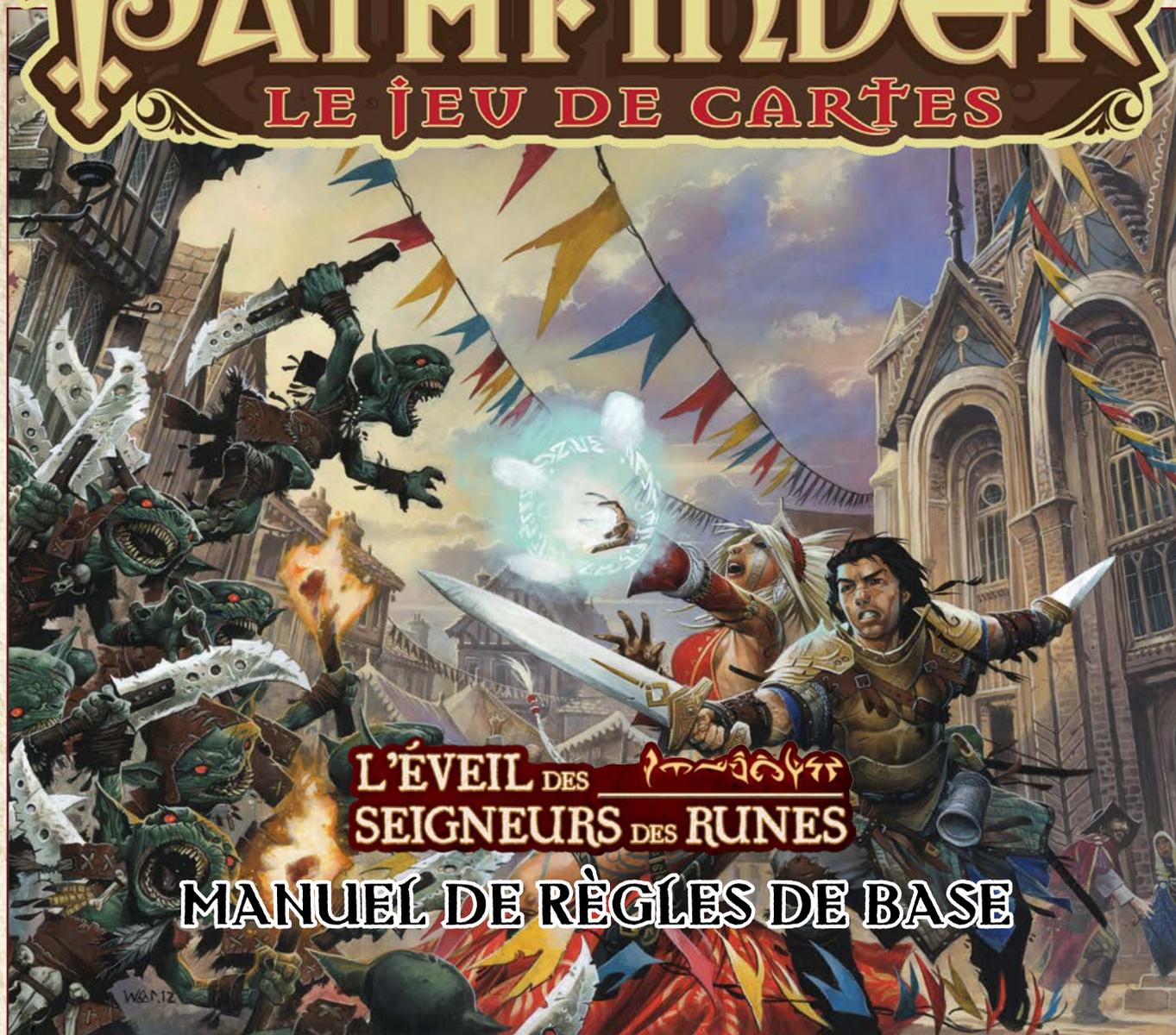


PATHFINDER

LE JEU DE CARTES



L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

MANUEL DE RÈGLES DE BASE

BIENVENUE EN VARISIE

C'EST UN ROYAUME PONCTUÉ DE RELIQUES MONOLITHIQUES DATANT D'UN EMPIRE DISPARU DEPUIS LONGTEMPS, UN PAYS RUDE MAIS MAJESTUEUX, AVEC D'IMMENSES FORÊTS ET DES PLAINES MOUTONNANTES QUI S'ÉTENDENT À PERTE DE VUE, UN PAYS BORDÉ PAR UNE MER GÉNÉREUSE ET DES PICS ACÉRÉS. SES HABITANTS SONT DE COURAGEUX PIONNIERS ET DES NOBLES QUI VIENNENT TOUT JUSTE DE GAGNER LEUR TITRE, DES GENS IMPATIENTS DE SE FAIRE UN NOM DANS CE PAYS AUSTÈRE. AU-DELÀ DES TERRES COLONISÉES, DES BÊTES ET DES GÉANTS QUI N'AVAIENT ENCORE JAMAIS FAIT FACE À L'AVANCÉE DE LA CIVILISATION RÔDENT DANS LES BOIS ET LES COLLINES. ILS ÉLIMINENT RAPIDEMENT LES IMPRUDENTS ET PERMETTENT AUX PLUS COURAGEUX D'ENTRER DANS LA LÉGENDE. POURTANT, PERSONNE NE PEUT PRÉTENDRE CONNAÎTRE TOUS LES SECRETS DE LA VARISIE, DANS LES OMBRES DE LAQUELLE UN MAL ANCESTRAL S'AGITE À NOUVEAU.

DE SOMBRES RUMEURS DISENT QUE LES SEIGNEURS DES RUNES SONT DE RETOUR MAIS CETTE HISTOIRE N'A PAS ENCORE ÉTÉ ÉCRITE ET VOUS SEULS POUVEZ DÉCIDER QUELLE EN SERA LA FIN.



LE PRINCIPE DU JEU

Dans Pathfinder le jeu de cartes, votre groupe d'aventuriers devra mener une véritable course contre la montre pour vaincre un dangereux adversaire. Chaque joueur possède un deck représentant son personnage. Dans la plupart des scénarios, vos personnages explorent diverses régions tandis qu'ils traquent leur ennemi. Ils doivent les nettoyer ou les protéger afin d'acculer cet adversaire avant la fin du temps imparti. Au fil des parties, vous allez terminer des scénarios, améliorer votre deck, personnaliser votre personnage et relever des défis de plus en plus ardu.

UNE MULTITUDE DE CARTES

Un étranger vous remet un mystérieux coffre aux trésors. Ouvrez-le et découvrez-y des merveilles telles que le monde de Golarion n'en avait encore jamais vues.

LES JEUX DE CARTES

L'Éveil des Seigneurs des runes, jeu de base, est un produit de la gamme Pathfinder le jeu de cartes. Cette boîte contient tout ce dont vous avez besoin pour des parties de 1 à 4 joueurs, y compris le jeu de cartes de base pour *L'Éveil des Seigneurs des runes*. Dans cette même boîte, vous trouverez votre premier jeu d'aventure, *Les Offrandes calcinées*, qui regroupe les cartes nécessaires pour raconter le premier chapitre de *L'Éveil des Seigneurs des runes*. Il y a d'autres jeux d'aventure, vendus séparément, qui permettent de poursuivre la campagne en ajoutant de nouvelles régions à explorer, de nouveaux adversaires, un butin encore plus conséquent et bien d'autres choses. *L'Extension personnages*, également vendue séparément, apporte de nouveaux personnages, de nouveaux monstres et de nouvelles cartes. Elle permet aussi de faire jouer jusqu'à 6 personnes.

Chaque carte est marquée de deux indicateurs : en haut de chacune, il y a le logo de la campagne tandis qu'en haut à droite, il y a une lettre ou un nombre qui indique à quel produit précis la carte appartient. Ce

LES ENCADRÉS DÉDIÉS AUX RÈGLES

Vous trouverez des encadrés semblables à celui-ci dans tout le livre de règles. Ils contiennent des règles générales qui méritent votre attention, alors veillez à bien les lire !

LES ENCADRÉS DÉDIÉS À LA STRATÉGIE

Vous trouverez aussi des encadrés semblables à celui-ci. Ils contiennent des conseils sur les stratégies de jeu à adopter. Si vous préférez développer vos propres stratégies au fil du jeu, vous pouvez vous dispenser de les lire : vous ne risquez pas de rater un point de règle.

LES ENCADRÉS DÉDIÉS AUX EXEMPLES

Ces encadrés contiennent des exemples. Ne ratez pas le tour de jeu complet donné en exemple page 20 !

peut être une lettre, comme un B (pour une carte du jeu de base) ou un P (*Extension personnages*). La numérotation de 1 à 6 indique auquel des six jeux d'aventure de *L'Éveil des Seigneurs des runes* la carte appartient.

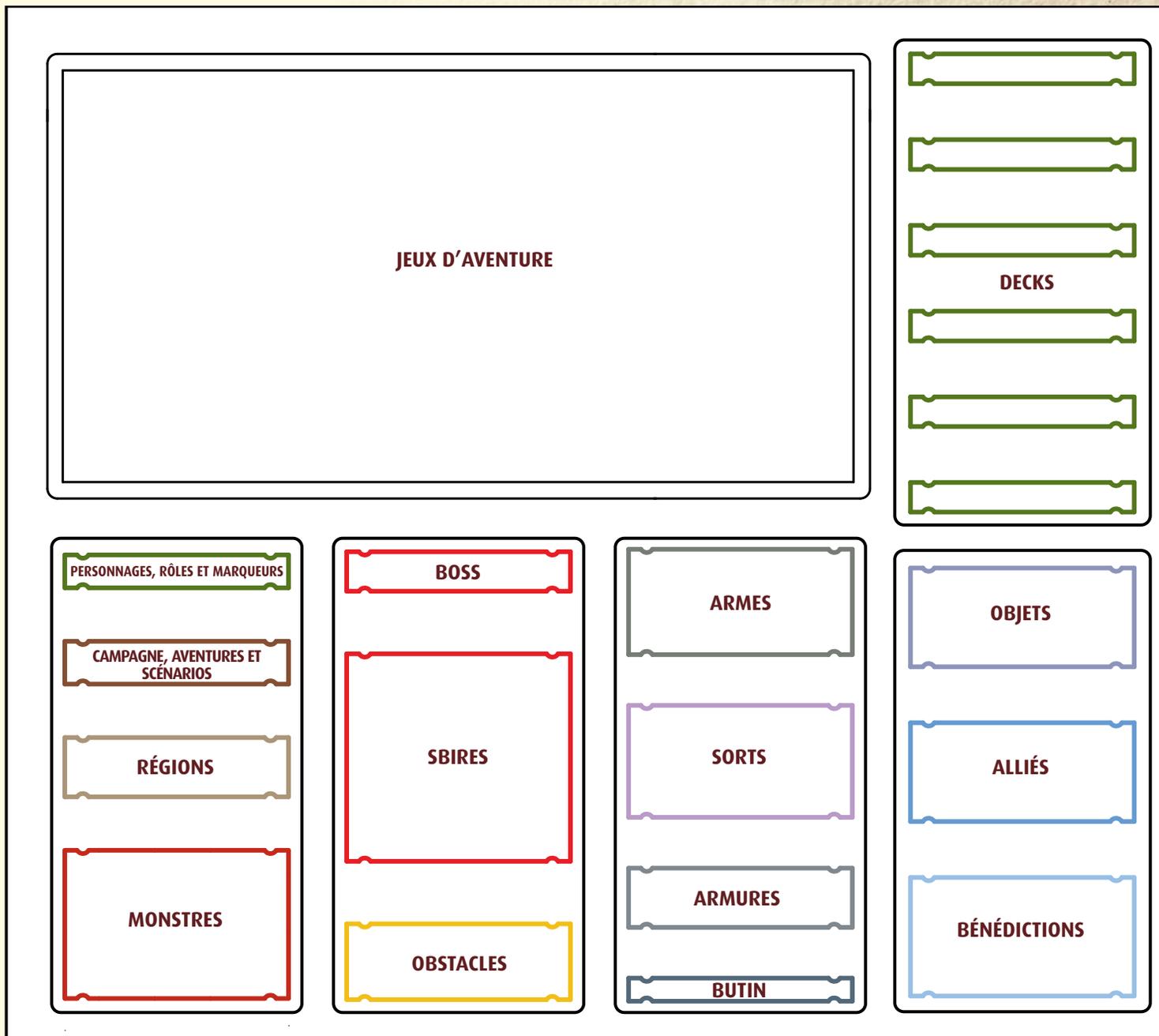
Le type de la carte est indiqué à gauche de sa lettre ou de son nombre. *Pathfinder le jeu de cartes* regroupe plus d'une dizaine de types de cartes. Parmi elles, on trouve les cartes de personnage, de rôle et les marqueurs ; les cartes d'histoire qui comprennent les campagnes, les aventures et les scénarios ; les régions ; les fléaux qui comprennent les boss, les sbires, les monstres et les obstacles ; et les aubaines qui comprennent les armes, les sorts, les armures, les objets, les alliés, le butin et les bénédictions.

Pour votre première session de jeu, les cartes de base vous suffiront : laissez donc la boîte des *Offrandes calcinées* de côté pour l'instant. Si vous possédez *L'Extension personnages*, mélangez-la avec le jeu de base, comme indiqué dans la section « Organisez vos cartes », page 4.

LA RÈGLE D'OR

Si une carte entre en conflit avec ce livre de règles, c'est la carte qui doit prévaloir. Si deux cartes entrent en conflit, c'est la carte de campagne qui prévaut sur la carte d'aventure, la carte d'aventure sur celle de scénario, la carte de scénario sur la carte de région, la carte de région sur celle de personnage et celle de personnage sur toutes celles qui restent. Néanmoins, si une carte vous interdit de faire quelque chose et qu'une autre vous permet de le faire, obéissez à celle qui porte l'interdiction, sans tenir compte de la hiérarchie que nous vous donnons ici.

DISPOSITION DU PLATEAU DE JEU





ORGANISEZ VOS CARTES

Il est important de bien disposer ses cartes car, de temps à autre, vous devrez localiser rapidement des cartes spécifiques. La boîte est munie de rangements pour vous aider à organiser vos cartes pendant toute la partie. Il y a assez de place pour les cartes du jeu de base, de *L'Extension personnages* et des six aventures.

