



ARTO

Règles

Quentin Muller et Julien Conseil



RÈGLES DU JEU



AGE 10+



30-75'



2 - 5

Vous qui vous aventurez dans cette grotte, prenez garde ! Nombre de dangers vous y attendent. Des embûches surgiront et des monstres n'attendent qu'une frêle victime telle que vous ! Pour vous en sortir, surveillez vos arrières et ne faites confiance à aucun de vos adversaires.

Jadis, les dieux ont abandonné des armes sacrées qui pourraient vous aider à conquérir l'âme d'Urto. Serez-vous assez fort et malin pour convaincre Urto que vous êtes l'élu ? Rien n'est moins sûr !

MATÉRIEL

Jetons

- | | | | | |
|------------------------|----------------------|---------------|---------------------|-------------------------|
| x17 Torche | x5 Champignon | x11 Monstre | x4 Défense | x5 Vie |
| x5 Torche + événement | x17 Renommée | x5 Raccourci | x4 Piège à Blook | x5 Mana |
| x5 Torche + fontaine | x13 Renommée double | x4 Attaque | x1 -2 point de vie | x2 Piocher un Artéfact |
- x1 Alpha

Cartes

- | | | |
|----------------|--------------|---------------|
| x36 Évènement | x33 Monstre | x38 Artéfact |
|----------------|--------------|---------------|

Dés

- | | | |
|-------------------|----------------------------|---------------------|
| x2 Dé 8 | x1 Trompettes de Renommée | x1 Plateau de jeu |
| x1 Dé de Fouille | x1 Marteau de Tellur | x1 Livret de règles |
| x3 Dé 6 | x1 Faux d'Ankou | x1 Sac |
| | | x5 Meeple |
| | | x5 Fiches de héros |

L'HISTOIRE

Ainsi est dessinée la carte du Royaume

La péninsule d'**Azura** est un garde-manger ancestral. Ses terres riches et arables en ont fait le grenier de tout le royaume. Cet endroit est peuplé par les descendants des Anciens Hommes. Paysages chatoyants, rues remplies de tavernes dans lesquelles tout peut s'acheter et se vendre, gibier dans les forêts et récoltes abondantes, Azura pourrait se définir comme un paradis. De plus, ce royaume est le dernier détenteur de l'âme d'Urto. Le champion local est un dénommé Sank'aa.

Le désert d'**Opale** se situe à l'ouest du royaume. La seconde lune a, depuis plusieurs millénaires, dévié de son orbite. Dès lors, cet endroit s'est transformé en un désert de glace la moitié de l'année et en un désert brûlant la seconde moitié. Personne ne sait vraiment qui pourrait vivre ici, mais un chapitre du Grand Livre prédit que des êtres sans visage ni conscience y auraient élu domicile, probablement sous terre. C'est ici qu'est né Molésor.

Le territoire de **Morganite**, terre désolée, se divise entre marécages, abîmes fumants et falaises tranchantes comme des lames de rasoir. Il est infesté par des créatures sournoises et malveillantes. Les rares tentatives d'intrusion dans ces terres par d'autres factions se sont soldées par de violents carnages. Selon les rumeurs, une sorte de conscience commune relierait ces créatures et serait fortement influencée par leur leader, un "gobeur de viscères" du nom d'Arminius. Ce dernier fera personnellement le déplacement vers la grotte d'Urto pour s'emparer de l'âme. Cette terre et ses horribles créatures sont si inhospitalières que des contes les décrivant sont toujours utilisés pour effrayer les enfants.

La région d'**Emerald** est le fief des mages noirs, une confrérie secrète qui a pris le parti d'asservir toute forme de vie existante par la magie afin d'atteindre son unique but: ramener leur Créateur à la vie. Il est l'alpha et l'oméga et l'âme d'Urto serait une source fantastique d'énergie afin d'accélérer son retour d'entre les morts. Dans cette optique, les Frères-Fondateurs éduquent une recrue, Oriandre. Elle honorera leurs attentes !

