

# L'OMBRE de KALFORCH



## Table des matières

1. Matériel	p3
2. Mise en place	p4
3. Anatomie des cartes	p5
4. Gagner la partie	p10
5. Déroulement de la partie	p10
6. Phase de Jour	p11
7. Tour des Héros	p11
8. Actions	p12
9. Engagement	p18
10. Dons	p19
11. Phase de Nuit	p22
12. Règles Additionnelles	p22
13. Guide de Référence	p23
14. Résumé	p26

## Crédits

Conception & Développement : Tristan Hall

Musique : Francesca L Hall

Illustrations : Ania Kryczkowska, Roman Hodek, Jackie Brown

Graphisme : Tom Howard, Darren Marks

Maquettage : Patrick Brennan

Production : Panda Games

Relectures : Stephanie Wasson

*Un remerciement en particulier à Raphael pour être ma source d'inspiration, à toute ma famille et mes amis pour leur amour et leur soutien. Et à tous les contributeurs de la campagne Kickstarter qui ont cru dans ce projet, un grand merci! Des centaines de joueurs ont testé ce jeu à travers le monde, merci à : Adrian Teroux, Alberto Crosara, Andrew Sekela, Andrew Stevenson, Austin Boyle, Benjamin Maier, Brian Sturk, Caleb Skye, Chris Bowler, Chris D, Chris Leigh, Chris Siple, Chris Stanton, CJ Dornfried, Daniel U. Thibault, Dante, Darren Austin, Dave Ainsworth, Dave Daffin, David L., Dennis Sison, Dimitar Nikolov, EnderWizard, Eric Downing, Finbikkifin, Gary, Guy Steuperaert, Hernan Ruiz Camauer, Houserule Jay, Jackie Brown, James Fallows, Jason Valdez, Jersey DVD, Joel Siragher, John Hedges, Jonas Thierry, Jonathan Franklin, Keith Koleno, Leigh Caple, Leki Williams, Luka Kovac Plavi, Luminarious, Mark Campo, Mateo Jurassic, Matt S, Michele Esmanech, Mitch Willis, Morten Monrad Pedersen, Nate K, Nick Hughes, Pallid Pika, Paul Kellett, Peter Fuchs, Phil Sauer, Rich Pallister, Ricky Royal, Ryan DeLano, S Marsteller, Sabine Irmischer, Sam Lawton, Scott Yost, Scrumpy Jack, Sean Forrester, Sylvain Freour, Thomas Staudt, Tony Barber, Trent Harrison, Wade Nelson, Willdesigns, William Curtis, Wolfram Troeder, et Xander Constantine.*

© 2015 Hall Or Nothing Productions. © 2018 Nuts! Publishing. Tous droits réservés. La reproduction ou l'utilisation du matériel ou des illustrations sont interdites sans la permission de Tristan Hall. Fabriqué en Chine. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments.

## L'Ombre de Kilforth

*Les terres de Kilforth forment un domaine périlleux, rempli de monstres infâmes, d'inconnus mystérieux et de lieux inexplorés. À travers le pays, différentes factions luttent pour le pouvoir : le supposé chevaleresque Ordre de la Rose, la terrifiante Garde du destin et le diabolique Suzerain Masklaw pour n'en citer que quelques uns. Au cœur de Kilforth se trouve Ample Cité, une ville immense où d'intrépides héros commencent leur périple. Au cours du prochain mois, les héros vont se battre contre une ombre mortelle qui va s'abattre sur Kilforth. Ils devront prouver leur valeur et affronter un Mal Primaire afin de sauver le monde d'une nuit éternelle.*

Dans L'Ombre de Kilforth, de 1 à 4 joueurs vont incarner des héros qui traverseront ce monde de magie noire et de dangers. Ils visiteront des lieux étranges, rencontreront des inconnus mystérieux et vaincront des ennemis puissants dans leur recherche d'étranges artefacts et de sorts mystiques. Chaque joueur écrira la Saga épique de son héros qui le conduira jusqu'à une bataille féroce où se jouera le destin du monde.

Les joueurs ont 25 jours pour se préparer à affronter une entité maléfique appelée l'Ancien. Le jour, les héros se déplacent dans les régions de Kilforth, affrontent des rencontres et gagnent des récompenses. Chaque nuit, l'Ombre s'étendra sur les terres de Kilforth, Et, si le temps venait à manquer avant que l'Ancien soit vaincu, les héros perdraient définitivement.

Le jeu peut être joué en mode coopératif, compétitif ou solitaire. En solo, les règles coopératives sont utilisés avec de 1 à 4 héros contrôlés par le joueur.

**Note :** Comme un joueur peut contrôler plusieurs héros, les règles utiliseront le terme "Héros" au lieu de "Joueur".

Écoutez la bande originale au piano par Francesca L. Hall, recherchez «Gloom of Kilforth soundtrack» sur YouTube, ou visitez: <http://bit.ly/2dLnXHm>

# 1. Matériel

- ◇ Ce livret de règles
- ◇ 25 Cartes Région
- ◇ 4 Cartes Ancien
- ◇ 4 Cartes Capacités des Anciens
- ◇ 24 Cartes Intrigue
- ◇ 8 Cartes Race
- ◇ 8 Cartes Classe
- ◇ 32 Cartes Talent (8 de chacun des 4 types)
- ◇ 25 Cartes Nuit
- ◇ 24 Cartes Saga (3 pour chaque Saga)
- ◇ 82 Cartes Rencontre
- ◇ 74 Cartes Récompense
- ◇ 16 Jetons Ennemi (4 pour chaque Héros)
- ◇ 16 Marqueurs Destin
- ◇ 4 Marqueurs Caché
- ◇ 60 Marqueurs Or
- ◇ 32 Marqueurs Point d'Action (PA)
- ◇ 32 Marqueurs Point de Vie (PV)
- ◇ 24 Marqueurs d'Obstacle
- ◇ 82 Jetons Butin
- ◇ 1 Jeton Premier Héros
- ◇ 8 Socles Héros (+4 remplacements)
- ◇ 6 Dés à 6 faces
- ◇ 1 Sac à Butin



## JETONS ET MARQUEURS

À utiliser comme suit :



**Premier Héros** : Identifie le Héros qui agira en premier au prochain tour.



**Butin** : Peut être choisi à la place de l'Or sur les Cartes Récompense. Il donne un bonus à usage unique.



**Points d'Action (PA)** : représentent combien d'actions un héros peut effectuer pendant la journée. Les actions Engagement et Don sont des actions mineures qui n'utilisent pas de PA.



**Ennemis** : Placés sur des Inconnus pour montrer qu'ils sont maintenant des ennemis du Héros de cette couleur.



**Destin** : À usage unique. Peut ajouter 1 succès à 1 Test.



**Or** : La monnaie du jeu.



**Points de Vie (PV)** : Représente la santé d'un héros. Si elle tombe à 0, le Héros est vaincu.



**Caché** : Placé sur un Héros, lui permet d'éviter les ennemis et/ou de gagner l'élément de surprise lors d'un combat.



**Obstacle** : Placé par un effet de carte, il reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit retiré par une Action ou un effet de jeu.

# 2. Mise en place

## AIRE DE JEU

**7** Carte Nuit / Nuit / Défausse

**5** Talent

**14** Intrigue

**13** Ancien / Capacité de l'Ancien

**8** Rencontre / Défausse

**1** Plan - Aire de Jeu

**9** Récompenses / Défausse

## AIRE DE JEU DU HÉROS

**15** Premier Héros

**12**

**3** Classe

**2** Race

**4** Saga - Chapitre 1

Pour la Mise en Place de L'Ombre de Kilforth, suivre les étapes suivantes :

1. **Plan** : Placez la carte Ample Cité au milieu de la table face colorée visible. Mélangez les cartes Régions restantes et disposez les aléatoirement autour de Ample Cité, face colorée visible, en formant un carré de 5x5 avec Ample Cité au centre. Cette aire est appelée Le Plan.
2. **Races** : Chaque Héros choisit une carte Race (ou la pioche au hasard) et choisit son côté masculin ou féminin (sans incidence sur le jeu).
3. **Classes** : Chaque Héros choisit une carte Classe (ou la pioche au hasard).
4. **Sagas** : Chaque Héros prend un set de 3 cartes Saga - "Chapitres 1 et 2", "Chapitres 3 et 4", et "Final et Totem". Les héros choisissent une saga qui convient à leur classe (voir dessous) ou la prennent aléatoirement. Puis ils mettent la carte "chapitre 1" Face visible dans leur aire de jeu. Pour leur première partie, les combinaisons suivantes sont recommandées :
  - ◇ Prêtre - Sauver les Villageois
  - ◇ Roublard - Assassiner le Seigneur
  - ◇ Guerrier - Prendre la Forteresse
  - ◇ Magicien - Voler l'Artefact
5. **Talents** : Chaque Héros place les Talents de sa Classe près du Plan.

6. Les cartes Race, Classe, Talent et Saga inutilisées sont remises dans la boîte.
7. **Paquet Nuit** : Mélangez le paquet Nuit et placez-le face cachée près du Plan.
8. **Paquet Rencontres** : Séparez les cartes Rencontre en 4 paquets, 1 pour chaque type de terrain : Landes, Forêts, Montagnes et Plaines. Mélangez chaque paquet séparément et placez-les à côté du Plan face cachée.
9. **Paquet Récompense** : Séparez les cartes Récompense en 4 paquets, 1 pour chaque type de récompense : Objet, Sort, Allié et Titre. Mélangez chaque paquet séparément et placez-les à côté du Plan face cachée.
10. **Récompenses de départ** : Chaque Héros pioche 2 cartes d'un paquet Récompense de son choix. Il en garde une en main et mélange la seconde dans son paquet d'origine. Les Héros peuvent garder leur main secrète.
11. **Socles** : Chaque Héros place son socle sur la région de Ample Cité.
12. **Jetons et Marqueurs** : Placez les jetons et marqueurs à portée de main à côté du Plan. Mettez les jetons Butin dans le sac.  
Chaque Héros prend :
  - a. 4 Marqueurs PV.
  - b. 4 Marqueurs Destin.
  - c. 1 Or.
  - d. 4 Jetons Ennemis de la couleur de son choix.
  - e. 4 Marqueurs PA (pour Lever le Camp cf. p11)
13. **Anciens**: Mélangez les cartes Anciens et piochez en une aléatoirement. Placez-la face visible près du plan ainsi que sa carte capacité. En mode coopératif, chaque Héros pioche 1 Ancien et le met en jeu. Les cartes inutilisées retournent dans la boîte.
14. **Intrigue** : Prenez les cartes Intrigue correspondantes aux Anciens en jeu, mélangez-les et placez-les faces cachées près des cartes Ancien. Remettez les cartes restantes dans la Boîte.
15. **Premier Héros** : Le Héros avec la plus haute valeur en Furtivité (notée sur la carte Race et/ou Classe) devient le Premier Héros et prend le jeton (en cas d'égalité, choisir aléatoirement).

## 3. Anatomie des Cartes

### RÉGIONS

*Kilforth était autrefois un pays magnifique et vibrant. Mais les guerres du Destin et les incursions Orcs ont ravagé les régions, obligeant le peuple à se réfugier derrière les murs de Ample Cité. Aujourd'hui les terres de Kilforth sont recouvertes des ruines de civilisations depuis longtemps oubliées. Elles n'abritent plus que les hordes sauvages des forces du mal. Seules les âmes les plus téméraires osent encore s'aventurer dans ses terres désolées.*

Les cartes Régions sont utilisées pour former le Plan de Kilforth que les Héros vont arpenter. Il y a 25 Régions, Ample Cité qui marque le centre du Plan et 6 de chaque type de terrain qui forment une grille de 5 x 5. Les Régions entrent en jeu avec leur face normale (colorée) visible, mais seront retournées au fil de la partie sur leur face Ombre (noir et blanc)

1. **Nom**
2. **Type de terrain** - Landes, Ville, Forêts, Montagnes et Plaines
3. **Raccourcis** - permettent à un Héros de se déplacer vers une Région avec le même raccourci, même si elles ne sont pas adjacentes
4. **Capacité** - un effet spécial
5. **Effet de l'Ombre** - Perte de PV affectant un Héros qui termine son tour sur cette Région

**Ample Cité**: Région de départ des Héros. Est considérée comme un lieu protégé. Aucun monstre ou carte Rencontre ne peut jamais s'y trouver.