Chaque type de carte ayant une place réservée dans la boîte, divisez-les donc par type, comme indiqué sur l'illustration. Pour l'instant, laissez l'emplacement des decks vides : vous vous en occuperez bientôt. Notez qu'il n'y a pas de cartes de butin dans le jeu de base ni dans *L'Extension personnages*, seulement dans les jeux d'aventure.

Vous devrez souvent repérer des cartes spécifiques d'aventure, de scénario, de région, de boss, de sbire et de butin, vous souhaitez donc peut-être les trier par ordre alphabétique au sein de chaque catégorie pour vous aider à les trouver plus facilement en cours de partie. Classez les cartes de personnage, de marqueur et de rôle par personnage. Mélangez les cartes des autres groupes car vous devrez souvent en tirer au hasard.

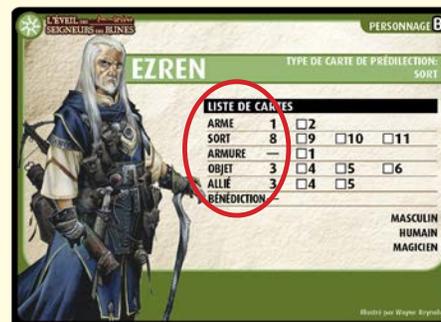
L'INSTALLATION

La préparation est la clef d'une aventure réussie. Les cadavres d'imprudents mal préparés jonchent la route qui mène à la victoire.

Choisissez votre personnage. Chaque joueur choisit une carte de personnage. Elle représente le personnage qu'il jouera pendant toute la partie. Repérez la carte de marqueur qui correspond à votre carte de personnage et placez les deux sur la table devant vous.

Construisez votre personnage. Chaque personnage doit s'accompagner d'un deck. Si vous n'en avez pas, c'est le moment d'en construire un. Si vous voulez commencer rapidement la partie, utilisez le deck que nous vous suggérons en fonction de votre personnage, à la fin de ce livre (voir Construire un personnage, en page 21). Sinon, vous pouvez choisir vos cartes pour créer votre propre deck. La liste de cartes présente au dos de chaque carte de personnage vous indique la quantité de cartes de chaque type que vous devez choisir dans la boîte pour composer votre deck. Vous avez seulement droit aux cartes portant la mention « Basique » dans la liste de propriétés figurant sous le nom de la carte.

Échangez des cartes si vous le désirez. Avant de commencer un scénario, les joueurs ont le droit d'échanger gratuitement des cartes de leur deck.



Le deck d'Ezren doit comprendre 1 arme, 8 sorts, pas d'armure, 3 objets, 3 alliés et pas de bénédiction. (Les cases à cocher correspondent à des cartes de don qu'il obtiendra plus tard.)

Le nouveau deck doit tout de même répondre aux exigences de la liste de cartes indiquée sur la carte de personnage.

Choisissez entre un scénario indépendant, une aventure et la campagne de l'Éveil des Seigneurs des runes. Un scénario correspond à une session de jeu, une aventure se compose de plusieurs scénarios interconnectés et une campagne est une suite d'aventures. Nous vous recommandons de commencer par le scénario de base Brigandage ! Il peut se jouer seul ou comme introduction à la trilogie de scénarios de l'aventure *Les Périls de la côte Oubliée*. Nous vous conseillons de terminer cette aventure avant de vous lancer dans la campagne de *L'Éveil des Seigneurs des runes*.

Si vous vous lancez dans la campagne, placez la carte d'aventure de l'Éveil des Seigneurs des runes sur la table, face visible. Elle vous donne la liste des aventures qui composent cette campagne, en commençant par les *Offrandes calcinées*, ainsi que les récompenses que vous obtiendrez en terminant la campagne. À chaque fois que vous démarrez une nouvelle aventure de la campagne, ajoutez toutes ses cartes à celles qui se trouvent déjà dans la boîte, en les triant toujours par type.

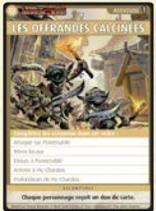
Si vous vous lancez dans une aventure, placez la carte de cette aventure sur la table, face visible. Elle vous donne la liste des scénarios qui composent cette aventure, ainsi que les récompenses que vous obtiendrez en terminant l'aventure. (Si vous entamer *Les Périls de la côte Oubliée*, placez cette carte sur la table ; si vous optez pour le début de la campagne de *L'Éveil des Seigneurs des runes*, utilisez la carte d'aventure des *Offrandes calcinées*.)

DISPOSITION DES CARTES

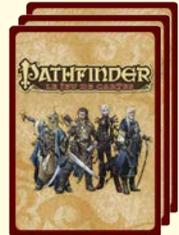
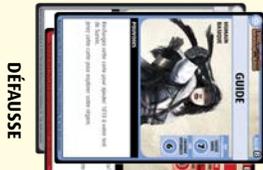
CAMPAGNE



AVENTURE



SCÉNARIO



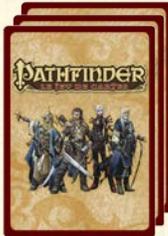
PAQUET DE RÉGION



CARTES ENTERRÉES



DÉFAUSSE DES BÉNÉDICTIONS



PAQUET DES BÉNÉDICTIONS



CARTES ENTERRÉES



PAQUET DE RÉGION



CARTES ENTERRÉES

CARTES ENTERRÉES



DECK



DÉFAUSSE



CARTES ENTERRÉES



CARTES ENTERRÉES



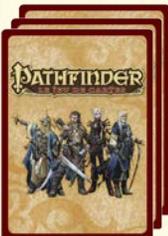
PAQUET DE RÉGION



CARTES ENTERRÉES



CARTES ENTERRÉES



PAQUET DE RÉGION



CARTES ENTERRÉES



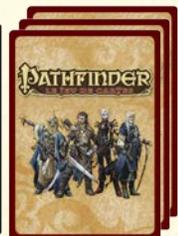
PAQUET DE RÉGION



CARTES ENTERRÉES



DÉFAUSSE



DECK



CARTES ENTERRÉES

CARTES ENTERRÉES



Choisissez un scénario. Placez la carte de scénario sur la table, face visible. Elle décrit les objectifs de la session de jeu et donne éventuellement les règles spécifiques à cette partie. (Si vous jouez avec *Brigandage !*, placez cette carte sur la table ; si vous entamez *L'Éveil des Seigneurs des runes*, prenez *Attaque* sur *Pointesable*, le premier scénario de l'aventure *Les Offrandes calcinées*.)

Placez les régions. La carte de scénario comporte diverses régions associées à un certain nombre de joueurs. Prenez toutes les cartes de région correspondant au nombre de joueurs à votre table et aux groupes moins nombreux. Par exemple, si vous avez 3 joueurs, prenez toutes les cartes de régions indiquées pour 1, 2 et 3 joueurs mais pas celles données pour des groupes de 4, 5 ou 6 joueurs. Les cartes utilisées se placent au centre de la table, face visible.

Formez les paquets de région. Chaque carte de région possède sa propre liste de cartes, de types différents, qui permettent de construire son paquet de région, un peu comme la carte de personnage donne une liste de cartes de plusieurs types permettant de constituer son deck. Mélangez chaque paquet (les armes entre elles, les sorts entre eux, etc.) et tirez-en le nombre indiqué (pour chaque catégorie) afin de former la base de votre paquet de région. Ne les regardez pas, posez-les face cachée à côté de la carte de région correspondante.

Ajoutez des boss et des sbires. Chaque carte de scénario indique un ou plusieurs boss ainsi qu'un ou plusieurs sbires. Faites un paquet de cartes en commençant par le ou les boss avant de passer aux sbires, en partant du haut de la liste donnée jusqu'à ce que vous ayez autant de cartes que de régions. Pour cela, utilisez autant de copies du dernier sbire de la liste que nécessaire. Par exemple, si vous avez 5 régions et que votre carte de scénario indique comme boss *Gogmurt* et comme sbires *Crocs-hérissés*, *Bruthazmus* et les *pillards gobelins*, vous devez faire un paquet de 5 cartes : vous avez donc *Gogmurt*, *Crocs-hérissés*, *Bruthazmus* et 2 *pillards gobelins*. Si vous n'avez que 3 régions, votre paquet se limite à *Gogmurt*, *Crocs-hérissés* et *Bruthazmus*, sans *pillards*. Mélangez votre paquet et placez 1 carte sur chaque paquet de région avant de battre chaque paquet de région.

Créez votre paquet de bénédictions. Tirez au hasard 30 cartes de bénédiction de la boîte. Mélangez-les pour former un paquet, face cachée.

Placez les joueurs autour de la table. Installez-vous comme bon vous semble.

STRATÉGIE : FAUT-IL DIVISER LE GROUPE ?

Dans le monde des jeux de rôle, un vieil adage dit « Ne divisez jamais le groupe. » Cela vaut-il aussi pour *Pathfinder le jeu de carte* ? Comme ce n'est pas un JdR, cela dépend.

Parfois, il vaut mieux regrouper plusieurs personnages dans la même région et parfois, il est plus logique de les séparer. Votre stratégie dépend fortement du personnage que vous jouez. Si vous jouez Valéros et Lem, il est plus judicieux de rester groupés, mais si vous jouez Harsk et Mérisiel, c'est moins important.

La meilleure stratégie dépend aussi de l'endroit où vous allez. Harsk peut se débrouiller seul avec la *Caverne périlleuse* mais Ezren risque d'avoir bien du mal à la fermer à temps si quelqu'un d'autre tombe sur le boss. Parfois, vous aurez besoin de renforts pour affronter les dangers qui vous attendent et, parfois, un dragon carbonisera tous les personnages se trouvant dans la même région. Faites attention à l'endroit où vous vous trouvez. Si vous savez où se trouve le boss, il vaut peut-être mieux vous séparer pour fermer temporairement des régions ouvertes. Ou peut-être pas. Toutes les situations sont différentes et il est toujours bon de réfléchir avant de se déplacer.

RÈGLES : LANCER LES DÉS

Le jeu de cartes s'accompagne de cinq dés : un dé à 4 faces, un dé à 6 faces, un dé à 8 faces, un dé à 10 faces et un dé à 12 faces. Quand vous utilisez le dé à 4 faces, utilisez le nombre qui apparaît à l'endroit. Le 0 du dé à 10 faces équivaut à un 10.

Quand vous devez lancer les dés, nous utilisons une abréviation pour décrire le nombre et le type de dés à utiliser : $Xd\#$. « X » indique le nombre de dés à lancer et « # » le nombre de faces du dé. Par exemple, si vous devez lancer $2d6$, cela veut dire que vous devez lancer deux dés à 6 faces et ajouter leurs résultats. Parfois, cette abréviation est suivie d'un « + » ou d'un « - », lui-même suivi d'un nombre, ce qui veut dire qu'il faut ajouter ou soustraire ce nombre au résultat total du jet de dés (pas au résultat individuel de chaque dé). Ainsi, $2d4+2$ veut dire que vous lancez deux dés à 4 faces, que vous ajoutez leurs résultats et que vous ajoutez 2 à ce total global. Le résultat d'un jet de dés ne peut jamais descendre en dessous de 0, quel que soit le montant du malus qu'on lui applique.

Parfois, le type de dé à lancer dépend de vos compétences. Si on vous demande de lancer « Force + $2d12$ » et que votre dé de Force est un d10, vous devez lancer un dé à 10 faces et deux dés à 12 faces puis additionner leur résultat.

Si une carte indique qu'un jet de dés affecte plusieurs personnages, faites un jet séparé pour chacun d'eux (par exemple, si tous les personnages qui se trouvent dans une région reçoivent $1d4$ dégâts).

Placez les cartes de marqueur. Chaque joueur choisit une région et place sa carte marqueur à côté. Plusieurs personnages peuvent choisir la même région de départ.

Tirez votre main de départ. Sur chaque carte de personnage se trouve le nombre de cartes de la main de départ. Piochez ce nombre de cartes dans votre deck. La carte de personnage mentionne aussi un type de carte de prédilection. Si votre main de départ ne comporte pas au moins une carte de ce type, jetez-la et faites un nouveau tirage. Répétez cette opération aussi souvent que nécessaire jusqu'à ce que votre main compte au moins une carte du type requis. Si vous avez jeté tant de cartes que vous n'en avez plus assez pour terminer votre main, tirez toutes celles qui restent avant de mélanger la défausse et d'y piocher le nombre de cartes qui vous manquent. Mélangez les cartes laissées de côté et remettez-les dans le deck.

Choisissez qui commence. C'est aux joueurs de décider qui commence. Ensuite, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre (voir *Votre tour*, p.9).

VOTRE PERSONNAGE

Qui acceptera de défier les maléfiques Seigneurs des runes ? Un vaillant guerrier, un ensorceleur rusé ou un prêtre dévoué ?

LES CARTES DE PERSONNAGE

Voici les informations qui se trouvent sur chaque carte de personnage.

Les compétences. Les compétences vous indiquent le type de dé à lancer pour faire un test (voir *Faire un test*, page 11). Normalement, vous ne lancez qu'un dé du type requis mais il se peut que d'autres cartes apportent quelques ajouts.

Les pouvoirs. Chaque personnage possède un ou plusieurs pouvoirs spéciaux qu'il peut utiliser pour affecter le jeu. Certains s'utilisent en cours de partie, d'autres au début alors lisez-les de suite.

La taille de la main. Voici le nombre de cartes que vous devez tirer au début de chaque scénario pour former votre main de départ. Vers la fin de chaque tour, vous devez jeter ou tirer des cartes, afin d'avoir toujours ce nombre de cartes en main.

La formation. Si votre personnage est formé au maniement de certaines armes ou au port d'armures spécifiques, c'est noté ici.



Certaines armes et armures sont bien plus utiles entre les mains des personnages formés à leur utilisation.

Le type de carte de prédilection. Votre personnage commence toujours un scénario en ayant au moins une carte de ce type dans sa main (voir *Tirez votre main de départ*, un peu plus haut).

La liste des cartes. Au début de chaque scénario, votre deck doit contenir le nombre exact de cartes indiqué pour chaque type. En cours de partie, vous allez ajouter des cartes à votre deck et en retirer, sa composition pourra donc varier. À la fin du scénario, vous reconstituerez votre deck de manière à ce qu'il corresponde de nouveau à la liste mais vous n'aurez peut-être pas pour autant les mêmes cartes qu'au départ.

