



RÈGLES DU JEU



WORK IN PROGRESS

SOUL RAIDERS

Un jeu de Marc ANDRÉ utilisant le système de jeu RUNNING QUEST, situé dans le monde d'heroic fantasy Kyvros, créé par Marc ANDRÉ

Pour 1 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

Durée moyenne d'une partie : 90 à 240 mn par chapitre.

Présentation

Soul Raiders est un jeu d'aventure coopératif, dont la mécanique innovante présente des aspects aléatoires et d'autres narratifs. Vous y incarnez de puissants guerriers-mages unis par une quête commune. Vos Héros évoluent au fil de trois chapitres aux environnements très différents, explorent d'innombrables lieux et gagnent en expérience face à de terribles dangers. Ils sont engagés dans une course effrénée pour accomplir leurs objectifs, et doivent triompher de leurs adversaires par leurs lames ou par leurs sorts, avant d'être rattrapés par une menace ennemie toujours plus intense.

Les différents chapitres

Le but ultime de vos Héros est d'accomplir une quête, divisée en trois chapitres, ou sessions de jeu.

Chaque chapitre est un environnement de jeu complet, qui propose un challenge renouvelé à chaque partie, grâce aux éléments variables générés par le système de jeu.

Les premières parties auront de plus une forte dimension de découverte. Plusieurs parties seront nécessaires pour explorer tous les Lieux d'un chapitre, d'autant que chaque joueur ne se déplacera que sur une partie des Lieux et n'aura qu'une connaissance parcellaire du chapitre.

Ces chapitres forment une grande trame. Ils composent la tapisserie de l'histoire de vos Héros, et doivent être joués dans l'ordre : vous ne passez au chapitre suivant que si vous avez triomphé du précédent. Le troisième et dernier chapitre clôt la quête : une victoire signifie que vous avez accompli votre destinée avec brio !

La difficulté étant croissante, il est probable que vos Héros échouent à un moment ou un autre ; qu'à cela ne tienne, vous pouvez recommencer l'histoire à une sauvegarde précédente, réalisée entre deux chapitres ! Enrichi de vos tentatives passées, vous aurez l'intuition nécessaire pour triompher des obstacles qui se dressent encore devant vous.

Outre votre propre expérience de joueur, vos Héros développent également leur potentiel d'un chapitre à l'autre grâce aux jetons Héroïsme. Collectés au fil des épreuves, ils vous permettent d'améliorer votre Héros, accomplir des actions épiques, et créer des potions issues de votre magie instinctive.

Les cartes Quête font également le lien entre les chapitres, et vous octroient des alliés de circonstances, des atouts inattendus, mais parfois aussi des surprises néfastes !

Votre progression, et votre victoire ultime, dépendent de l'alchimie subtile entre les avantages que vous aurez accumulés et l'esprit d'équipe dont vous saurez faire preuve !

Sommaire

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 03 ♦ Matériel du jeu | 24 ♦ Les sorts |
| 05 ♦ Les Héros | 27 ♦ Phase de Réaction |
| 07 ♦ Mise en place du jeu | 28 ♦ Cartes spécifiques au Chapitre |
| 11 ♦ Les Lieux | 28 ♦ Descriptif des cartes Récit |
| 14 ♦ Descriptif des effets des Lieux | 29 ♦ Elements spécifiques à la quête |
| 17 ♦ Tour de jeu | 30 ♦ L'Héroïsme et l'amélioration des Héros |
| 18 ♦ Les Déplacements | 31 ♦ Description des potions |
| 20 ♦ Les actions scénarisées | 32 ♦ Fin du chapitre |
| 21 ♦ Combat | 34 ♦ Glossaire |
| 22 ♦ Capacités des Ennemis | 36 ♦ Récapitulatif des icônes |

MATÉRIEL DE JEU

Pour chaque Héros

- + 2 Figurines
- + 1 plateau Héros
- + 24 cartes Action
- + 6 cartes Action héroïques

Éléments communs à tous les chapitres :

- + 1 Plateau de jeu
- + 1 marqueur Menace
- + 1 marqueur Vitae
- + 1 marqueur Fatigue
- + 41 cartes Ennemi aléatoire
- + 30 jetons Héroïsme
- + 10 jetons Sablier
- + 10 jetons Poison
- + 10 jetons Frayeur
- + 10 jetons Fracture
- + 10 jetons Blessure
- + XXX jetons Contrôle
- + 3 jetons Récit
- + 6 Portails
- + XXX cartes Quête
- + 8 cartes Potion

Éléments spécifiques aux chapitres :

Chapitre 1 :

- + 42 fiches Lieu
- + 70 cartes Récit
- + 36 cartes Ennemi scénarisé
- + 2 cartes Événement
- + 1 jeton Artéfact

Chapitre 2 :

- + 42 fiches Lieu
- + 86 cartes Récit
- + 47 cartes Ennemi scénarisé
- + 2 cartes Événement
- + 1 jeton Artéfact

Chapitre 3 :

- + 42 fiches Lieu
- + 100 cartes Récit
- + 59 cartes Ennemi scénarisé
- + 2 cartes Événement
- + 1 jeton Artéfact

REMARQUE PRÉALABLE

Les éléments de jeu sont souvent désignés par leur type et leur fonction, par exemple « carte Récit » ou « jeton Sablier ». Par commodité, quand cela ne prête pas à confusion, seule la fonction sera nommée. Par exemple « Piochez 1 Récit » au lieu de « Piochez 1 carte Récit ».



LES HÉROS

Votre Héros est un jeune guerrier mage, un Soul Raider. Il est représenté par :

- 2 figurines, dont une en mode Invisible (voir page 26)*
- Un plateau Héros
- 24 cartes Action définissant ses capacités
- 12 cartes Action héroïque qu'il pourra acquérir plus tard.

**Note : certains Héros capables de se dédoubler sont représentés par 4 figurines.*

Une Action est résolue si la valeur totale des cartes jouées (bonus compris) est égale ou supérieure à sa difficulté. Défaussez alors les cartes.

Dans Soul Raiders, on peut ou on ne peut pas résoudre une Action, il n'y a pas de notion de réussite ou d'échec.

Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, votre Héros ne peut plus agir jusqu'au prochain tour.

Les cartes Actions vous permettent de réaliser 4 types d'Actions :

- **Combattre un ou plusieurs Ennemis** : Ajoutez les valeurs des cartes jouées et activez leurs éventuels bonus de combat, voir page 21.
- **Déplacer votre Héros vers un nouveau Lieu** : Ajoutez les valeurs des cartes jouées et activez leurs éventuels bonus de déplacement, voir page 18.
- **Faire une Action scénarisée de Force/Observation/Précision/Persuasion ou toute autre action précisée sur un Lieu (dans un parchemin) ou sur une carte Récit** : Ajoutez les valeurs des cartes jouées et ajoutez les éventuels bonus de votre Héros. Pour cette action vous pouvez vous faire aider par un autre Héros. Voir page 20.
- **Lancer un sort** : Seules les cartes sorts permettent de lancer des sorts. La valeur de la carte n'est pas prise en compte, seul l'effet de la carte est appliqué. A noter que certains sorts sont à usage unique et sont retirés du jeu pour tout le chapitre en cours, après utilisation. Voir page 24.

LE PLATEAU HÉROS



Les cartes Action

Les cartes Action de votre Héros forment une pioche qui est placée sur votre plateau Héros.

Au début de chaque tour de jeu, piochez 4 cartes Action*. Chaque carte représente potentiellement 1 action simple, mais il est possible de combiner plusieurs cartes pour réaliser une action complexe ou difficile. Ainsi vous pouvez réaliser 1 à 4 actions par tour de jeu.

**ou 3 ou 2 selon le niveau de Fatigue du groupe, voir page 8.*



Chaque carte est divisée en trois parties :

- En haut** : une valeur
- Au milieu** : pictogramme décrivant la nature du bonus ou du sort
- En bas** : un bonus de combat OU un bonus de déplacement OU un sort.

LES BONUS DE CARTES ACTION

Rappel : Les bonus sur les cartes Action s'appliquent **UNIQUEMENT** si l'action entreprise est celle indiquée au milieu de la carte (pictogramme rouge pour le combat, vert pour le déplacement).

Voici la liste des différents bonus de combat et de déplacement :

+X : La valeur de la carte est augmentée de X.

+X/ **carte Action** : La valeur de la carte est augmentée de X pour chaque carte Action utilisée (y compris la carte elle-même).

+X / **carte Combat** : La carte est augmentée de X pour chaque carte affichant un symbole de combat (de couleur rouge), y compris la carte elle-même.

+X / **carte Déplacement** : La valeur de la carte est augmentée de X pour chaque carte affichant un symbole de déplacement (de couleur verte), y compris la carte elle-même.

x2 : La carte multiplie par 2 la valeur totale de l'action (après avoir additionné la valeur de la carte à toutes les éventuelles autres cartes et leurs bonus).

+X/ **Ennemi** : La valeur de la carte est augmentée de X pour chaque Ennemi Engagé avec vous ou avec un Héros que vous aidez en combat (voir page 21).



Cette carte permet de réaliser toute Action de difficulté 2 ou moins, sauf lancer un sort. Elle devient un 3 pour une Action de combat.



En ajoutant cette carte à la première, le joueur peut réaliser toute Action de difficulté 4 ou moins. Soit 6 pour une Action de combat (2+2+1+1) ou encore un 6 pour une Action de déplacement (2+2+2).



Pour cette carte le joueur peut choisir de lancer une Boule de feu, ou alors de réaliser une Action de difficulté 1, ou encore de l'ajouter à d'autres cartes pour ajouter 1 au résultat final d'une Action.

EXEMPLE

Après avoir contourné la forteresse ennemie, Zia est actuellement dans le Lieu 5. Elle est seule et dispose des 3 choix suivants :

- Retourner sur ses pas (action de Déplacement 5)
- Escalader la muraille (action de Déplacement 20)
- Crocheter une petite porte dérobée (action de Précision 8)

Elle a en main les 4 cartes suivantes :



Avec ses cartes, chacune des actions lui est accessible, mais elle décide d'escalader la muraille en combinant les cartes B, C et D. Elle profite ainsi des bonus de déplacement des cartes B et C et utilise la carte D pour sa valeur, et non pour son sort.

Elle totalise alors :

Carte B : 9

5 pour la Valeur d'Action de la carte et 4 de bonus (+2 pour chaque carte utilisée ayant l'icone Déplacement (B et C)).

Carte C : 9

3 pour la Valeur d'Action de la carte + 6 de bonus (+2 par chaque carte utilisée (B, C, et D)).

Carte D : 4

Total : 9 + 9 + 4 = 22

Ainsi elle atteint et même dépasse la Difficulté de 20. Et elle conserve sa carte A, ce qui est assez prudent en cas de mauvaise rencontre de l'autre côté de la muraille ! Elle se déplace sur le Lieu 3.

MISE EN PLACE DU JEU

Vous devez commencer par le premier chapitre. Une fois que chaque joueur a choisi son Héros et pris possession du matériel correspondant, placez le reste du matériel de jeu sur la table.

Quel que soit le chapitre joué :

- Placez sur la table le plateau de jeu **1**.
- Constituez une pioche face cachée avec les cartes Ennemi aléatoire **2**.
- Gardez accessibles les jetons Héroïsme, Sablier, Poison, Frayeur, Fracture et Blessure **3** ainsi que le deck des cartes Quête **4**.

Matériel spécifique au chapitre

- Les fiches Lieu **5**, les cartes Récit **6** et Ennemi scénarisé **7** sont spécifiques au chapitre joué. Elles sont rangées dans un ordre numérique, il ne faut surtout pas les mélanger. Placez-les sur la table, accessibles à tous les joueurs.
- Placez face cachée les deux cartes Événement sur leur emplacement dédié du plateau de jeu **8**.
- Prenez la carte Mise en place / Conditions de victoire du dessus de la pioche des Lieux.