### CÔTÉ NORMAL



### CÔTÉ OMBRE



## RACES

De nombreux peuples vivent en harmonie, ou en conflit, à Kilforth. De leurs rangs sortent des Héros attirés par la puissance, la gloire, le danger.

Chaque Héros appartient à une des 8 races du jeu. Chacune apporte ses propres valeurs dans les 4 attributs de base : Combat - Savoir - Furtivité - Influence, qui seront utilisés pour vaincre les différents types de Rencontre. Un Héros peut choisir d'être féminin ou masculin sans que cela influe sur ces valeurs.

1. **Nom.**
2. **Valeur de Combat** - Force et capacité de Combat, utilisée pour vaincre les Ennemis.
3. **Valeur de Savoir** - Intelligence et connaissances arcaniques, utilisée pour compléter les Quêtes.
4. **Valeur de Furtivité** - Ruse et malice, utilisée pour explorer des Lieux.
5. **Valeur d'Influence** - Charisme et réputation, utilisée pour influencer des Inconnus.
6. **Santé Maximale (PV)** - le nombre de dégâts que le Héros peut subir avant de succomber.
7. **Mot-clé** - N'a aucun effet par lui-même mais est utilisé par des effets de carte.
8. **Capacité** - un effet spécial.
9. **Texte d'ambiance** - n'a aucun effet sur le jeu.
10. **Or** - La valeur en Or de départ d'un Héros.



## CLASSES

Les Héros débutent humblement avant de forger leur destin en maîtrisant leurs talents, en étudiant méticuleusement la magie et au cœur du combat.

La Classe d'un Héros correspond à son métier.

1. **Nom.**
2. **Bonus d'Attribut** - Ceux-ci s'ajoutent aux valeurs d'Attribut de la Race du Héros.
3. **Mot-clé / type de Talent** - Définit le type de Talent que Le Héros apprendra en terminant chaque chapitre de sa Saga. N'a aucun effet par lui-même mais est utilisé par des effets de carte.
4. **Capacité** - Définit les capacités de Classe.



## TALENTS

Les Héros doivent s'armer de bien plus que juste leur épée. Leur esprit les gardera en vie.

Les Talents représentent les techniques qu'un Héros peut apprendre pendant ses aventures. Il y a 4 types de Talents :

**Arcane** - Le Savoir magique et la capacité à lancer des sorts.

**Martial** - Les capacités de Combat et de survie.

**Pieux** - Les capacités saintes et d'Influence.

**Pénombre** - Les capacités de Furtivité et de dissimulation.

1. **Nom.**
2. **Mot-clé / type de Talent** - Définit le type de Talent de la Classe du Héros. N'a aucun effet par lui-même mais est utilisé par des effets de carte.
3. **Niveau** - Il y a 4 niveaux de Talent, du plus faible (niveau 1) au plus fort (niveau 4). Les Héros gagnent un Talent à chaque fois qu'ils terminent un Chapitre de leur Saga. A chaque niveau, ils ont le choix entre 2 Talents.
4. **Capacité** - un effet spécial.



## SAGAS

Les Sagas, chantées par les érudits et les bardes, seront juges de qui passera à la postérité et de qui tombera dans les Ombres.

Une Saga est le récit épique des aventures qu'entreprendront les Héros. Pour gagner la partie, un Héros doit d'abord compléter sa Saga. Chaque Héros reçoit un paquet de 3 cartes Saga au début de la partie :

- ◇ Chapitre 1, avec le Chapitre 2 au verso.
- ◇ Chapitre 3, avec le Chapitre 4 au verso.
- ◇ Final, avec un Totem au verso.

1. **Nom.**
2. **Mots-clés requis** (Chapitres uniquement) - les mots-clés qu'un Héros doit collecter pour vaincre la carte Saga. L'icône 1-2 joueurs indique que ce mot est nécessaire uniquement si seulement 1 ou 2 Héros sont présents. (3 ou 4 Héros n'ont besoin de de 2 mots-clés).
3. **Valeur d'Attribut** (Final uniquement) - L'attribut que le Héros doit tester pour vaincre la carte.
4. **Région** (Final uniquement) - Là où le Héros doit se trouver pour vaincre la carte.
5. **Bonus d'Attribut** (Totem uniquement).
6. **Capacité** - un effet spécial.
7. **Valeur en Or** (Totem uniquement).



## RENCONTRES

Kilforth est un endroit sauvage et périlleux, rempli d'aventures, de lieux mystérieux et de terribles dangers.

Les Rencontres représentent les dangers auxquels fait face un Héros lorsqu'il Fouille ou se Déplace dans une Région. Les Rencontres vaincues sont prises en main comme Rumeurs ce qui permettra de réaliser les Sagas.

1. **Nom.**
2. **Type de Rencontre** - Ennemi, Lieu, Quête ou Inconnu.
3. **Type de terrain** - Lande, Forêt, Montagne ou Plaine.
4. **Mot-clé** - référencé par les cartes Saga.
5. **Capacité.**
6. **Valeur en Or** - Or gagné si la Rencontre est vaincue.
7. **Valeur de Combat.**
8. **Valeur de Savoir** (non représenté sur cette carte).
9. **Valeur de Furtivité** (le crâne indique que cette valeur est uniquement utilisée si la carte est un ennemi).
10. **Valeur d'Influence.**
11. **Type de Récompense** - Allié, Objet, Sort ou Titre.
12. **PV** - Réduire à zéro pour battre cette Rencontre.



Les Récompenses sont de 4 types : Objets, Titres, Sorts et Alliés. Chacune peut augmenter les attributs d'un Héros et/ou offrir des actions bonus ou autres capacités.

Pour référence, les mots-clés de chaque type incluent :

Type	Mot-clés
Allié	Arcane, Martial, Pieux, Ombre
Objet	Armure, Bijou, Potion, Arme
Sort	Aide, Combat, Soins, Cinématique
Titre	Ordre, Rang, Réputation, Monture



Pour référence, les mots-clés de chaque type incluent :

Rencontre	Mot-clé
Ennemi	Démon, Humanoïde, Mort Vivant
Lieu	Demeure, Répît
Quête	Assister, Détruire
Inconnu	Noble, Scélérat

## RÉCOMPENSES

Des contes ancestraux de trésors fabuleux attirent les explorateurs loin de la sécurité de Ample Cité vers les terres sauvages de Kilforth. Mais pour découvrir les plus puissantes des récompenses, il va falloir les mériter.

Généralement les récompenses se gagnent en 2 étapes :

1. Les récompenses entrent en jeu lorsqu'un Héros bat une rencontre. Elles vont dans la main du Héros comme Rumeur.
2. Un Héros gagne la Récompense en allant dans la Région indiquée sur la carte et en effectuant une action Découvrir (P. 15) pour la mettre en jeu comme Atout.

Mais, occasionnellement, les Récompenses peuvent parfois être mises en jeu immédiatement. Par exemple, avec l'action Commercer, ou comme un Trophée donné par certaines Rencontres.

1. **Nom.**
2. **Type de Récompense** - Objet, Titre, Sort, Allié.
3. **Région** - endroit où un Héros doit se trouver pour jouer la Récompense de sa main.
4. **Valeur en Or** - Le coût d'achat de la carte.
5. **Mots-clés.**
6. **Bonus d'Attribut.**
7. **Capacité.**
8. **Savoir** (le cadenas indique le niveau minimum de Savoir pour qu'un Héros puisse lancer le sort).

## NUIT

Le crépuscule, chargé de menace et de crainte, présage de l'Ombre à venir.

Les cartes Nuit représentent le danger croissant qui envahit Kilforth. A la fin de chaque Jour, une carte Nuit est piochée. Elle indique quelle Région succombera à l'Ombre ainsi qu'un effet généralement défavorable aux Héros.

1. Nom.
2. Région - Définit quelle Région rejoint les Ombres quand cette carte est piochée.
3. Type - Évènement, Météo, Type de Rencontre.
4. Effet.



## ANCIENS

Au-delà du Voile, des êtres maléfiques se rassemblent dans les ténèbres. Ils envoient leurs laquais et des espions à travers Kilforth pour préparer leur arrivée et détruire les existences fragiles des hommes libres.

Les Anciens représentent des créatures supérieures que les Héros doivent traquer et détruire en combat singulier.

1. Nom.
2. Valeur de Combat.
3. PV.
4. Région.
5. Valeur en Or.

Chaque Ancien possède sa propre carte de Capacité qui détaille les effets qui auront lieu chaque Nuit. Les Héros expérimentés peuvent également la choisir aléatoirement pour pimenter le jeu.



## INTRIGUES

Les Anciens ont envoyé leurs laquais en avant garde pour ériger des autels maudits, corrompre les faibles et semer la terreur, la douleur et l'angoisse au cœur de leurs ennemis.

Les cartes Intrigue sont placées par l'Ancien durant la phase de Nuit et ressemblent aux cartes Rencontres, mais elles ont d'autres prérequis pour être vaincues et prises en main comme Rumeurs. Si les Héros ne les résolvent pas, elles augmenteront les Capacités de l'Ancien lors du combat final.

1. Nom.
2. Ancien - définit quel Ancien place cette carte.
3. Mots-clés.
4. Pour Vaincre - prérequis pour vaincre cette carte.
5. Région - type de Région où cette Intrigue apparaît.
6. Capacité de l'Ancien - ajouté à l'Ancien si cette Intrigue n'est pas résolue.
7. Butin - gagné par le Héros qui bat cette carte.



## 4. Gagner la Partie

Le temps presse et la partie se termine à la fin du 25ème jour.

**En mode Compétitif :** Le Héros qui bat l'Ancien avant la fin du temps imparti gagne. Si aucun Héros ne réussit cet exploit, c'est celui avec le plus de points de victoire qui remporte la partie.

**En mode Coopératif et Solitaire :** La partie est gagnée si tous les Anciens sont vaincus avant la fin du 25ème jour, même si le dernier Héros succombe durant le combat final. Tous les Héros partagent la victoire. Sinon la partie est perdue.

Dans tous les modes de jeu, un Héros ne peut combattre l'Ancien que s'il a d'abord terminé sa Saga. Une Saga est constituée de 4 Chapitres et un Final qui doivent être complétés dans l'ordre. A ce moment, la Saga est considérée comme finie et le Héros reçoit une Récompense puissante appelée un Totem.

Un chapitre est complété en collectant des cartes qui portent les mots-clés indiqués sur la carte du chapitre en cours. Ces mots-clés peuvent être obtenus en gagnant les rencontres Ennemis, Inconnus, etc. Trouver et battre ces Rencontres est le moteur qui vous permettra de finir votre Saga, afin de pouvoir affronter l'Ancien. Après avoir fini les 4 chapitres, un Héros doit affronter le Final (une puissante Rencontre) ce qui dévoilera le lieu d'apparition de l'Ancien sur le Plan de Kilforth.

**Points de Victoire :** Les Points de Victoire des Héros sont égaux à la somme de leur Or plus la valeur en Or de leurs Atouts. En mode coopératif, les Points de Victoire finaux sont la somme des Points de Victoire de chaque Héros, divisé par le nombre de Héros (arrondi au supérieur).

## 5. Déroulement de la Partie

L'Ombre de Kilforth est joué sur un certain nombre de jours. Chaque jour comporte 2 phases effectuées dans l'ordre :

**1. Phase de Jour** - Tour à tour, les Héros effectueront leurs Actions, Engagements et Dons.

**2. Phase de Nuit** - Une région succombe à l'Ombre, un effet de Nuit est résolu, et les Héros se préparent au jour suivant.

À moins que la partie ne soit gagnée avant, elle se terminera à la fin de la 25ème phase de jour.

**Note :** Vous saurez que c'est le 25ème jour lorsqu'il ne restera plus qu'une seule carte Nuit dans le Paquet Nuit.

La section ci-dessous explique quand et comment un Héros peut faire des actions et établir son campement. Elle sera suivie de sections détaillant les diverses Actions, l'Engagement et les Dons, cela couvrira toute la Phase de Jour !