LES DONS

Chaque carte de personnage présente des éléments accompagnés d'une case à cocher. Ce sont les dons. Une fois que vous aurez terminé un scénario ou une aventure, on vous demandera peut-être de choisir un don d'un type donné. Vous cochez alors la case correspondante sur votre carte de personnage, ce qui vous permettra d'utiliser ce don dans vos prochains scénarios. Vous ne pouvez pas utiliser les dons que vous n'avez pas encore cochés. Si une compétence, un pouvoir ou un type de carte s'accompagne de plusieurs cases, vous devez cocher celle qui se trouve le plus à gauche de la carte avant de pouvoir cocher celle qui lui est immédiatement adjacente. Par exemple, si une compétence s'accompagne de cases nommées +1, +2 et +3, vous devez cocher la +1 avant de pouvoir cocher la +2 et vous devez cocher la +1 et la +2 avant de pouvoir cocher la +3. Les cases cochées ne se cumulent pas, ce qui veut dire que la « +2 » remplace la « +1, » elles ne s'additionnent pas pour faire un +3. Nous vous recommandons d'utiliser un crayon à papier pour cocher délicatement les cases ou noter l'évolution de votre personnage sur les feuilles de personnage disponibles gratuitement en ligne sur black-book-editions.fr





EZREN, LE MAGICIEN

Les talents d'Ezren résident dans sa magie. Il a beaucoup de sorts et peut les avoir rapidement dans sa main. En revanche, il peut aussi se retrouver à court de cartes avant la fin de l'aventure. Et puisqu'il n'a pas de bénédictions, il risque donc de ne pas pouvoir explorer grand chose, à moins de trouver des alliés ou une magie qui lui permette de repartir en exploration.

IL Y A TROIS TYPES DE DONS

Les dons de compétence. Quand vous gagnez un don de compétence, cochez une nouvelle case de la section Compétences de votre carte de personnage. Ces dons rajoutent un bonus à la compétence de votre choix : vous ajoutez le nombre qui figure à côté de la case cochée à chaque fois que vous faites un test dans cette compétence. Si vous avez un d10 en Charisme et que vous avez coché la case « +2 » de la compétence Charisme, vous lancez 1d0 et ajoutez 2 points au résultat quand vous faites un test basé sur le Charisme. (Voir Faire un test, page 11.)

Les dons de pouvoir. Quand vous gagnez un don de pouvoir, cochez une nouvelle case de la section Pouvoirs de votre carte de personnage. Certains dons de pouvoir vous donnent de nouvelles capacités : augmenter votre main de départ ou vous former à l'utilisation d'armes ou d'armures spécifiques, par exemple. D'autres dons vous permettent d'améliorer les pouvoirs que vous possédez déjà. Si votre personnage possède un pouvoir qui lui permet d'ajouter 1d4 au test de combat d'un autre personnage et que vous avez coché la case « +1 » de ce pouvoir, vous allez ajouter 1d4+1 au test de l'autre personnage. Le bonus s'applique uniquement au pouvoir figurant sur la carte de personnage : si vous jouez une carte donnant un pouvoir similaire, le bonus de don ne fonctionne pas.

Les dons de carte. Quand vous gagnez un don de carte, cochez une nouvelle case de la liste de cartes de votre carte de personnage. Chaque don de carte vous permet de mettre une carte de plus (du type choisi) dans votre deck. Une fois que vous avez choisi votre don de carte, vous n'utilisez plus que le nouveau nombre de la liste de cartes pour construire votre deck.

LES CARTES MARQUEUR

Chaque personnage a une carte marqueur qui lui correspond. C'est elle que vous déplacez pour savoir dans quelle région il se trouve actuellement. Chaque carte marqueur présente une brève biographie du personnage.

LES CARTES DE RÔLE

Chaque personnage possède aussi une carte de rôle mais vous ne l'utiliserez pas de suite : ces cartes font partie des récompenses pour les personnages qui terminent la troisième aventure de *L'Éveil des Seigneurs des runes*. Elles vous proposent de nouveaux dons que vous pourrez choisir et utiliser comme ceux de votre carte de personnage.

Chaque face de la carte présente une spécialisation accessible à votre



personnage, ce qui vous permet de choisir entre deux voies d'évolution. Prenons l'exemple de Valéros, le guerrier. Sa carte de rôle présente d'un côté des dons qui lui permettent de se spécialiser dans la défense, en tant que Gardien, tandis que l'autre face propose des dons orientés vers l'attaque, pour en faire un Maître d'armes.

Quand vous devez choisir votre carte de rôle, choisissez l'un des deux rôles proposés. Ensuite, quand vous gagnerez un don et que vous voudrez cocher une case de votre carte de rôle, vous devrez toujours le faire de ce côté de cette carte.

La carte de rôle se place directement sur la section Pouvoirs de votre carte de personnage. Quand vous recevez votre carte de rôle, regardez le côté correspondant au rôle que vous avez choisi et cochez les cases qui correspondent à celles que vous avez déjà cochées sur votre carte de personnage. Par exemple, si vous avez déjà coché la case « Armures légères » de votre carte de personnage, cochez la case « Armures légères » de votre carte de rôle.

JOUER UN SCÉNARIO

Les Seigneurs des runes ont des plans bien sinistres. Vous devez traquer ces dangereux adversaires, triompher de leurs sbires et réduire leurs complots maléfiques à néant !

VOTRE TOUR

Votre tour de jeu se déroule, dans l'ordre, selon les étapes suivantes. Voici les seules étapes indispensables, les autres étant optionnelles : « Puisez dans le paquet des bénédictions, » « Réinitialisez votre main » et « Terminez votre tour. »

Puisez dans le paquet des bénédictions. Avant de commencer votre tour, retournez la première carte du paquet des bénédictions et posez-la, face visible, sur le dessus de la défausse des bénédictions. Vous ne pouvez pas acquérir cette carte mais il se peut que des cartes qui apparaissent lors de votre tour y fassent référence. S'il ne reste plus de cartes dans le paquet des bénédictions quand vient votre tour, tous les joueurs perdent la partie (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18).

Donnez une carte. Vous pouvez donner une carte de votre main à un personnage qui se trouve dans la même région que vous. (Les autres personnages ne peuvent pas vous donner de cartes pendant votre propre tour.)

Déplacez-vous. Vous pouvez placer votre carte marqueur sur une autre région. Ce déplacement déclenche tous les effets susceptibles de vous affecter quand vous quittez une région ou quand vous y entrez. (Si le personnage ne se déplace pas, on considère qu'il ne quitte pas sa région et n'y entre pas non plus.)

Explorez. Une fois par tour de jeu et seulement lors de votre première exploration pour ce tour, vous pouvez explorer votre région sans jouer de carte permettant de partir en exploration. Quand vous explorez une région, retournez la première carte du paquet de la région où vous vous trouvez. Si c'est une aubaine, vous pouvez tenter de l'acquérir, sinon, bannissez-la. Si c'est un fléau, vous devez le vaincre. (Consultez Se confronter à une carte, page 10.) Vous pouvez explorer votre région gratuitement une fois par tour. De nombreux effets vous permettent de faire des explorations supplémentaires. Si, pendant une même séquence d'exploration, vous bénéficiez de plusieurs effets vous accordant chacun une exploration supplémentaire, ils ne se cumulent pas et vous autorisent à faire seulement une exploration de plus, pas une série d'explorations supplémentaires. Vous ne pouvez jamais explorer une région pendant le tour d'un autre joueur.

Fermez une région. Si vous vous trouvez dans une région qui ne possède plus de cartes et qui n'a pas encore été fermée, vous pouvez tenter de la fermer (voir Fermez une région, page 13).

RÈGLE : LE SUIVI DU PAQUET DE BÉNÉDICTIONS

Il arrive que l'on soit tellement impatient à l'idée de commencer son tour que l'on oublie de puiser dans le paquet de bénédictions. Malheureusement, si vous vous rendez-compte que vous avez oublié de le faire pendant quelques tours, il est bien difficile de savoir combien de cartes vous devez retourner pour rattraper le retard. Quand un joueur retourne une carte, nous lui recommandons donc de la placer face à lui, comme s'il voulait lire le texte inscrit dessus. Évidemment, votre défausse aura l'air quelque peu désordonnée mais cela vous permet de repérer de suite qui a pensé à retourner sa carte et qui a oublié.

Réinitialisez votre main. Vous ne pouvez plus jouer de carte pour ce tour mais vous pouvez vous défausser de toutes les cartes que vous désirez. Si votre main compte plus de cartes que ne l'autorise votre carte de personnage, vous devez jeter des cartes jusqu'à ce que votre main retrouve la taille adéquate. Enfin, si vous avez moins de cartes qu'indiqué sur la carte de personnage, tirez des cartes jusqu'à ce que votre main compte autant de cartes qu'indiqué.

Terminez votre tour. Quand vous avez terminé, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

RÈGLE : TIRER DES CARTES

À moins qu'une carte n'indique le contraire, « tirer » veut dire tirer une carte de la source spécifiée et la placer dans sa main. S'il n'est pas fait mention de la source, tirez une carte de votre deck.

JOUER UNE CARTE

Vous pouvez jouer une carte à tout moment tant qu'elle vous le permet. Quand vous jouez une carte, vous activez son pouvoir en la révélant, en l'exposant, en la jetant, en la rechargeant, en l'enterrant ou en la bannissant. Si vous utilisez une carte pour faire autre chose qu'activer son propre pouvoir, vous n'êtes pas considéré comme l'ayant jouée. Par exemple, si Kyra jette un sort pour activer son pouvoir de guérison, elle ne joue pas le sort et ne peut donc pas le recharger. Quand une carte possède plusieurs pouvoirs, vous devez choisir celui que vous désirez utiliser. Dans la section « Pouvoirs » des aubaines, les paragraphes du type « *Si vous n'avez pas la compétence Profane ou Divin, bannissez cette carte* » ne représentent pas des pouvoirs que vous pouvez choisir d'utiliser ou non mais une condition à laquelle vous êtes obligés de vous soumettre quand vous jouez une carte.



HARSK, LE RÔDEUR

Harsk, c'est l'ami que tout le monde voudrait avoir... tant qu'il est ailleurs. C'est avec les armes à distance qu'il est le plus à l'aise et sa capacité à tirer de loin peut changer le cours de bien des batailles. Il sait aussi se rendre utile dans les zones les plus périlleuses car il peut repérer les dangers à l'avance et résister à beaucoup de choses.



KYRA, LA PRÊTESSE

Quand les gens ont besoin d'aide, ils courent tous voir Kyra. Elle peut les soigner sans recourir à un sort de soins mais cela l'empêche d'explorer. Quand elle utilise ses bénédictions, elle doit trouver le bon équilibre entre les explorations supplémentaires et les dés supplémentaires. C'est aussi une bonne combattante qui excelle dans l'extermination de tout ce qui devrait être déjà mort.

Exemple. Le Soldat allié a 2 pouvoirs différents : il vous permet de recharger la carte pour ajouter 1d4 points à votre test de combat ou de jeter la carte pour explorer votre région. Vous pouvez faire l'un ou l'autre mais pas les deux car, une fois que vous avez utilisé la carte d'une manière, elle ne se trouve plus dans votre main et vous ne pouvez donc plus la jouer.

Vous ne pouvez pas activer un pouvoir qui ne s'applique pas dans votre situation actuelle. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer une carte qui réduit les dégâts si vous ne recevez pas de dégâts et vous ne pouvez pas jouer une carte permettant d'échapper à un monstre si vous n'êtes pas face à un monstre.

Si une carte de votre main ne précise pas à quel moment vous devez la jouer, c'est que vous pouvez le faire quand bon vous semble, sauf au cours d'une confrontation où vous ne pouvez seulement accomplir des actions bien définies à des moments bien définis. Vous ne pouvez jouer qu'une carte de chaque type à la fois. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte d'arme pour modifier un même test de combat ou plus d'un sort pour empêcher de subir des dégâts au cours d'une même confrontation.

Quand vous jouez une carte, vous devez normalement effectuer l'une des actions suivantes :

- **La révéler.** Vous montrez la carte à tout le monde avant de la remettre dans votre main.
- **L'exposer.** Vous placez la carte, face visible, devant vous.
- **La jeter.** Vous placez la carte dans votre défausse, le paquet de cartes face visible qui se trouve à côté de votre deck.

STRATÉGIE : FAUT-IL TOUJOURS PARTIR EN EXPLORATION ?

Le paquet des bénédictions est un chronomètre impitoyable. Plus vous explorez, plus vous avez de chances de remporter la victoire. Pourtant, il se peut que vous ayez besoin de faire retomber la pression et de vous reposer un peu. Cela peut dépendre de l'état de votre deck. S'il se réduit dangereusement, il est plus malin de passer quelques tours chez l'apothicaire ou au temple, le temps de guérir.

Vous pouvez aussi ralentir le rythme en fin de partie, si vous avez besoin de réorganiser votre groupe. Si vous avez simplement besoin d'avoir un personnage dans le Terrier afin de pouvoir le fermer temporairement quand vous trouvez le boss, ne prenez pas le risque de tomber sur un monstre et de chanceler ainsi toute votre stratégie finale. Vous pouvez prendre un peu de temps pour mettre votre stratégie en place, surtout s'il vous reste de nombreux tours à utiliser. Évidemment, les plus grandes catastrophes se produisent souvent juste après que quelqu'un a dit « Il nous reste encore plein de tours. »

- **La recharger.** Vous posez la carte, face cachée, en dessous de votre deck.
- **L'enterrer.** Vous placez la carte sous votre carte de personnage (vous ne pourrez probablement plus y accéder pendant le reste du scénario).
- **La bannir.** Vous remplacez la carte dans la boîte et la mélangez avec les autres cartes de même type (et vous n'y avez donc définitivement plus accès). Vous pouvez fouiller parmi vos cartes exposées, jetées et enterrées quand vous le souhaitez mais vous n'avez pas le droit de changer l'ordre des cartes jetées. Vous ne pouvez pas regarder votre deck, à moins qu'une carte ne vous l'autorise. Vous ne devez pas mélanger un paquet tant que vous n'avez pas reçu ordre de le faire.

