus des possibilités habituelles.

La transformation : Si pendant la phase d'histoire de son tour, un héros possède trois étoiles et l'amulette, il se transforme en Avatar de Sombrefeu ! il retrouve tous ses PV, puis les double. Il ne peut plus se reposer, mais retrouve 1 PV lors de la phase d'histoire de chacun de ses tours. Il gagne 2 PA. A partir de maintenant, il doit tuer les autres héros, et ils doivent le tuer. L'Avatar ne pioche pas quand il se déplace, ne récolte pas, etc.

Combattre l'Avatar : Quand l'Avatar et un héros partagent une case, ils peuvent s'attaquer l'un l'autre, un round par tour. Les héros tués par l'Avatar ne reviennent pas.

Si la bataille a lieu sur une ville, le héros a +1 sur tous ses dés, mais la ville est détruite, place un jeton ruines dessus. Une ville en ruine compte comme un hex de ruines. Tu peux toujours faire des quêtes, mais aucune autre action de ville.

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

QUÊTE

Entre le moment où l'empire Aëlian s'effondra dans l'océan, et l'avenement des fils de Sombrefeu,
fut une époque qu'on ne peut qu'imaginer;

HISTOIRE

Une époque de dangers et de frissons,
une époque de légendes et de mythes, une époque de héros, exaltant l'histoire à la pointe de l'épée.

Entre le moment où l'empire Aëlian s'effondra dans l'océan, et l'avenement des fils de Sombrefeu,
fut une époque qu'on ne peut qu'imaginer;

HISTOIRE

Une époque de dangers et de frissons,
une époque de légendes et de mythes, une époque de héros, exaltant l'histoire à la pointe de l'épée.

Entre le moment où l'empire Aëlian s'effondra dans l'océan, et l'avenement des fils de Sombrefeu,
fut une époque qu'on ne peut qu'imaginer;

HISTOIRE

Une époque de dangers et de frissons,
une époque de légendes et de mythes, une époque de héros, exaltant l'histoire à la pointe de l'épée.