

Aides de jeu et rappel des règles



○ Consultez le dos de la carte Quête en cours en utilisant le bon symbole, ici ()

○ Lisez et appliquez ensuite les effets de l'Événement correspondant au symbole au dos de la quête..



○ Utilisez la carte Action Fouiller pour obtenir l'élément indiqué au dessus du symbole.

○ Sur certaines cartes, vous pouvez aussi activer un Événement. (  )

○ Si aucun événement correspondant n'existe, considérez l'effet comme nul et prenez la ressource de votre choix à la place.



○ Gagnez +1  lors d'un combat tant que votre héros est sur une carte avec ce symbole.

! Attention, les monstres aussi obtiennent ce bonus !



○ Gagnez +1  lors d'un combat tant que votre héros est sur une carte avec ce symbole.

! Attention, les monstres aussi obtiennent ce bonus !

○ Piochez un cartouche de Monstre au hasard et placez-le sur la carte dans la limite du nombre de socles disponible. (1 seul même si les 3 symboles apparaissent)

○ Prenez son token correspondant (même couleur et même lettre). 



○ Attribuez le rôle correspondant au symbole sur la carte . (Si vous en avez plusieurs, piochez en un au hasard, de préférence qui n'a pas été déjà révélé. Sinon, choisissez !) Attention, vous ne pouvez avoir en jeu en même temps qu'un type de rôle à la fois (donc 3 au maximum). Voir les cartes rôle de monstre page suivante pour déterminer ses points de vie etc.

○ Le joueur qui a révélé la carte place le token sur sa piste de Héros avec les points de vie indiqués sur la carte rôle. Il le tourne de manière à avoir le même symbole que celui de son rôle face à lui. C'est ce joueur qui gèrera ce monstre durant la partie.

○ Pour déclencher un combat, rendez-vous page 10.



○ ce symbole signifie qu'il y a des ruines dans les parages. Vous pouvez fuir par cette zone ou vous y rendre à la fin de la journée que vous échouiez ou non à la quête en cours. Ce sera la deuxième partie du tutoriel. Cette carte a été ajoutée exceptionnellement lors du tutoriel, mais elle ne doit l'être que si le symbole ci-contre apparaît sur la carte  en mode campagne.



○ Lancez un dé et récupérez le Trésor correspondant au symbole sur la carte A5 T. Cochez-le sur votre fiche aventure. Le trésor va au héros qui en a révélé la carte !

○ Notez que les trésors obtenus ne sont pas pareils entre le mode exploration () et le mode ruines/donjons. ()

○ En mode tutoriel, considérez que vous récupérez 1 point de vie à la place des symboles   qui ne servent que durant le mode campagne.

○ Lancez un dé et déclenchez l'événement néfaste correspondant au symbole sur la carte A5 P. Pour voir ce qui se passe quand vous déclenchez un événements néfastes, voir la dernière page du tuto.



○ Empêchez un événement n'est possible qu'une fois que ce dernier a été révélé, donc activé une fois. Pour cela, dépenser un objet  (comme vous le faites pour franchir un obstacle sur une carte ). Une fois empêché, un événement l'est pour tous les héros.

○ Tant qu'un événement n'est pas stoppé, il s'active dès qu'un héros se déplace dessus. Ce dernier peut infliger des dégâts aux monstres à sa portée - sauf indication contraire sur la carte A5 P. (cette dernière règle est optionnelle).



○ Représente un passage secret ! Utiliser la carte action fouiller, si vous réussissez vous pouvez :

- A. Si la deuxième carte  portant le même symbole est disponible, déplacez-vous y.
- B. Sinon, vous pouvez exceptionnellement vous déplacer en diagonale sur n'importe quelle carte adjacente. (placez un token vert pour le signaler, cet effet restant actif pour tous les héros durant la partie en cours)

TOUR DE JEU : HÉROS

Utiliser les cartes actions  pour progresser dans l'aventure :

Se déplacer — avancer de carte en carte (jamais en diagonal)

Utiliser un objet — consommer ou déposer une ressource / un objet

Échange ou don d'objet — pour s'aider entre héros

Fouiller — récupérer un bonus ou ressource

Combattre — pour le combat (voir ci-dessous ou tutoriel page 10)

Prenez un token neutre et faites le descendre sur votre piste de héros en fonction du nombre d'actions effectuées.

En solo, un héros dispose de 5 actions par tour, en duo de 4, et en trio de 3.

Lorsque tous les héros ont joué, descendez le token symbolisant le tour de jeu actuel d'un cran.

TOUR DE JEU : MONSTRE

! UNE FOIS QUE TOUS LES HÉROS AURONT JOUÉS, CE SERA AU TOUR DES MONSTRES DANS L'ORDRE DANS LESQUELLES LEUR RÔLE AURA ÉTÉ PLACÉ.

LA MANIÈRE DONT ILS AGISSENT SERA INDICUÉ SUR LEUR CARTE RÔLE (ENRAGÉ, GARDIEN OU MARAUDEUR), CELA VOUS SERA EXPLIQUÉ LORSQUE VOUS RÉVÉLerez UN MONSTRE.

COMBATTRE

A. Déterminez le type d'attaque (à distance ou au corps à corps) et si elle est possible.

B. Lancez les 6 dés (rouge et noir = monstres, vert et blanc = héros)

C. Positionnez les sur la grille de combat correspondante (couleur cartouche pour monstre, niveau de caractéristique pour les héros.) monstre = dé le plus haut pour infliger des dégâts s'il le peut ou sur les boucliers s'il ne peut pas. (Si attaque à distance contre un adversaire au corps à corps, ce dernier ne peut pas infliger de dégâts. Ou si attaque corps à corps contre adversaire à distance, même impossibilité.)

D. Appliquez les effets des dés noirs et blancs (symboles sur les cartouches et équipements)

E. Infligez les dégâts en fonction (-) de manière simultanée.

Si égalité = avantage au héros - le monstre perd 1 point de vie

Si monstre et héros vaincus en même temps, monstre vaincu et héros remonte à 1 point de vie.

F. Si héros vaincu = il subit une affliction et revient le tour suivant.

Si monstre vaincu = le héros obtient un trésor de la couleur sur la cartouche du monstre.

Riposte des monstres (mode campagne) : un monstre de niveau vert ne fait que se défendre au niveau vert dans les types d'attaque qui n'apparaissent pas sur son cartouche. Un monstre de niveau orange se défend et attaque dans son type d'attaque au niveau orange, et dans les autres types au niveau vert. Enfin, un monstre au niveau rouge se défend et attaque dans son type d'attaque au niveau rouge et dans les autres types au niveau orange. (les héros se défendent selon leur niveau dans la caractéristique de combat. Si attaque = magie (grille orange), si héros niveau 0 ou 1 en magie, il se défend avec la grille verte)