SE CONFRONTER À UNE CARTE

Quand vous êtes confronté à une carte, vous et vous seul, devez suivre les étapes suivantes. Personne ne peut accomplir ces étapes à votre place, bien que les autres joueurs puissent jouer des cartes pour vous aider à relever les défis liés à votre confrontation. À chaque étape, les autres joueurs et vous êtes limités aux actions indiquées. Les autres joueurs ont seulement le droit de jouer des cartes et d'activer des pouvoirs associés à l'étape en cours. À chaque étape, chaque joueur ne peut jouer qu'une seule carte de chaque type. Par exemple, un même joueur ne peut pas jouer plus d'une bénédiction sur un test mais des joueurs différents peuvent jouer chacun une bénédiction pour améliorer un même test. Un joueur ne peut pas activer un pouvoir plus d'une fois par étape. Un joueur ne peut pas jouer de carte ni activer de pouvoir entre les étapes.

Si vous êtes confronté à une carte disant qu'elle est immunisée contre une propriété donnée, les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes dotées de ladite propriété, ni utiliser de pouvoirs qui ajoutent cette propriété au test, ni lancer de dés dotés de cette propriété pendant toute la confrontation.

Une fois que vous avez retourné la première carte du paquet de région, placez-la, face visible, sur le dessus de ce paquet et lisez-la. Suivez ensuite les étapes suivantes, dans l'ordre.

Esquivez la carte (optionnel). Si vous avez un pouvoir qui vous permet de fuir la carte à laquelle vous êtes confronté, vous pouvez la mélanger de suite avec le paquet de région. Elle n'est ni vaincue, ni invaincue.

Appliquez tous les effets qui se produisent avant la confrontation, s'il y en a.

Faites votre test. Si la carte est une aubaine, vous pouvez essayer de l'acquiescer pour l'ajouter à votre deck. Si c'est un fléau, vous êtes obligé de tenter de le vaincre (voir Faire un test, un peu plus bas). Si la section « Test d'élimination » indique « Aucun, » consultez les pouvoirs de la carte et appliquez-les de suite.

Faites le test suivant, si besoin. Si vous devez faire un autre test (si vous avez joué une aubaine qui se recharge avec un test ou si vous êtes confronté à un fléau qui demande deux tests avant d'être éliminé), c'est maintenant

que vous devez le faire. Répétez cette étape jusqu'à ce que vous ayez effectué tous les tests nécessaires.

Appliquez tous les effets qui se produisent après la confrontation, s'il y en a. Appliquez ces effets que vous avez réussi vos tests ou non.

Terminez la confrontation. Si vous avez réussi tous les tests requis pour vaincre un fléau, bannissez-le. Si vous n'avez pas réussi, il est invaincu, remettez sa carte dans le paquet de région et mélangez-le. Si vous avez réussi un test pour acquérir une aubaine, ajoutez-la à votre main, sinon, bannissez-la.

FAIRE UN TEST

Pendant le jeu, vous serez souvent amené à faire des tests pour savoir si vous avez réussi à faire telle ou telle chose, comme vaincre un monstre ou acquérir une nouvelle arme.

Chaque carte d'aubaine possède une section intitulée « Test d'acquisition. » Elle indique les tests que vous pouvez faire pour obtenir l'aubaine, ainsi que leur difficulté. Si la carte donne une liste de plusieurs tests séparés par des « ou » vous devez en choisir un. Si vous le réussissez, placez l'aubaine dans votre main, si vous échouez, bannissez-la.

Chaque carte de fléau possède une section intitulée « Test d'élimination. » Elle indique les tests que vous pouvez faire pour vaincre le fléau ainsi que leur difficulté. Si la carte donne une liste de plusieurs tests séparés par des « ou » vous devez en choisir un. S'ils sont séparés par un « puis » vous devez les réussir l'un après l'autre, dans l'ordre. Vous devez faire les deux tests même si vous ratez le premier : un échec a souvent des conséquences. Le « ou » a priorité sur le « puis », ce qui veut dire que, si une carte vous dit « Sagesse 10 ou Combat 13 puis Combat 15 » vous devez d'abord tenter un test de Sagesse avec une difficulté de 10 ou bien un test de Combat avec une difficulté de 13. Ensuite, vous devez faire un test de Combat avec une difficulté de 15. Si la carte est un fléau qui nécessite plusieurs tests séquentiels, n'importe quel personnage de la région peut tenter de faire un ou plusieurs tests à condition que celui qui a été confronté au fléau en fasse au moins un. Si le personnage qui a été confronté au fléau est incapable de tenter au moins l'un des tests, le fléau est invaincu et les autres joueurs n'ont pas à tenter de test. Si vous n'arrivez pas à vaincre un fléau, il est généralement considéré comme invaincu : il retourne dans le paquet de région qu'il faut alors mélanger. Si vous n'arrivez pas à vaincre un monstre, il vous inflige des dégâts (voir Les dégâts reçus, le cas échéant). Si vous triomphez d'un fléau, il est généralement banni.

Beaucoup de cartes exigent aussi un test pour activer leur pouvoir ou pour se recharger une fois que vous les avez jouées.

Pour faire un test, il faut accomplir plusieurs actions décrites ci-dessous. N'oubliez pas que chaque joueur ne peut pas jouer plusieurs cartes de même type ni activer plusieurs fois le même pouvoir au cours d'un test.

Déterminez le dé à utiliser. Les cartes qui exigent un test de compétence

présentent la ou les compétences que vous pouvez utiliser pour faire le test. Tous les tests qui permettent de vaincre une carte ou de l'acquérir indiquent une ou plusieurs compétences. Vous pouvez choisir celui qui vous plaît dans la liste proposée. Par exemple, si un test indique Dextérité, Sabotage, Force ou Mêlée, vous pouvez utiliser pour votre test la compétence que vous voulez, parmi ces quatre-là.

Quelques obstacles et la majorité des monstres donnent lieu à des tests de combat. Les armes et d'autres cartes utilisables lors d'un combat vous indiquent quelle compétence utiliser lors de votre test de combat. Si vous n'utilisez pas une de ces cartes, vous devez faire un test de Force ou de Mêlée. (Quelques objets utilisables en combat n'indiquent aucune compétence. Ils précisent le nombre et la nature des dés que vous devez lancer ou donnent directement un montant numérique.)

Lors d'un test, certaines cartes vous permettent de remplacer une compétence requise par une autre. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte ou un seul pouvoir permettant de remplacer une compétence par une autre. Quand vous jouer une carte permettant de remplacer une compétence par une autre, ajoutez la ou les propriétés de cette carte à votre test. Par exemple, si vous jouez une Épée longue +1 lors d'un test de combat, vous devez ajouter les propriétés Épée, Mêlée, Tranchant et Magique à votre test. (Ce qui n'est pas la même chose que d'obtenir une compétence. Par exemple, le sort Lumière sacrée donne la propriété Divin à votre test mais il ne vous permet pas de disposer de la compétence Divin.) Si votre personnage ne possède aucune des compétences requises pour le test, vous pouvez tout de même essayer de le faire mais avec un d4 (sauf si vous êtes en train de recharger une carte : dans ce cas, consultez la section Recharger une carte, page 15).

Déterminez la difficulté. Pour réussir le test, il faut que le résultat du jet de dés et de ses modificateurs soit supérieur ou égal à la difficulté du test. Lors d'un test pour vaincre un fléau ou acquérir une aubaine, la difficulté est représentée par le nombre placé dans le cercle sous la compétence choisie. Pour les autres tests, la difficulté est indiquée par un nombre dans le texte qui suit le nom de la compétence choisie. (Par exemple, si une carte vous dit de faire un test de Vigueur 7, la difficulté est de 7.) Certaines cartes permettent d'augmenter ou de diminuer la difficulté d'un test. Si une carte dit d'augmenter la difficulté de 2, ajoutez 2 au nombre indiqué sur la carte. Si elle dit que la difficulté est réduite de 2, soustrayez 2 au nombre donné.

Jouez des cartes et utilisez des pouvoirs qui affectent le test (optionnel). Les joueurs peuvent à présent jouer des cartes ou utiliser des pouvoirs qui affectent le test. Un joueur ne peut pas jouer une carte qui modifie une compétence, à moins que vous n'utilisiez ladite compétence. Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes qui affectent le combat à moins que vous ne soyez en train de faire un test de combat. N'ajoutez pas les propriétés de ces cartes au test. Par exemple, si un joueur joue Assistance divine sur votre test, ce dernier ne bénéficie pas de la propriété Divin.



LEM, LE BARDE

La plupart des gens se spécialisent dans un domaine ou un autre mais Lem veut tout faire. C'est un touche-à-tout capable de relever bien des défis. Il est très doué pour se faire des amis, que ce soit des personnages ayant besoin de soutien ou des alliés désireux de se battre à ses côtés. Il devrait prendre autant de sorts que possible car il est le seul personnage qui sache tous les lancer.



MERISIEL, LA ROUBLARDE

Quand Mérisiel la discrète est seule, elle peut consommer des cartes pour devenir encore plus dangereuse. Elle peut détruire presque n'importe quoi... y compris sa propre personne si elle se montre trop imprudente. Elle doit trouver le bon équilibre entre son instinct de conservation et son bonus aux dégâts. Elle est très douée pour éliminer les obstacles et échapper aux combats qu'elle ne veut pas mener.

Sélectionnez vos dés. Le nombre et le type de dés à lancer dépendent des compétences et des cartes que vous utilisez. Par exemple, si vous faites un test en utilisant votre Force et que vous avez un d10 comme dé de Force, vous allez lancer 1d10. Si un autre joueur utilise une bénédiction pour ajouter un dé à votre test, vous allez lancer 2d10.

Lancez les dés. Lancez les dés et additionnez-les avant d'ajouter ou de soustraire les modificateurs qui s'appliquent éventuellement au test. Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à la difficulté du test, vous avez réussi. S'il est inférieur, vous avez échoué. Le résultat du test ne peut jamais descendre en dessous de 0, quel que soit le nombre de malus qui s'appliquent.

Les dégâts reçus le cas échéant. Si vous ratez un test alors que vous tentez de vaincre un monstre, il vous inflige des dégâts d'un montant égal à la différence entre la difficulté du test et le résultat de votre test. À moins que la carte ne précise autre chose, ces dégâts sont des dégâts de Combat. Par exemple, si vous rencontrez une difficulté de 10 pour vaincre un monstre et que vous ne faites que 8 au test, le monstre vous inflige 2 dégâts de Combat. Voir Recevoir des dégâts, plus bas. N'oubliez pas que les joueurs ne peuvent pas jouer plus d'une carte de chaque type par test, donc, si vous avez déjà joué un sort pour affecter le test, vous ne pourrez pas en jouer un autre pour réduire vos dégâts.

Exemple. Séoni est confrontée au sort Force. Pour l'acquérir, elle doit réussir un test d'Intelligence, de Profane, de Sagesse ou de Divin 6. Séoni choisit Profane. Sur sa carte de personnage, il est indiqué qu'elle se sert de son dé de Charisme (d12) pour faire ses tests de Profane et qu'elle doit y ajouter 2. Elle lance le dé et obtient 3, auquel elle ajoute 2 pour un résultat total de 5, 1 point en-dessous de ce dont elle a besoin pour obtenir le sort. Dépitée, elle le bannit.

Au tour suivant, Kyra est confrontée à un monstre : le Fantôme. Pour le vaincre, elle peut choisir entre plusieurs tests : Combat 12 ou Sagesse ou Divin 8. Kyra pourrait utiliser sa Force pour tenter un test de combat mais elle opte pour Divin. D'après sa carte de personnage, elle utilise sa Sagesse (d12) pour faire ses tests de Divin et ajoute 2. De plus, elle possède un pouvoir qui lui donne 1d8 de plus et la propriété Magique contre les monstres dotés de la propriété Mort-vivant, ce qui est le cas du Fantôme. Elle lance donc 1d12+2 et ajoute 1d8 au résultat. Elle obtient un total de 14, bien supérieur à la difficulté du Fantôme. Le Fantôme possède un pouvoir précisant que, si le test de Kyra n'inclut pas la propriété Magique, il reste vaincu mais, comme la prêtresse bénéficie de cette propriété grâce à son pouvoir, elle bannit le Fantôme.

RECEVOIR DES DÉGÂTS

Quand vous recevez des dégâts, vous et les autres joueurs pouvez utiliser des cartes et des pouvoirs qui réduisent ces dégâts ou modifient leur type. Par exemple, si vous recevez des dégâts de Feu, vous pouvez jouer une carte qui

STRATÉGIE : FAUT-IL ANTICIPER ?

Entre Harsk, Seelah et les cartes comme Longue-vue et Augure, vous avez plusieurs possibilités pour regarder les cartes des paquets de région avant de vous y confronter. C'est une aide prodigieuse dans la course contre la clepsydre qu'est le paquet des bénédictions.

Le fait de découvrir de bonne heure où se trouve le boss peut faire toute la différence entre la victoire et la défaite. Une carte comme Augure peut bloquer un boss au fond d'un paquet et l'obliger à attendre votre retour pendant que vous pillez et fermez les autres régions.

Évidemment, ce genre d'espionnage a des inconvénients : vous auriez pu utiliser ces cartes de Longue-vue pour vaincre plus facilement des fléaux ou acquérir des aubaines. Si vous êtes incapables de vaincre ce que vous avez trouvé, ce n'était pas la peine de le trouver.

réduit les dégâts de Feu ou une carte qui réduit tous les dégâts mais il sera inutile de jouer une carte réduisant les dégâts d'Électricité ou de Poison. Chaque joueur ne peut utiliser qu'une carte de chaque type pour affecter les dégâts qu'un même personnage subit en provenance d'une même source. Si une carte dit qu'elle réduit les dégâts sans préciser leur nature, elle réduit tous les dégâts.

Quand vous recevez un certain nombre de dégâts, vous devez choisir ce même nombre de cartes dans votre main et les jeter. Si vous n'avez pas assez de cartes en main, vous devez jeter toute votre main et ignorer le reste des dégâts.

EXAMINER ET CHERCHER

Parfois, une carte vous autorise à examiner une ou plusieurs cartes, ce qui veut dire que vous avez le droit de regarder la carte concernée avant de la remettre là où vous l'avez trouvée. Si une carte vous dit de fouiller un paquet jusqu'à ce que vous trouviez une carte appartenant à un type donné, commencez par la carte au sommet du paquet et arrêtez-vous dès que vous retournez une carte du type recherché. Sauf indication contraire, reposez les cartes retournées dans l'ordre où vous les avez trouvées. (Ce processus ne compte pas comme une exploration, même s'il peut se produire lors d'une exploration.)