La forêt d'**Onyx** est la plus grande et aussi la plus vieille des forêts du royaume. C'est de ce lieu unique que toute vie végétale dans le royaume tire son énergie. Il est difficile d'en décrire la population tant celle-ci est variée mais s'il est un point sur lequel tout le monde s'accorde, c'est que ses habitants les plus craints et les plus sages sont d'imposants arbres dotés d'une intelligence supérieure et de la capacité de se mouvoir rapidement. Ils ne se sont jamais vraiment mêlés des affaires du royaume ni même inquiétés de ce qu'il s'y passait mais de récents méfaits commis sur leurs terres ont mis fin à cela. Il est désormais indispensable pour eux de montrer qu'ils sont là et qu'ils ne se laisseront pas faire. C'est Barbouaille, le plus brave des sages du conseil qui viendra représenter la forêt d'Onyx pour la première fois dans la grotte d'Urto.

L'âme, la grotte, de quoi s'agit-il ?

Aujourd'hui est un triste jour pour la péninsule d'Azura. Leur puissant et vénérable champion, maître PaK'aa a rendu paisiblement son dernier soupir au terme d'une très longue vie de dévouement. 203 ans de combats et de victoires sur les champs de bataille ont forgé sa légende. Sa longévité et sa puissance, il les tenait d'un pouvoir ancien : l'âme d'Urto. Celle-ci résidait dans sa lame, faveur d'Urto depuis sa victoire dans la grotte.

A présent, cette âme s'en est retournée habiter la grotte sacrée et il lui tarde de voir débarquer les nouveaux prétendants à ce pouvoir. Les 5 grandes nations qui constituent le royaume de Mehorina vont tenter de se l'approprier en envoyant leur meilleur champion dans la grotte sacrée.

Quel genre de quête ?

Après une course dans la grotte durant laquelle chaque champion et championne évitera de mourir prématurément, il faudra encore réussir à convaincre Urto que vous êtes celui ou celle qui a traversé les embûches avec le plus d'aisance car Urto ne récompensera pas obligatoirement le plus rapide !

Urto est le gardien de la grotte nommé et formé par les Dieux. Choisir l' élu ne sera pas aisé, car dépendront de son choix, la vaillance, la rapidité et la fortune du futur porteur de l'âme.

LES HÉROS

Sank'aa



Beau-fils par alliance du roi Rocket, souverain d'Azura, Sank'aa est le héros de guerre le plus décoré de sa génération. Hormis son goût immodéré pour la boisson, les jeux d'argent et les blagues vulgaires, sa bravoure et son habileté au combat font de lui le candidat idéal pour ramener l'âme d'Urto au pays.

Arminius



La conscience collective, voici un concept qui échappera toujours aux autres nations. La Morganite est habitée par un nombre incalculable de créatures et le concept d'individualisme et de performance personnelle leur échappera toujours. Cependant, depuis peu, un être abject et malfaisant s'est hissé en haut de la chaîne alimentaire. Contrôler la Morganite ne lui suffit plus et grâce à l'âme d'Urto, il étendra bientôt sa puissance.

Oriandre



Magnifique prodige de la sorcellerie aux yeux vert émeraude, elle est la plus jeune recrue à intégrer l'élite des mages noirs. Froide et implacable, elle ne fait pas de quartier envers ceux qui se dresseront devant la volonté de sa confrérie. Les Frères-Fondateurs placent toute leur confiance en Oriandre.

Molésor



Cet être mystérieux fut conçu lors d'une réunion séculaire entre les grands magiciens de Méhorina, dans le Bois Des Soupirs. Lors d'un rituel, ils lancèrent un sort interdit et en perdirent le contrôle. Molésor naquit alors de leurs incantations. Leur créature ne méritait pas de vivre mais pas non plus de mourir. Les mages décidèrent de l'exiler vers la prison de Za ' Tralac. Sur le navire qui l'y amenait, Molésor brisa ses fers, tua l'équipage ainsi que le champion opalien qui se rendait à la grotte sacrée et décida de devenir le nouvel élu.

Barbouaille



Riche de plus de 400 ans d'expérience en tant que gardien de la forêt d'Onyx, ce n'est que récemment qu'il a intégré le cercle des Sages du Conseil, faisant de lui le plus jeune mais aussi le plus brave de ses pairs. C'est lui qui réussit à convaincre ses semblables qu'ils devaient sortir de l'ombre et tenter de s'emparer de l'âme d'Urto afin de rétablir le respect de la vie végétale.



Urto, le gardien de la grotte

Chapitre 1:

GLOSSAIRE

PvP: Player-versus Player (Joueur contre Joueur)

PR: Point de renommée

PvM: Player versus Monster (Joueur contre Monstre)

PM: Point de mouvement

Chapitre 2:

FICHE DE HÉROS

Choisissez votre héros ou, si l'hésitation règne, tirez-les au sort.