Le face Mise en place indique :

- La position de départ des marqueurs Fatigue **9**, Vitae **10** et Menace **11** sur leurs pistes respectives.
- Si une carte Événement doit être révélée.
- Si des jetons Récit doivent être disposés sur la piste Menace.



La face Conditions de victoire indique :

Le nombre d'étoiles nécessaires pour gagner la partie en fonction du nombre de Héros joués.



OBJECTIFS PRINCIPAUX

Ils doivent être réalisés pour éviter une défaite



OBJECTIFS SECONDAIRES

Ils doivent être réalisés pour obtenir une victoire totale

For 4 players	★ ★ ★ ★	Exemple, Pour ce chapitre, à 3 joueurs, il faut réaliser 1 Objectif principal et 2 Objectifs secondaires.
For 3 players	★ ★ ★	
For 2 players	★ ★	
For 1 player	★	

Si les Objectifs du chapitre sont remplis, la partie se termine à la fin du tour (voir plus loin).

Piochez la fiche Introduction et laissez la fiche Conditions de victoire au-dessus de la pile des Lieux. Ainsi elle sera toujours visible et cachera les Lieux qui suivent.

Fiche Introduction

Lorsque la mise en place est terminée, les joueurs lisent ensemble la fiche Introduction qui décrit la situation de départ, ainsi que le ou les Lieux révélés ou accessibles.

Chaque joueur décide du chemin que son Héros emprunte, et place sa figurine sur le Lieu correspondant.

Si plusieurs joueurs décident d'aller sur un même Lieu, il y a toujours un Premier entrant (voir page 12). Dès le premier tour de jeu, on résoudra immédiatement les éventuels effets des Lieux révélés.

Mettez de côté la fiche Introduction.



WORK IN PROGRESS

Plateau de jeu

Le plateau de jeu est constitué de :

Une piste Vitae de 30 cases

Une piste Fatigue de 3 cases



Deux emplacements pour les cartes Événement.

Une piste Menace de 11 cases divisée en 3 paliers

Piste Vitae

Cette piste numérotée indique la Vitae du groupe de Héros. Dans Soul Raiders il y a un état de santé global plutôt qu'un décompte individuel, cela renforce l'aspect coopératif du jeu.

A chaque fois que le marqueur Vitae fait le tour complet de la piste, avancez le marqueur Fatigue d'une case vers la gauche sur la piste Fatigue.

Note : De nombreux effets font baisser la Vitae. Mais, quelque soit les actions des Héros, elle diminue inévitablement à la fin de chaque tour. C'est l'épuisement des Héros dû au stress de la situation.

Si les Héros regagnent de la Vitae en cours de jeu, elle ne peut pas dépasser la Valeur 30, et cela n'a pas de conséquence sur le marqueur Fatigue qui reste à sa position.

Piste Fatigue

Cette piste représente l'affaiblissement du groupe.

Il y a 3 niveaux de Fatigue :



4 CARTES · EN FORME

Les Héros piochent normalement 4 cartes Actions au début de leur tour.



3 CARTES · FATIGUÉS

Les Héros ne piochent que 3 cartes Actions au début de leur tour.



2 CARTES · ÉPUIÉS

Les Héros ne piochent que 2 cartes Actions au début de leur tour.



Si le marqueur Fatigue arrive sur la case The End, la partie s'arrête à la fin du tour, après la phase de Réaction.

EXEMPLE

Le groupe n'a plus que 4 Vitae, mais il est encore en forme (niveau de Fatigue 1).



Suite à une attaque d'Ennemi, le groupe perd 8 Vitae : sa Vitae passe à 26, et sa Fatigue augmente ! Désormais les Héros ne piocheront que 3 cartes Action au début de leur tour.

Un peu plus tard, le groupe récupère 10 Vitae. Cependant, ils n'en profitent pas totalement, car ils ne récupèrent effectivement que 4 Vitae en revenant à 30 Vitae. Le niveau de Fatigue reste le même.

La piste Menace

C'est une piste graduée divisée en 3 paliers. Elle indique le niveau de dangerosité et globalement l'état d'alerte des ennemis. Des effets de Lieux ou de cartes feront croître ou diminuer cette Menace.

L'emplacement du marqueur sur la piste indique le palier de Menace actuel.

Dès que le marqueur change de palier (que ce soit le palier au-dessus, ou en-dessous), les indications du palier sont immédiatement applicables.



Si le marqueur Menace arrive tout en haut de la piste Menace, sur la case The End, la partie s'arrête à la fin du tour, après la phase de Réaction.



Indications des paliers de Menace

Ces paliers sont de trois couleurs : bleu (menace modérée), jaune (menace forte), rouge (menace extrême).

Dans chaque palier se trouve un nombre, la Valeur de Menace, ainsi qu'un rappel des effets auxquels il s'applique.

La Valeur de Menace s'applique aux effets suivants :



STRESS

Elle indique combien de Vitae perd le groupe lors de phase Réaction, à cause du stress (voir page 27)



PIOCHE D'ENNEMIS ALÉATOIRES

Elle indique combien il faut piocher d'Ennemis aléatoires lorsque s'applique le pictogramme (peut avoir plusieurs couleurs).



DÉGÂTS

Elle indique combien de Vitae perd le groupe quand s'applique le pictogramme (peut avoir plusieurs couleurs).

Sur certains Lieux ou cartes, les pictogrammes ci-dessus peuvent être indiqués avec un bonus. Dans ce cas, ajouter simplement ce bonus à la Valeur de Menace pour obtenir le résultat final.



+2

Exemple : Si la Valeur de Menace est 3, l'effet ci-dessus signifie "piochez 5 Ennemis aléatoires" (3+2).



Indicateurs de fin de partie

La Fiche Condition de Victoire et les marqueurs Menace et Fatigue indiquent l'imminence de la fin de la partie.

Dès qu'une des situations suivantes se produit, les joueurs terminent le tour de jeu en cours, incluant la phase Réaction, puis la partie s'achève :

- Les conditions de victoire sont remplies.
- Le marqueur Fatigue atteint la case The End.
- Le marqueur Menace atteint la case The End.

Dans ce cas :

- **Si les Héros ont réalisé le ou les objectifs principaux ET secondaires exigés (étoiles rouges et noires) :** les joueurs lisent la fiche « victoire ».
- **Si les Héros ont réalisé les objectifs principaux mais pas l'ensemble des objectifs secondaires exigés :** les joueurs lisent la fiche « victoire » ainsi que « avec un goût d'amertume ! » et en appliquent les effets.
- **Si le ou les objectifs principaux n'ont pas tous été réalisés :** les joueurs lisent la fiche « défaite ».



LES LIEUX

La pioche des Lieux rassemble les différents décors de l'aventure.

Lorsque vous révélez un nouveau Lieu, sortez la fiche correspondante de la pioche et déposez-la sur la table. Si le Lieu est révélé par un déplacement de votre Héros, vous devez placer sa figurine sur le Lieu.

Quand plus aucun Héros ne se trouve sur un Lieu, celui-ci reste visible sur la table. Si vous manquez de place ou souhaitez hiérarchiser l'information, vous pouvez superposer les Lieux vides en laissant visible le bandeau supérieur. Vous pouvez les consulter à tout moment sans toutefois les retourner.

Note : certains Lieux peuvent avoir des Sabliers et / ou des Portails de téléportation qui restent dessus même s'il n'y a plus de Héros sur le Lieu. Il est préférable de ne pas les recouvrir.

Note : Les lieux ne s'assemblent pas sous forme de puzzle et ne forment pas un plateau de jeu. Deux lieux connectés ne sont pas forcément adjacents. Par exemple, si une porte à droite du lieu 1 mène vers une porte à gauche du lieu 2, cela ne représente pas forcément la même porte ; les deux lieux peuvent être séparés par un couloir, voire par plusieurs pièces sans intérêt (non représentées dans le jeu).



Lieu « bis »

Certains lieux sont trop grands pour être dessinés sur une seule carte. L'utilisation de cartes bis à placer côte à côte résout ce problème.

DESCRIPTION D'UN LIEU

Numéro du Lieu

Face du Lieu (A ou B)

Cadenas

Effets d'Entrée du Lieu

Actions de déplacement possibles. La difficulté est inscrite dans la flèche qui pointe vers la destination (numéro du Lieu). Voir Déplacement page 18

Effets de Réaction du Lieu, si au moins un Héros se trouve dans ce Lieu en fin de tour

Bandeau

Description scénaristique du lieu

Joli dessin

Action scénarisée réalisable par un Héros non Engagé (voir page 20)

Entrer dans un Lieu non révélé

Les Lieux ont une face A et une face B. Sauf indication contraire, un Lieu est révélé en face A et il est interdit de regarder la face B.

Le Héros qui se déplace sur le Lieu est appelé le Premier entrant.

Même si plusieurs Héros se déplacent dans un Lieu « en même temps », il faut obligatoirement désigner un seul Premier entrant.

Ce Premier entrant va appliquer les effets d'Entrée du Lieu (en haut à gauche du Lieu), dans l'ordre, de gauche à droite. Ces effets peuvent être sur fond rouge ou bleu (voir page 14).

EXEMPLE

Après avoir escaladé la muraille, Zia arrive dans une cour de fortin en ruine.

Son arrivée est loin de passer inaperçue !



Elle applique les effets du Lieu, sachant que la Valeur de Menace actuelle est 3 :



- 1 La Menace augmente de 1. Heureusement, le marqueur Menace ne passe pas de palier, et la Valeur de Menace reste de 3.
- 2 3 Ennemis aléatoires sont piochés
- 3 L'Ennemi scénarisé 6 est pioché
- 4 Les 4 Ennemis attaquent, le groupe de Héros perd immédiatement autant de Vitae que le nombre de boucliers visibles (voir page 21).

Entrer dans un Lieu où se trouvent déjà un ou plusieurs Héros

Les Héros qui arrivent sur un Lieu où est déjà présent un autre Héros, appliquent uniquement les effets qui comportent le symbole « chaque Héros » (pictogramme ci-contre).



EXEMPLE

Eneko rejoint Zia dans la cour du fortin.

Seul un effet de Lieu comporte le symbole « chaque Héros » et s'active à nouveau.



- 1 Le niveau de Menace augmente de 1, il est désormais à la dernière case du palier !

Les autres effets ne s'activent pas (ils ne concernent que le Premier entrant).

Temporalité des effets de Lieu

Le Premier entrant doit résoudre les effets, de gauche à droite, à un rythme de jeu normal (par exemple un Héros ne peut attendre que les autres Héros aient joué leurs actions, avant d'appliquer un effet de menace). Les effets d'une carte Récit doivent être totalement résolus (y compris s'ils génèrent la pioche d'autres Récits, qui seront également résolus) avant de passer à l'effet suivant dans ce Lieu.

Si un Héros entre sur un Lieu alors que le Premier entrant a encore des effets de Lieu à résoudre, et que ces effets concernent tous les Héros présents (par exemple un piège), il en subira les conséquences.

Entrer dans un Lieu révélé sans Héros

Cela se produit quand un Héros se déplace dans un Lieu déjà visité (par lui ou un autre), ou quand il se déplace dans un Lieu révélé grâce à un effet spécial.

Important ! Avant de poser la figurine sur le Lieu, vérifiez s'il y a un Cadenas sur le bandeau :



S'IL N'Y A PAS DE CADENAS

Vous devez retourner le Lieu en face B.



S'IL Y A UN CADENAS

Le Lieu reste sur sa face actuelle. La face B ne sera accessible que sous condition (différente pour chaque Lieu).

Le Héros qui se déplace sur le Lieu est considéré comme Premier entrant (même si des Héros étaient préalablement entrés puis sortis du Lieu), il applique donc les effets d'Entrée du Lieu dans l'ordre, de gauche à droite.