Certaines cartes vous permettent de fouiller dans un paquet entier et de prendre la carte qui vous plaît dans un type donné. Ce qui veut dire que vous pouvez regarder toutes les cartes du paquet et choisir n'importe quelle carte du type désigné. Sauf indication contraire, vous devez ensuite mélanger le paquet.

CONVOQUER ET AJOUTER DES CARTES

Parfois il vous sera demandé de convoquer une carte et de vous y confronter. Vous pouvez aussi être amené à ajouter une carte dans un paquet. Dans ce cas, vous devez prendre la carte demandée dans la boîte. Si vous devez convoquer ou ajouter un nombre de cartes supérieur au nombre de cartes appropriées restant dans la boîte, c'est au joueur dont c'est le tour de décider comment les répartir, en ignorant celles qui manquent. Sauf indication contraire, remettez la carte convoquée dans la boîte une fois que vous lui avez échappé ou que vous avez effectué tous les tests qu'elle demande. Si un

effet oblige plusieurs personnages à convoquer des cartes et à s'y confronter, résolvez les rencontres (y compris le bannissement) les unes après les autres, dans l'ordre que vous voulez. Si cette carte représente un boss ou un sbire, ce n'est pas parce que vous l'avez vaincu que vous pouvez fermer une région ou remporter un scénario. Ignorez ce genre de texte sur la carte. Les cartes convoquées ne peuvent pas convoquer d'autres cartes à leur tour.

Si vous avez pour instruction de placer une carte sur le dessus ou le dessous d'un paquet, exécutez-vous ; sinon, toutes les cartes ajoutées dans un paquet doivent y être mélangées..

Si vous devez ajouter une carte aléatoire d'un certain type et dotée de conditions requises, comme « avec la propriété Humain » ou « non Basique » (raccourci pour « qui n'a pas la propriété Basique »), tirez des cartes de ce type dans la boîte jusqu'à ce que vous en trouviez une qui remplisse les conditions requises, ajoutez-la et reposez les autres dans la boîte.

Quand une carte convoque une autre carte déclenchant une confrontation, vous devez relever le défi. Les pouvoirs qui se déclenchent « avant la confrontation » et « après la confrontation » s'appliquent aux moments adéquats. Par exemple, la région de la Garnison convoque plus de monstres semblables à celui que vous avez rencontré, et ce, pour chaque personnage présent dans la région. Si le monstre est un Molosse infernal qui inflige 1 dégât de Feu à tous les personnages de la région à la fin de la confrontation, tous les Molosses infligent des dégâts de Feu à la fin de leur confrontation. Une fois que vous avez terminé les confrontations avec les cartes convoquées, reprenez le cours de la confrontation originelle.

FERMER UNE RÉGION

Il y a plusieurs manières de fermer une région. En général, vous pouvez fermer une région après avoir vaincu un sbire tiré du paquet de cette région (voir Les sbires, page 17) ou une fois que le paquet de la région est épuisé (voir Votre tour, page 9).

Quand vous avez l'occasion de fermer une région et que vous désirez le faire, suivez les indications de la section « Fermeture » de cette région. (S'il est marqué que vous pouvez la fermer automatiquement, vous n'avez pas besoin de faire quoi que ce soit.) Si le texte de fermeture propose plusieurs options séparées par des "ou" vous devez choisir l'option que vous désirez appliquer avant de faire un test ou de jouer une carte. Si vous parvenez à remplir les conditions requises pour la fermeture, fouillez dans le paquet et sortez-en le boss s'il s'y trouve, puis bannissez toutes les autres cartes. Si le boss se trouve là, il forme à présent à lui seul la totalité du paquet de la région (qui n'est donc pas fermée) mais, au moins, vous savez qu'il est là ! Si le boss ne se trouve pas là, appliquez l'effet noté dans « Fermeture définitive » et retournez la carte de la région. Cette région restera fermée pendant tout le reste du scénario : votre adversaire ne pourra donc pas s'y réfugier (voir La confrontation avec le boss, page 18). Les personnages peuvent se rendre dans des régions fermées et, s'il reste des cartes, ils peuvent les explorer et faire des confrontations, comme d'habitude.

STRATÉGIE : FAUT-IL ÊTRE ÉGOÏSTE ?

Tout au long de la partie, vos amis vont vous demander de les aider. Ils peuvent même aller jusqu'à vous supplier. Devez-vous refuser ?

Probablement pas. Ce jeu étant basé sur la coopération, il est donc sage de partager ses informations avec les autres et de se fixer des objectifs de groupe. Réfléchissez au meilleur moyen de vous entraider, en renonçant à envoyer Kyra en exploration pour qu'elle puisse soigner un autre personnage par exemple. Vous pouvez dépenser une bénédiction pour obtenir une aubaine que vous ne pouvez pas utiliser et la donner à quelqu'un qui en a désespérément besoin. Certains groupes jouent même en laissant leur main face visible, pour que les autres puissent les aider à faire leurs choix.

Mais, si ce n'est pas le cas de la plupart des gens, c'est qu'il y a une bonne raison. Votre personnage est une entité vivante qui évolue et ce sont vos choix qui lui permettront d'atteindre ses objectifs. Si vous laissez vos amis prendre les décisions à votre place, vous oubliez votre individualité.

STRATÉGIE : EST-CE QUE VOUS DEVEZ DILAPIDER VOTRE DÉCK ?

Si vous jouez un personnage comme Seelah ou Mérisiel, vous avez plusieurs possibilités pour puiser rapidement dans votre deck, ce qui vous permet de jeter rapidement les cartes qui ne vous intéressent pas pour trouver celles que vous voulez, ce qui améliore vos chances de sortir vainqueur de vos confrontations et d'acquiescer ce dont vous avez besoin, mais ce n'est pas sans risques : vous pouvez vous tuer.

Tout le jeu est basé sur des compromis. Faut-il forcer sa chance ou attendre un peu ? Vous avez autant de chances de perdre si vous ne prenez aucun risque que si vous en prenez trop mais, au moins, dans le premier cas, votre personnage survivra à votre échec.

L'un des choix les plus épineux du jeu consiste à décider combien de cartes jeter au moment de réinitialiser sa main. Vous pouvez en jeter autant que vous voulez avant d'en piocher de nouvelles mais cela vous rapproche de la mort. Rien n'est plus humiliant que de mourir parce que vous avez oublié combien de cartes vous alliez devoir tirer à la fin de votre tour.

Quand vous avez trop de cartes en main, c'est différent. Si vous pouvez jouer des cartes rechargeables, cela vaut le coup de le faire (même si, à long terme, il aurait mieux valu les garder pour plus tard). C'est encore plus douloureux de jeter des cartes sans rien en retirer.

Exemple. Harsk acquiert la dernière carte du paquet de région Pic montagneux. Il peut donc tenter de fermer cette région. Dans la partie « Fermeture, » le Pic montagneux dit que Harsk doit réussir un test de Sagesse ou de Survie 6. Harsk choisit la Survie. D'après sa carte de personnage, il fait ses tests de Survie avec son dé de Sagesse, un dé, et ajoute 2. Harsk fait 5 au dé, ce qui lui fait un total de 7 et lui permet de fermer le Pic montagneux. Il retourne donc la carte de la région pour montrer qu'elle est fermée.



SÉONIE, L'ENSORCELEUSE

Séonie embrase tout. Même si elle n'a pas de sort en main, elle peut invoquer un souffle de feu à chaque fois qu'elle croise quelque chose d'hostile. Au départ, elle n'a pas beaucoup de sorts mais, comme elle possède un pouvoir explosif, elle n'a pas besoin de sorts de type Attaque. Et comme elle recharge toujours ses sorts, elle en profite très souvent.



VALÉROS, LE GUERRIER

Valéros est armé jusqu'aux dents. La plupart des personnages doivent jeter leurs cartes pour bénéficier de leurs effets les plus dévastateurs mais Valéros les glisse de nouveau dans son deck. Ce qui veut dire qu'il n'a pas à craindre les dégâts et ne doit pas hésiter à jeter des cartes pour obtenir celles qu'il désire. Il est beaucoup plus efficace quand il utilise ses cartes que lorsqu'il les conserve.

LA MORT

Votre personnage meurt quand vous devez tirer une carte de votre deck et que vous êtes dans l'incapacité de le faire. Placez toutes les cartes de votre deck, de votre main et de votre défausse sous votre carte de personnage. Vous ne pouvez plus jouer à votre tour, ni jouer de cartes, ni bouger ni faire quoi que ce soit pour le restant du scénario. Certaines cartes, très puissantes, permettent de revenir d'entre les morts mais, si cela n'arrive pas avant la fin du scénario, votre mort est définitive. Les autres personnages pourront utiliser les cartes du défunt quand ils rebâtiront leur deck après le scénario. Ils bannissent toutes les cartes qu'ils ne conservent pas.

Les joueurs perdent le scénario si tous les personnages sont morts (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18).

Si votre personnage est mort, créez-en un nouveau pour le prochain scénario. Choisissez une carte de personnage (la même que celle du personnage qui vient juste de mourir si vous voulez, mais ce personnage ne bénéficie pas des dons du défunt). Construisez votre deck comme indiqué en page 4, dans la section Construisez votre personnage. Vous avez seulement accès aux cartes dotées de la propriété Basique. Si votre groupe entame l'aventure *Le Massacre de la montagne Crochue* ou l'a dépassée, ne tenez pas compte de cette restriction : vous pouvez utiliser toutes les cartes de la boîte du jeu de base et de *L'Extension personnages*, ainsi que toutes les cartes des jeux d'aventure dont le nombre est inférieur de 2 à celui de l'aventure en cours.

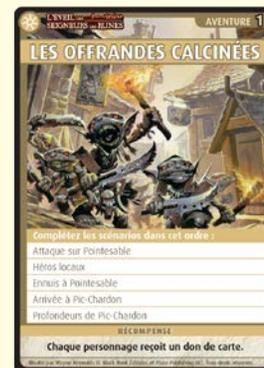
LES TYPES DE CARTES

L'aventure vous appartient ! Ici, vous trouverez les plus grandes merveilles du monde : de dangereuses missions, des défis périlleux, des monstres terrifiants et des trésors à ne plus savoir qu'en faire !

LES CARTES D'HISTOIRE (CAMPAGNE, AVENTURE ET SCÉNARIO)

Les cartes d'histoire définissent votre session de jeu. Vous avez toujours une carte de scénario, qui vous dit où aller et que faire lors de votre partie. Vous pouvez aussi avoir une carte d'aventure, où se trouve la liste des scénarios à terminer pour finir l'aventure et, enfin, vous pouvez avoir une carte de campagne qui dresse la liste des aventures à terminer pour finir la campagne.

Sur chaque carte d'histoire, vous avez une partie dédiée aux règles spécifiques à la partie concernée. Certaines règles s'appliquent en cours de jeu, d'autres quand vous entamez un scénario particulier : veillez donc à les lire avant de commencer. Les cartes d'histoire indiquent aussi la récompense que vous obtiendrez quand vous aurez achevé la tâche demandée (voir Terminer un scénario, une aventure ou une campagne, page 18).



La liste des boss et des sbires de chaque scénario figure sur la carte de scénario associée. Au dos de cette même carte, il y a la liste des régions utilisées dans le scénario (voir Définissez les régions et Formez les paquets de région page 6).

LES CARTES DE RÉGION

Les cartes de région représentent les endroits que vos personnages visitent au cours du scénario. Voici ce qui se trouve au recto de chacune.

Liste du paquet. Elle vous indique le nombre de cartes de chaque type que vous devez placer dans le paquet de région (voir Formez les paquets de région, page 6).

Dans cette région. Ces règles spéciales s'appliquent tant que la région est ouverte. Certaines restent en effet quand la région est définitivement fermée mais, dans ce cas, elles figurent aussi au dos de la carte.

Fermeture. Quand vous avez l'occasion de fermer une région et que vous désirez le faire, vous devez d'abord accomplir la tâche indiquée. En général, cela se produit une fois que vous avez vaincu le sbire de la région ou quand le paquet de cartes est épuisé (voir Fermer une région, page 13). Quand vous avez fermé une région, retournez sa carte. Le boss ne peut plus s'y réfugier mais les personnages peuvent encore s'y rendre.

Fermeture définitive. Voici les règles qui s'appliquent une fois que la région est définitivement fermée.

LES CARTES DE PERSONNAGE (PERSONNAGE, RÔLE ET MARQUEUR)

Consultez les pages 7 et 8 pour plus de détails sur les cartes de personnage.

LES CARTES D'AUBAINE (ARME, SORT, ARMURE, OBJET, ALLIÉ, BUTIN ET BÉNÉDICTION)

Les aubaines sont des cartes que vous pouvez acquérir et placer dans votre main ou votre deck pour une utilisation ultérieure. Les armes, les sorts, les armures, les objets, les alliés, le butin et les bénédictions sont des aubaines. Lors d'un test, un joueur ne peut utiliser qu'une aubaine de chaque sorte. Voici les informations qui figurent sur les aubaines.

Type. C'est le type de carte de l'aubaine.

Propriété. De nombreux effets sont basés sur les propriétés d'une carte. Par exemple, certains monstres sont plus difficiles à vaincre si vous jouez avec des armes dotées de la propriété Perforant.

Test d'acquisition. Si vous êtes confronté à une aubaine alors que vous explorez une région, vous pouvez faire un test pour tenter de l'acquérir. Si vous réussissez, placez la carte dans votre main, si vous échouez ou si vous décidez de ne pas tenter le test, bannissez la carte (voir Jouer une carte en page 10). Vous devez faire un test d'acquisition uniquement quand vous êtes confronté à une carte tirée du paquet de région, pas quand vous tirez cette carte de votre deck ou que vous la jouez alors qu'elle se trouve dans votre main. Les cartes de butin ne nécessitent pas de test d'acquisition, vous les recevez comme récompense quand vous avez terminé un scénario.