## 6. Phase de Jour

Les laquais de l'Ancien agissent principalement de Nuit. Les Héros doivent profiter de la relative protection, mais de courte durée, des rayons du soleil pour se déplacer et agir contre l'Ombre grandissante.

### LEVER LE CAMP

Chaque Héros prend un nombre de Points d'Actions (PA) égal à ses Points de Vie (PV) actuel, soit 4 PA au 1<sup>er</sup> Jour.

### LES TOURS DE JEU

En commençant par le Premier Héros (et en tournant dans le sens horaire), les Héros vont effectuer leur tour de jeu. À son Tour, un Héros peut faire une action ou établir son campement. Si un Héros a déjà établi son camp un tour précédent de ce jour, il doit passer.

Quand tous les Héros ont établi leur Campement, la Phase de Nuit commence (voir p22).

**Note :** Établir son Campement est une façon thématique de dire que vous avez terminé vos actions et que dorénavant vous passerez votre tour.

## 7. Tour des Héros

### ENGAGEMENT ENNEMI

Au début de son tour, un Héros doit d'abord engager tous les ennemis présents sur sa Région, s'il y en a, dans l'ordre de son choix. Un ennemi est soit une carte Rencontre "Ennemi" soit une carte Rencontre "Inconnu" sur laquelle le Héros a placé un jeton ennemi. Pour les règles d'engagement, voir page 18.

**Note :** De manière générale, les Ennemis apparaissent quand vous fouillez ou vous déplacez sur une Région. Pendant l'engagement, vous pourrez tenter de vous évader ou vous battre. Les batailles sont à mort, mais vous aurez l'opportunité de vous enfuir, si les choses tournent mal.

### ACTION OU CAMPAMENT

Une fois tous les engagements terminés, si le Héros n'a pas établi son campement (parce qu'il s'est enfui ou parce qu'il a été vaincu) il doit soit :

- faire une action s'il a des PA restant, ou
- déclarer qu'il a fini pour cette phase en établissant son campement.

S'il fait une action, après que cette action soit terminée, un Héros doit de nouveau affronter tous les ennemis présents dans sa région (dans l'ordre de son choix).

Une fois que cela est fait, un Héros peut mettre fin à son tour.

Pendant son tour, s'il en a la possibilité, un Héros peut effectuer autant de Dons qu'il le souhaite et ceci à n'importe quel moment. (Cf Dons p19).

Le premier Héros à établir son Campement chaque jour prend le Jeton Premier Joueur. Il agira en premier le jour suivant.

**Note:** Chaque action coûtant 1 PA, le nombre de PA disponibles au début de votre tour représente le plus souvent le nombre d'actions que vous pourrez effectuer. Bien que vous puissiez en faire moins si vous perdez des PV ou suite à des effets.

## 8. Actions



**Important :** Tout au long de la partie, lorsqu'un Héros perd des PV, il perd également un nombre de PA équivalent au nombre de PV perdu en commençant par perdre les PA encore disponibles.



Le héros dépense 1 Point d'Action (PA) pour faire une des actions suivantes :

ACTION	RÉSUMÉ
SE DÉPLACER	Bouger dans une autre région (adjacente orthogonalement ou en utilisant un raccourci s'il y en a un dans sa Région) (un Héros ne peut pas sortir du plan).
NETTOYER	Enlever un obstacle ou une carte Intrigue de la Région du héros et gagner un jeton butin.
FOUILLER	Piocher et placer une carte Rencontre dans la Région du Héros (si la Région est vide de Rencontres).
SE CACHER	Prendre le statut caché, afin de gagner un avantage dans un futur Engagement.
CONFRONTER	Tenter de vaincre une Rencontre de type Quête, Lieu ou Inconnu afin de gagner une récompense.
SE REPOSER	Récupérer 1 PV.
DÉCOUVRIR	Mettre une carte de sa main dans son aire de jeu.
COMMERCER	Acheter et/ou Vendre des cartes, avec la possibilité de payer en Or pour gagner des PV.
COUP D'ÉCLAT	Compléter le chapitre/finale de la saga en cours du héros.

Une action spécifique ne peut être entreprise que si :

- ◇ n'importe quelle restriction pour cette action est atteinte, et
- ◇ l'action est résolue en entier. (Un Héros ne peut pas dépenser 1 PA et ne pas faire d'action)

### ACTION : SE DÉPLACER

Bouger sur une Région adjacente orthogonalement, ou si le Héros est sur une Région avec un raccourci, bouger vers la Région avec le même raccourci. Un Héros ne peut pas sortir du Plan.

Si la nouvelle Région du Héros n'a pas de carte Rencontre, piochez une carte du paquet Rencontre du type de Région correspondante et placez-la, face visible, sur la Région (en laissant le nom de la Région visible). Si la Région contient maintenant un Ennemi, le Héros doit obligatoirement l'Engager immédiatement. Voir Engagement p18.

**Paquet Rencontre de Région :** Le paquet avec le même type de terrain que la Région. Si une Région n'a pas de type de terrain correspondant à un paquet (par exemple Ample Cité), aucune Rencontre ne peut y être assignée de cette façon.

### Événement

Certaines Rencontres ont la Capacité «Événement». Ces Rencontres sont résolues immédiatement par le Héros actif et défaussées. Les Héros ne peuvent pas Faire Équipe pour affronter ces événements.

**Note :** Chaque Phase de Nuit, une Région aléatoire sera tournée sur sa face Ombre. Bien que cela n'influe pas sur votre capacité d'y faire des actions, il est bon de se souvenir qu'un Héros qui finirait la Phase de Jour sur une Région qui a succombé à l'Ombre perdrait 1 PV.

## ACTION : NETTOYER

Les Héros feront face à de nombreux obstacles bien terre à terre. Que cela soit des charettes renversées, des avalanches, des glissements de terrain, des voyous locaux ou tout autre souci du quotidien qui les ralentiront dans leur quête. Surmonter ces Obstacles entraînera le plus souvent l'approbation de la population et apportera sa propre gratification.

**Restriction :** Le Héros doit être dans une Région avec un ou plusieurs obstacles et/ou cartes Intrigues.

- ◇ Enlever 1 Obstacle de la Région du Héros (en remettant l'obstacle dans la réserve), ou
- ◇ Enlever 1 carte Intrigue de la Région du Héros en suivant les instructions Pour Vaincre de la carte. Le Héros prend alors la carte en main comme Rumeur.

Puis le Héros pioche un jeton Butin.

**Note :** Les Obstacles sont généralement placés par des effets des cartes Nuit. Ils vous empêchent de Fouiller et de Confronter les Rencontres, mais ils n'affectent ni le mouvement ni les autres actions. Les cartes Intrigues sont placées par l'Ancien et bien qu'elles ne vous bloquent pas, si elles sont laissées intactes, elles pourraient provoquer votre perte lors de l'Assaut final...

## ACTION : FOUILLER

Un Héros doit être dans une Région sans carte Rencontre ou Obstacle. Piochez une carte du Paquet Rencontre de la Région correspondante et mettez-la en jeu face visible sur la Région du Héros.



## ACTION : SE CACHER

**Restriction :** Le Héros ne doit pas déjà être caché.

Le Héros est maintenant considéré caché. Il prend un marqueur Caché de la réserve et le met sur son aire de jeu pour indiquer qu'il est caché.

**Important :** Un Héros peut choisir de ne plus être caché à n'importe quel moment de la partie, même en dehors de son Tour de Jeu. Il retourne alors son jeton Caché dans la réserve.

**Note :** les effets du statut Caché permettent :

- ◇ d'éviter les effets négatifs de certaines cartes Nuit.
- ◇ de supprimer l'Effet de Surprise d'un ennemi qui vous engage.
- ◇ de gagner l'effet de surprise quand vous engagez un ennemi.
- ◇ d'éviter un ennemi au lieu de se battre.

Être Caché n'empêche pas de faire d'autres actions, sauf spécifié dans la règle (Confronter un Inconnu). Les Héros perdent automatiquement le statut caché à la fin de la phase de Nuit (le jeton retourne dans la réserve).

## ACTION: CONFRONTER

Se faufiler dans des lieux périlleux, influencer de puissants inconnus, remplir des quêtes impossibles et combattre des ennemis terrifiants, voilà les épreuves qui distingueront la Légende des notes de bas de page.

**Restriction :** Le Héros doit être dans une région sans Obstacle et avec une (ou plusieurs) Rencontre de type Quête, Lieu ou Inconnu.

Les aventures d'un Héros consisteront, le plus souvent, à rechercher des Rencontres et à les vaincre. L'action Confronter est l'action principale du jeu.

Le Héros choisit une seule Rencontre de type Quête, Lieu ou Inconnu sur sa Région. La Rencontre aura une valeur dans un ou plusieurs Attributs - Combat, Influence, Furtivité ou Savoir. Pour vaincre la rencontre, le Héros choisit un de ces Attributs et effectue un Test contre sa valeur. S'il obtient au moins autant de succès que la valeur de cet attribut, il remporte la Rencontre.

## Test

Pour effectuer un Test, le testeur (Héros ou adversaire) suit les étapes suivantes :

1. Déterminez le nombre de dés à lancer en additionnant les points suivants :
  - a. la valeur de l'attribut concerné du testeur.
  - b. tous les bonus de cet attribut que possède le testeur (les cartes Voilées n'apportent pas directement de bonus).
  - c. Ajoutez 1 si le testeur a l'Élément de Surprise.

**Note :** La valeur d'Attribut d'un Héros est trouvée sur sa carte Classe, et les bonus sur ses cartes en jeu. Il est possible que la Rencontre fasse un Test (un Ennemi fait un test de Combat pendant l'engagement), dans ce cas, sa valeur d'Attribut est notée sur la carte. La Surprise est un bonus octroyé par les règles ou par une carte pendant un engagement. S'il ne l'a pas gagné, alors le Testeur n'a pas la Surprise.

2. Lancez le nombre de dés déterminé.
3. Le Héros peut effectuer toutes les manipulations de dés ou relances que ses capacités lui permettent.
4. Le Héros obtient un succès pour chaque "5" ou "6" obtenu.
5. **Destin :** Le Héros peut éventuellement ajouter 1 succès en faisant appel au Destin (en défaussant 1 jeton Destin ou une carte Rumeur) mais uniquement une fois par phase de jour.

**Voiler :** Si une capacité commence par «Voiler», on ne peut l'utiliser que si elle est «Non Voilée» (en position verticale). Pour Voiler (et donc utiliser) une capacité, il faut l'incliner à 90° pour indiquer son état Voilé (utilisé). Une capacité Voilée ne peut être utilisée à nouveau tant qu'elle reste inclinée. Les cartes entrent en jeu Non Voilée (sauf indication contraire). Si une capacité «Voiler» a un prérequis, ce prérequis est obligatoire pour utiliser la capacité. Les cartes Voilées n'apportent pas de bonus aux Tests, mais certaines cartes peuvent déclencher leurs effets.

## Confrontation

En détail, un Héros affronte une rencontre comme suit :

Choisissez un des Attributs de la Rencontre et effectuez le Test. Si le nombre de succès obtenus est supérieur ou égal à la valeur d'Attribut de la Rencontre, celle-ci est vaincue et le Héros peut prendre sa Récompense (Cf. p15)

Si le Héros obtient moins de succès que nécessaire, la Rencontre n'est pas encore vaincue. Le Héros note le nombre de succès obtenus et pourra tenter à nouveau le Test lors d'une prochaine action en utilisant les succès accumulés pour vaincre la Rencontre. Il doit continuer à utiliser le même Attribut pour les tentatives suivantes.

Un Héros perd tous ses succès accumulés :

- ◇ S'il quitte la Région et s'il établit son Campement.
- ◇ Si un autre Héros bat la Rencontre avant lui.

Les Inconnus ont plusieurs règles spéciales qui ne s'appliquent pas aux autres Rencontres.

- ◇ Un Héros Caché ne peut pas confronter un Inconnu.
- ◇ Le Héros doit obligatoirement utiliser son Influence pour le Test même si l'Inconnu a d'autres Attributs.
- ◇ Si le Héros obtient 0 succès lors de son Test (en excluant les succès accumulés précédemment), l'Inconnu devient immédiatement un Ennemi de ce Héros. Il place alors un de ses marqueurs ennemis sur cet Inconnu.
- ◇ Le Héros peut choisir intentionnellement de devenir Ennemi avec l'Inconnu au lieu de tenter le Test.