1

Placez les jetons vie et mana sur les cases correspondantes en surbrillance de votre barre de mana (en haut) et votre barre de vie (en bas) . Ces cases représentent votre capacité maximum.

2

Voici les caractéristiques uniques liées à votre héros.

3

La couleur du cadre correspond à la couleur de votre meeples.

Il est aussi possible de jouer en mode standard. Les joueurs n'ont ni bonus ni malus et tout le monde joue avec 10 pts de mana et 15 pts de vie.

Chapitre 3:

MISE EN PLACE

❗ A **2 joueurs**, les cases noircies ne sont pas utilisées et vous prendrez en compte les annotations en bleues ci-dessous.

1 Les cartes artefact, évènement et monstre sont mélangées. Des pioches sont dressées (faces cachées) à portée de main.

Mettez de côté les artefacts Marteau de Tellur, Trompettes de Renommée et Faux d'Ankou.

2 Placez le Marteau de Tellur et les Trompettes de Renommée sur leur stèle et la Faux d'Ankou au sommet. **Choisissez entre le Marteau et les Trompettes.**

3 Placez le dé de fouille (dé à 12 faces) à côté du plateau.

4 Placez les jetons dans le sac (11x monstres / 17x torches / 5x torche + évènement / 5x torches + fontaine / 5x raccourci / 5x champignon / 7x renommée / 3x renommée double). Gardez les autres jetons à portée de main.

5 Les meeplès sont placés sur la case « START ».

6 Placez 5 cartes monstre « l'Alpha » (face à l'endroit) à côté du plateau. Placez le jeton Alpha au centre du plateau.

7 Placez 1 jeton « piochez un artefact » sur chacune des ces 2 cases. **1 seul jeton sur le côté choisi.**

8 Chaque joueur pioche 2 artefacts face cachée et en choisit 1. Les cartes restantes sont mélangées avec le reste du paquet.

9 Le joueur à l'âme la plus pure commence.



Si seuls de vils héros ont pris place à la table, on pourra tout aussi bien le tirer au sort.

Chapitre 4:

À VOTRE TOUR

Déroulement du tour de jeu

Le Repos :

En début de tour, vous pouvez choisir de ne faire aucune action (sauf lancer votre dé divin si vous en possédez un). La chaleur du feu de camp vous permet de regagner 1 point vie et 1 point de mana.



Vous ne pouvez pas vous reposer 2 fois consécutivement et le repos est interdit sur les cases monstres (cela serait bien évidemment trop aventureux).

Phase A : Choisissez votre chemin

Toutes les directions sont possibles, annoncez simplement votre futur déplacement à vos adversaires afin d'éviter toute confusion.

Avant ou après votre mouvement, vous avez la possibilité d'engager un combat contre un autre joueur (*Voir chapitre 5*).
Max. 1 combat PVP par tour.

Phase B : Piochez un jeton !!

Dans le cas où la case annoncée n'a pas encore été découverte par un autre joueur, piochez un jeton. Dans les 2 cas, appliquez les effets indiqués à la page suivante.



Phase C (facultatif): Le sprint !!



Pour 2 points de vie, il vous est possible d'avancer d'une case supplémentaire. Refaites les actions depuis la phase A.



Se dissimuler d'un monstre ou le combattre empêche le sprint pour ce tour !!



Les jetons



Torche

Vous découvrez une case éclairée d'une douce lumière qu'il vous est possible de fouiller si vous le souhaitez.

Vous êtes aventurier dans l'âme et décidez d'inspecter la case. Jetez le dé de fouille (fig.1).

À quoi correspond votre jet ?

(fig.1)



Cool !! Une petite potion de vitalité, récupérez 1 point de vie.



2

Un coffre ? Que contient-il ?
Piochez une carte artefact.
(Voir Chapitre 7)



4/5/6

Vos recherches réveillent une créature malfaisante, piochez une carte monstre.
(Voir Chapitre 5)



11/12



1

Pas de chance, l'Alpha vous a entendu et se jette sur vous. Combattez-le ! (Voir Chapitre 6). Si il n'y a plus de cartes Alpha, piochez une carte monstre.



3

Ça tombe bien !! une petite racine de mana, récupérez 1 point de mana.