Pouvoir. Ce sont des règles spéciales à appliquer à l'aubaine. En général, si une carte possède plusieurs pouvoirs, vous pouvez utiliser ceux que vous voulez. En revanche, si la carte quitte votre main quand vous la jouez, cette action ne vous permet d'utiliser qu'un seul pouvoir. Par exemple, si une carte dit que vous pouvez la jeter pour ajouter un dé à votre jet ou que vous pouvez la jeter pour explorer votre région, vous pouvez la jeter pour obtenir un effet ou l'autre, au choix, mais pas les deux.

Rechargement. Voici les conditions dans lesquelles vous pouvez recharger votre carte (en la plaçant sous votre deck) une fois que vous l'avez jouée. Cette section apparaît généralement sur les cartes que vous devriez jeter après utilisation. Pour recharger une carte, il faut généralement faire un test de compétence et si vous n'avez pas au moins des compétences nécessaires au test, vous ne pouvez pas recharger la carte. Si vous jouez une aubaine que vous êtes capable de recharger alors que vous tentez un autre test, vous devez résoudre le test en cours avant de tenter de recharger la carte. Pendant ce temps, l'aubaine est en jeu, elle ne fait pas partie de votre main, ni de votre deck, ni de défausse, ni de quoi que ce soit d'autre. (Ce test se fait uniquement après que la carte a été jouée. Si le fait de recharger la carte fait partie de son utilisation, dans le cas d'un pouvoir par exemple, et que cela ne nécessite pas de test, vous n'avez pas besoin de faire de test pour la recharger.)

RÈGLE: TIRER UNE CARTE AU HASARD

Quand vous devez tirer une carte au hasard, mélangez le paquet de cartes approprié et prenez celle du dessus.





EXTENSION PERSONNAGES

AMIRI, LA BARBARE

Amiri est une bagarreuse. C'est le personnage le plus fort du jeu et elle est également capable de déchaîner une rage dévastatrice en jetant des cartes pour obtenir des améliorations aux tests physiques. C'est un peu dangereux mais Amiri est téméraire. Elle ne reste jamais coincée là où elle n'a pas envie de se trouver. Quand une barbare entre quelque part, elle s'en va quand elle le décide.

Vous ne pouvez pas recharger une carte que vous avez été obligé de jeter ni une que vous avez choisi de jeter parce que vous avez reçu des dégâts ou que vous avez réinitialisé votre main à la fin de votre tour.

Voici une description générale de chaque type d'aubaine.

Arme. Les cartes d'armes vous demandent souvent de faire quelque chose pour modifier votre test de combat (comme de révéler la carte). Si le personnage doit être formé au maniement d'une arme pour utiliser son pouvoir, vérifiez que c'est le cas sur votre carte de personnage.

Sort. Les cartes de sorts présentent un large éventail d'effets. Elles ont toujours la propriété Profane ou Divin, voire les deux. Ce sont les personnages qui possèdent les mêmes propriétés que le sort qui en feront le meilleur usage.

Armure. Les cartes d'armure vous aident en réduisant les dégâts subis. Les pouvoirs de l'armure précisent le type de dégâts qu'ils réduisent. Si un pouvoir porte la mention « tous » les dégâts, il s'applique à tous les types de dégâts. Si l'armure ne réduit pas le type de dégâts que vous subissez, vous ne pouvez pas jouer la carte. Par exemple, si vous recevez des dégâts de Feu et que votre carte d'armure ne réduit pas soit les dégâts de Feu, soit tous les dégâts, vous ne pouvez pas vous en servir.

Objet. Les cartes d'objets ont des effets très variés.

Allié. Les cartes d'allié vous aident souvent à faire un test et vous pouvez souvent les jeter pour explorer de nouveau votre région.

Butin. Les cartes de butin sont uniques en plusieurs choses. On trouve les autres aubaines en explorant les régions mais les personnages reçoivent les cartes de butin seulement quand ils terminent un scénario. Ils les acquièrent automatiquement, sans avoir à faire de test. Les cartes de butin ont divers types, comme « arme. » En dehors de la manière dont elles s'acquièrent, elles fonctionnent comme les autres aubaines du même type et sont considérées comme telles.

Bénédiction. Les cartes de bénédiction vous permettent souvent d'ajouter des dés aux tests d'un joueur, vous y compris, de n'importe quelle région. Le ou les dés supplémentaires sont de même type que le dé qu'ils renforcent (défini par la situation et/ou la compétence que le personnage emploie pour le test). Le personnage doit tout de même disposer de la compétence appropriée au test.

STRATÉGIE : FAUT-IL CHERCHER LE DANGER ?

Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez aller où bon vous semble mais toutes les régions ne se valent pas.

Commencez par regarder le texte de toutes les cartes de région. La stratégie la plus courante consiste à nettoyer les régions « positives » en premier. L'Académie vous aide presque à se fermer et vous permet de revenir quand vous le désirez. Le problème de cette stratégie, c'est qu'il vous reste les régions « négatives » une fois que vous êtes fatigués. Vous pouvez sûrement vous débarrasser des Bandits de la Tour de garde en début de partie ; par contre, si vous les laissez tranquille jusqu'en fin de partie, ils risquent de poser problème.

La partie « Fermeture » de la région devrait vous aider dans vos choix. Si vous êtes incapable de réussir un test de Survie pour sauver votre peau, ne vous approchez pas de la Forêt, malgré son effet positif. Si vous n'arrivez pas à fermer une région quand le sbire apparaît, il vous faudra épuiser tout son paquet avant de faire une nouvelle tentative.

Il se peut que vous souhaitiez laisser une région ouverte jusqu'à l'apparition du boss pour la fermer temporairement à ce moment-là. Vous risquez de vous blesser en farfouillant dans le Sanctuaire de Lamashtu mais, si vous renoncez à explorer cette région et que vous vous contentez d'attendre, vous risquez de la fermer juste avant qu'une bénédiction ne vienne tout chambouler.

En plus de cela, c'est toujours plus sympa de partir en exploration.

STRATÉGIE : DEVEZ-VOUS ACQUÉRIR LES AUBAINES QUE VOUS N'UTILISEREZ PAS ?

En résumé, « absolument. » Au pire, vous pouvez jeter cette aubaine en guise de dégâts quand un Géant des collines vous ouvre le crâne, mais ce n'est pas tout. Vos compagnons d'aventure meurent peut-être d'envie que vous la leur donniez.

C'est parfois plus compliqué qu'il n'y paraît. Pour donner une carte à quelqu'un, vous devez commencer votre tour dans la même région que lui. Donc, l'autre personnage devra peut-être vous rejoindre pour récupérer la carte, à condition que vous l'ayez encore dans votre main quand il arrive. Un rendez-vous bien coordonné signe souvent la perte d'un boss.

Bien sûr, c'est beaucoup plus simple si un personnage acquiert directement le type d'aubaine qui lui convient le mieux. Si vous avez l'occasion de regarder les cartes du dessus du paquet de région ou d'échapper à une confrontation, vous pouvez dire à un autre joueur « Je viens de voir ce paquet et j'ai trouvé quelque chose qui devrait te plaire. » Ce joueur pourra ensuite passer quelques tours à tenter d'obtenir ce qu'il désire pendant que vous poursuivez vos propres objectifs.

LES CARTES DE FLÉAU (BOSS, SBIRE, MONSTRE ET OBSTACLE)

Les fléaux sont des cartes que vous devez absolument vaincre pour éviter d'en subir les effets néfastes. Les obstacles et les monstres apparaissent au hasard dans les paquets de région tandis que les adversaires et les sbires dépendent du scénario.

Type. La plupart des fléaux sont des monstres ou des obstacles. Les boss et les sbires sont souvent de type « monstre » et sont considérés comme tels. Quelques sbires sont de type « obstacle » et sont considérés comme tels.

Propriétés. De nombreux effets dépendent des propriétés de la carte. Par exemple, dans un scénario, les fléaux dotés de la propriété Gobelin seront plus difficiles à vaincre.

Test d'élimination. C'est le test de compétence ou de combat à faire pour triompher du fléau. En cas d'échec contre un boss, un sbire ou un monstre, le personnage reçoit habituellement des dégâts (voir Les dégâts reçus le cas échéant, page 11).

Pouvoirs. Ces règles spéciales s'appliquent dès qu'un personnage rencontre le fléau.

LES SBIRES

Les sbires forment une catégorie de fléau spéciale. Vous pouvez en rencontrer alors que vous explorez une région. Pour fermer certaines régions, vous devrez en convoquer pour les éliminer.

Quand vous triomphez d'un sbire tiré d'un paquet de région, vous pouvez tenter de fermer cette région en remplissant les conditions imposées par la section « Fermeture » (voir Fermer une région, page 13).

Certaines cartes permettent de convoquer temporairement un sbire. Comme il ne vient pas du paquet de région, vous ne pouvez pas fermer la région, même si vous le battez.

STRATÉGIE : DEVEZ-VOUS COLLECTIONNER LES BÉNÉDICTIONS ?

Les bénédictions font partie des cartes les plus polyvalentes du jeu. Vous pouvez utiliser la plupart d'entre elles pour améliorer un test ou pour partir de nouveau en exploration mais vous ne pouvez pas vous en servir pour faire les deux à la fois. Donc, quand vous vous demandez si vous devez jouer une bénédiction pour aider un camarade à réussir son test d'acquisition pour une baguette magique, vous devez vous poser la question suivante : « Est-ce que ça risque de nous faire gaspiller un tour ? »

Quel sera le prix à payer pour une exploration en moins ? Est-ce qu'il est plus important d'avoir cette épée que de trouver le boss ? L'analyse risque/récompense est très complexe.

En début de partie, vous pouvez dépenser une bénédiction sur un test mais, plus le temps s'écoule, plus il est sage de privilégier la conservation. Si c'est à vous de faire un test de combat et que vous avez de grandes chances d'échouer sans la bénédiction, il serait sûrement plus judicieux de la dépenser. Si vous échouez avec un trop grande marge, vous risquez de toute manière de perdre la bénédiction à cause de l'importance des dégâts.

Il faut réfléchir à tout cela mais il ne faut pas que cela vous empêche d'agir. Il y aura d'autres tours. Enfin, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus...



EXTENSION PERSONNAGES

LINI, LA DRUIDESSE

Les animaux obéissent à Lini et un humble chien la servira bien mieux que la plupart des humains. Lini est une lanceuse de sorts de talent qui peut servir de guérisseuse si Kyra est occupée. Dans les situations désespérées, elle peut même se changer en ours pour augmenter considérablement sa Force ou sa Dextérité, ce qui lui permet de collectionner un grand nombre de sorts autres qu'offensifs.





EXTENSION PERSONNAGES

SAJAN, LE MOINE

Sajan n'a ni arme, ni armure ni sort mais cela ne veut pas dire qu'il fait un piètre combattant. Il puise dans ses bénédictions pour améliorer ses attaques à mains nues et explorer tout son saoul. L'absence d'armure risque de le mettre souvent en danger, c'est pourquoi il lui faut des objets et des dons capables d'atténuer les mauvais coups du sort.

LA CONFRONTATION AVEC LE BOSS

La plupart des scénarios ont un boss, un grand méchant que les joueurs doivent affronter à la fin. Ces adversaires fonctionnent plus ou moins comme les autres monstres mais, comme leur défaite sert d'objectif à de nombreux scénarios, ils répondent à des règles spéciales.

Contrairement aux monstres et aux sbires, il ne suffit pas de vaincre un boss, il faut aussi l'acculer, c'est-à-dire veiller à ce qu'il ne puisse pas s'enfuir vers une région encore ouverte.

Fermer temporairement une région. Quand un joueur rencontre le boss, tous les joueurs qui se trouvent dans une autre région peuvent tenter de remplir les conditions requises pour la Fermeture. Tous les joueurs qui réussissent ferment temporairement leur région, ce qui empêche le boss de s'y réfugier pour ce tour (voir Faire un test pour savoir si le boss s'enfuit, plus bas). Une région temporairement fermée ne provoque pas les effets associés à une fermeture définitive normale. La région se rouvre tout de suite après la confrontation avec le boss. Les joueurs peuvent tenter de fermer les régions dans l'ordre qu'ils désirent.

La confrontation avec le boss. Le personnage qui affronte le boss doit faire un test pour le vaincre. Ce test fonctionne comme ceux associés aux autres fléaux mais veillez à bien lire les règles supplémentaires qui figurent sur la carte du boss ou sur celle du scénario.

Si vous triomphez du boss, fermez sa région. Vous n'avez pas besoin de remplir les conditions de la section Fermeture. Regardez le paquet de région : s'il ne contient pas d'autre boss, bannissez toutes les cartes du paquet et retournez la carte de région. La région est fermée définitivement et les effets de la Fermeture définitive s'appliquent immédiatement. S'il reste des boss dans le paquet, bannissez-en toutes les cartes à l'exception de celles du ou des boss et mélangez le paquet s'il comporte plusieurs cartes. La région n'est pas fermée définitivement mais temporairement, ce qui empêche le boss vaincu de s'y réfugier.

La fuite du boss. S'il reste des régions ouvertes, le boss s'échappe. Si vous l'avez vaincu, comptez le nombre de régions encore ouvertes et retranchez 1. Cela vous donne le nombre de cartes de bénédictions que vous devez tirer au hasard dans la boîte. Glissez le boss parmi ces bénédictions, posez une carte de ce nouveau paquet sur chaque région ouverte et mélangez les paquets de région qui viennent de recevoir une nouvelle carte. Si vous n'avez pas vaincu le boss, procédez de même

mais prélevez les bénédictions dans le paquet de bénédictions et non dans la boîte.

(Notez que, si vous n'avez pas vaincu le boss, il reste toujours au moins une région ouverte : celle où vous l'avez rencontré.)

Si le boss n'a pas d'endroit où s'enfuir, vous avez gagné ! Voir Après le scénario, plus bas.

Exemple. Lem et Mérisiel se trouvent dans le Donjon de Croc-noir. Lem est dans la Salle du trône et Mérisiel dans le Caveau profané. Le Temple et le Sanctuaire de Lamashtu sont encore ouverts. Mérisiel découvre Croc-noir lors de son tour ! Lem a une chance de fermer temporairement la Salle du trône et réussit haut la main son test de Diplomatie 6. Mérisiel affronte Croc-noir et parvient à le vaincre. Elle bannit donc toutes les cartes du Caveau profané mais, comme le Temple et le Sanctuaire sont encore ouverts, Croc-noir peut s'y enfuir. Le joueur de Mérisiel tire une bénédiction aléatoire de la boîte de jeu et la mélange avec la carte de Croc-noir. Il glisse l'une de ces deux cartes dans le paquet de chaque région ouverte : une dans celle du Temple et une dans celle du Sanctuaire, mais pas dans la Salle du trône que Lem a fermée temporairement et bat les deux paquets. Et la traque continue !