Retourner un Lieu en face B

Tous les Lieux ont une face B. On y trouve de nouvelles informations, mais parfois des passages secrets ou au contraire des grilles qui se sont abaissées et ferment un passage, etc.

Tous les éléments matériels présents en face A sont systématiquement replacés sur la face B (jetons Sablier, Portails de téléportation, figurines). Sauf indication contraire, un lieu en face B le restera jusqu'à la fin du chapitre.

Deux éléments font retourner un Lieu de la face A à la face B :

- Comme expliqué précédemment, en entrant dans un Lieu déjà révélé, sans Héros, en face A et sans Cadenas.
- Si une directive spécifique demande de passer un Lieu sur sa face B : sous condition diverse indiquée dans le Lieu, par effet de réaction du lieu, dans un cartouche lié à une Action scénarisée, sur une carte d'Ennemi, dans un Récit, sur une flèche de Déplacement.

5B

Retournez le Lieu 5 en face B (s'il n'est pas révélé, révélez-le).

→B

Retournez le Lieu où l'effet s'est déclenché en face B.

Dans ce deuxième cas, si des Héros sont présents sur le Lieu :

- Appliquez les effets d'Entrée de couleur bleu (et pas les rouges). Les cartes Ennemis éventuellement piochées suite à ces effets sont réparties entre les Héros, après avoir été révélées, au choix des joueurs. Si une carte Récit doit être piochée, choisissez le joueur qui doit la révéler.
- Les Ennemis qui étaient déjà Engagés avec les Héros en face A restent en prise avec les mêmes Héros.

EXEMPLE

Mäider effectue un déplacement vers le Lieu 4, où Eneko est passé précédemment. Ce Lieu est donc déjà révélé mais actuellement vide de tout Héros.

Le bandeau du Lieu n'indique pas de Cadenas : Mäider doit immédiatement le tourner en face B.

Puis elle entre dans le Lieu 4. Et applique les effets du Lieu : Elle pioche les cartes Ennemi scénarisé 23 et 24.



EXEMPLE

Pendant ce temps, toujours dans la cour, Zia a vaincu la plupart de ses Ennemis. Eneko, qui n'est pas Engagé dans un combat, active un levier lui indiquant de retourner immédiatement le Lieu en face B.

Le Lieu est immédiatement retourné, Zia et Eneko constatent qu'une trappe vient de s'ouvrir. Mais avant d'agir, ils doivent appliquer les deux effets en bleu du Lieu.

- 1 La Menace augmente de 2. Malheur ! Le Marqueur Menace passe un palier ! Désormais la Valeur de Menace est de 4 au lieu de 3.
- 2 Ils piochent l'Ennemi scénarisé 32. Une fois révélé, ils choisissent de l'Engager avec Zia.

Le troisième effet ne s'applique pas (il n'est pas en bleu, et ne concernera donc qu'un futur Premier entrant).



Descriptif des effets des Lieux

Certains Lieux affichent des instructions en texte. Elles doivent être appliquées avant tout autre effet.

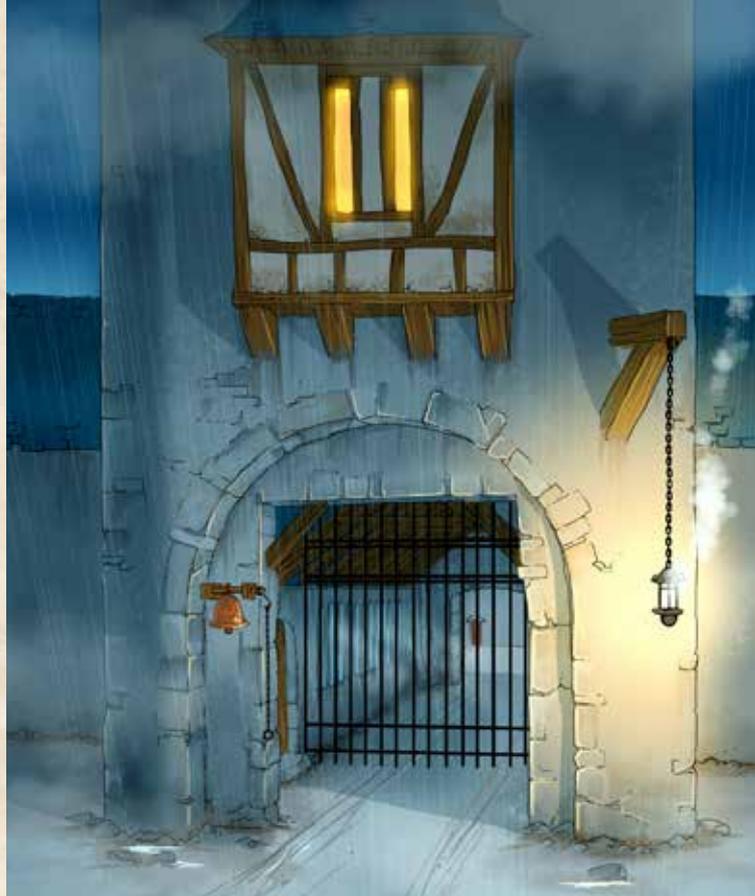
Puis les effets des icônes, décrites ci-dessous, sont résolus dans l'ordre, de gauche à droite. Une fois tous les effets résolus, les Héros peuvent agir.

Les effets accompagnés du pictogramme suivant ne s'appliquent qu'aux Héros visibles (ils ne s'appliquent pas aux Héros Invisibles, même s'ils le souhaitent). Les icônes d'Effet d'Entrée ci-dessous, de couleur rouge, existent également en bleu (cf page 13).



Effets d'Entrée des Lieux

Important : ces effets ne s'appliquent qu'au Premier entrant, sauf s'ils sont accompagnés du symbole « chaque Héros », auquel cas ils s'appliquent à chaque arrivée de Héros dans le Lieu.



ENNEMIS ALÉATOIRES

Piochez autant de cartes Ennemi aléatoire que la Valeur de Menace (voir plus loin).



ENNEMI SCÉNARISÉ

Prenez la carte Ennemi scénarisé du numéro indiqué. Si elle n'est plus dans la pioche (l'Ennemi a été précédemment vaincu, par exemple), il n'y a pas d'effet.



MENACE

Augmentez la Menace de 1.



EMBUSCADE

Les Ennemis présents sur le Lieu attaquent immédiatement. Pour plus de précisions, voir la partie 27.



DÉGÂTS

Le groupe perd autant de Vitae que la Valeur de Menace.



RÉCIT

Prenez la carte Récit du numéro indiqué. Si elle n'est plus dans la pioche, il n'y a pas d'effet.



VISIBILITÉ ÉTENDUE

Si le lieu indiqué n'a pas encore été révélé, placez-le sur la table. Il est considéré comme révélé (donc s'il ne comporte pas de Cadenas, en allant dessus, vous le retournerez en face B).



ANTI-MAGIE

Cet effet est permanent. Les Héros ne peuvent pas lancer de sort sur le Lieu sous toute forme (y compris les potions). Les effets des sorts déjà lancés tel que « invisibilité » sont annulés pour tout Héros dans le Lieu.



PORTAIL DE TÉLÉPORTATION

Placez un Portail de téléportation sur le Lieu. Si les 6 ont déjà été posés, déplacez-en un.



ICÔNES SPÉCIALES

Vous pourrez rencontrer d'autres icônes. Appliquez leur effet si vous possédez les cartes qui les expliquent, sinon ignorez-les.



SABLIER

Posez un jeton Sablier sur le lieu.

Effets de Réaction des Lieux

A la fin de chaque tour, appliquez les Effets de Réaction de tous les Lieux où se trouve au moins un Héros.

Contrairement aux effets d'Entrée, ces effets sont donc récurrents.

Les effets à appliquer en phase de Réaction (voir page 27) sont en bas de la fiche. Ils ont une couleur orange pour bien les distinguer.

Les effets sont résolus dans l'ordre, de gauche à droite.

Si les Héros sont répartis sur plusieurs Lieux, les joueurs choisissent l'ordre de résolution des Lieux, et résolvent totalement les effets d'un Lieu avant de passer au suivant.

En plus des effets déjà décrits, certains sont spécifiques :



ENNEMIS ALÉATOIRES ET ENNEMI SCÉNARISÉ

Répartissez librement les Ennemis piochés, après les avoir révélés, entre les différents Héros présents sur le Lieu.



RÉCIT

Choisissez quel Héros prend la carte.



ALERTE

Si au moins un Ennemi se trouve dans le Lieu, l'alerte est donnée et vous augmentez la Menace de 1.



PASSAGE EN FACE B

Le lieu passe automatiquement en face B. Résolez immédiatement les éventuels effets des icônes bleues puis oranges.



NOYADE

Le groupe perd autant de Vitae que le chiffre indiqué si au moins un Ennemi présent sur le Lieu possède la Capacité Aquatique (voir page 23).

Effets sous conditions

Niveau de menace

L'effet ne s'applique que si le palier de Menace actuel est celui indiqué.

EXEMPLE



Si le palier de Menace actuel est le rouge (correspondant à la Valeur de menace 4), piochez le Récit 45. Sinon ignorez cette instruction.

Sablier

Il n'y a pas de limite de pose de jetons sablier, ils restent de façon permanente sur le Lieu sauf indication contraire.

Selon les cas, les Sabliers agissent comme une quantité ou comme un déclencheur.

EXEMPLE QUANTITÉ



La Valeur de Menace est 4, et il y a 3 sabliers sur le Lieu.

L'effet est donc : piochez 10 cartes Ennemis aléatoires (4 pour la Valeur de Menace et 2 x 3 pour les Sabliers).

EXEMPLE DÉCLENCHEUR

Deux Sabliers sont présents sur ce Lieu et les effets suivants doivent encore être appliqués :



Placez un Sablier sur le Lieu.

Comme il y a désormais 3 Sabliers sur le Lieu vous devez retourner le Lieu en face B.

EXEMPLE

Tous les Héros ont fini d'agir. Sur le Lieu où se trouvent Zia et Eneko les effets s'appliquent :



- 1 Un Ennemi est dans le Lieu. Il donne l'alerte et le marqueur Menace est avancé de 1.
- 2 Un premier Sablier est posé sur le Lieu.
- 3 6 Ennemis sont piochés (la Valeur de menace est de 4, +2 pour le Sablier). Les Héros conviennent d'en Engager 2 avec Zia et 4 avec Eneko.
- 4 Comme il n'y a pas encore 2 Sabliers sur le Lieu, ce dernier effet est ignoré.

Actions scénarisées proposées

Certains Lieux proposent de réaliser des actions spéciales, inscrites dans des parchemins.

Elles ne peuvent être réalisées que par un Héros non Engagé (voir pages 21).

Lorsque l'action est réalisée, elle fait prendre un Récit ou fait retourner le Lieu.

EXEMPLES

Crocheter la serrure de la grille

 7 → 

Vous devez réaliser une Action de difficulté 7 (en comptabilisant votre éventuel bonus en Précision) pour piocher le Récit 6.

Débloquer la porte

 3 → 

Vous devez réaliser une Action de difficulté 3 (en comptabilisant votre éventuel bonus en Force) pour retourner le Lieu en face B.

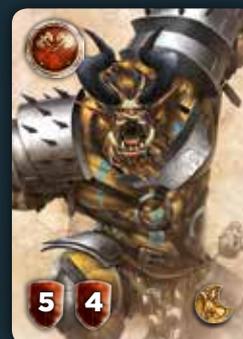
Parler à l'aubergiste



Cette option, qui permet de piocher le Récit 16, ne nécessite aucune Action, mais vous devez tout de même ne pas être Engagé.

Les cartes Ennemi aléatoire

La pile de cartes Ennemi aléatoire est composée de 5 types d'Ennemis ainsi que de cartes Menace.