7/8/9/10

Votre exploration est fructueuse, piochez une carte évènement.
(Voir Chapitre 7)



Les actions sont identiques à une case torche standard mais vous devrez d'abord piocher une carte évènement (Voir Chapitre 7)



Au lieu de fouiller la case vous pouvez choisir de faire un don à la fontaine. Sacrifiez un point de mana ou plus pour en recevoir autant en point de vie. L'inverse fonctionne également.

Raccourci

Au hasard de votre chemin, vous tombez sur un raccourci. Ce dernier vous permet d'avancer d'une case supplémentaire dans la direction de votre choix. Piochez un nouveau jeton dans le sac si la case suivante n'est pas découverte.



Renommée

La grotte sacrée est parsemée de vestiges pouvant vous apporter de la renommée auprès d'Urto en fin de partie. Si vous piochez l'un de ces jetons conservez-le puis repiochez un jeton afin de continuer votre quête.



Champignon

La grotte sacrée est parsemée d'énormes monstruosité fongiques qui bloquent l'accès à certaines cases. Dans le cas où vous piocheriez un champignon, tentez de le détruire pour accéder à la case.

Pour le détruire, faites un jet d'Attaque d'au moins **5** avec votre dé de combat, magie autorisée (*Voir Chapitre 10*)

Destruction réussie: Piochez à nouveau un jeton pour découvrir quelle case se cachait derrière le champignon. Prenez la place du champignon et placez-le sur une case de votre choix (découverte ou non).



Destruction ratée: Laissez le champignon sur la case, vous n'avancez pas et vous passez votre tour. Au prochain tour, vous ou un autre joueur, pourrez choisir de contourner ou de détruire le champignon.



Il est possible de cumuler plusieurs champignons sur une case, mais pas de les placer sur une case occupée par un joueur. Si plusieurs champignons se trouvent sur une même case, ils peuvent tous être combattus pendant le même tour.

Monstre

Cette case est occupée par un nid de monstres. Vous devez combattre un monstre (*Voir Chapitre 5*).

!!! Il n'est pas possible d'engager un combat contre un autre joueur sur une case monstre.



Divers

Les jetons ci-dessous n'entrent pas dans la composition initiale du sac. Gardez-les néanmoins non loin du plateau.



Jetons de défense. Lié à un événement, chaque jeton vous prémunit d'un point de dégât; à utiliser en PVP ou PVM.



Piège à Blook. Ce jeton est lié à une carte événement, lisez le descriptif d'utilisation sur la carte.



Jetons d'attaque. Lié à un événement, chaque jeton vous octroiera un point d'attaque; à utiliser avant un combat PVP ou PVM.



-2 pts de vie. Ce jeton est lié à une carte artefact, lisez le descriptif d'utilisation sur la carte.

Vous arrivez sur une case monstre ou vous en réveillez un lors d'une exploration liée au dé de fouille. Cela signifie que vous allez être confronté à une créature : piochez une carte monstre.

2 moyens de résoudre une rencontre avec une créature

- Il y a deux moyens d'engager le combat ! pensez à renforcer votre arme (*Voir Chapitre 10*). Le combat peut durer plusieurs tours, jusqu'à la mort du joueur ou de la créature.
- La créature vous paraît trop coriace, vous préférez vous dissimuler afin d'éviter le combat, il vous en coûtera **1 point de mana**. Se dissimuler est aussi possible durant le combat avant votre jet de dé.

 Par défaut, chaque héros combat avec un dé 6

Voici comment lire une carte monstre

- 1 Le résultat du jet d'attaque du monstre.
- 2 Les points de vie, soit le nombre de points de dégâts que vous devez infliger pour le vaincre.
- 3 Les points de renommée (PR) que vous récupérez en battant la créature. Gardez cette carte après votre victoire pour le décompte final.
- 4 Certaines créatures offrent parfois une autre récompense (ex. 2 points de mana).

Comment les vaincre ?

- Si le jet de combat du joueur est égal à l'attaque du monstre, ni le joueur ni le monstre ne subissent de dégât.
- Si le jet de combat du joueur est inférieur à l'attaque du monstre, le joueur subit la différence en perte de points de vie.
- Si le jet de combat du joueur est supérieur à l'attaque du monstre, le Monstre subit la différence en perte de points de vie.



Quand la pioche est épuisée, les cases monstres deviennent des cases torches.