En plaçant un marqueur Ennemi sur un Inconnu, cette rencontre devient de type Ennemi pour ce Héros. Les autres Héros considèrent toujours cette Rencontre comme de Type Inconnu.

En plaçant un marqueur Ennemi sur un Inconnu, la règle d'Engagement des Ennemis s'applique. Vous devrez combattre cet Ennemi à la fin de votre action, c'est-à-dire immédiatement! À noter aussi que ni le Héros ni l'Inconnu n'obtiennent l'élément de surprise dans ce premier Combat. Vous l'avez vu venir tous les deux.

**Exemple:** La carte *Lieu Ville Isolée* a 'Furtivité 3' et 'Savoir 4'. Cela veut dire que vous devez obtenir 3 succès en Furtivité ou 4 en savoir pour vaincre la Rencontre. Avec une valeur en Furtivité de 5, vous lancez 5 dés et obtenez 1 succès. À votre prochain tour, vous répétez l'action Confronter et lancez à nouveau 5 dés pour obtenir 2 succès. En les additionnant, le nombre de succès obtenus est égal ou supérieur à l'attribut 'Furtivité 3' de la Ville Isolée. La Rencontre est donc vaincue.

# Récompenses

Quand un Héros bat une Rencontre, il effectue 2 étapes de Récompense appelées : Butin et Rumeur.

1. **Étape de Butin** : Après avoir vaincu une Rencontre, le Héros pille la Région. Au choix, il peut :
  - a. Gagner de l'Or équivalent à la Valeur Or de la carte Rencontre, ou
  - b. Piocher un marqueur Butin.
2. **Étape de Rumeur** : Le Héros gagne une Rumeur (6 maximum). Au choix, il peut :
  - a. Prendre la Rencontre vaincue en main comme Rumeur, ou
  - b. Défausser la Rencontre vaincue, et piocher une carte Récompense du Paquet correspondant à la Rencontre (les plus courantes sont indiquées ci-dessous) et la prendre en main comme Rumeur.

Rencontre	Récompense
Ennemi	Objet
Lieu	Titre
Quête	Sort
Inconnu	Allié

**Exception** : Quand un Héros bat un Inconnu qui a son jeton Ennemi sur lui, il doit obligatoirement choisir l'option a.  
**Les Inconnus morts ne révèlent pas de secrets.**

**Important**: Le Héros a maintenant le choix de recevoir/effectuer le bénéfice d'un Trophée éventuel (voir 'Trophée' P. 25) noté sur la carte Rencontre.

**Butin** : Chaque Marqueur Butin a un effet à usage unique et peut être défaussé par le Don Résoudre pour gagner son bénéfice, par exemple « Gagner 1 PA » de mouvement. Les Butins Or sont défaussés sur le champ pour gagner leur valeur Or. Les marqueurs Butin défaussés sont retirés du jeu.

## ACTION : SE REPOSER

**Restriction** : Le Héros doit être dans une Région sans Rencontre et avoir moins de PV que son maximum de Santé.

Le Héros gagne 1 PV, le transférant de la réserve vers son aire de jeu. Le Héros ne gagne pas de PA (les PA n'étant gagnés qu'à la fin de la Phase de Nuit).

## ACTION : DÉCOUVRIR

Prendre une carte Rumeur de sa main, qui correspond à la Région où le Héros se trouve, et la mettre en jeu dans son aire de jeu comme Atout.

**Rumeur** : une carte Récompense ou Rencontre dans la main du Héros.  
**Atout** : Une carte Récompense dans l'aire de jeu du Héros.

**Important** : Chaque carte Récompense a un mot-clé unique. Un Héros ne peut avoir plus d'1 même mot-clé en Atout. Si un mot-clé déjà présent devait être ajouté, l'Atout déjà en jeu est défaussé.

Type	Mots-clés uniques
Allié	Arcane, Martial, Pieux, Ombre
Objet	Armure, Bijoux, Potion, Arme
Sort	Aide, Combat, Soin, Cinétique
Titre	Ordre, Rang, Réputation, Monture

**Limite de Six** : Un Héros ne peut jamais avoir plus de 6 Atouts en jeu, plus de 6 Rumeurs en main et plus de 6 marqueurs Butin en jeu. S'il en obtient davantage, il doit immédiatement défausser les cartes en excès.

## ACTION : COMMERCER

**Restriction** : Un Héros doit être à Ample Cité pour faire l'action Commercer (certaines cartes autorisent à Commercer ailleurs).

**Option 1:**

**Se Soigner**: Pour tous les Héros présents dans cette Région, qui possèdent moins de PV que leur maximum, le Héros actif peut acheter des PV pour le coût de 1 Or pour 1 PV.

**Option 2:**

**Acheter** : Piocher les 3 premières cartes d'un paquet Récompense au choix. Le Héros doit en acheter 1 et 1 seule (s'il a suffisamment d'Or) en payant le coût en Or de la Carte. La Récompense entre immédiatement en jeu comme Atout. Défausser les 2 autres cartes.

**Option 3:**

**Vendre**: Défausser (de la main) 1 ou plusieurs cartes et/ou Sacrifier (de l'aire de jeu) 1 ou plusieurs Atouts. Pour chaque carte Défaussée ou Sacrifiée le Héros gagne la valeur en Or de la carte divisée par 2, arrondie à l'inférieur.

**Important** : Les cartes achetées avec l'action Commercer entrent directement en jeu comme Atout. Elles n'ont pas besoin d'être découvertes.

## ACTION : COUP D'ÉCLAT

**Restriction :** Le Héros n'a pas encore effectué de Coup d'Éclat durant cette Phase de Jour.

L'action Coup d'Éclat permet à un Héros de finir un Chapitre de sa Saga ou de tenter de remporter le Final de sa Saga.

Les Chapitres peuvent être finis dans n'importe quelle Région. Pour tenter le Final, un Héros doit être sur la Région spécifiée sur la carte.

**Mode Coopératif :** Tous les Héros doivent être présents pour tenter un Final d'une Saga.

**Note:** Vous ne ferez cette action que 5 fois dans la partie, mais elle est très importante. Vaincre des Rencontres, acheter des cartes au marché, échanger des cartes avec les autres Héros, ce sont les moyens qui vous permettront d'acquérir les mots-clés et Or nécessaires pour accomplir les Chapitres et le Final de votre Saga. Une fois ceci accompli, vous pourrez combattre l'Ancien pour gagner la partie. A propos, lire à voix haute le texte d'un Chapitre est la meilleure façon de commémorer l'évènement.

## Saga : Finir un Chapitre

Un Héros complète le Chapitre en cours de sa Saga en dépensant 5 Or, et, pour chaque mot-clé sur la carte Saga, en choisissant une des options suivantes :

### Option a:

Défausser une carte Rumeur qui possède ce mot-clé.

### Option b:

Sélectionner un Atout qui possède ce mot-clé (et qui n'a pas déjà été sélectionné pour cette action), et, soit conserver cet Atout en jeu, soit le Sacrifier et gagner sa valeur en Or.

**Exemple:** Vous êtes au Chapitre 2 de votre Saga "Assassiner le Seigneur" dans une partie à 2 joueurs. Vous faites un Coup d'Éclat et dépensez 5 Or. Pour le premier mot-clé "Lieu", vous défaussez une Rumeur "Lieu" de votre main. Pour le second "Ennemi", vous faites de même. Pour le Troisième mot-clé "Titre", vous sélectionnez un Atout "Titre" de votre aire de jeu et choisissez de le garder (vous auriez pu le défausser pour sa valeur en Or). Vous avez accompli le Chapitre 2 de votre Saga.

**Variante Avancée :** Au lieu de dépenser 5 Or par Coup d'Éclat, les Héros paient autant d'Or que le niveau du Chapitre en cours X2. Tous les joueurs doivent se mettre d'accord pour cette variante avant le début de la partie.

Les Types de Récompense et de Rencontre (comme noté sur leurs cartes) sont considérés comme des mots-clés et peuvent être utilisés pendant les Coups d'Éclats.

Si un mot-clé est précédé du symbole 1-2 joueurs, alors ce mot-clé doit être résolu en plus si 1 ou 2 Héros ont commencé la partie.

**Exemple :** Pour un Chapitre ayant le mot-clé «(1-2) Martial», vous devez également résoudre le mot-clé «Martial» en utilisant l'option a) ou b) s'il n'y a que 1 ou 2 Héros dans la partie.

**Quand un Chapitre est terminé, le Héros :**

- ◇ Doit augmenter son nombre de PV maximum de 1 et leur PV actuel de 1 en prenant 1 jeton PV de la réserve.
- ◇ Peut gagner un Talent de niveau équivalent au niveau du Chapitre résolu, du paquet Talent correspondant à la Classe de son Héros, si possible.

**Exemple :** Après avoir fini le Chapitre 2, votre Héros Martial choisit le Talent de Niveau 2 Martial «Tueur».

- ◇ Doit remplacer le Chapitre terminé par la carte Chapitre suivante ou par la carte Finale si c'était le Chapitre 4.

### Règle de 'Pression Compétitive'.

Uniquement en mode compétitif:

- Quand un Héros termine le Chapitre 3 de sa Saga, tous les Héros qui n'ont pas fini leur Chapitre 1, peuvent finir leur Chapitre en cours immédiatement, sans dépenser ni PA, ni mot-clé, ni Or.
- Quand un Héros termine le Chapitre 4 de sa Saga, tous les Héros qui n'ont pas fini leur Chapitre 2, peuvent finir leur Chapitre en cours immédiatement, sans dépenser ni PA, ni mot-clé, ni Or.



## Saga : Final

**Prérequis :** Un Héros doit être dans la Région notée sur son Final avant de tenter le Coup d'Éclat. Au contraire des Chapitres, tenter un Final ne coûte pas d'Or.

Comme une action de Confrontation avec une Rencontre standard, pour réaliser son Final, un Héros va effectuer un Test contre la valeur d'Attribut du Final. Après le Test, ajoutez les succès obtenus aux autres succès déjà obtenus lors de Tests précédents tentés durant la même Phase de Jour. Si le nombre de succès obtenus par le Héros est égal ou supérieur à la valeur d'attribut du Final, le Héros réussit son coup d'Éclat. Comme pour les autres Rencontres, les succès obtenus sont perdus durant la Phase de Nuit et/ou si le Héros quitte la Région où se déroule le Final.

**Exemple :** Vous avez complété vos 4 Chapitres, votre Final «Prendre la Forteresse - Détruire le Donjon» est en jeu. Il a un Attribut de Combat 6. Vous êtes sur sa Région, La Cime de Tor. Pour le vaincre, vous devrez utiliser des Coups d'Éclat pour effectuer des Tests de Combat jusqu'à ce que vous ayez accumulé 6 succès.

Quand le Final d'une Saga est vaincu, la Saga est complétée. Le Héros retourne la carte Final sur son côté Totem et, au choix :

- Met la carte Totem en jeu comme un Atout, ou
- Défausse la carte Totem et gagne sa valeur en OR.

**Important :** La première fois de la partie qu'une Saga est complétée par n'importe quel Héros, l'Ancien (ou TOUS les Anciens en mode coopératif) entre en jeu sur la Région notée sur sa carte. Il est maintenant possible pour un Héros qui a fini sa Saga de tenter l'Assaut Final contre l'Ancien (les Anciens) et de gagner la partie...

# 9. Engagement

Un Héros sait que, au bout du compte, toutes les négociations se terminent à la pointe de l'épée.

Les Engagements ne coûtent pas de PA et sont obligatoires pour tout Héros sur la même Région qu'un Ennemi.

Un engagement est la tentative d'un Héros de battre un adversaire. Habituellement, un adversaire est une Rencontre avec un Ennemi et ne nécessite pas d'action pour Engager.

La façon de remporter une Rencontre par Engagement est différente des autres Rencontres (faite par l'action Confronter). Un Engagement se compose de 3 étapes :

Étape 1: Déterminer l'Élément de Surprise

Étape 2: Évasion

Étape 3: Bataille

Le déroulement de chaque étape est expliqué ci-dessous.