Le nombre de cartes à piocher est fonction de la Valeur de Menace et augmente donc au fur et à mesure de la partie.

Les Ennemis piochés sont posés devant le Héros qui a déclenché l'effet, ou répartis entre les Héros au choix des joueurs s'ils sont plusieurs sur le Lieu et qu'aucun n'a spécifiquement provoqué l'effet (Réaction du jeu, passage de face A en face B, etc.).

Si une carte Menace est piochée : augmentez immédiatement la Menace de 1, puis défaussez la carte.

Lorsque la pioche Ennemi aléatoire est épuisée, reconstituez une nouvelle pioche en mélangeant les cartes défaussées.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose :

- D'une phase de Préparation
- D'une phase d'Action
- Puis, d'une phase de Réaction

Phase de Préparation

Les sorts temporaires lancés au tour précédent sont défaussés (ou retirés du jeu selon les Sorts).

Lors de cette phase, chaque joueur pioche un nombre de cartes Action correspondant au niveau de Fatigue du groupe.

Lorsque la pioche de cartes Action est épuisée, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Phase d'Action des Héros

Dans Soul Raiders, les joueurs réalisent leurs Actions librement sans avoir à respecter un quelconque tour de table. Un Héros peut réaliser une ou plusieurs Actions, puis un autre Héros peut prendre le relais, ou même agir en parallèle, le tout avec ou sans concertation avec le groupe.

Le tour est terminé lorsque toutes les cartes en main de tous les joueurs ont été défaussées ou réservées. Passez alors à la phase de Réaction. (voir page 27)

Temporalité des Actions :

Les joueurs font agir leur Héros indépendamment les uns des autres, mais leurs actions ne sont jamais simultanées. Il y aura toujours un Premier Héros entrant dans un Lieu, qui peut être suivi par d'autres.

Quand un Héros provoque un effet qui impacte l'ensemble du groupe (par exemple passage d'un palier de Menace, révélation d'un Événement, etc.), il doit immédiatement prévenir les autres joueurs qui devront désormais en appliquer les conséquences.

EXEMPLE

L'un des Héros entre dans un Lieu. Il pioche 3 cartes Ennemis et parmi les cartes se trouve une menace qui fait immédiatement passer au palier supérieur. Presque au même moment un autre Héros entre dans un Lieu où il subit autant de dégâts que la Valeur de Menace qui vient juste d'augmenter !

Il y a 4 types d'actions:

- Déplacement
- Action scénarisée
- Combat
- Sort

Il est interdit d'additionner les cartes action d'un Héros avec celles d'un autre pour réaliser une action de combat ou de déplacement.

Par contre, pour accomplir les actions de Force, Observation, Précision ou Persuasion, des Héros peuvent additionner leurs cartes Action, dans les conditions indiquées page 20.

Vous pouvez également :

- Réserver une ou plusieurs cartes, avec un maximum de 3 cartes en réserve (tant que votre réserve est pleine, vous ne pouvez plus réserver de nouvelles cartes). Une carte en réserve ne peut pas être défaussée.
- Défausser une ou plusieurs cartes pour prendre en main autant de cartes déjà réservées que de cartes défaussées.
- Défausser une ou plusieurs cartes de votre main, pour précipiter la fin du tour de jeu.

Rythmer la partie :

Soyez très attentif à ce que chacun joue. Le dialogue doit être omniprésent afin d'optimiser les actions de chacun. Néanmoins n'attendez pas systématiquement qu'un joueur ait réalisé son action pour que les autres jouent, sinon le rythme de la partie risque d'en pâtir.

Afin de limiter l'effet leader (un joueur dominant qui dirige les autres), il est interdit de montrer ses cartes Action en main. Mais il reste possible d'annoncer que l'on est capable de réaliser telle ou telle action.

LES DÉPLACEMENTS

Les figurines des Héros sont déplacées de Lieu en Lieu au travers de passages tels que : portes, passages ouverts, escaliers, échelles, cordes, chaînes suspendues, ponts, précipices à franchir, corridors...

Si rien n'entrave votre progression, vous pouvez vous déplacer dans plusieurs Lieux pendant le même tour de jeu, en enchaînant les Actions de déplacement. Cependant une même Action ne permet pas d'enchaîner plusieurs déplacements.

Quand vous arrivez sur un Lieu, selon que vous soyez Premier entrant ou non, appliquez immédiatement les Effets comme indiqué en page 14.

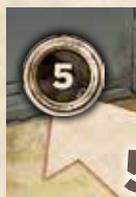


Les déplacements possibles sont indiqués par des flèches sur chaque Lieu avec les caractéristiques suivantes :



LA DIFFICULTÉ

Un chiffre à l'intérieur est le score à atteindre pour effectuer le déplacement. Il reflète l'effort à fournir, qui peut être en termes d'accessibilité du passage, ou de la distance à parcourir (ou les deux). La difficulté n'est pas nécessairement la même dans les deux sens, par exemple, il est plus aisé de descendre un escalier que de le gravir.



LA DESTINATION

Le numéro à l'extrémité de la flèche indique vers quel Lieu le déplacement conduit. Parfois il est indiqué que le passage mène sur la face B du Lieu. De rares fois l'action de déplacement indique de prendre un Récit.

EXEMPLES



Pour une action de déplacement de 5, le Héros peut aller sur le lieu 5.

WIP

INSAISSISSABLE

Ce symbole indique que le déplacement ne peut être utilisée que par un Héros Insaisissable en payant le coût de déplacement.



COULEUR ET FORME DE LA FLÈCHE

Vérifiez la couleur et forme de la flèche seulement si vous souhaitez fuir (voir plus loin).



DÉGÂTS

Certains déplacements ont un coût supplémentaire en Vitae.



Exemple : Pour emprunter ce passage, Adonis doit réaliser une action de déplacement de difficulté 2, et, de plus, le groupe perd 2 Vitae.

Fuir

Si vous êtes Engagé avec des Ennemis (voir page 21) et que vous souhaitez quitter un Lieu, vous devez fuir.

La difficulté de votre déplacement est augmentée de 1 par Ennemi Engagé avec vous.

Ensuite, vérifiez la couleur de la flèche de déplacement :



FLÈCHE AVEC POURSUITE

Si le déplacement se fait via une flèche neutre dont la queue se finit en chevrons, tous les Ennemis engagés avec vous, vous suivent vers le nouveau Lieu.



FLÈCHE SANS POURSUITE

Si le déplacement se fait via une flèche verte, seuls les Ennemis Engagés avec vous ayant la capacité Poursuite vous suivent.

Certains sorts, comme la Téléportation ou le Portail de téléportation, empêchent toute poursuite des Ennemis, même s'ils possèdent la Capacité Poursuite.

Note : Certains Ennemis ont la Capacité Gardien, qui empêche la fuite (y compris par un portail), sauf pour les Héros avec la capacité Insaisissable.

Tous les Ennemis n'ayant pu poursuivre le Héros sont :

- répartis entre les Héros encore présents sur le Lieu. La répartition est effectuée selon le choix des joueurs, mais aucun Ennemi n'est défaussé.
- s'il n'y a plus de Héros présents sur le lieu, les Ennemis aléatoires sont défaussés et les Ennemis scénarisés remis dans leur pioche.

EXEMPLE

Zia et Eneko sont sur le même Lieu, chacun en prise avec des Ennemis.



Zia est Engagée avec 3 Ennemis, dont un Gobelours particulièrement redoutable. Comme elle n'a aucune carte avec des bonus de Combat, elle décide de fuir.

Elle a le choix entre :

- + descendre les escaliers (Déplacement de difficulté 5, flèche avec poursuite)
- + ou passer par la trappe (Déplacement de difficulté 8, flèche sans poursuite).



L'option des escaliers n'a pas beaucoup d'intérêt pour elle, car elle sera suivie par tous ses Ennemis, or justement elle veut s'en débarrasser.

Elle choisit de passer par la trappe en accomplissant une Action de Déplacement d'au moins 11 (8 + 3 car elle Engagée avec 3 Ennemis), pour arriver sur le Lieu 8.

L'un de ses Ennemis ayant la capacité Poursuite, est déplacé avec Zia sur le nouveau Lieu.

Les deux autres Ennemis se retournent vers Eneko et s'ajoutent aux 4 Ennemis avec qui il est Engagé.



Eneko est donc désormais en prise avec 6 Ennemis. L'un d'entre eux a la Capacité Gardien, Eneko ne peut pas fuir... en théorie ! Car il a un atout dans sa manche : il joue un sort d'Invisibilité.

Il est désormais Insaisissable et emprunte les escaliers vers le Lieu 5 sans aucun malus et sans être suivi.

Les Ennemis présents sur le Lieu sont désormais seuls, ils sont donc défaussés (l'Ennemi scénarisé 32 est remis dans sa pioche).

Zia et Eneko se sont bien coordonnés, car si Eneko avait fui en premier, la situation aurait été dramatique pour Zia, en prise avec 7 Ennemis dont un avec la Capacité Gardien...

LES ACTIONS SCÉNARISÉES

Les actions scénarisées sont indiquées dans des parchemins. Elles ne peuvent être réalisées que par un Héros non Engagé dans un combat.

Elles indiquent généralement une difficulté à atteindre ou dépasser pour réaliser l'action, et la plupart sont des actions de Force, Observation, Précision et Persuasion :



LES ACTIONS DE FORCE

Elles permettent de soulever, porter, écarter, pousser, détruire, etc.



LES ACTIONS D'OBSERVATION

Elles permettent de fouiller, écouter, voir, sentir, détecter, etc.



LES ACTIONS DE PRÉCISION

Elles permettent de réparer, crocheter, dérober, activer / désactiver, etc.



LES ACTIONS DE PERSUASION

Elles permettent de charmer, menacer, convaincre, discuter, etc.

Ces quatre actions ont la particularité de pouvoir être réalisées en groupe, c'est-à-dire que plusieurs Héros non Engagés, présents sur un même Lieu, peuvent additionner leurs cartes Action. Néanmoins un seul Héros réussit et applique la consigne, au choix des joueurs.

Chaque Héros bénéficie de bonus indiqués sur son plateau Héros. Notez qu'il faudra tout de même jouer au moins une carte Action pour réaliser l'action, même si le bonus en lui-même pourrait suffire. Les bonus s'appliquent également lors d'une action de groupe.

EXEMPLE

Dans le lieu 12, Adonis est Engagé dans un combat, mais ce n'est pas le cas de Maïder et d'Eneko qui coopèrent pour activer un étrange mécanisme. Ils doivent réaliser une action de Précision avec une difficulté de 9.



- Maïder joue une carte Action de valeur 3.
- Eneko joue une carte Action de valeur 2 et une autre de valeur 3. De plus, il dispose d'un bonus de +1 pour les Actions de Précision. Soit 6 au total.
- Les deux Héros totalisent 9 et réussissent l'Action.

Ils conviennent que c'est Eneko qui réussit et applique l'effet, il pioche le Récit 22 qui indique :
« Révélez le Lieu 8 et déplacez votre Héros dessus. »

L'effet s'applique à Eneko, qui est déplacé sur le Lieu 8. Maïder reste sur le Lieu 12.

COMBAT

Quand un Héros se voit attribuer des Ennemis, il est engagé dans un combat avec eux. On dit alors simplement qu'il est Engagé, de même que les Ennemis sont Engagés avec lui.

Un Héros Engagé peut uniquement combattre ses Ennemis, fuir, ou lancer un Sort.

Aider un autre Héros

Un Héros qui n'est pas lui-même Engagé, peut choisir de combattre les Ennemis Engagés avec un autre Héros. Dans ce cas, il n'est toujours pas considéré comme Engagé.

EXEMPLE

Adonis arrive sur le Lieu 4 où se trouve déjà Maïder. Cette dernière est Engagée avec 3 Ennemis.