Exemple de combat PvM

Statistiques des opposants:



7 ♥



Jet de combat N° 1:



VS



Joueur perd:

-1 ♥

(5 - 4)

Jet de combat N° 2:



VS



Monstre perd:

-1 ♥

(6 - 5)

Jet de combat N° 3:



VS



Monstre perd:

-1 ♥

(6 - 5)

Statistiques finales:



6 ♥



Victoire !!

*N'oubliez pas de récupérer la carte
monstre pour le décompte final*



Le combat PvP (Player versus player)

Lorsque vous vous trouvez sur la même case qu'un autre joueur, vous pouvez l'attaquer. Attention : le combat ne dure **qu'un seul tour**. Les deux joueurs lancent simultanément leurs dés de combat. La différence entre les deux dés correspond à la somme de dégâts qui sera infligée au joueur ayant réalisé le jet le plus faible. N'oubliez pas vos éventuels bonus, pièces d'équipement ou magie (*Voir Chapitre 10*).



Le joueur qui engage le combat en PvP gagnera 1 point de renommée



Ce n'est pas que les héros ne soient spécialement couards mais, mieux vaut garder ses forces pour affronter les dangers réels et se contenter de ne bander ses muscles que pour impressionner à la taverne, non?

Chapitre 6:

L'ALPHA

L'Alpha est une créature qui se nourrit de la peur de ses victimes. Nombreux sont les héros qui ont tenté de lui ôter la vie mais la bête renaît toujours de ses cendres, réanimée par l'énergie vitale dont elle a allégé ses victimes.

Un combat contre l'Alpha (fig.1) se déroule tel un combat PvM standard. Néanmoins, des milliers d'années à guetter ses proies depuis son rocher ont fini par pétrifier partiellement l'Alpha. C'est pourquoi, si vous voulez volontairement attaquer l'Alpha, vous ne le trouverez que sur la case centrale du plateau. Pour les plus malchanceux, un résultat de 1 sur le dé de fouille activera un combat avec l'Alpha.



(fig.1)

Une autre particularité de l'Alpha réside dans le fait que vous pourrez le tuer un maximum de 5 fois. Passé ce cap, retirez le jeton Alpha (fig.2) et révélez la case monstre. Dès lors, le résultat 1 du dé de fouille déclenchera un combat contre un monstre



Il est tentant de vouloir tuer l'Alpha pour la forte renommée qu'il octroie. Cependant, veillez à avoir un bon équipement ou suffisamment de mana pour l'affronter, ça serait dommage de nous quitter si vite !!



(fig.2)

Si par malchance l'Alpha vous attaque (1 sur le dé de fouille) et que vous n'y êtes pas préparé, utiliser 1 pt de mana pour vous dissimuler pourrait s'avérer judicieux.

LES CARTES

Les artefacts

Vous trouverez de nombreux trésors dans la grotte sacrée, il existe 3 moyens de s'en procurer.

1. Obtenir un jet de 4, 5 ou 6 sur le dé de fouille.
2. Jeter un des deux dés divins qui offre chacun une chance sur six d'obtenir un artefact.
3. Être le premier à se rendre sur une case où se trouve 1 jeton artefact et s'en emparer.

Types d'artefacts

Vert = artefact de type ARME

Votre inventaire peut contenir plus d'une arme. Dans ce cas, en combat, vous devrez choisir 1 arme pour ce tour. L'arme peut changer à chaque combat. NB: Molésor peut utiliser 2 armes par combat et Barbouaille aucune.

Rose = artefact à utilisation UNIQUE

Ce type de carte peut être utilisé un nombre limité de fois à n'importe quel moment du jeu. Cette carte est ensuite défaussée.

Jaune = artefact à utilisation PERMANENTE

Ce type d'artefact peut être utilisé tout au long de la partie dans les limites des indications de la carte.

- ! Vous pouvez jouer une carte artefact à n'importe quel moment de la partie et rien ne vous empêche de la révéler au dernier moment.
- ! Vous pouvez porter **maximum 3 artefacts**. Pour obtenir un nouvel artefact si vous en avez déjà 3, vous devrez vous séparer de l'un d'eux. Pour ce faire, piochez la carte et décidez si vous voulez faire des changements.