APRÈS LE SCÉNARIO

Le temps de l'aventure est fini, retournez à l'auberge, pansez vos plaies et partez-vous les trésors que vous avez découverts. Reposez-vous tant que vous le pouvez car personne ne retarde bien longtemps les plans des Seigneurs des runes.

TERMINER UN SCÉNARIO, UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Si, à un moment donné du jeu, vous devez puiser dans le paquet des bénédictions alors qu'il est vide, le scénario se termine et vos aventuriers ont perdu. Vous avez aussi perdu si tous vos aventuriers sont morts (voir La mort, page 13). Vous ne gagnez pas les récompenses de fin de scénario et, si le scénario fait partie d'une aventure, vous n'avez pas achevé ce scénario : vous devrez réessayer.

Si vos joueurs remplissent les conditions de victoire notées sur la carte de scénario, le groupe triomphe et remporte la récompense indiquée sur la carte de scénario. Vous obtiendrez peut-être alors des cartes de butin à répartir comme bon vous semble entre les membres du groupe. Si vous obtenez un don, choisissez la case que vous désirez cocher sur votre carte de personnage

(ou de rôle si vous en avez une). Votre personnage a accès à ce don jusqu'à sa mort. Si vous obtenez un don d'un type donné mais que votre personnage n'a pas de case libre correspondante, vous ne gagnez pas de don.

Vous devez reconstruire votre deck une fois que vous avez terminé un scénario, que vous ayez gagné ou perdu (voir Entre deux parties, plus bas). Remettez toutes les autres cartes dans la boîte.

Si vous jouez une aventure et que vous triomphez d'un scénario, vous pouvez passer au scénario suivant (indiqué sur la carte d'aventure). Si vous avez terminé avec succès tous les scénarios d'une aventure, vous gagnez la récompense qui figure sur la carte d'aventure. Un personnage ne peut pas gagner la récompense d'un scénario, d'une aventure ou d'une campagne donnée à plusieurs reprises.

Si vous jouez une campagne et que vous terminez une aventure, vous pouvez passer à la suivante. Ajoutez toutes les cartes du jeu d'aventure suivant dans votre boîte et préparez-vous pour le premier scénario de cette nouvelle aventure.

Si vous jouez une campagne et que vous terminez brillamment toutes les aventures, vous gagnez la récompense indiquée sur la carte de campagne. Vous pouvez alors créer de nouvelles aventures en utilisant les cartes en votre possession ou créer de nouveaux personnages et tout recommencer.

ENTRE DEUX PARTIES

Vous devez reconstruire votre deck après chaque scénario. Commencez par rassembler votre défausse, votre main, votre deck et toutes les cartes que vous avez enterrées sous votre carte de personnage. Vous pouvez alors échanger librement des cartes avec les autres joueurs. Au final, votre nouveau deck doit remplir les conditions indiquées sur la Liste de cartes de votre carte de personnage, en tenant compte des ajustements de votre éventuelle carte de rôle. Les cartes de butin sont traitées comme toutes les autres cartes de même type qu'elles. Si votre liste de cartes indique

RÈGLE : CRÉER VOS PROPRES CARTES

Vous pouvez créer vos propres cartes d'histoire, il vous suffit de vous conformer au format de celles qui figurent dans la boîte et de choisir des boss et des sbires appropriés au niveau de puissance de vos personnages. Restez prudent quand vous accordez une récompense, il ne faut pas être trop généreux.

Vous pouvez aussi faire vos propres cartes de personnage et de rôle. Pour qu'elles soient équilibrées par rapport à celles de la boîte, chaque personnage doit commencer le jeu avec une liste de 15 cartes, pas plus d'un d4 et d'un d12 dans ses compétences et pas plus de 5 bonus de compétences. Chaque personnage doit avoir 15 cases à cocher pour les dons de compétences, 10 pour les dons de carte et 4 pour les dons de pouvoir sur sa carte de personnage, ainsi que 12 autres sur sa carte de rôle.

que vous devez avoir 3 objets et si vous voulez intégrer une carte de butin de type objet dans votre nouveau deck, vous devrez aussi y inclure deux autres cartes d'objet, ni plus, ni moins.

Si vous ne pouvez pas construire un deck valide avec les cartes que le groupe a à sa disposition parce qu'il vous manque des cartes d'un type ou d'un autre, choisissez les cartes supplémentaires dont vous avez besoin dans la boîte, en prenant seulement celles qui possèdent la propriété Basique. Vous pouvez ignorer cette restriction à partir du moment où vous entamez l'aventure *Le Massacre de la montagne Crochue* et utiliser n'importe quelle carte issue du jeu de base et de *L'Extension personnages*, mais aussi de toutes les aventures dont le numéro est inférieur de 2 à celui de l'aventure en cours. S'il vous reste des cartes une fois que vous avez reconstruit le deck de tous les personnages survivants, remettez-les dans la boîte.

Vous pouvez commencer un nouveau personnage si vous le désirez mais vous ne devez pas mettre de côté le deck d'un personnage que vous ne jouez pas : cela immobiliserait des cartes qui devraient sortir pendant vos parties. Le jeu de base est conçu pour un maximum de 4 personnages actifs ; *L'Extension personnages*, vendue séparément, vous permet de construire 6 decks. Si vous devez changer de personnage pour une raison ou pour une autre, il vaut mieux que vous notiez les cartes qui se trouvaient dans votre ancien deck et que vous les remettiez dans la boîte tant que vous ne vous servez pas de l'ancien personnage.

STRATÉGIE : QUELQUES CONSEILS POUR JOUER EN SOLO

Les parties solo permettent de terminer rapidement un scénario si vous voulez faire évoluer votre personnage et rattraper d'autres joueurs.

En revanche, tous les personnages ne sont pas égaux en mode solitaire. Lem, par exemple, est très utile pour aider les autres personnages mais quand il n'a aucun compagnon, il est beaucoup moins efficace. Ezren n'a pas du tout de bénédiction, donc, s'il n'a personne pour lui en donner, sa progression sera bien moins rapide. Au contraire, Mérisiel est parfaitement adaptée aux parties solo car elle gagne des bonus quand elle se trouve seule dans une région.

Si vous le désirez, vous pouvez aussi jouer plusieurs personnages. Dans ce cas, nous vous suggérons de commencer avec 2. Faites comme s'ils appartenaient chacun à un joueur différent (donc, si vous jouez Sajan et Valéros, puisez dans le paquet des bénédictions au début du tour de Sajan et au début du tour de Valéros).

Certaines cartes sont particulièrement difficiles en solo. Si votre personnage est incapable de sortir de la Caverne périlleuse, votre scénario va piétiner. Quand vous êtes confronté à une carte de ce genre, retirez-la du jeu et remplacez-la par une carte de même type et de puissance équivalente, mais pas aussi impossible.



EXTENSION PERSONNAGES

SEELAH, LA PALADINE

Seelah manie les épées aussi bien que la magie et excelle en défense. Elle transforme les bénédictions en dégâts et peut supporter la plupart des assauts grâce à son armure. Seelah peut observer la région qu'elle explore mais ne vous attendez pas à ce qu'elle se concentre sur les trésors : elle cherche juste à châtier les êtres malfaisants.

EXEMPLE DE PARTIE

Edward et Monica se préparent à jouer leur troisième partie de *Pathfinder le jeu de cartes*, en s'aventurant dans le Donjon de Croc-noir. Edward a choisi Ezren, le puissant magicien, tandis que Monica a opté pour Mérisiel, la roublarde. Une fois qu'Edward et Monica ont installé les paquets de région et le paquet des bénédictions, ils décident de commencer la partie dans la même région, la Salle du trône, et placent donc leurs cartes marqueurs à côté. Ils tirent tous deux leur main de départ mais, comme Monica n'a aucun objet dans sa main (le type de carte de prédilection de Mérisiel), elle jette sa main et pioche à nouveau. Cette fois, elle a une carte de type objet (une Pierre de détonation). Elle conserve donc cette nouvelle main et mélange les cartes qu'elle vient de jeter avec son deck.

Edward commence la partie en puisant dans le paquet des bénédictions et décide qu'Ezren va explorer la Salle du trône. Il retourne la carte du dessus du paquet et découvre le sort Flèche acide, qui s'accompagne d'un test d'acquisition Intelligence ou Profane 4. Edward regarde sa carte de personnage où il est écrit que la compétence Profane d'Ezren est de d12+2, mieux que son Intelligence qui se limite à d12. Il obtient 7 au dé et ajoute 2, pour un total de 9 qui dépasse largement la difficulté du test. Edward ajoute Flèche acide à sa main.

Comme il vient juste d'acquérir une carte dotée de la propriété Magique, l'un des pouvoirs d'Ezren se déclenche automatiquement et lui permet d'explorer de nouveau les lieux. Edward retourne la carte qui se trouve à présent au sommet du paquet de région et découvre un sbire Squelette ancien ! Monica et Edward sont ravis car, une fois qu'ils auront vaincu le sbire, ils pourront tenter de fermer la Salle du trône et auront fait un pas de plus en direction de la fin du scénario et de la victoire. La règle spéciale du scénario dit « Quand un personnage rencontre un sbire Squelette ancien, tous les personnages situés dans la même région que lui doivent convoquer et affronter un sbire Squelette ancien. » Mérisiel doit donc elle aussi affronter un sbire Squelette ancien. Pourtant, Monica ne s'inquiète pas : Mérisiel possède un pouvoir qui lui permet d'échapper à une confrontation, elle bannit donc directement son Squelette ancien convoqué.

PERSONNAGE B
MASCULIN
HUMAIN
MAGICIEN

COMPÉTENCES

FORCE	06	d11			
DEXTÉRITÉ	06	d11	d12	d13	
CONSTITUTION	04	d11	d12		
INTELLIGENCE	06	d11	d12	d13	d14
PROFANE	06	d11	d12		
OPPORTUNISTES	06	d11	d12		
MAGIE	06	d11	d12		
CHARISME	06	d11	d12	d13	

POUVOIRS

SALLE DE LA MAIN 6

Après avoir joué un sort doté de la propriété Profane, vous pouvez examiner la première carte de votre deck de personnage. Si c'est un sort, vous pouvez l'ajouter à votre main. Si vous obtenez une carte dotée de la propriété Magique lors d'une victoire décisive, vous pouvez ajouter immédiatement un objet à votre main.

Appuyez sur [1] ou [2] à votre test quand vous tentez de recharger une carte.

PERSONNAGE B
MASCULIN
HUMAIN
GUERRIER

COMPÉTENCES

FORCE	09	d11	d12	d13	d14
DEXTÉRITÉ	08	d11	d12		
CONSTITUTION	06	d11	d12	d13	d14
INTELLIGENCE	06	d11	d12		
MAGIE	04	d11	d12		
CHARISME	06	d11	d12		
DIPLOMATIE	06	d11	d12		

POUVOIRS

SALLE DE LA MAIN 4

Forme Aïd

Après un test de combat d'un autre personnage situé dans la même région que vous. Quand vous lancez une carte, vous pouvez la recharger au lieu de la jeter.

RÉGION B

SALLE DU TRÔNE

TEST D'ACQUISITION	DIFFICULTÉ
PROFANE	4
INTÉLLIGENCE	4
ACIDE ÉLITE	4

DANS CETTE RÉGION

Au début de votre tour, vous pouvez recharger un objet pour lancer une carte.

FERMETURE

Réussir un test de Charisme ou de Diplomatie 6.

FERMETURE DÉFINITIVE

Sans effet

Pour vaincre son Squelette ancien, Ezren doit réussir un test de combat. Edward opte pour la Flèche acide qu'il vient juste d'obtenir, ce qui lui permet de lancer son dé de Profane (d12+2) et d'ajouter 2d4 au résultat du jet. Le test a une difficulté de 8 et Edward veut être certain de le réussir, Monica joue donc sa Pierre de détonation pour rajouter 1d4 de plus à son test. Edward prend 1d12 et 3d4 et lance ces quatre dés. Il obtient un total de 12, auquel il ajoute 2 (le « +2 » de la compétence Profane), pour un résultat final de 14. Le Squelette ancien est vaincu ! Comme Edward a joué le sorta Flèche acide, un pouvoir d'Ezren se déclenche : quand il utilise un sort doté de la propriété Profane, il peut regarder la première carte de son deck et l'ajouter à sa main si c'est un sort. La première carte de son deck se révèle être le sort Lévitacion, Edward le glisse donc dans sa main.

Edward peut maintenant tenter de recharger sa Flèche acide. La carte dit que, pour cela, il doit réussir un test de Profane 6. Il lance donc 1d12+2 et obtient un total de 9. Il place la carte de sort sous son deck. Comme le Squelette ancien est vaincu, Ezren peut tenter de fermer la Salle du trône sur-le-champ. Pour cela, il doit réussir un test de Charisme ou de Diplomatie avec une difficulté de 6. Ezren ne possède pas la compétence Diplomatie et il a seulement d6 en Charisme. Il a très peu de chances de réussir. Voyant que son ami a besoin d'aide, Monica utilise une Bénédiction des dieux pour améliorer le test de Charisme d'Ezren. Monica a deux cartes de bénédiction dans sa main mais elle ne peut pas utiliser plusieurs cartes du même type sur un même test : elle garde donc la seconde pour plus tard. Edward lance 1d6 pour son Charisme et 1d6 supplémentaire pour la bénédiction. Il obtient tout juste 6. La Salle du trône est à présent fermée ; Ezren et Mérisiel ont franchi une étape de plus vers la victoire sur le Donjon de Croc-noir.

Edward a tout de même un problème : il a obtenu deux cartes et n'en a joué qu'une. Quand il réinitialise sa main, il doit donc en jeter une pour en avoir six, c'est-à-dire la taille de sa main. Il jette le sort Lévitacion qu'il vient juste d'acquérir (aussitôt tiré, aussitôt jeté) et c'est au tour de Monica. Les jours de Croc-noir sont comptés !