Aucun effet de Lieu ne se déclenche à l'arrivée d'Adonis (aucun n'a le symbole « chaque Héros »).

Adonis utilise une carte Action pour vaincre un des Ennemis. Il n'est pas considéré comme Engagé pour autant et peut partir du Lieu sans aucun malus. Pour autant, il décide de rester.

Résolution du combat

Chaque Ennemi est caractérisé par:

Un numéro pour les Ennemis scénarisés



Capacités

Un ou plusieurs Boucliers indiquant une Valeur de combat

Un ou plusieurs effets applicables immédiatement par le Héros qui vainc l'Ennemi

La Valeur de combat d'un Ennemi est la valeur indiquée dans le bouclier le plus à gauche. A noter que certains Ennemis n'ont qu'un seul Bouclier.

Le joueur réalise une Action de combat (une ou plusieurs cartes combinées) et répartit le résultat à sa guise entre les Ennemis (sauf capacité Cible Prioritaire décrite ci-dessous).

Le Héros doit atteindre la Valeur de combat de l'Ennemi pour lui infliger une blessure.

Important : Une même attaque ne peut pas infliger plusieurs blessures sur le même Ennemi (il n'est pas possible d'éliminer un Ennemi avec plusieurs Boucliers visibles en une seule attaque).

Blesser et vaincre un Ennemi

Si un Ennemi a plusieurs Boucliers, placez un jeton Blessure sur le Bouclier visible le plus à gauche. Ce Bouclier n'est plus pris en compte (il n'est donc plus visible). La nouvelle valeur de combat de l'Ennemi est décalée sur le Bouclier suivant.

Si un Ennemi n'a qu'un seul Bouclier visible, une blessure suffit pour le vaincre.

Un Ennemi vaincu est défaussé, après avoir appliqué les effets en bas de la carte.

EXEMPLE



Maïder est Engagée avec un Gobtroll. Cet Ennemi doit être blessé trois fois pour être vaincu. Heureusement, il est de plus en plus facile de le blesser au fil du combat.

Comme il n'est pas possible de blesser plusieurs fois un Ennemi avec une même action, Maïder doit accomplir 3 Actions de combat différentes.



La première avec une difficulté de 6, la deuxième avec une difficulté de 5 et enfin la dernière avec une difficulté de 4.

A noter que Adonis, qui est sur le même Lieu et n'est pas Engagé avec un Ennemi, peut aider Maïder en blessant le Gobtroll de son côté.

Si la carte d'un Ennemi blessé est défaussée ou remise dans sa pioche (suite à une fuite du Héros par exemple), enlevez les jetons Blessure. L'Ennemi reviendra en pleine forme s'il réapparaît dans la partie.

Effets en cas de victoire

Certains Ennemis comportent des effets en bas à droite de leur carte. Ce sont les effets à appliquer lorsqu'ils sont vaincus.

L'effet le plus courant est le gain d'un ou plusieurs jetons Héroïsme, mais certains Ennemis scénarisés présentent des effets particuliers, qui reprennent l'iconographie des lieux, par exemple :



Piochez le Récit indiqué



Retournez le Lieu en face B



Capacité des Ennemis

Il existe 9 Capacités, indiquées en haut à gauche de certains Ennemis.

Les Capacités communes

Ces 5 Capacités sont celles qu'on retrouve sur les Ennemis aléatoires.



CIBLE PRIORITAIRE

Dans un combat, ils sont obligatoirement les premiers à succomber. Tant qu'ils ne sont pas tous vaincus, on ne peut infliger de blessures aux Ennemis n'ayant pas cette Capacité. Il est cependant possible, dans une même attaque, d'attribuer d'abord les blessures aux cibles prioritaires afin de les éliminer avant d'infliger des blessures aux autres Ennemis (voir exemple plus bas).



GARDIEN

Cette Capacité empêche le Héros Engagé de s'enfuir tant que cet Ennemi n'est pas vaincu.



POURSUITE

L'Ennemi poursuit un Héros même quand il emprunte une flèche sans poursuite.



RAGE

Tant qu'au minimum un Ennemi avec cette Capacité est Engagé avec un Héros, les dégâts infligés par les Boucliers de tous les ennemis Engagés avec le Héros sont de 2 au lieu de 1. Cette capacité n'est pas cumulable (deux Gobelours ne quadruplent pas les Dégâts par exemple).



ANTI-MAGIE

Cette Capacité empêche de lancer des sorts sous toute forme (y compris les potions) et annulent les effets des sorts déjà lancés tel que « invisibilité » pour l'ensemble des Héros présents sur le lieu.

Les Capacités rares

Elles apparaissent sur certains Ennemis scénarisés.



POISON

Dès que l'Ennemi est Engagé avec un Héros, ce dernier est empoisonné. Prenez un jeton Poison et placez-le en bas du plateau Héros.



Lors de la phase de Réaction, le groupe perd 1 Vitae par jeton Poison.



BRUTALITÉ

À chaque phase de Réaction, lors de l'attaque des Ennemis, le Héros subit un coup violent. Prenez un jeton Fracture et placez-le en bas du plateau Héros.

WIP

La difficulté de déplacement de votre Héros est augmentée de 1 par jeton Fracture en bas de son plateau.

Lors de la phase de Réaction, le groupe perd 1 Vitae par jeton Fracture.



FRAYEUR

Quand l'Ennemi est révélé, TOUS les Héros présents dans le Lieu, même Invisibles, prennent un jeton Frayeur et le placent en bas de leur plateau Héros.

WIP

Le résultat d'une Action de combat du Héros est diminué de 1 par jeton Frayeur en bas de son plateau.

Lors de la phase de Réaction, le groupe perd 1 Vitae par jeton Frayeur.

EXEMPLE

Après avoir triomphé du Gobtroll, Maïder et Adonis se déplacent ensemble sur le Lieu 12, Adonis étant le Premier entrant.

Il est alors en prise avec l'Ennemi scénarisé 43, qui dispose de la Capacité Frayeur.

Les 2 Héros reçoivent immédiatement 1 jeton Frayeur au bas de leur plateau.

Eneko entre alors dans le lieu pour leur prêter main forte. Il ne reçoit pas de jeton Frayeur, car l'Ennemi Engagé a déjà utilisé sa Capacité.

Dorénavant, et jusqu'à la fin du chapitre, Maïder et Adonis effectueront toutes leurs attaques avec une pénalité de 1 sur le résultat de leurs Actions de combat.



ENTRAVE

Dès que l'Ennemi est Engagé avec un Héros, ce dernier perd immédiatement une carte de sa main (de son choix).



AQUATIQUE

Lors de la phase Réaction, un Ennemi avec cette Capacité active l'éventuel effet de Réaction de Lieu Noyade (voir page 15).



REDOUTABLE

À chaque fois que l'Ennemi inflige des Dégâts, le groupe perd, en plus, autant de Vitae que la valeur indiquée dans la Capacité.



OLFACTIF

Les Ennemis dotés de cette capacité restent Engagés avec un Héros Invisible, et infligent des dégâts selon les règles habituelles (mais le Héros ne perd pas son invisibilité).

WIP

STUPEUR

Quand l'Ennemi est révélé, tous les Ennemis dans le Lieu attaquent immédiatement (voir page 27).

EXEMPLE

Zia est en prise avec 7 Ennemis. La plupart sont très faibles, et elle pourrait facilement les vaincre avec le sort d'Éclair qu'elle a à sa disposition.

Mais la Capacité d'Anti-Magie du Xothien l'en empêche. De plus, un des Ennemis a la Capacité Cible prioritaire.



Zia réalise une Action de combat de valeur 11 avec sa carte 4+1/Ennemi.

Elle n'a pas le choix, elle élimine en priorité le Gobelin (2 points), qui est alors défaussé.

Elle peut ensuite blesser le Xothien (5 points), un jeton Blessure est posé sur le bouclier le plus à gauche du Xothien.

Zia a encore 4 points à affecter. Malheureusement une même action ne peut pas blesser plusieurs fois un même Ennemi, elle ne peut donc pas cibler de nouveau le Xothien. Elle blesse le Spectre qui est défaussé à son tour.



Ensuite, Zia réalise une seconde action de combat de valeur 5. Cela est suffisant pour blesser à nouveau le Xothien (un 4 aurait suffi), ce dernier est vaincu.

Zia remporte un jeton Héroïsme et l'Ennemi est défaussé mettant fin à sa Capacité d'Anti-Magie.



Zia peut désormais utiliser son Sort Éclair et vaincre tous les Ennemis restants !



LES SORTS

Les joueurs incarnent des guerriers-mages. Ils réussissent automatiquement à lancer leurs sorts, la seule condition étant de les avoir dans leur main de cartes Action.

Temporalité des sorts

Les sorts ont tous une durée parmi ces trois :

- ♦ **Instantanée** : effet immédiat. La carte est défaussée dès sa résolution.
- ♦ **Temporaire** : l'effet s'applique immédiatement mais perdure au maximum jusqu'à la prochaine phase Préparation, en plus de tout autre condition indiquée sur le sort. Gardez cette carte face visible à proximité de votre plateau Héros, puis défaussez-la quand son effet s'achève.
- ♦ **Persistant** : l'effet s'applique immédiatement mais perdure jusqu'à la fin du chapitre. La carte est défaussée dès sa résolution, un élément matériel spécifique représente l'effet de chaque sort persistant.

Les Héros peuvent annuler à tout moment un sort persistant ou temporaire. Ceci est irréversible, par exemple un Héros Invisible ne peut pas décider de redevenir visible juste pour un court instant.

Rappel : quand un Héros est confronté à un effet d'Anti-magie, il ne peut pas lancer de sorts, ses sorts temporaires sont immédiatement défaussés, ainsi que les éléments matériels du sort persistant sur le Lieu, par exemple un Portail de téléportation ou un double.

Les sorts à usage unique

Tous les sorts avec l'indication "usage unique", tels que Invisibilité, ne sont pas défaussés mais retirés du deck après utilisation, et ce jusqu'à la fin du chapitre, en remplaçant la carte dans la boîte.

Le symbole Usage Unique ne s'applique qu'au sort, si le joueur utilise la carte Action pour sa valeur numérique, elle est simplement défaussée comme toute autre carte Action.

Facultés spéciales

Certains Sorts permettent d'acquérir les Facultés spéciales Insaisissables ou Invulnérable.

Insaisissable

Un Héros Insaisissable n'est pas affecté par les Capacités des Ennemis suivantes : Gardien, Cible prioritaire et Poursuite.

Quand il fuit, il ne subit pas la pénalité de 1 par Ennemi Engagé. Quel que soit le chemin qu'il emprunte, il n'est jamais poursuivi par des Ennemis.

Certains déplacements nécessitent d'être Insaisissable.

Invulnérable

Le Héros ne fait perdre au groupe aucune Vitae hormis ses jetons Frayeur.

- ♦ Les Ennemis avec qui il est Engagé ne provoquent pas de perte de Vitae
- ♦ Il ne subit pas l'effet Dégâts d'un Lieu
- ♦ Il ne subit pas les pertes de Vitae qui le concernent dans une instruction de Récit
- ♦ S'il y a un coût en Vitae pour effectuer un déplacement, il n'en tient pas compte
- ♦ Même invulnérable, le groupe perdra de la Vitae à cause du Stress en fin de tour

Effets des sorts



ÉCLAIR (instantané)

Tous les Ennemis présents sur le même Lieu que votre Héros (y compris ceux qui ne sont pas Engagés avec lui) et dont la Valeur de combat est de 1, 2 ou 3, subissent une blessure. Ce sort ignore la capacité Cible prioritaire.