(fig.1)

Les artefacts divins

Ces 3 cartes (fig.1) sont considérées comme des artefacts divins et ne peuvent être récupérées que si vous vous emparez des dés divins correspondants. Ces artefacts entrent en compte dans la limite des 3 artefacts maximum. Vous ne pouvez posséder qu'un artefact divin.



Les évènements

Un évènement peut survenir lors d'une fouille sur une case torche (Voir Chapitre 4). Piochez la carte, lisez-la à haute voix puis appliquez-en les effets.



Chapitre 8:

LES DÉES

Les armes divines

Ces puissances ancestrales peuvent être utilisées **1 unique fois** en fin de tour.



Trompettes de Renommée

Augmentez votre renommée



Gagnez
1 PR



Gagnez
2 PR



Volez 1 PR à
tous les joueurs



Gagnez 1 point
de mana



Piochez un
artefact



Echec: perdez
1 point de vie



Marteau de Tellur

Provoquez des éboulements dans la grotte



Éboulement: le ou les joueurs
présent(s) sur 1 case de votre
choix subissent 1 dégat.



Éboulement double: Le ou les
joueur(s) présents sur 1 case de
votre choix subissent 2 dégâts



Éboulement global; Tous
vos adversaires subissent
1 dégat



Echec: perdez
1 point de vie



Gagnez 1 point de mana



Piochez un artefact



***Vous subirez également les effets des éboulements
si vous vous trouvez sur la case ciblée.***



La faux d'Ankou

Maudissez-les tous!



Tous les adversaires perdent 1, 2 ou 3 points
de vie



Le dé de Fouille

Ce dé à 12 faces vous guidera dans vos recherches sur des cases torches. Rien ne vous oblige à en faire usage car attention, la curiosité peut être un vilain défaut.

Les dés de combat

 Il en existe 2 types:

1. Les dés à 6 faces standards qui équipent tous les héros dès le début de leur aventure.
2. Les dés à 8 faces: dés plus puissants qui peuvent être gagnés grâce à des cartes artefacts ou en payant 5 points de mana (Voir Chapitre 10).

Les dés de combats sont utilisés pour le PVM, PVP ou pour se défendre dans certains événements.



Chapitre 9:

POINTS DE VIE



Effectuez un sprint vous coûtera 2 points de vie. *(Voir Chapitre 4, phase C)*

Lorsque vous perdez votre dernier point de vie vous êtes mort. Cependant mourir n'est pas forcément définitif, certains artefacts ou pouvoirs vous permettront de revenir à la vie. Dans ce cas, revenez avec les points de mana et l'équipement qui étaient en votre possession avant votre mort.

N.B.: Molésor peut également revenir à la vie.

Chapitre 10:

MAGIE



A tout moment, moyennant des points de mana, chaque joueur peut faire usage de la magie pour obtenir les avantages suivants:

1 point: Invoque les dieux de la chance et relancez votre dé de combat. Il est possible de relancer un jet autant de fois que possible.

1 point: Se dissimuler d'un adversaire (si l'action est faite durant le combat, finissez le décompte de dégâts au préalable)

5 points: A ce prix, renforcez définitivement votre arme et jouez désormais avec un dé de combat à 8 faces.



1 à 3 points: Pour toute la durée de votre combat à venir, vous avez également la possibilité de renforcer votre dé de combat. Il vous suffira juste d'annoncer le montant de mana que vous voulez investir définitivement AVANT un combat.

N.B.: Si plusieurs champignons se trouvent sur une même case, l'effet de renforcement s'applique pour tous les champignons.

Exemple: Sank'aa souhaite investir 2 points de mana pour tuer un monstre



Jet de combat N° 1:

	+2		VS		Monstre perd:	-2		(7 - 5)
--	----	--	----	--	---------------	----	--	---------

Si le combat avait duré plusieurs tours, le « +2 » serait appliqué à chaque jet.



La magie affecte **UNIQUEMENT** les dés à 6 ou 8 faces lors de combat.

Le premier joueur accédant à Urto pourra s'emparer de la Faux d'Ankou et pourra, dès lors et à chacun de ses prochains tours lancer le dé correspondant.

Les joueurs suivants qui accèdent à Urto ont terminé leur partie et se contentent de passer leur tour tant qu'il reste des héros dans la grotte.

Dès lors que vous poserez le pied sur la dernière case, vous ne subirez plus aucun effet des autres joueurs. La partie prend fin quand tous les joueurs sont arrivés ou morts.