## ÉTAPE 1: DÉTERMINER LA SURPRISE

Cette étape sert à déterminer lequel des combattants aura l'avantage de la surprise. **Cet avantage permet de lancer un dé supplémentaire au premier Round de Combat.**

Si l'adversaire est l'Ancien ou un Inconnu sur lequel le Héros vient de placer un jeton Ennemi, il n'y a pas de Surprise. Vous pouvez passer à l'étape 2. Autrement...

- Un Ennemi pioché du paquet Rencontre ce Tour a la Surprise si le Héros n'est pas caché.
- Si le Héros est caché sur une Région avec un Ennemi, il peut, soit : perdre le statut caché pour gagner l'élément de surprise. Soit rester caché et tenter de fuir le Combat avec l'Ennemi...

## ÉTAPE 2: ÉVASION

Si le Héros est Caché, il peut tenter un Test de Furtivité contre l'adversaire pour lui échapper. Si le nombre de succès du Test est égal ou supérieur à la valeur de Furtivité de l'Ennemi, le Test est réussi et le Héros échappe à l'Ennemi, et peut continuer son Tour comme si l'Ennemi n'existait pas. Et ceci jusqu'à la fin de la Phase Jour ou que le Héros quitte la Région, suivant ce qui arrive en premier.

Si le Test est un échec, le Héros n'est plus caché et l'adversaire gagne l'élément de surprise.

**Variante avancée :** Si la valeur de Furtivité du Héros est supérieure à celle de l'adversaire, le Héros peut choisir de réussir automatiquement le Test.

## ÉTAPE 3: COMBAT

Placez des PV sur la carte de l'adversaire égal à sa santé. Le combat est composé d'une série de Rounds de Combat qui s'enchaînent jusqu'à ce que le Héros soit vaincu, le Héros s'enfuit ou l'adversaire soit vaincu. Pour chaque round, les étapes suivantes sont faites dans l'ordre :

1. **Escarmouche:** Le Héros et l'adversaire effectuent chacun séparément un Test de combat (voir P.14).

Pour chaque succès du Héros, l'ennemi perdra 1 PV.

Pour chaque succès de l'adversaire, le Héros perdra 1 PV

et 1 PA. À la fin de chaque Test, les PV perdus sont

retirés simultanément du Héros et de l'adversaire.

**Important : si le Héros ou l'adversaire avait l'élément de surprise, il est maintenant perdu jusqu'à la fin du Combat.**

2. **Adversaire Vaincu :** si l'adversaire n'a plus de PV il est vaincu et le Héros gagne une Récompense (voir Récompense P. 16)

**Note :** Comme cette étape a lieu avant de vérifier si le Héros est vaincu, toutes les récompenses gagnées pour avoir battu la Rencontre sont prises, même si le Héros n'a plus de PV et va être déclaré vaincu !

3. **Héros Vaincu :** si le Héros n'a plus de PV, il est vaincu, avec les conséquences suivantes - le Héros :

○ Établit son Campement et son Tour se termine immédiatement (même si le Héros faisait parti d'une équipe et qu'il n'était pas le Héros actif - voir Don - Faire Équipe P. 20).

○ Retourne tout son Or à la réserve.

○ Soit sacrifie un Atout, soit défause une Rumeur.

○ Pose son Socle sur Ample Cité.

○ N'est plus affecté par des Capacités jusqu'à la prochaine Phase de Jour.

4. **Fuite (optionnelle) :** si ni le Héros ni l'adversaire (pas un Ancien) n'est vaincu, le Héros peut choisir de s'enfuir. Si tel est le cas, il établit son Campement et son tour se termine immédiatement. Le Héros place son socle sur la Région où il se trouvait avant le Combat. Si cette Région est occupée par un Ennemi, il est placé sur la Région sans Ennemi la plus proche de la bataille (on ne peut pas utiliser les raccourcis).

Si ni le Héros ni l'adversaire (pas un Ancien) n'est vaincu, et que le Héros ne s'enfuit pas, le Combat continue et recommence au point 1 (Escarmouche).

Après la bataille, si l'adversaire (pas un Ancien) n'est pas vaincu, il récupère toute sa santé.

**Note :** Durant la Phase de Nuit, un Héros vaincu regagne 2 PV et revient dans la partie. Tout n'est pas perdu. Mais si vous êtes éliminé par l'Ancien, vous devrez vous contenter d'encourager du banc de touche !

**Exemple d'Engagement:** En arrivant dans une Région Landes vide, un Prêtre Elfe avec 4 PV pioche un Ennemi Kobold du paquet de Rencontre Landes et doit l'Engager. Le Kobold a une Capacité Piège «Piège : perdez 1 PV» qui s'applique immédiatement. L'Elfe perd donc 1 PV (et 1 PA). Le Prêtre Elfe va à l'étape 1 : Déterminer la Surprise. Comme il n'est pas caché, le Kobold gagne la surprise comme il vient d'être pioché.

Comme le Héros n'est pas caché, il ne peut pas tenter de s'évader, il passe donc immédiatement à la phase 3 : Bataille. Durant l'étape d'Escarmouche, le Kobold lance 3 dés (2 de Combat + 1 pour la Surprise) et obtient : 2, 5 et 6, le Héros perd 2PV (et 2 PA). L'Elfe a 2 dés de combat et lance 3 et 5 blessant le Kobold pour 1 PV. Décidant de ne pas prendre de risque, le Héros fait appel au Destin en défaussant un jeton Destin et inflige 1 PV de dégât en plus au Kobold.

Le Kobold perd maintenant la Surprise. Mais il a plus de problème que ça, vérifiant si l'Ennemi est vaincu, on peut voir que les 2 points de Santé du Kobold ont été perdus. Il est vaincu et l'Elfe peut gagner sa Récompense (voir P. 8)

En vérifiant si le Héros est vaincu, on voit que l'Elfe a survécu mais avec juste 1 point de Santé restant. S'il n'avait pas utilisé le Destin pour vaincre le Kobold, il aurait dû survivre à un nouveau Round de Bataille ou s'enfuir à l'Étape 4 : Fuite. Peut être que la prochaine fois, l'Elfe pensera à se cacher avant de se déplacer...

## COMBATTRE LES ANCIENS

Combattre un Ancien est un Don Spécial appelé Assaut. Cela fonctionne comme un Engagement standard mais avec les différences suivantes :

- Il n'est pas obligatoire pour un Héros qui se trouve dans la même Région qu'un Ancien de le combattre. Pour commencer le combat, un Héros doit déclarer un Assaut.
- Quand un Héros attaque un Ancien, les cartes Intrigue encore sur le Plan sont maintenant posées à côté de lui. L'Ancien gagne les Capacités ou les avantages notés sur les cartes Intrigue non résolues, et ces cartes ne peuvent plus être nettoyées.
- Il n'y a ni Surprise ni Évasion avec un Ancien, le combat commence directement à la phase 3.
- **Adversaire Vaincu** : Si l'Ancien n'a plus de PV, le Héros prend en Or la valeur de l'Ancien. Si c'était le dernier Ancien en jeu, la partie est gagnée immédiatement.
- **Héros Vaincu** : Si le Héros n'a plus de PV, le Héros est retiré du jeu. Toutes ses cartes, jetons et marqueurs sont défaussés ou retournés à la réserve. Le Héros ne participe plus à la partie.
- Un Héros ne peut ni s'enfuir ni quitter le combat de quelque façon que ce soit lors d'un Assaut.
- Même si le Héros est vaincu, l'Ancien ne récupère aucun PV à l'issue du combat (sauf indication contraire de sa carte Capacité).

## 10. Dons

Un Don peut être effectué par un Héros à n'importe quel moment durant son Tour, même pendant une Action, un Engagement ou un autre Don. Les Héros cachés ne peuvent pas faire de Don.

Don	Résumé
Assaut	Tentative de vaincre l'Ancien en Combat (une fois que votre Saga est complétée).
Échange	Échanger de l'Or, des Rumeurs, des Atouts Sort et Objet avec un autre Héros dans votre Région.
Surpasser	Vaincre une Rencontre qui a une Faiblesse correspondant à un de vos mots-clés en jeu (voir P.24).
Résoudre	Résoudre la Capacité Don d'une carte ou d'un marqueur dans son aire de jeu.
Faire Équipe	Former une équipe avec 1, ou plusieurs Héros dans votre Région pour tenter un Engagement ou de Confronter une Rencontre.

### DON : ASSAUT

**Restriction** : Un Héros doit avoir terminé sa Saga, il doit être dans la Région de l'Ancien et cette Région ne doit pas avoir d'autres Rencontres.

**Important - En mode coopératif** : Tous les Héros doivent avoir fini leur Saga (Final complété) pour que n'importe lequel des Héros puisse faire un Assaut sur un Ancien.

Le Héros et l'Ancien effectuent un Engagement (voir P. 18). Si l'Ancien est vaincu, la partie est gagnée immédiatement. En mode Coopératif, tous les Anciens doivent être vaincus pour gagner la partie.

**Note:** Vous n'effectuerez ce Don que vers la fin de la partie, mais comme c'est le seul moyen de gagner, c'est un Don important.

**Exemple d'Assaut :** Dans une partie compétitive, un Héros a terminé sa Saga et se trouve aux Vieux Bois, où l'Ancien Le Prince des Ruines l'attend. Il n'y a pas d'autre Rencontre sur cette Région. Le Héros effectue un Don Assaut et Engage l'Ancien. Toutes les cartes Intrigue non résolues de cet Ancien sont regroupées et donnent à l'Ancien leurs Capacités Spéciales pour le reste de la partie.

La Capacité Piège de l'Ancien se déclenche et le Héros doit défausser un Titre de son aire de jeu. La Capacité de Bataille de l'Ancien oblige le Héros à placer 1 Obstacle sur chaque Lieu en jeu, donnant plus 1 de Santé maximum pour chaque Obstacle en jeu. Il y en a 3, l'Ancien gagne donc 3 PV.

Aucun combattant n'a la Surprise et le Héros ne peut pas s'enfuir. On passe donc les étapes 1 et 2. Quand chaque Round commence, le Héros doit Sacrifier un Atout de son choix. C'est le 1er Round, le Héros défausse un Atout, il prend ses dés et ceux de l'Ancien en main.

Que la Bataille commence....



## DON : RÉSOUDRE

Le Héros résout la Capacité Don d'un Atout ou d'un Jeton Butin (en le défaussant) de son aire de jeu. Si l'Atout mentionne "Voiler", alors il devient Voilé et son Don ne peut plus être résolu avant qu'il ne soit Dévoilé durant la prochaine Phase de Nuit. Les cartes Voilées ne donnent aucun Bonus lors des Tests (voir Dévoiler P. 22).

## DON : ÉCHANGE

Le Héros peut effectuer autant d'échanges qu'il le désire avec un ou plusieurs autres Héros (ils doivent être d'accord) dans la même Région que lui. L'échange peut être à sens unique. On ne peut échanger que : de l'Or, des Rumeurs, des Sorts, des jetons Butins ou des Objets en Atout.

Les Rumeurs sont échangées de main à main, les Atouts d'aire de jeu à aire de jeu. Ils restent des Atouts et n'ont pas besoin d'être découvert à nouveau.

## DON : FAIRE ÉQUIPE

Le Héros peut former une équipe avec n'importe quel nombre d'autres Héros (ils doivent être d'accord) qui sont dans la même Région que lui. Le but est de vaincre ensemble une Rencontre, un Engagement, ou de terminer un Final. Les Héros ne peuvent pas faire Équipe pour résoudre un Événement. Un Héros peut rejoindre une Équipe même s'il a déjà établi son Campement pour la Nuit. Les Héros ne doivent pas être cachés.

Chaque Héros dans une Équipe peut faire appel au Destin durant un Test effectué par le Héros actif (il peut donc y avoir plusieurs Jetons Destin utilisés dans un Test, chacun par un Héros différent). Les Équipes ont les règles spéciales suivantes :

## DON : SURPASSER

Si un Héros est dans une Région où la Rencontre a la Capacité : «Faiblesse - [Mot(s)-clé(s)] Plan» (voir Types de Capacité P. 23) et qu'il possède 1 ou plusieurs des mots-clés spécifiés en Atout, il peut effectuer ce Don pour vaincre automatiquement la Rencontre.