PORTAIL DE TÉLÉPORTATION (persistant)

Placez sur le Lieu un Portail de téléportation. Une fois que plusieurs portails existent, tous les Héros peuvent, pour une action de déplacement (difficulté 1), se déplacer d'un portail à l'autre (appliquer normalement les effets du Lieu d'arrivée). Aucun ennemi ne peut emprunter un Portail de téléportation, y compris ceux dotés de la capacité Poursuite. Vous ne pouvez pas dépasser six Portails de téléportation présents en jeu, mais tout Héros peut retirer un Portail de téléportation, où qu'il se trouve.



BOULE DE FEU (instantané, usage unique)

Tous les Ennemis présents sur le même Lieu que votre Héros (y compris ceux qui ne sont pas Engagés avec lui) et dont la Valeur de combat est de 1, 2, 3 ou 4, subissent une blessure. Ce sort ignore la capacité Cible prioritaire.



TÉLÉPORTATION (instantané)

Le Héros rejoint automatiquement, sans être poursuivi, un Lieu de son choix déjà révélé. Il applique normalement les effets du Lieu d'arrivée.



FURIE (temporaire, usage unique)

Tous les bonus de déplacement de vos cartes Action deviennent également des bonus de combat.



CHARME MAGIQUE (temporaire, usage unique)

Réduisez la Menace de 1. Les Ennemis Engagés avec le Héros perdent leurs Capacités pendant la durée du Sort (sauf Anti-magie, qui annule ce Sort si un Ennemi avec cette capacité apparaît).



CHAMP DE FORCE (temporaire, usage unique)

Le Héros acquiert la Faculté Invulnérable (voir 24) pendant la durée du Sort.



SOIN MAGIQUE (instantané, usage unique)

Soignez 10 Vitae, puis enlevez tous les jetons Fracture de votre plateau Héros.



FAIBLESSE (temporaire)

La Valeur de combat des Ennemis présents sur le Lieu est diminuée de 1 (y compris ceux qui ne sont pas Engagés avec le Héros). Cet effet peut être cumulatif, mais la Valeur de combat d'un Ennemi ne peut être inférieure à 1.

Condition de fin supplémentaire : Le sort prend fin si le Héros sort de ce Lieu.



CLAIRVOYANCE (instantané)

Choisissez un numéro de Lieu : s'il n'est pas révélé, montrez à tous les joueurs sa face A. S'il est déjà révélé, montrez sa face B. Remplacez ensuite le Lieu dans son état d'origine (non révélé ou révélé sur sa face A).



VÉLOCITÉ (temporaire)

Tous les bonus de combat de vos cartes Action deviennent également des bonus de déplacement.



TRANSFERT (instantané)

Intervertissez la situation de votre Héros avec celle d'un autre Héros. Si les Héros étaient dans des Lieux différents, échangez l'emplacement des deux figurines sans appliquer une seconde fois les effets du Lieu. Échangez immédiatement les cartes Ennemis qui étaient Engagées avec chacun des Héros.



APATHIE (temporaire)

Tous les Ennemis dans le Lieu (même ceux non Engagés avec le Héros) perdent leurs capacités pendant la durée du Sort (sauf Anti-magie, qui annule ce sort si un Ennemi avec cette capacité apparaît).

Condition de fin supplémentaire : Le sort prend fin si le Héros sort de ce Lieu.



CONTRÔLE (persistant, usage unique)

Choisissez un Ennemi Engagé avec vous et n'affichant pas d'effet Récit ou Face B. Placez sur sa carte autant de jetons Contrôle que sa Valeur de combat. Tant qu'il est contrôlé, il n'est plus considéré comme un Ennemi.

Vous gagnez un bonus de +1/action de combat par Bouclier visible sur cet Ennemi. Quand vous perdez de la Vitae, vous pouvez défausser des jetons Contrôle pour ignorer autant de perte de Vitae.

Lorsque vous retirez le dernier Jeton Contrôle de cette Ennemi, il subit une blessure et vous engage immédiatement (s'il n'est pas vaincu). Un effet d'Anti-Magie annule le sort et retire les jetons sans infliger de blessure.



FLÈCHE MAGIQUE (instantanée)

Quelle que soit sa Valeur de combat, l'Ennemi ciblé subit une blessure. Ignore la Capacité Cible prioritaire.



DÉDOUBLEMENT (persistant, usage unique)

Un double apparaît. Placez sa silhouette sur le Lieu et piochez 2 cartes Action, à ne pas mêler avec les cartes de votre Héros principal. Le double subit les éventuels effets "chaque Héros" du Lieu.

Le double est considéré comme n'importe quel Héros, contrôlé par vous, si ce n'est qu'il obtient uniquement 2 cartes lors de la phase de Préparation. Pendant la phase d'Action, il agit indépendamment avec ses 2 cartes Action. Il bénéficie également des mêmes bonus inscrits sur votre plateau Héros.

Tous les éléments de jeu matériels (cartes Quête et Récit, jetons Héroïsme, Poison, Fracture, Frayeur, etc.) sont appliqués au Héros principal et non pas au double (et ne sont donc pas perdus si le double est retiré du jeu).

Si le double rencontre un symbole Anti-Magie, il est immédiatement retiré du jeu et ses cartes Action sont défaussées.



INVISIBILITÉ (persistant, usage unique)

Remplacez la figurine du Héros par sa figurine translucide.

Tant qu'il est Invisible, le Héros gagne la faculté Insaisissable (voir 24) et un bonus de +2 pour chaque Action de combat.

Voire page 25 pour les autres spécificités liées à l'invisibilité.

Conséquences de l'invisibilité

Héros Invisible Engagé avec des Ennemis

- Si un Héros Invisible est Engagé avec des Ennemis, ils restent Engagés avec lui tant qu'il n'y a pas d'autre Héros visible sur le Lieu. Si un ou plusieurs Héros visibles sont présents, les ennemis sont répartis entre eux, au choix des joueurs.
- Les Ennemis Engagés avec un Héros Invisible ne provoquent aucun dégât ni aucun des effets suivants : Poison, Fracture et Entrave.
- Comme il est Insaissable, le Héros n'est pas affecté par les Capacités Gardien, Cible prioritaire et Poursuite. Quand il fuit, il ne subit pas la pénalité de 1 par Ennemi Engagé et n'est jamais poursuivi par des Ennemis.

Héros Invisible et effets des Lieux

- Le Héros ignore tous les effets et Actions scénarisées du Lieu avec le symbole Visible. En revanche, il applique tous les autres effets.
- Si un Héros Invisible est le Premier entrant dans un Lieu, le prochain Héros visible à le rejoindre sur le Lieu activera les effets d'Entrée avec le symbole visible. Ce peut être lui-même s'il redevient visible sur le Lieu.



Fin de l'invisibilité

Ce sort s'estompe immédiatement dès l'apparition d'un effet Anti-magie : le Héros perd tous les bénéfices de l'invisibilité ; remplacez la figurine standard du Héros sur le Lieu.

EXEMPLE

Maïder se déplace dans le Lieu 17. Elle est le Premier entrant et applique l'effet du Lieu : elle est Engagée avec 4 Ennemis aléatoires.

Adonis entre à son tour dans le Lieu 17.



Ennemis engagés avec Maïder



Adonis

Maïder lance le Sort Invisibilité : comme elle est à usage unique, la carte est retirée de la partie et la figurine de Maïder est remplacée avec sa version Invisible.

Les 4 Ennemis qui étaient Engagés avec Maïder se détournent d'elle pour engager Adonis (leurs cartes sont déplacées à l'autre joueur).



Maïder (invisible)



Ennemis engagés avec Adonis

Adonis a une Potion d'Invisibilité qu'il utilise : la carte est conservée à proximité de son plateau jusqu'à la prochaine phase de Préparation (voir page 17) et sa figurine est remplacée par sa version Invisible.

Les Ennemis avec Adonis restent avec lui car aucun autre Héros visible n'est présent sur le Lieu.

Adonis décide de fuir. Étant Invisible, il ne tient pas compte de la capacité Gardien des Ennemis Engagés avec lui, et ne subit aucune pénalité dans son déplacement.

Les Ennemis restants dans le Lieu 17 sont redonnés à Maïder. Pour autant, comme elle est également Invisible, les Ennemis la cherchent et s'agitent sans effet. Du coup elle peut réaliser l'Action scénarisée sur le Lieu (action d'Observation de difficulté 4).



Maïder (invisible)

Puis Maïder décide de combattre. Elle totalise 6 : 4 avec une carte et le bonus de 2 grâce à l'invisibilité. Étant Insaissable, elle ignore la Capacité Cible prioritaire du goblin et attaque directement les 2 hobgobelins qui sont vaincus.

Pendant la phase de Réaction :



Attaque des Ennemis : Les Ennemis avec Maïder ne provoquent pas de dégâts.

Effet du Lieu - Alerte : l'alerte n'est pas donnée car elle comporte le symbole Visible (ne concerne que les Héros visibles).

Effet du Lieu - Renforts : 4 Ennemis aléatoires sont révélés. L'un d'entre eux possède la Capacité Anti-Magie, et interrompt l'invisibilité de Maïder redevient visible (sa figurine est remplacée).

Effet du Lieu - Dégâts : Maïder applique l'icône Dégâts qui ne concerne que les Héros visibles (ce qui est malheureusement désormais son cas !).

Phase de Réaction

Durant cette phase, plusieurs effets vont se déclencher dans un ordre précis :

- **Stress** : le groupe perd autant de Vitae que la Valeur de Menace. Quel que soit le nombre de Héros, le Stress n'est applicable qu'une fois par tour.
- **Le groupe perd 1 Vitae par jeton Poison, Fracture et Frayeur en bas des plateaux Héros.**
- **Réaction des Ennemis** : Les Ennemis attaquent (voir plus bas).
- **Réactions des Lieux** : Dans chaque Lieu où se trouve un Héros, activez les effets des icônes oranges au bas du Lieu, en les résolvant de la gauche vers la droite (voir page 15). Chaque effet doit être totalement résolu avant de passer au suivant. Les joueurs doivent résoudre totalement les effets d'un Lieu avant de passer au Lieu suivant, sachant qu'ils choisissent l'ordre de résolution des Lieux.

Attaque des Ennemis

Pour chaque Héros Engagé qui n'est ni Invisible, ni Invulnérable :

Le groupe perd autant de Vitae que de Boucliers visibles sur ses Ennemis (quelque soit leur Valeur de combat).

Rappel : Pour chaque combat, les Capacités des Ennemis Rage et Redoutable amplifient les dégâts (voir page 22).



Fin du tour de jeu

Si les conditions de fin de parties ne sont pas remplies (un des marqueurs atteint la case The End, et/ou tous les Objectifs exigés sont réalisés), recommencez un nouveau tour de jeu avec une nouvelle phase de Préparation.

EXEMPLE

1) Zia est Engagée avec 4 Ennemis, elle comptabilise leurs boucliers et leurs éventuels effets :



Nombre total de boucliers : 6

Il y a deux effets à comptabiliser :

- Rage (Gobelours) : double les dégâts des boucliers, donc 12 au lieu de 6
- Redoutable 5 : Le groupe perd 5 Vitae en plus

La perte totale de Vitae du groupe est de 17.

2) Eneko est sur le même Lieu que Zia. Les Ennemis Engagés avec lui sont comptabilisés indépendamment de ceux de Zia :



Nombre total de boucliers : 4

L'effet Rage est à comptabiliser. Il n'est appliqué qu'une seule fois dans un combat (même si deux Ennemis ont la Capacité).

La perte totale de Vitae du groupe est de 8.

3) Maïder est Invisible dans un autre Lieu. 3 Ennemis sont présents avec elle (Hobgobelin + Gobelins + Spectre) mais ils ne provoquent aucun dégât.

CARTES SPÉCIFIQUES AU CHAPITRE

Trois types de cartes sont spécifiques à chaque chapitre :

- Les Récits
- Les Ennemis scénarisés
- Les Événements

Quand elles sont défaussées, ces cartes ne reviendront plus en jeu.

Les Récits

Les cartes Récit sont spécifiques à chaque chapitre et sont numérotées.