Fin 1: Tous les joueurs sont morts, pas de vainqueur. Urto devra attendre la prochaine génération de champions.

Fin 2: Un seul joueur s'en sort vivant. Voici désigné le nouveau champion de Mehorina. L'âme d'Urto s'empresse de prendre possession de l'arme de l' élu.

Fin 3: Au moins 2 joueurs arrivent à la dernière salle. Urto doit faire un choix, prouvez-lui que vous êtes le plus digne d'être le nouvel élu. (Voir décompte final ci-dessous).

Décompte final

Faites le compte de vos richesses et autres trésors que vous auriez amassés en chemin. Votre état de santé, de magie ainsi que les PR sont comptabilisés. Le joueur avec le plus de points gagne.

Comptez 1 point par:  et  restants + vos  Jeton(s) de Renommée / carte(s) monstre / artefact(s) encore en main

En cas d'égalité: le joueur avec le plus grand nombre de point de renommée l'emporte. Si cela ne suffit pas vos points de vie, puis vos points de mana vous départageront..

RECUEIL DES HÉROS

Au long de vos nombreuses aventures, vous serez amené à marquer l'histoire. Saisissez les opportunités de rentrer dans la légende. Cochez, datez et signez votre exploit.



- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Survivant: Rencontrer Urto avec 1 pt de vie | <input type="checkbox"/> Best friends: Au moins 4 joueurs arrivent vivants sur la dernière case |
| <input type="checkbox"/> The Rock: Rencontrer Urto avec tous ses points de vie | <input type="checkbox"/> Médaille en chocolat: Mourir une case avant la fin |
| <input type="checkbox"/> Highlander: Arriver seul à la dernière case | <input type="checkbox"/> Une bonne fricassée: Piocher 2 champignons de suite |
| <input type="checkbox"/> Économe: Rencontrer Urto avec au moins 7 pts de mana | <input type="checkbox"/> Trop gros poisson: Mourir contre l'Alpha |
| <input type="checkbox"/> Tueur: Tuer 2 joueurs | <input type="checkbox"/> Conservateur: Garder les 2 mêmes artefacts jusqu'à la case finale |
| <input type="checkbox"/> Assassin: Tuer 3 joueurs | <input type="checkbox"/> Score insane: Finir la partie avec 50 pts |
| <input type="checkbox"/> Serial Killer: Tuer 4 joueurs | <input type="checkbox"/> Score vraiment insane: Finir la partie avec 60 pts |
| <input type="checkbox"/> La Chèvre: Enchaîner 3 échecs avec un dé divin | <input type="checkbox"/> Score « je n'ai plus les mots » : Finir la partie avec 70 pts |
| <input type="checkbox"/> Flash: Piocher 2 raccourcis de suite | |

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

F.A.Q

AIDE DE JEU

Tour de jeu

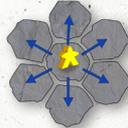
OPTIONNEL



REPOS: Ne faites pas les phases **A**, **B** et **C**
Regagnez 1  et 1 

A. CHOISISSEZ UN CHEMIN

B. PIOCHEZ UN JETON
(si la case est vide)



Avancez sur le jeton et appliquez les effets ci-dessous:



Torche: La case semble sûre et vous pouvez la fouiller



Champignon: Pour passer, vous devrez le détruire



⊗ Passez votre tour



Re-piochez un jeton, prenez la place du champignon et placez-le où bon vous semble



Raccourci: Avancez d'une case supplémentaire dans la direction de votre choix. Re-piochez un jeton.



Monstre: Piochez une carte monstre et combattez-le

C. OPTIONNEL



Sprint - Recommencez depuis le point A.
Interdit après avoir combattu un monstre - Max 1 fois/tour



PVP: Possible avant OU après votre déplacement. 1 fois/tour

D. FIN DE TOUR Utilisez votre arme divine



Explications de cartes

Artefacts



Utilisation permanente



Arme



Utilisation limitée
(A défausser après utilisation)

Evénements

Appliquez les effets immédiatement



Attaque du monstre:

Dans ce cas, vous devrez obtenir un jet de combat de 5 pour occasionner 1 dégât.



Points de vie du monstre

Dans ce cas, vous devrez occasionner 2 dégâts pour éliminer le monstre.



Point de Renommée (PR)

Chaque monstre éliminé offre une certaine quantité de PR.