1. Tous les Héros qui avaient accumulé des succès contre cette Rencontre les défaussent.
2. Le Héros gagne une Récompense (voir Récompense P. 15).

**Exemple :** Un Héros Prêtre, avec le mot-clé «Pieux» sur sa carte Classe, est dans la même Région que la Rencontre Inconnu «Religieux». Le Prêtre fait le Don Surpasser pour accorder son mot-clé «Pieux» avec la «Faiblesse - Pieux» du Religieux pour gagner automatiquement la Rencontre et prendre la Récompense.

## Tests (hors Engagement)

Quand le Héros actif effectue un Test, il détermine sa valeur d'Attribut de la manière habituelle, puis il ajoute 1 à son total pour chaque Héros dans l'Équipe. Il lancera donc 1 dé de plus par Héros dans l'Équipe.

**Exemple :** Un Héros avec Furtivité 3 tente de se faufiler dans un Lieu avec une Valeur de Furtivité 2. Il y a un autre Héros dans cette Région et ils décident de faire Équipe. Le Héros actif ajoute +1 à sa Valeur de Furtivité grâce à l'autre Héros de son Équipe. Il lance donc 4 dés pour tenter d'obtenir 2 succès pour vaincre la rencontre et prendre sa Récompense.

# Engagement

Les 2 premières étapes d'un Engagement (Déterminer la Surprise et Évasion) ne sont pas effectuées.

Durant la Phase de Combat, les étapes sont comme suit :

**Étape 1 - Bataille :** Chaque Héros de l'équipe fait cette étape en même temps. C'est-à-dire que chaque Héros effectue son Test de Combat et que l'adversaire fait un Test de Combat contre chaque Héros.

**Étape 2 - Adversaire Vaincu :** résolu uniquement par le Héros actif.

**Étape 3 - Héros Vaincus :** résolu séparément par chaque Héros en tournant dans le sens horaire.

**Étape 4 - Fuite :** n'a pas lieu en Combat par Équipe.

**Exemple:** 3 Héros font équipe face à un Ennemi avec 2 PV et Combat 3. L'Ennemi lancera 3 dés contre chaque Héros chaque Round de Combat, et après chaque Round on vérifiera si les Héros ou l'adversaire ont été vaincus.

## Récompense et Dissolution de l'Équipe

Le Héros actif décidera seul de la répartition des Récompenses dans l'Équipe. Les accords passés pendant la formation de l'Équipe n'ont pas à être tenus.

Une Équipe est dissoute automatiquement dès que :

- La fin du prochain Engagement du Héros actif.
- La fin du prochain Test de Rencontre (non Combat) du Héros actif.
- La fin de Tour du Héros Actif.



## Exemple d'un Tour de Héros

Dans une partie à 1 joueur, un Guerrier Humain commence la partie à Ample Cité. Il a 4 PV et prend donc 4 PA à utiliser ce jour. Pour sa première action, il prend un jeton Caché, au cas où il rencontrerait des Ennemis.

Le Héros dépense son PA suivant pour se déplacer dans une Région adjacente orthogonalement, les Vertes Prairies (une Région de Plaine). La Région étant vide, le Héros pioche une carte Rencontre du Paquet Plaines. C'est le Fermier, un Inconnu. Le Fermier a une Faiblesse contre le mot-clé Martial. Comme notre Héros est un Guerrier et a le mot-clé Martial sur sa carte Classe, il décide de perdre le statut caché en défaussant le jeton. Sans avoir besoin de dépenser 1 PA, le Héros utilise le Don Surpasser (action gratuite) pour utiliser son mot-clé Martial sur la Faiblesse du Fermier, le battant instantanément. Nos personnages partagent une bière (ou deux) en se racontant des histoires. Le Fermier est tellement impressionné par notre Héros qu'il décide de l'aider dans sa quête.

Ayant battu une Rencontre, le Héros gagne une Récompense et passe à l'étape Butin et Rumeur. Comme la Valeur d'Or du Fermier est de 1, le Héros pioche un marqueur Butin au lieu de prendre 1 Or. Son pari est gagnant car il pioche un Butin valant 2 Or. Il a eu de la chance, le butin aurait pu ne rien valoir, ou pire. Le Guerrier peut décider de prendre la carte Fermier en main comme Rumeur ou la défausser pour piocher une Rumeur Allié du Paquet Récompense Allié. Le Fermier ayant le mot-clé «Plaines» dont le Guerrier a besoin pour finir le 1<sup>er</sup> Chapitre de sa Saga «Prendre la Forteresse», il décide de la prendre en main pour l'utiliser plus tard.

Les mots-clés «Montagnes» et «Ennemi» étant les autres prérequis pour le Chapitre 1 de la Saga le Guerrier dépense son 3<sup>ème</sup> PA pour se déplacer avec son compagnon sur une Forêt adjacente, Le Bosquet Béni, en route vers une Montagne lointaine. Comme la Région est vide, le Héros pioche une Rencontre du Paquet Rencontre Forêts, l'Autel Sacré, un lieu qui permet de se soigner une fois vaincu. Comme le Guerrier n'est pas blessé et qu'il n'a pas besoin des mot-clés de la carte, il décide de ne pas Confronter la Rencontre, surtout que cela crée un chemin sûr à travers cette Région (tant que la Rencontre restera sur la Région, il n'y a pas nécessité d'en piocher une autre s'il revient dans le Bosquet Béni)

Il dépense donc son dernier PA du jour pour se déplacer sur une Montagne adjacente, les Collines Ondoyantes, dans l'espoir de pouvoir vaincre une Rencontre avec le mot-clé «Montagnes» ou «Ennemi». Il pioche une carte Rencontre du Paquet Montagnes et c'est effectivement un Ennemi, un Diable !!! Comme notre Héros n'est pas Caché, le Diable gagne l'élément de Surprise, ce qui lui apportera un dé supplémentaire lors du premier round de la Bataille, qui commence maintenant....

## 11. Phase de Nuit

La Nuit, les Héros doivent établir leur campement et dormir, mais l'Ombre étend ses tentacules à travers le pays pendant que les forces de l'Ancien montent la garde.

### ÉTAPE 1 : L'OMBRE

Chaque Héros dans une Région passée à l'Ombre perd 1 PV.

### ÉTAPE 2 : OBSCURITÉ

- a. **Pioche** : Le Premier Héros pioche une carte du paquet Nuit.
- b. **L'Ombre s'étend** : Retournez la carte de la Région indiquée sur la carte Nuit sur son côté obscur.
- c. **Résoudre** : L'effet de la carte Nuit est maintenant résolu en fonction de son Type :
  - **Météo** : Si une carte Météo est déjà en jeu, elle est défaussée. La nouvelle carte est placée près du Plan et son effet s'appliquera jusqu'à la prochaine carte Météo.
  - **Ennemi, Lieu, Quête, Inconnu** : Placez cette Rencontre en jeu sur la région indiquée.
  - **Événement** : Résoudre son effet et défausser la carte. S'il y a un choix à faire, c'est le Premier Héros qui décide.
- d. **Intrigue** : Quand un type de terrain particulier est pioché, déterminé par la carte de l'Ancien, une carte Intrigue entre en jeu sur la région concernée. Cela se produit après que l'effet de la carte Nuit ait été entièrement résolu.

*Exemple : Quand une Région Landes succombe aux Ombres, L'Abbesse de la Pénitence place une Intrigue aléatoirement sur cette Région.*

### ÉTAPE 3: AUBE

Faire les étapes suivantes dans l'ordre :

- a. **Succès** : Les succès accumulés sur les Rencontres sont défaussés.
- b. **Héros Cachés** : Les Héros perdent le statut caché. Les jetons sont retournés à la réserve.
- c. **Héros Vaincus** : Chaque Héros vaincu récupère 2 PV et perd le statut vaincu.
- d. **Dévoiler** : Chaque carte et talent Voilés revient à sa position non Voilée (voir P. 14)
- e. **Premier Héros** : Le Héros qui a établi son Campement en premier le jour précédant devient Premier Héros et prend le marqueur correspondant.

## 12. Règles Additionnelles

**Atout** : Une carte peut devenir un Atout même si le Héros n'a pas la capacité de l'utiliser sur le moment.

*Exemple : Un Héros peut Découvrir un Sort, même s'il n'a pas la capacité de le lancer, pour l'instant...*

**Paquets et Piles de Défausse** : Chaque paquet a sa propre pile de défausse face visible. Les défausses des cartes Rencontre et Récompense peuvent être examinées par les Héros n'importe quand, mais l'ordre des cartes ne peut être changé.

Si un effet de carte demande de piocher un critère spécifique (par exemple «le 1er ennemi»). Les cartes piochées qui ne correspondent pas à ce critère ne sont pas résolues, mais défaussées immédiatement. Si la carte requise n'est pas piochée avant la fin du paquet, l'effet est annulé.

Quand la dernière carte d'un paquet Rencontre ou Récompense est piochée, la défausse est immédiatement mélangée pour former un nouveau paquet. Si la dernière carte piochée a aussi été défaussée, elle est également mélangée.

**Tests d'Attributs des Rencontres** : Si une Rencontre a ses Attributs modifiés de telle façon que le Héros a maintenant accumulé assez de succès pour la vaincre, le Héros doit quand même suivre les étapes nécessaires à la victoire. C'est-à-dire, que le Héros doit malgré tout déclarer une action Confrontation contre la Rencontre et choisir son Attribut.

**Or** : Il n'y a aucune limite à l'Or qu'un Héros peut posséder à n'importe quel moment.

**Santé / Points de Vie (PV)** : Un Héros ne peut gagner plus de PV que sa Santé maximale. La Santé maximale d'un Héros est définie durant la mise en place par sa carte Race, et peut être augmentée (ou diminuée) au cours de la partie par des Capacités. Quand un Héros perd 1 PV ou plus, ce héros perd également 1 PA (si possible) par PV perdu. Quand un Héros perd son dernier PV il est vaincu. Aucun Héros ne peut perdre plus de PV qu'il n'en a.

**Cartes (Race, Classe et Saga) des Héros** : Ne peuvent être affectées par des Capacités.

**Obstacles** : Les Obstacles sont placés par des effets de carte. Ils empêchent les Héros de Fouiller une Région ou de Confronter une Rencontre. Ils restent en jeu tant qu'ils ne sont pas Nettoyés ou enlevés par un effet de carte. Il n'y a pas de limite au nombre d'Obstacles possibles sur une Région.

**Pénurie** : Il n'y a aucune limite au nombre de marqueurs ou jetons qui peuvent être en jeu. Si un jeton ou marqueur est nécessaire et que la réserve est vide, vous pouvez utiliser n'importe quel substitut.

## 13. Guide de Référence

Sauf avis contraire, si les effets des cartes contredisent la règle, il faut tenir compte de la carte.

### Types de Capacités

**Révlée :** - Une capacité révlée doit être résolue immédiatement lorsque la carte est piochée.

**Plan :** - Une Capacité de Plan reste active tant que sa carte est en jeu. Si elle fait référence à une interaction possible avec cette carte (comme un Test, etc.) alors la Capacité n'affecte que cette interaction. Autrement, c'est un effet obligatoire qui affecte tous les éléments de jeu (ex. carte Météo).

Si une Capacité de Plan spécifie un effet qui a lieu pendant une interaction avec un Héros ou une Équipe, alors seul le Héros actif est affecté par cette Capacité. Le Héros concerné doit appliquer l'effet autant que possible. Si l'effet ne peut être que partiellement réalisé, la partie continue sans autre effet.

**Exemple :** *Une Capacité de Plan qui dit «Quand une Bataille commence, sacrifiez 1 Objet» ne s'applique qu'à la carte concernée. Un Héros qui commence une bataille contre cette carte sacrifie un Objet, s'il en a un. La bataille continue dans tous les cas.*

**Don :** - Une Capacité de Don est une Capacité optionnelle pour le Héros. Elle est disponible tant que la carte est dans son aire de jeu, et activée par un Don Résoudre.