Les effets de ce type font piocher le Récit correspondant au numéro indiqué.

Les Récits piochés peuvent être révélés au groupe, mais seul le joueur qui l'a pioché le conserve devant lui lorsque c'est indiqué (cela peut avoir des conséquences durant la partie).

Seules les cartes Récit avec la mention Échangeables peuvent s'échanger librement entre Héros, à condition qu'ils soient sur un même Lieu.

Dans les Récits se trouvent des informations importantes, des objets précieux, mais aussi les pièges les plus perfides et surtout les Objectifs à réaliser. Dans tous les cas, il est interdit d'ignorer les instructions d'un Récit.

EXEMPLE

Zia vient de vaincre un Ennemi scénarisé. Elle remporte 1 jeton Héroïsme et doit révéler le Récit 10.

C'est une clef ! Elle est forcément utile à condition de trouver ce qu'elle ouvre.

Ce Récit est conservé par Zia jusqu'à la fin du chapitre.

Les instructions de Récit les plus courantes sont représentées sous forme d'icônes, par exemple :



Le groupe perd 2 Vitae



Piochez l'Ennemi scénarisé 6 (s'il est encore dans la pioche)



Piochez le Récit 19 (s'il est encore dans la pioche)



Défaussez le Récit 4 (où qu'il soit, même dans la pioche)



Défaussez l'Ennemi scénario 12 (où qu'il soit, même dans la pioche)



Retournez le Lieu 5 en face B (si le Lieu n'est pas révélé, révélez-le)



Gagnez 1 jeton Héroïsme



Augmentez la Menace de 1

WIP

Piochez la Quête 8 (si elle est encore dans la pioche)



Si vous réalisez une Action de Persuasion de 5 ou plus, piochez le Récit 57 (s'il est encore dans la pioche)

Les Ennemis scénarisés

Les cartes Ennemi scénarisé sont spécifiques à chaque chapitre et sont numérotées.



Les effets de ce type font piocher l'Ennemi Scénarisé correspondant au numéro indiqué.

Si vous devez piocher un Ennemi scénarisé qui n'est pas dans sa pioche, ignorez l'effet. Cela peut arriver si l'Ennemi scénarisé est déjà Engagé dans un autre Lieu, ou a déjà été vaincu.

Si vous fuyez ou que l'Ennemi scénarisé vous échappe, replacez sa carte dans sa pioche dans l'ordre numérique. Il sera donc possible de le piocher à nouveau, dans ce Lieu ou un autre.

Les Évènements

Comme indiqué page 7, les 2 Évènements de chaque chapitre sont placés sur le plateau de jeu en début de partie. Suivez les instructions de la fiche Mise en place pour savoir s'ils sont révélés ou non.

Les effets d'un Évènement sont appliqués dès qu'il est révélé, et sont actifs pour tout le reste du chapitre. Ces effets peuvent être parfois bénéfiques, mais sont le plus souvent néfastes.

Un Évènement ne peut être défaussé que si un Récit l'indique.

ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES À LA QUÊTE

Tout comme les jetons Héroïsme, certains éléments exceptionnels s'obtiennent et se conservent de chapitre en chapitre, tout du long de la quête.

Les cartes Quête

Les cartes Quête gagnées représentent le carnet d'aventure des Héros sous forme de crayonné.

Lors d'un chapitre, un Héros qui prend une carte Quête la conserve avec lui. Il ne peut la céder à un autre Héros que si cela est indiqué sur la carte.

Pour les chapitres suivants, cette carte Quête n'est pas affectée par avance à un Héros. Le premier qui rencontre une Instruction mentionnant cette carte Quête prend la carte et la conserve pour le restant du chapitre.

Seules les cartes Quête avec la mention Échangeable peuvent s'échanger librement entre Héros, à condition qu'ils soient sur un même Lieu.

Les Artéfacts

Dans chaque chapitre, un puissant Artéfact peut être trouvé. Ces objets magiques majeurs donnent un pouvoir permanent pour le chapitre en cours et tous les suivants.

Seuls les Artéfacts avec la mention Échangeable peuvent s'échanger librement entre Héros, à condition qu'ils soient sur un même Lieu.

L'HÉROÏSME ET L'AMÉLIORATION DES HÉROS

Au cours de la quête un Héros peut gagner de l'expérience représentée sous forme de jetons Héroïsme. Ce peut être en éliminant certains Ennemis ou grâce à certains Récits.

Ces jetons sont conservés par le joueur concerné et ne pourront jamais être transmis à un autre Héros.

Les jetons Héroïsme peuvent être dépensés lors d'une phase Action de trois manières différentes :

Améliorer définitivement son Héros

Chaque Héros possède 6 cartes Action héroïque, numérotées dans un ordre croissant de 1 à 6 et placées face visible à côté du plateau individuel (carte 1 au dessus).

En dépensant 3 jetons Héroïsme, vous prenez la carte Action héroïque au-dessus du paquet (celle avec le numéro le plus petit).

Si vous préférez plutôt prendre une autre carte Héroïque, vous devez payer en supplément autant de jetons Héroïsme que le nombre de cartes se trouvant au-dessus de la carte désirée dans la pile.



Exemple : Les cartes 1, 3 et 4 sont disponibles. Pour prendre la carte 4 le joueur paiera 5 (3 + 2 de surcoût).

La carte choisie rejoint immédiatement votre main. Une fois jouée, elle est défaussée comme n'importe quelle Action et restera définitivement dans votre deck d'Action, de chapitre en chapitre.

Piocher une carte Action

Dépensez 2 jetons Héroïsme pour ajouter à votre main la première carte de la pioche Action.

Notes :

Dépenser des jetons Héroïsme permet au Héros de réaliser des actions héroïques en jouant plus de cartes Action que le nombre autorisé pendant son tour.

Vous pouvez ajouter à votre main plusieurs cartes dans le même tour, si vous avez assez de jetons Héroïsme à dépenser.

EXEMPLE

Votre Héros est engagé dans un combat interminable, sans parler des renforts que l'on entend arriver. Vous n'avez plus qu'une seule carte Action à jouer. Une fuite s'impose ! Malheureusement, pour ne pas être poursuivi, le Héros doit escalader un mur dont les pierres sont devenues glissantes avec l'érosion : difficulté 8+1/Ennemi. Vous dépensez 2 jetons Héroïsme précédemment acquis et piochez la première carte Action qui rejoint votre main. Bonne pioche ! Avec son bonus aux déplacements votre Héros parvient à repousser ses Ennemis et, tel un félin bondissant, à gravir la haute muraille.



Réaliser une action exceptionnelle d'un Récit exigeant de défausser des jetons Héroïsme.

EXEMPLE : DÉPENSE HÉROÏSME

Dépensez 1 jeton Héroïsme

Vous évitez le piège en sautant par réflexe tel un félin sur l'escalier.

Sinon : Vous tombez par la trappe.

3 Vitae Placez votre héros sur le lieu 5.

Une carte récit indique que le sol se dérobe sous les pieds du Héros. Mais s'il défausse 1 jeton Héroïsme, il évite le piège, sinon le groupe perd 3 Vitae et le Héros est déplacé sur le Lieu 5.

Les Potions



A partir du chapitre 2, lors de la Mise en place, mettez à disposition de tous les joueurs le deck des Potions.

Chaque joueur prend autant de cartes Potion qu'il y a de symboles Potion sur les cartes Action héroïque présentes dans son deck.

Les Potions sont en nombre limité, les joueurs doivent s'entendre pour les répartir entre eux.

Les cartes restantes dans le deck Potion ne serviront pas durant ce chapitre.

Utilisation des Potions

Une Potion peut être utilisée gratuitement, durant la phase d'Action, par le Héros qui la possède.

Il est possible d'en utiliser plusieurs lors du même tour et leurs effets sont cumulatifs (sauf précision contraire).

Les Potions sont considérées comme des sorts, avec les mêmes références de durées (instantané, temporaire et persistant). Gardez votre Potion face visible à proximité de votre plateau Héros, puis défaussez-la quand son effet s'achève. Une fois son effet terminé, une Potion retourne dans le deck des Potions.

Tout comme les sorts, les Potions ne peuvent pas être utilisées en présence du symbole Anti-magie. La capacité Anti-magie annule également tout effet de Potion en cours.

Une Potion non utilisée est conservée pour le chapitre suivant en plus des Potions nouvellement acquises.

Description des Potions



POTION DE GUÉRISON (*instantané*)

Le groupe regagne 10 Vitae. De plus, défaussez les jetons Fracture de votre Héros.



POTION DE CHARME MAGIQUE (*temporaire*)

L'effet est similaire au sort du même nom (voir page 25).



POTION D'ANTIDOTE (*persistant*)

Défaussez les jetons Poison de votre Héros. Tant que l'effet perdure, le Héros ne recevra pas de nouveaux jetons Poison.



POTION DE FAIBLESSE (*temporaire*)

L'effet est similaire au sort du même nom (voir page 25).



FIN DU CHAPITRE

Si à la fin d'un tour de jeu toutes les conditions de victoire sont remplies, la partie s'achève et lisez la fiche « victoire ! » (quelque soit la position des marqueurs Fatigue et Menace).

Si à la fin d'un tour de jeu, les conditions ne sont pas toutes remplies, mais que le marqueur Fatigue et / ou Menace atteint la case The End :

- Dans le cas où les objectifs principaux sont tout de même atteints (mais pas les objectifs secondaires), lisez les fiches « victoire ! » ainsi que « avec un goût d'amer-tume ! » en appliquant les effets.
- Sinon, lisez la fiche « défaite ».

Victoire

Les joueurs peuvent poursuivre au chapitre suivant. Il est recommandé de faire une Sauvegarde.

Seuls les éléments suivants sont conservés d'un chapitre à l'autre :

- Le deck Action comprenant les cartes Action Héroïques qui y ont été ajoutées
- Les jetons Héroïsme non dépensés
- Les cartes Potion non utilisées
- Les cartes Quête
- Les Artéfacts

Tous les autres éléments sont rangés, y compris les jetons Poison, Fracture, cartes Récit, etc.

Sauvegarde

Si la partie se termine sur une Victoire, il est vivement conseillé de remplir une page Sauvegarde.

Cela vous permettra de recommencer à partir de cette Sauvegarde, mais aussi de pouvoir jouer avec des groupes de joueurs différents.

Rangement rapide (si vous comptez rejouer avec le même groupe)

Chaque joueur place dans sa boîte :

- Ses jetons Héroïsme non dépensés
- Ses cartes Potion non utilisées
- Ses éventuels Artéfacts
- Le deck Action comprenant les cartes Action Héroïques qui y ont été ajoutées, les isolant par un séparateur des autres cartes Action Héroïque

Les cartes Quête sont rangées avec n'importe quel Héros. Elles seront remises en commun au début du chapitre.

Fin de la quête

Lorsque le groupe de Héros réussit la condition de victoire du troisième chapitre, la quête est réussie, les joueurs gagnent tous ensemble. Mais réussir dès la première tentative relève du coup de maître !

Défaite

Vous devez soit :

- Recommencer le chapitre joué, en restituant tout ce que vous avez remporté. Référez-vous à votre sauvegarde pour retrouver votre situation au début du chapitre (non applicable pour le premier chapitre)
- Reprendre une sauvegarde antérieure
- Reprendre la quête depuis le premier chapitre, éventuellement avec d'autres Héros et sans autre bénéfice que votre connaissance des Lieux, qui seront considérés comme l'intuition de votre Héros

DESCRIPTIF D'UNE PAGE SAUVEGARDE PAPIER

Cartes Quête
(numéro)

Date, Nom du
groupe, Chapitre

Par Héros : Nom, Joueur, XP, Cartes
ajoutées (numéros), Potions (numéro),
Artéfact

WORK IN PROGRESS



GLOSSAIRE

Action : Durant une partie les Héros vont se déplacer, combattre, lancer des sorts... Ces actions sont réalisées en défaussant une ou plusieurs cartes Action du Héros pour atteindre une difficulté indiquée ou lancer un sort.