**Héros :** - Une Capacité de Héros reste disponible tant que la carte est en jeu. C'est un effet obligatoire qui n'affecte que le Héros et l'élément en jeu. Si la Capacité contient «vous pouvez», alors le Héros peut choisir d'utiliser ou pas la Capacité si besoin.

**Événement** - Un événement est une carte Rencontre ou Intrigue (habituellement avec la capacité Révlée) qui est résolu immédiatement par le Héros actif puis défaussé. Les événements ne peuvent être vaincus ou conservés (sauf indication contraire). Un Test requis de cette façon ne nécessite pas de PA (sauf noté autrement sur la carte) et n'est tenté qu'une fois.

### Prérequis

Certaines Capacités ont des Prérequis nécessaires à leur activation.

**Déclencheur** - Certaines Capacités sont au format «Si X, faites Y» où le «Si X» est considéré comme le déclencheur. La Capacité ne peut être résolu qu'au moment où X se produit, en interrompant le cours de la partie. Une Capacité avec un déclencheur ne peut être utilisée qu'une fois à chaque occurrence du déclencheur.

**Exemple:** *Une Capacité qui dit «Gagnez 1 Or au début de chaque Bataille» permet au Héros de prendre 1 Or à chaque début de Bataille.*

Si différentes Capacités ont le même déclencheur, le Héros actif décide de leur ordre d'activation. S'il n'y a pas de Héros actif, le Premier Héros décide.

**Coût** - Certaines Capacités ont un format «Faites X pour faire Y» où «Faites X» est considéré comme le coût et «Faire Y» l'effet résolu après le paiement du coût. De telles Capacités peuvent être utilisées plusieurs fois tant que le coût est intégralement payé à chaque fois.

**Exemple:** *Une Capacité qui dit «Payer 1 Or pour relancer 1 dé» peut être utilisée plusieurs fois de suite pour obtenir le succès désiré. Du moins tant que vous avez de l'Or.*

**“Entrer en Jeu :”** - Cette Capacité ne peut être résolue que lorsqu'elle “Entre en jeu” (voir Définitions p. 25).

**“Quitter le Jeu :”** - Cette Capacité ne peut être résolue que lorsqu'elle “Quitte le Jeu”, soit défaussée soit retirée de la partie (voir Définitions p. 25).

**“Sacrifier :”** - Si une Capacité débute par “Sacrifier” elle ne peut être résolue qu'en retirant la carte du jeu et en la défaussant. Si un Sacrifice a un Déclencheur, il ne peut être activé que lorsque que la condition se produit. Une carte peut être Sacrifiée qu'elle soit Voilée ou Dévoilée.

**Exemple :** *Un effet qui dit «Sacrifier quand un Round de Bataille commence, gagnez Combat +8 jusqu'à la fin du round» ne peut être utilisé que lorsqu'un Héros commence un Round de Bataille. S'il le souhaite (les Dons sont optionnels) il peut retirer la carte du jeu pour gagner le bonus Combat +8 (8 dés de plus).*

**Sort** - Un sort qui est en jeu comme Atout ne peut être utilisé que si le Héros a une valeur de Savoir supérieure ou égale à la valeur de savoir du Sort.

**“Voiler”** - Si une Capacité commence par «Voiler», elle ne peut être résolue que si elle est dévoilée (verticale) en la pivotant à 90° pour la Voiler. Une Capacité Voilée ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'a pas été Dévoilée. Si une Capacité Voiler a un Déclencheur, elle ne peut être activé que lorsque la condition se produit. Les cartes Voilées n'apportent pas de bonus aux Tests, mais certaines cartes peuvent les activer.

**Exemple de Voiler :** Un effet qui dit «Voiler quand un Round de Bataille commence, gagnez Combat +4' jusqu'à la fin du Round» ne peut être utilisé que lorsqu'un Héros commence un Round de Bataille et si la carte est Dévoilée. S'il le souhaite (les Dons sont optionnels) il peut Voiler la carte pour gagner le bonus Combat +4 (4 dés de plus)

## Lexique des Capacités

Les tournures de phrase des Capacités incluent :

**Pour votre [type] Action:** Après avoir dépensé votre PA, au lieu de faire l'action normalement, utilisez l'effet de cette Capacité à la place.

**Vaincre :** Si une carte vous permet de vaincre une Rencontre, le Héros prend la Récompense. S'il s'agissait d'un Engagement ou d'une Confrontation, il se termine immédiatement. Un Ancien ne peut pas être vaincu par une Capacité.

**Rater un Test [Attribut X] :** Si le chiffre X n'est pas spécifié, le Test est raté si le Héros n'obtient aucun succès contre l'Attribut mentionné. Si X est spécifié, le Test est raté si le Héros obtient moins de X succès. Si aucun Attribut n'est spécifié, alors l'effet s'applique à n'importe quel Test contre cette carte. Si aucun effet n'est mentionné si le Test est réussi, rien ne se passe si le nombre de succès est égal ou supérieur.

**Soigner X PV :** Le Héros ou l'adversaire concerné gagne des PV équivalent à X jusqu'à hauteur de son maximum de santé.

**Immunié :** Si une carte est immuniée contre certains types de Capacités, alors elle ne peut être affectée par ces Capacités. On considère les Capacités concernées comme vierges.

**Exemple:** Un Ennemi est immunié contre les Talents. Les Capacités de vos Talents ne peuvent être utilisées et les bonus d'Attribut sont perdus tant que vous agissez contre cet Ennemi. Par exemple, il se peut que vous ne puissiez plus lancer un Sort, car vous n'avez plus le bonus de Savoir pour atteindre la valeur minimum requise.

**Réussir un Test [Attribut X] :** Si le chiffre X n'est pas spécifié, le Test est réussi si le Héros obtient 1 ou plusieurs succès contre l'Attribut mentionné. Si X est spécifié, le Test est réussi si le Héros obtient X ou plusieurs succès. Si aucun Attribut n'est spécifié, alors l'effet s'applique à n'importe quel Test contre cette carte. Si aucun effet n'est mentionné au cas où le Test est raté rien ne se passe si le nombre de succès est inférieur.

**Transférer :** Déplacer simplement le socle du Héros sur une Région autorisée par la Capacité. Cela ne coûte pas de PA et n'est pas un déplacement.

**Dépenser des PA :** Peut être n'importe quel type de PA (un jeton peut indiquer "1 PA de déplacement") et n'a pas besoin de correspondre à la Capacité.

**Talent :** Si une Capacité permet à un Héros de gagner un Talent, il en choisit un parmi les Talents disponibles.

**Piège :** Ceci est déclenché immédiatement quand la carte est Engagée en combat avant la première étape de l'Engagement. Un piège précise un coût qui doit être payé par le Héros actif. Le coût doit être payé au maximum si possible. Si un coût ne peut pas être payé (Sacrifier un Sort et le Héros n'a pas de Sort en Atout) alors le Piège peut être ignoré. L'engagement ou la Confrontation reprend dès que le Piège est résolu, peu importe si le coût a été payé ou pas.

**Exemple:** Un Héros Engage la Rencontre : Loup Garou Enragé. Elle a la capacité : «Piège - Sacrifier un Allié». Le Héros doit donc Sacrifier un Allié en jeu avant même la première étape de l'Engagement. S'il n'a pas d'Allié, le Piège est ignoré.

**Trophée [Attribut(s)] - [Bénéfice]:** Si cette Rencontre est vaincue par un Test contre un des Attributs Spécifiés (ou si aucun Attribut n'est imposé, n'importe quel Test ou capacité le vainc) alors le Héros peut immédiatement recevoir/effectuer/refuser le bénéfice associé, comme dernière étape de la phase Récompense. Si plusieurs bénéfices sont notés, il faut les recevoir/effectuer/refuser de gauche à droite avant de passer au suivant. Si un bénéfice est un type de carte, le Héros pioche dans le paquet correspondant et peut immédiatement mettre l'Atout en jeu ou le défausser pour gagner sa valeur en Or.

**Trophée (Forcé):** Identique au Trophée ci-dessus, mais le «bénéfice» doit être effectué, l'effet n'est pas optionnel.

**Utiliser l'[Attribut1] pour l'[Attribut2] pour le Test:** Quand un Héros détermine son nombre de dés pour Tester l'Attribut 2, il peut utiliser les valeurs (et les bonus) de l'Attribut 1

**Exemple:** Vous avez Combat 2, Influence 3 et des bonus qui apportent Influence +3. Avec la capacité «Vous pouvez utiliser l'influence pour un Test de Combat», vous avez l'option de lancer 5 dés au lieu de 2.

**Faiblesse - [Mot(s)-clé(s)] :** Si un Héros dans la Région possède 1 ou plusieurs des mots-clés spécifiés en jeu, il peut vaincre la Rencontre avec cette Faiblesse.

# Lexique

**Héros Actif** : Le Héros qui est en train de faire son tour de jeu. En dehors de la Phase des Héros, il n'y a pas de Héros actif.

**Adjacent** : Qui touche orthogonalement, pas en diagonale, ni par un raccourci.

**Points d'Actions (PA)** : représentent le nombre d'actions qu'un Héros peut effectuer au cours d'une journée. Les Dons et Engagements ne nécessitent pas de PA.

**Atout** : Carte Récompense mise en jeu par un Héros.

**Bataille** : Étape 3 d'un Engagement. Moment où vous faites les Tests de combat contre un adversaire.

**Rencontre** : Une carte dans une Région, issue du Paquet Rencontre de cette Région ou du paquet Nuit.

**Paquet Rencontre** : Le paquet de cartes du même type de terrain que la Région.

**Inconnu Ennemi** : Une carte Rencontre de type Inconnu est Ennemi du (des) Héros qui ont un marqueur Ennemi dessus. Reste un Inconnu pour les autres Héros.

**Engagement** : Divisé en 3 étapes : Surprise, Évasion, Bataille.

**Événement** : Certaines cartes Rencontres ont la capacité «Événement». Celles-ci sont résolues immédiatement par le Héros actif puis défaussées. Les Héros ne peuvent pas faire Équipe pour contrer un Événement.

**Destin** : Marqueurs à usage unique, ou rumeur Défaussée, chacun apporte 1 succès à un Test, une fois par jour au maximum.

**Adversaire** : La Rencontre que vous affrontez durant un Engagement. Peut être un Ennemi, un Inconnu Ennemi ou un Ancien.

**Gagnez** : Quand vous gagnez une Récompense, piochez-la du paquet correspondant et prenez-la en main comme Rumeur.

**Mot-clé** : Les types de Rencontre et les types de Récompenses comptent également comme mot-clé.

**En Jeu** : Toutes les cartes et Talents que possède un Héros, le Plan, les Rencontres sur le Plan, les cartes faces visibles autour de l'aire de jeu.

**Hors Jeu** : Cartes en main, paquets de cartes, piles de défausse, Talents non acquis, réserve de Jetons et Marqueurs.

**Aire de Jeu** : Inclus le Plan et les cartes en jeu des Héros.

**Rumeur** : Cartes Récompense, Intrigue et Rencontre dans la main du Héros.

**Niveau de Talent** : Le niveau de Talent le plus élevé d'un Héros.

**Le Plus Fort** : Le Héros avec le plus haut niveau de Talent (en cas d'égalité le Premier Héros choisit). Avec 1 seul Héros, il est automatiquement le Plus Fort.

**Succès** : Habituellement, un résultat de 5 ou 6 au lancer de dés lors d'un Test.

**Le Plus Faible** : Le Héros avec le plus bas niveau de Talent (en cas d'égalité le Premier Héros choisit). Avec 1 seul Héros, il est automatiquement le Plus Faible.

**X** : Le Héros peut substituer X pour n'importe quelle valeur de son choix.



Pour plus d'informations sur les variantes et niveaux de difficulté, suivez le jeu sur [boardgamegeek.com](http://boardgamegeek.com).

## 14. Résumé

### ACQUISITION ET UTILISATION

Élément	Acquisition	Utilisation
<b>Atout</b>	Découvrir : mettre une Rumeur en jeu. Coup d'Éclat : les Totems entrent en jeu après le Final. Commercer : mettre la Récompense en jeu.	Commercer : Vendre pour la moitié de la valeur. Coup d'Éclat : défausser pour son mot-clé et gagner sa valeur en Or.
<b>Destin</b>	Mise en place	Test : Gagner 1 succès (MAX. 1 fois par jour).
<b>Or</b>	Mise en Place Récompense : vaincre une Rencontre. Récompense : Piocher un Butin "Or". Commercer : vendre Rumeur /atout Coup d'Éclat : Vendre Atout Coup d'Éclat : Défausser Totem Assaut : Vaincre l'Ancien	Commercer : Soigner 1 PV pour 1 Or. Commercer : Acheter une Récompense Coup d'Éclat : Finir un Chapitre (5 Or).
<b>Rumeur</b>	Mise en Place Récompense : vaincre une Rencontre. Récompense : Piocher une Récompense	Test : Gagner 1 succès (MAX. 1 fois par jour). Commercer : Vendre pour la moitié de la valeur. Coup d'Éclat : défausser pour son mot-clé.
<b>Talent</b>	Coup d'Éclat : Choisi après avoir fini un Chapitre	

Type	Mot-Clé Unique
Allié	Arcane, Martial, Pieux, Scélérat
Objet	Armure, Bijou, Potion, Arme
Sort	Aide, Combat, Soins, Cinétique
Titre	Ordre, Rang, Réputation, Monture

### CACHÉ

- Éviter les effets de certaines cartes Nuit.
- Annuler l'élément de Surprise qu'un Ennemi peut avoir quand il vous Engage.
- Défausser pour gagner la Surprise sur l'Ennemi.
- Échapper à un ennemi au lieu de le combattre.
- Ne fonctionne pas contre l'Ancien.
- Empêche de Confronter un Inconnu.
- Les Héros ne sont plus cachés à la fin de la Phase de Nuit.

Les Engagements ne coûtent pas de PA.

**Étape 1 :** Déterminer la Surprise (+1 dé) - gagné par l'Ennemi ou le Héros qui défausse son jeton Caché.

**Étape 2 :** Évasion (au choix) - passer un Test de Furtivité si Caché, l'Adversaire gagne la Surprise si échoué.

**Étape 3 :** Bataille:

1. Embuscade - Héros et Adversaire font un Test de Combat, infligeant une perte de 1 PV par succès.
2. Ennemi Vaincu - gagner la Récompense.
3. Héros Vaincu - établir le campement, perdre l'Or, défausser une Rumeur ou Atout, Bouger à Ample Cité.
4. Évasion (Option) - retraite, établir le campement.

### TEST DE CONFRONTATION

1. Déterminer combien de dés à lancer :
  - a. Somme de la valeur du testeur dans l'Attribut testé.
  - b. Ajouter les bonus d'Attribut (hors cartes Voilées).
  - c. Ajouter 1 si le testeur a la Surprise.
2. Lancer le nombre de dés défini.
3. Effectuer les Relances et manipulation des résultats.
4. Gagner 1 succès pour chaque '5' ou '6' obtenus.
5. Destin : Le Héros peut ajouter 1 succès en défaussant 1 jeton destin ou une carte Rumeur.

**Inconnus :** les Héros cachés ne peuvent pas confronter les Inconnus.

Soit :

- Placer un jeton ennemi sur l'Inconnu, ou
- Faire un Test d'Influence. Pas de succès = placer un marqueur ennemi sur l'Inconnu.

#### Résultat de la Confrontation

Accumuler tous les succès obtenus dans le même Attribut, sur la même Rencontre. Si les succès sont supérieurs ou égaux à la valeur de la Rencontre, elle est vaincue. Tous les succès obtenus sont défaussés et le Héros actif prend la Récompense.

**Important :** Si le Héros quitte la Région pour n'importe quelle raison, tous les succès obtenus sont défaussés.

## RÉCOMPENSES : BUTIN ET RUMEUR

- Étape de Butin :** Après avoir vaincu une Rencontre le Héros pille la Région. Au choix, il peut :
  - Gagner de l'Or équivalent à la Valeur Or de la carte Rencontre, ou
  - Piocher un jeton Butin.
- Étape de Rumeur :** Le Héros gagne une Rumeur (6 maximum). Au choix, il peut :
  - Prendre la Rencontre vaincue en main comme Rumeur, ou
  - Défausser la Rencontre vaincue, et piocher une carte Récompense comme Rumeur.

**Exception :** Quand un Héros bat un Inconnu qui a son jeton Ennemi sur lui, il doit obligatoirement choisir l'option a.

**Trophée :** Prendre les Bénéfices de Trophée de la carte Rencontre vaincue.

**Limite de 6 :** Un Héros ne peut avoir plus de 6 Rumeurs, 6 Atouts, 6 Butins.

## DONS

**Échanger :** Échanger de l'Or, Rumeurs, Butins, Objet et/ou Sorts en Atout avec un autre Héros sur la même Région.

**Surpasser :** Vaincre une Rencontre en Utilisant un mot-clé en jeu contre sa Faiblesse.

**Résoudre :** Résoudre la Capacité Don d'une carte ou d'un marqueur en jeu.

**Équipe :** Former une équipe avec 1 ou plusieurs autres héros dans sa Région pour un Engagement ou Confronter une Rencontre.

**Assaut :** Tenter de combattre l'Ancien (si vous avez terminé le Final de votre Saga) s'il n'y a pas d'autre Rencontre sur la Région. Pas de Surprise, d'Évasion, de Fuite et la Mort est permanente.

### Règle de 'Pression Compétitive'.

Uniquement en mode compétitif:

- Quand un Héros termine le Chapitre 3 de sa Saga, tous les Héros qui n'ont pas fini leur Chapitre 1, peuvent finir leur Chapitre en cours immédiatement, sans dépenser ni PA, ni mot-clé, ni Or.
- Quand un Héros termine le Chapitre 4 de sa Saga, tous les Héros qui n'ont pas fini leur Chapitre 1 ou 2, peuvent finir leur Chapitre en cours immédiatement, sans dépenser ni PA, ni mot-clé, ni Or.

## ACTIONS

**Se Déplacer :** Bouger sur une autre région orthogonalement adjacente (ou par un raccourci). Engager un Ennemi présent. Piocher une Rencontre si la nouvelle Région n'en a pas. Engager l'Ennemi pioché ou résoudre l'événement.

**Nettoyer :** Enlever un obstacle ou une carte Intrigue sur sa Région et gagner un jeton Butin.

**Fouiller :** La Région ne doit avoir ni Rencontre, ni Obstacle. Piochez et jouez une carte Rencontre sur sa Région.

**Se Cacher :** Devenir caché pour éviter l'effet d'une carte Nuit, échapper à un Ennemi ou gagner la Surprise.

**Confronter :** La Région ne doit pas avoir d'obstacle. Tenter de vaincre une Quête, un Lieu ou un Inconnu (si non caché) et gagner une Récompense. Accumuler les succès pendant la phase de jour contre l'Attribut testé pour gagner. Faire 0 succès contre un Inconnu le transforme en Ennemi.

**Se Reposer :** La Région ne doit pas avoir de Rencontre. Gagner 1 PV.

**Découvrir :** Mettre une Rumeur de sa main en jeu comme Atout si sur la Région requise.

**Commercer :** Soin : 1 Or par PV. Acheter : piocher 3 cartes du paquet Récompense, doit en acheter 1 (si possible) et 1 seule, et la mettre en jeu comme Atout. Vendre : Rumeurs ou Atout pour la moitié de leur valeur en Or (arrondi à l'inférieur).

**Coup d'Éclat - Chapitre de la Saga :** payer 5 Or, résoudre les mots-clés : défausser des Rumeurs différentes pour le mot-clé, et défausser des Atouts (ou les sélectionner sans les défausser) pour leur mot-clé et valeur Or. Gagner 1 PV, 1 de santé maximum, 1 Talent du niveau du Chapitre, et retourner ou défausser la carte Saga pour passer à la suivante.

**Coup d'Éclat - Final :** Confronter comme une Rencontre. Gagner le Totem si vaincu et faire rentrer en jeu l'Ancien.

## HÉROS VAINCU

Si un Héros n'a plus de PV à l'issue d'un combat (et que l'adversaire n'était pas un Ancien), ou suite à tout autre événement (météo, Ombre, etc.) il est vaincu avec les conséquences suivantes :

- Établir son Campement et son Tour se termine immédiatement (même si le Héros faisait parti d'une équipe et qu'il n'était pas le Héros actif - voir Don - Faire Équipe P. 20).
- Retourne tout son Or à la réserve.
- Soit sacrifie un Atout ou défasse une Rumeur.
- Pose son Socle sur Ample Cité.
- N'est plus affecté par des Capacités jusqu'à la prochaine Phase de Jour.
- Phase d'Aube : chaque Héros vaincu récupère 2 PV et n'est plus considéré vaincu.

# Index

Achat	15
Actions	12
Se Déplacer	12
Nettoyer	13
Fouiller	13
Se Cacher	13
Confronter	13-14
Se Reposer	15
Découvrir	15
Commercer	15
Coup d'Éclat	16
Adjacent	25
Adversaire	14, 18, 21, 25
Aire de jeu	25
Allié	8, 15
Ancien	5, 9, 10, 17, 19
Atout	15, 16, 20, 25, 26, 27
Aube	22
Caché	13, 18
Combat	18, 19, 21, 23, 25
Compétitif	2, 10, 16
Coopératif	2, 5, 10, 17, 19
Coût	23
Déclencheur	23
Défausser	15, 26
Dépenser des PA	24
Destin	14, 20, 25
Dévoiler	22
(Dons)	19, 23
Dons	19, 20, 23
Assaut	19, 20
Echange	20
Surpasser	20
Résoudre	20
Échouer	24
En Jeu	25
Ennemi	11, 15, 18, 21
Ennemi Inconnu	14, 15, 25
Engagement	18, 19, 21, 25
Entre en jeu	23
Équipe	20, 21
Escarmouche	18
Établir le Campement	11
Étape de butin	15
Évasion	18
Évènements	12, 23, 25, 27
Faiblesse	24
Faire Équipe	20
Final	16, 17, 20
Gagner la Partie	10
Gain	25
Héros	2
(Héros)	23
Héros Actif	25
Héros le plus faible	25
Héros le plus fort	25
Hors Jeu	25
Immunisé	24
Inconnu	14
Intrigue	9, 13, 19, 22
Jeton Butin	13, 15, 20
Jetons et marqueurs	3, 22
Jouer en Solo	2, 10, 21

Joueur	2
Jour	10, 11
Lieux	13, 15
Limites	15
Atout	15
Main	15
Butin	15
Limite de 6	15
Mot-clé Unique	15
Météo	22
Mot-Clé	6, 15, 16, 20, 24, 25
Mot-Clé Unique	26
Mouvement	12
Nuit	22
Objet	8, 15, 20
Obscurité	22
Obstacle	3, 13, 27
Ombre	22
Or	10, 15-23, 26
Paquet de Cartes	5, 12, 25, 26
Piège	24
Plan	5
(Plan)	23
Point d'actions (PA)	11, 12, 25
Points de Victoire	10
Points de Vie (PV)	3, 6, 11, 18, 27
Maximum PV	6, 15, 16, 24
Premier Héros	11, 22
Quête	13, 15
Quitte le jeu	23
Récompense	8, 15, 16
Récompense Type	8, 15, 16, 26
Règle de Pression Compétitive	16, 27
Rencontre	8, 13-14, 26
Rencontres Paquet	12, 13, 25
Rencontres Type	8, 15, 16
Résoudre	22
(Révélé)	23
Rumeur	15, 16, 25
Sacrifice	15, 16, 23
Saga	7, 16
Chapitre	16
Final	17
Sauf	5
S'enfuir	18
Soin	15, 24
Sort	8, 15, 20, 23
Succès	13, 14, 25
Surprise	18
Talent	7, 16, 24
Talent Niveau	25
Talent Type	6, 7
Test	14
Titre	8, 15
Totem	7, 17
Tour	11
Transférer	24
Trophé	24
Utiliser	24
Vaincre	20, 24, 27
Vaincu	14, 15, 17, 18, 24, 27
Adversaire	18, 19, 21, 26
Héros	18, 19, 21, 26, 27
Vendre	15
Voiler, Cartes voilées	14, 23