Bouclier : Sur les cartes Ennemis, des valeurs sont consignées dans des petits boucliers. Elles représentent la difficulté d'une Action de combat. Il faut autant d'Action de combat que de boucliers pour vaincre un Ennemi. A chaque blessure infligée à un Ennemi, posez un jeton Blessure sur le bouclier le plus à gauche de la carte Ennemi.

Cadenas : Cette icône est présente sur certaines face A des fiches Lieu. Contrairement à la règle générale (un Lieu passe en face B quand un Héros rentre dans un Lieu vide déjà révélé), seule une condition spécifique permet de retourner le Lieu en face B.

Cartes récurrentes : Ce sont des cartes Récit qui interviennent souvent durant la partie. Une fois révélée, une carte récurrente est placée à côté de la pioche Récit bien visible, pour éviter une manipulation inutile, jusqu'à ce qu'une instruction indique de la défausser.

Engagé : Un Héros est considéré comme Engagé dans un combat lorsqu'il n'a pas la faculté Insaisissable et que des Ennemis représentés par des cartes sont à côté de son plateau Héros. Seuls les Héros non Engagés sont libres de faire toutes les actions proposées sur le lieu. Un Héros Engagé ne peut que combattre, lancer un sort ou Fuir.

Ennemi : Les Ennemis à combattre sont représentés sous forme de cartes, dont la puissance est symbolisée par des boucliers.

On parle de UN Ennemi pour une carte Ennemi même si plusieurs ennemis sont représentés sur la carte.

Certains Ennemis sont aléatoires, et d'autres, numérotés, sont spécifiques à chaque chapitre.

Fatigue : Cette piste indique combien de cartes Action les joueurs doivent piocher à chaque phase de préparation. Cette piste est en lien direct avec la piste de Vitae. Lorsque le pion Vitae fait un tour complet, il faut immédiatement déplacer le curseur Fatigue d'un cran vers la case "The End".

Héros : Ce sont les personnages joués. Ils sont représentés par des figurines, des plateaux individuels, un deck de cartes Action et un deck de cartes Action Héroïque.

Insaisissable : Certains Sorts comme l'Invisibilité donnent cette faculté aux Héros. Le Héros Insaisissable ignore les Capacités des Ennemis Cible prioritaire, Gardien et Pour-suite. Il peut fuir sans pénalité et n'est jamais poursuivi.

Invisible : Les Héros peuvent se rendre Invisibles par un sort ou une potion. Remplacez immédiatement la figurine du Héros par celle translucide. Le Héros Invisible gagne la faculté Insaisissable et bénéficie de +2 pour ses actions de Combat.

Il ne peut pas réaliser les Actions scénarisées réservées aux Héros visibles (icône) et n'est pas affecté par les pictogrammes ayant l'icône Visible.

Invulnérable : Le Héros ne fait perdre au groupe aucune Vitae hormis ses jetons Frayeur. Même invulnérable, le groupe perdra de la Vitae à cause du Stress en fin de tour.

Lieu : Les figurines des Héros sont déplacées sur des fiches numérotées appelées Lieux, spécifiques à chaque chapitre.



Sur chaque Lieu, des flèches indiquent le numéro des autres Lieux accessibles, et la difficulté de l'action de déplacement nécessaire pour y accéder.

Dès qu'un Héros se rend sur un nouveau Lieu, ce Lieu est révélé au groupe.

Un Lieu vide est un Lieu révélé sur lequel il n'y a aucune figurines de Héros. Pour éviter un éparpillement de ces fiches sur la table de jeu, il est conseillé de ranger les Lieux vides en les superposant mais en laissant apparaître le bandeau supérieur.

Sauf indication contraire, lorsqu'un Lieu est révélé, il apparaît sur sa face A et il est interdit de regarder la face B.

Menace : Il s'agit de l'état d'alerte des Ennemis des Héros. Elle est représentée par une piste divisée en 3 paliers. En fonction du palier, une valeur de Menace indique le nombre d'Ennemis aléatoires à piocher, le Stress des Héros et les dégâts que subit le groupe dans certains Lieux.

Il y a 3 cartes Menace parmi le deck Ennemis aléatoires ainsi que des pictogrammes Menace sur certains Lieux et sur des cartes Récit qui font automatiquement augmenter le marqueur Menace. Le sort Charme Magique et certaines cartes Récit font baisser le marqueur Menace.

Objectifs : Les Objectifs principaux sont représentés par des étoiles rouges et les secondaires par des étoiles noires que l'on retrouve sur des cartes Récit. Le nombre d'Objectifs exigé est indiqué pour chaque chapitre sur la carte Condition de victoire et dépend du nombre de joueurs.

Lorsque les joueurs ont obtenu le nombre d'étoiles requis, la partie se termine à la fin du tour.

Premier entrant : Lorsqu'un Héros entre dans un Lieu où ne se trouve pas un autre Héros, il est automatiquement désigné comme Premier entrant. Lorsque plusieurs Héros décident d'entrer dans le même Lieu simultanément, les joueurs décident qui est le premier entrant. Le joueur ainsi désigné appliquera les effets du Lieu et son Héros en subira

Crédits

Un jeu de : Marc André

Equipe de développement : Jim Gaudin, Jérôme Oyhenart, Hicham Ayoub Bedran, Gérald Cattiaux, Catherine André

Textes : Marc André, Romain Delplancq

Graphismes : Franck Achard, Jérôme Oyhenart

Illustrations des Lieux : Guillaume Tavernier

Personnages de Lieux : Guillaume Tavernier, Medhi Merrouche, Johann Misset

Illustrations de couverture et des Héros : Magali Ville-neuve

les conséquences lorsqu'elles ne s'appliquent pas à l'ensemble des Héros présents dans ce Lieu.

Réaction : C'est une phase qui clôt un tour de jeu, durant laquelle le groupe subit, dans l'ordre, le Stress, les effets des jetons (Poison, Fracture et Frayeur), les attaques des Ennemis et les effets de Réaction des Lieux occupés par les Héros (pictogrammes au bas des Lieux).

Récit : Ce sont les cartes scénarisées d'un chapitre. Elles peuvent indiquer une situation narrative, donner des instructions de jeu, ou représenter un objet. Certaines seront conservées pendant le chapitre (et seront parfois nécessaires pour débloquer certains effets de jeu), mais jamais d'un chapitre à l'autre.

Stress : Le groupe de Héros est confronté à des situations périlleuses, représentées par une perte de Vitae systématique égale à la valeur de Menace, au début de chaque phase de Réaction.

Vitae : C'est une piste qui fait le tour du plateau de jeu. Elle représente la santé physique et mentale du groupe de Héros. Lorsque le jeton Vitae fait un tour complet, le niveau de fatigue du groupe augmente. La Vitae peut être récupérée grâce à des soins (magique) sans toutefois dépasser 30, et sans impact sur le niveau de Fatigue.

Illustrations des Ennemis : Dogan Oztel, Mark Tarrisse, Sébastien Raymond, Prosper Tripaldi, Mary Glaig*, Arthur Riper, Loïc Canavaggia, Nastya Lehn*, Paul Vérité, Roman Semenenko, Sabrina Tobal, Tomas Brissot, Vincent Lefevre, William Bonhotal, Borja Pindado, Felix Donadio, Johann Bodin, Matthieu Fouchier, Robin Lagofun, Stephane Poinot, Anaïs Ferreira, Gabriel Bulik, Tarik Boussekine

Potions : Anaïs Ferreira

Cartes Quête : Marine Monthillot « Garnouille »

Sculpteur : Thierry Masson

ACTIONS DES HÉROS



Déplacement



Combat



Force



Observation



Précision



Persuasion

LES LIEUX



Face A



Face B



Cadenas



Flèche avec poursuite



Flèche sans poursuite



Action scénarisée

EFFETS DES LIEUX



FOND ROUGE

S'applique au Premier entrant ou à chaque entrant s'il ont le symbole « Chaque Héros ».



FOND BLEU

S'applique au Premier entrant et aux Héros présents sur un Lieu lors du passage en face B.



FOND ORANGE

S'applique lors de la phase de Réaction si au moins un Héros est sur le Lieu.



ENNEMIS ALÉATOIRES

Piochez autant de cartes Ennemi aléatoire que la Valeur de Menace.



ENNEMI SCÉNARISÉ

Prenez la carte Ennemi scénarisé du numéro indiqué, si elle est encore dans la pioche.



MENACE

Augmentez la Menace de 1.



EMBUSCADE

Les Ennemis présents sur le Lieu attaquent immédiatement.



DÉGÂTS

Le groupe perd autant de Vitae que la Valeur de Menace.



RÉCIT

Prenez la carte Récit du numéro indiqué. Si elle n'est plus dans la pioche, il n'y a pas d'effet.



VISIBILITÉ ÉTENDUE

Si le lieu indiqué n'a pas encore été révélé, placez-le sur la table. Il est considéré comme révélé.



ANTI-MAGIE

Les Héros ne peuvent lancer aucun sort sur le Lieu et leurs effets de sorts sont annulés.



PORTAIL MAGIQUE

Placez un Portail de téléportation sur le Lieu.



ICÔNES SPÉCIALES

Appliquez leur effet si vous possédez les cartes qui les expliquent, sinon ignorez-les.



SABLIER

Posez un jeton Sablier sur le lieu.



ALERTE

Si au moins un Ennemi se trouve sur le Lieu, l'alerte est donnée et vous augmentez la Menace de 1.



PASSAGE EN FACE B

Le lieu passe automatiquement en face B. Réolvez les éventuels effets qui s'appliquent alors.



NOYADE

Le groupe perd autant de Vitae que le chiffre indiqué si un Ennemi présent sur le Lieu possède la Capacité Aquatique.



Ne s'applique qu'aux Héros visibles.

CAPACITÉS DES ENNEMIS



CIBLE PRIORITAIRE

Ils doivent être éliminés en premier dans un Combat.



GARDIEN

Cette Capacité empêche le Héros Engagé de s'enfuir tant que cet Ennemi n'est pas éliminé.



POURSUITE

L'Ennemi poursuivra un Héros qui s'enfuit par une flèche sans poursuite.



RAGE

Les dégâts infligés par boucliers de tous les ennemis engagés avec le Héros sont de 2 au lieu de 1.



ANTI-MAGIE

Les Héros ne peuvent lancer aucun sort sur le Lieu et leurs effets de sorts sont annulés.



POISON

Quand l'Ennemi est révélé, prenez un jeton Poison.*



BRUTALITÉ

Lors de la phase de Réaction, prenez un jeton Fracture.* La difficulté de déplacement de votre Héros est augmentée de 1 par jeton Fracture.



ENTRAVE

Quand l'Ennemi est révélé, le Héros engagé perd immédiatement une carte de sa main.



REDOUTABLE

À chaque fois que l'Ennemi inflige des dégâts, le groupe perd, en plus, autant de Vitae que la valeur indiquée dans la Capacité.



FRAYEUR

Quand l'Ennemi est révélé, TOUS les Héros présents dans le Lieu prennent un jeton Frayeur.* Le résultat d'une Action de combat du Héros est diminué de 1 par jeton Frayeur.



STUPEUR

Quand l'Ennemi est révélé, tous les Ennemis dans le Lieu attaquent immédiatement.



AQUATIQUE

Lors de la phase Réaction, l'Ennemi active l'éventuel effet de Réaction de Lieu Noyade.



OLFACTIF

Les Ennemis dotés de cette capacité restent engagés avec un Héros invisible, et infligent des dégâts selon les règles habituelles.

*Lors de la phase de Réaction, le groupe perd 1 Vitae par jeton Fracture, Poison et Frayeur.