SOUS B

FLÈCHE ACIDE

MAGIQUE
PROFANE
ATTAQUE
ACIDE
ÉLITE

INTELLIGENCE
PROFANE
4

POUVOIRS

Lors de votre test de combat, jetez cette carte pour lancer votre dé de Profane +2d4 avec la propriété Acide.

Si vous n'avez pas la compétence Profane, banissez cette carte après l'avoir jouée.

RECHARGEMENT

Si vous réussissez un test de Profane 6, vous pouvez recharger cette carte au lieu de la jeter.

SOUS B

BANDIT

HUMAIN
BANDIT

TYPE
HUMAIN
SQUIRE
COMBAT
8

POUVOIRS

Avant la confrontation, choisissez une carte dans votre main et rechargez-la.

Si le Bandit est vaincu, vous pouvez tenter de fermer la région de suite.

QUELQUES SUGGESTIONS DE DECKS

CONSTRUIRE UN PERSONNAGE

Voici des listes de cartes pour les sept personnages du jeu de base et les quatre de *L'Extension personnages*. Ils commencent tous avec des cartes dotées de la propriété Basique uniquement. Tous ces decks sont compatibles entre eux mais vous ne pouvez pas les construire tous à la fois car il ne resterait plus assez de cartes dans la boîte pour jouer.

LES PERSONNAGES DE BASE



EZREN

Arme. Bâton
Sort. Armure du mage, Détection de la magie, Invisibilité, Lévitacion, Poigne électrique (2), Projectile de force, Sommeil
Objet. Brassards de protection, Codex, Pierre de détonation
Allié. Garde de nuit, Porte-étendard, Sage



HARSK

Arme. Arbalète légère (2), Arc court (2), Fronde
Armure. Amure de cuir
Objet. Amulette de vie, Pied-de-biche, Potion de vision
Allié. Corbeau
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)



KYRA

Arme. Bâton, Masse
Sort. Assistance divine, Soins, Réparation
Armure. Cotte de mailles, Écu de bois
Objet. Eau bénie
Allié. Garde
Bénédiction. Bénédiction des dieux (6)



LEM

Arme. Fronde
Sort. Force, Soins, Lévitacion, Sanctuaire
Objet. Codex, Outils de voleur
Allié. Cambrioleur, Sage, Troubadour
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)



MÉRISIEL

Arme. Dague, Fléchette
Armure. Armure de cuir
Objet. Chausse-trappe, Outils de voleur (2), Pied-de-biche, Potion de bagou, Potion de vision
Allié. Cambrioleur, Garde
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



SÉONI

Sort. Armure du mage, Invisibilité, Projectile de force
Objet. Brassards de protection, Pierre de détonation, Potion de vigueur
Allié. Garde, Guide (2), Troubadour
Bénédiction. Bénédiction des dieux (5)



VALÉROS

Arme. Dague, Épée courte, Épée longue (2), Masse
Armure. Cotte de mailles, Écu de bois (2)
Objet. Pioche, Potion de camouflage
Allié. Garde de nuit, Porte-étendard
Bénédiction. Bénédiction des dieux (3)

LES PERSONNAGES DE L'EXTENSION



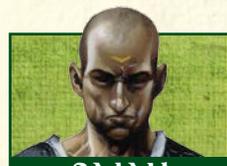
AMIRI

Arme. Bâton, Épée courte (2), Épée longue, Pique
Armure. Armure de cuir, Écu de bois
Objet. Pioche, Potion de camouflage
Allié. Guide, Porte-étendard
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



LINI

Sort. Assistance divine, Détection de la magie, Force, Soins (2), Sanctuaire
Objet. Journal du sage, Potion de vigueur
Allié. Chien (2), Corbeau
Bénédiction. Bénédiction des dieux (4)



SAJAN

Objet. Amulette des poings invincibles, Chausse-trappe, Potion de vision, Potion de bagou
Allié. Guide, Sage, Troubadour
Bénédiction. Bénédiction des dieux (8)



SEELAH

Arme. Épée courte, Épée longue, Masse
Sort. Soins
Armure. Cotte de mailles (2), Écu de bois
Allié. Garde de nuit, Porte-étendard
Bénédiction. Bénédiction des dieux (6)

Conception du jeu • Mike Selinker

Basé sur le concept de jeu de • Rian Sand

Développeurs • Chad Brown, Tanis O'Connor, Paul Peterson et Gaby Weidling

Chef de projet • Vic Wertz

Texte • Jessica Price et F. Wesley Schneider

Développeurs de l'histoire • Jason Bulmahn, James Jacobs, Erik Mona et F. Wesley Schneider

Basé sur L'Éveil des Seigneurs des runes de • Wolfgang Baur, Stephen S. Greer, James Jacobs, Nicolas Logue, Richard Pett et Greg A. Vaughan

Corrections • Judy Bauer et Vic Wertz

Directrice artistique et conception graphique • Sarah Robinson

Présentation des cartes • Crystal Frasier, Sonja Morris et Andrew Vallas

Illustration de couverture • Wayne Reynolds

Illustrations des cartes • Dave Allsop, Alex Aparin, Yngvar Asplund, Helge C. Balzer, Rayph Beisner, Eric Belisle, Peter Bergting, Kerem Beyit, Branko Bistovic, Eric Braddock, Noah Bradley, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kev Crossley, Alberto Dal Lago, Julie Dillon, Matt Dixon, Vincent Dutrait, Carolina Eade, Cole Eastburn, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Jason Engle, Nadia Enis, Jorge Fares, Gonzalo Flores, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Grafit, John Gravato, Fabio Gorla, Paul Guzenko, Miguel Regodón Harkness, Mauricio Herrera, Jon Hodgson, Andrew Hou, Imaginary Friends Studios, Tyler Jacobson, Ivan Kashubo, Andrew Kim, Tim Kings-Lynne, Mathias Kollros, Kekai Kotaki, Peter Lazarski, Chuck Lukacs, Warren Mahy, Damien Mammoliti, Diana Martinez, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, Steve Prescott, Emiliano Pretrozzi, Scott Purdy, Maichol Quinto, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Mike Sass, Kyushik Shin, Bryan Sola, Craig J Spearing, Dean Spencer, Matteo Spirito, Florian Stitz, Christer Sveen, Christophe Swal, Francisco Rico Torres, Francis Tsai, Svetlin Velinov, Carlos Villa, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, Kieran Yanner et Ilker Serdar Yildiz.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com



Black Book Éditions
17, rue Gorge de loup
69009 Lyon

black-book-editions.fr

Assistance de la rédaction • Logan Bonner, Christopher Carey, John Compton, Adam Daigle, Ryan Macklin, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds et James L. Sutter

Service clientèle • Erik Keith, Justin Riddler et Sara Marie Teter
Équipe des entrepôts • Will Chase, Heather Payne, Jeff Strand et Kevin Underwood

Équipe website • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet et Chris Lambertz

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication • David Burckle

Traduction et relectures • Jessica Leclercq & Aurélie Pesseas

PAO • Damien Coltice & Maxime Teppe

Éditeur • Erik Mona

PDG Paizo • Lisa Stevens

Directeur des opérations • Jeffery Alvarez

Directeur des ventes • Pierce Watters

Associé aux ventes • Cosmo Eisele

Directeur marketing • Jenny Bendel

Gestion des finances • Christopher Self

Responsable du personnel • Kunji Sedo

Responsable technique • Vic Wertz

Responsable développement software • Gary Teter

Coordinateur de la campagne • Mike Brock

Responsable du projet • Jessica Price

Coordinateur des licences • Mike Kenway

Playtesteurs : Ellie Akers, Scott Akers, Jeremy Aldrieh, David Altz, Jaime Ansell, William Ansell, Jeff Badger, Chris Ballowe, Douglas Balzer, Nochtal Balzer, Ben Bachman, Kelly Bancroft, Darren Barnes, Courtney Barrick, Doug Baumeister, Tyler Beck, Andrew Behrens, Jenny Bendel, Elias Benevedes, Leo Benevedes, Andrew Betts, Elaine Betts, Crystal Blevins, Stephen Blevins, Clint Blome, Levi Boaz, Shaki Bogmeif, Dann Bohn, Logan Bonner, Kara Bradley, Erik Bridge, JD Britton, Marilynn Britton, Mike Brock, Megan Brophy-McLean, Darran Caldemeyer, Steve Cameron, Jim Cavalcoli, Desmond Chavez, Alyssa Clingenpeel, Eric Clingenpeel, Lillian Cohen-Moore, Michael Costello, Ryan Costello, Kevin Craghead, Steven Craghead, Caeden Crotty, Rich Crotty, James Davidson, Decius, Richard deMorris, Levi Duncan, Greg Durant, Derek Ellingsworth, Kyle Elliot, Jason Erbe, Shawn Erbe, Jesse Faith, Tiffany Faith, Adam Fenerty, Alexander Fenton, Sean Fenton, Blake Ferchalk, Kerrie Ferchalk, Andrew Finazzo, Joel Flank, Richard Francis, Sean Francis, Crystal Frazier, Anne Freitas, Mike Fry, Kristen Gipson, Seth Gipson, Phillip Goettsch, Stephanie Goettsch, Bev Gordon, Jason Gowing, Michael Grater, Anna Margaret Greene, Emmanuel Greene, Damon Griffin, Peni Griffin, Robert Griffin, Corey Hadley, Aaron Hale, Jeremy Hallum, Heather Halpin, John Halpin, Wayne Halsey, Rob Hand, Greg Hanigan, Adam Harp, Carl Harris, Derrick Harris, Elijah Harrison, Eric Harshbarger, Dave Hehdquist, Ryan Heinemann, Robert Hetherington, Joe Hicks, Jason Hoff, Farrell Hopkins, Tim Horton, Dan Houser, Darren Hron, Melina Hubler, Taylor Hubler, Jeff Huston, Chad Hutchinson, Jennifer L. Ingle, Kevin Ingle, Josh Jacoby, Jed Jarvis, Scott Jenkins, Micheal Johnson, Ryan Kangas, Taylor Kessner, Benjamin Kies, Peter Kies, Dusty Kock, Randy Kopenhagen, Ben Krauskopf, Jamie Kuryla, Laura Lane, Eric Langenderfer, Steven Lau, David Levi, Zhi Liao, Andrew Lloyd, Kristen Loudon, Luis Loza, Amanda Lucas, Christopher Lucas, Sebastian Lucier, Dennis Lugo-Coll, Ron Lundeen, Stephanie Lundeen, Pat Luther, Patrice Lutz, Thomas Lutz, Jason Lyon, Ryan Macklin, Angus MacLennan, Darcy Mahaffey, Dylan Mahaffey, Julien Marchant, Marya Marshall, Robert Marshall, Sana Marshall, Sidra Marshall, Lizzie Matkowski, Matt Matkowski, Doug Maynard, Mike McCammon, Matt McDonald, Matt McLane, Brett McLean, Omar Medina, Jon Meerdink, Paul Melkild, Eric Meyer, Mary Ann Miller, Jake Minol, Joshua Minol, Liz Mohler, Neil Morrell, William Morsan, Eric Morton, Joseph Muennich, Liz Munro, Sean Munro, Zack Nagel, Elliot Newbold, Sean Nicol, Dain Nielsen, Corey O'Connor, Kyle Olson, Mark Partridge, Bruce Paulson, Clayton Pelon, James Perper Jr., James Perper Sr., Derek Poppink, Adam Prater, Jessica Price, Scott Provost, Stephanie Ptuetze, Aaron Rabold, Desirae Rabold, Chris Rathunde, Bridgette Redman, Richard Redman, Phillip Reed, Amy Reinsmith, Ron Rhinehart, Tami Riner, Tom Riner, Karl Rodriguez, Tim Rolston, Josh Rosen, Marc Ryser, Erich Salvesen, Keith J. Scherer, Krysti Schroeder, John Schubert, David Schwartz, Mike Seales, Mark Seifter, Chris Self, Lucas Servideo, Brandon Shiffler, Eric Snyder, Will Sobel, Jaye Sonia, Ashton Sperry, Matthew Starch, Chris Stephens, Lisa Stevens, Jen Sweet, Keith Sweeting, Ken Sweeting, Russ Taylor, Royce Thigpen, Nathan Tonella, Charles Townsend, Allison Tsatsa, Justin VanSlyke, Chad Wagner, Carolyn Wallace, Tim Wallace, A.J. Wallenvand, Mark Wallevand, Rose Walton, Rob Warehall, Pierce Watters, Tim Werner, Wil Wheaton, Miriah White, Ross Williams, Shane Wilson, Greg Wood, David Woodruff, Mike Wyman, Warren Wyman, Scott Yauger, Chris Yohe, Tracey Yohe et Frank Zado

Paizo, Paizo Publishing, the Paizo golem logo, and Pathfinder are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Beginner Box, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Publishing, LLC. ©2013 Paizo Publishing, LLC. Printed in China.



W&A.N.Z

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

RÉCAPITULATIF D'UN TOUR

Puiser dans le paquet des bénédictions

Donner une carte à un autre joueur qui se trouve dans la même région que soi (optionnel)

Se déplacer vers une autre région (optionnel)

Explorer la première carte du paquet de région (optionnel)

Essayer de **fermer une région** qui ne comporte plus de carte (optionnel)

Réinitialiser sa main en jetant des cartes si on le désire avant de jeter ou de piocher des cartes pour retrouver la taille de la main de départ.

Fin du tour

SE CONFRONTER À UNE CARTE

Esquiver la carte (optionnel)

Appliquer tous les effets qui se produisent avant la confrontation

Faire le test

Faire le test suivant, si besoin

Appliquer tous les effets qui se produisent après la confrontation

Terminer la confrontation

FAIRE UN TEST

Choisir la compétence utilisée

Déterminer la difficulté

Jouer des cartes et utiliser des pouvoirs qui affectent le test (optionnel).

Rassembler vos dés

Faire vos jets

Recevoir des dégâts si vous ratez un test contre un monstre

Terminer le test

JOUER UNE CARTE

Révéler. Montrer la carte et la replacer dans votre main.

Exposer. Placer la carte devant vous.

Jeter. Placer la carte dans votre défausse.

Recharger. Placer la carte sous votre deck.

Enterrer. Placer la carte sous votre carte de personnage.

Bannir. Replacer la carte dans la boîte et la mélanger avec les autres cartes de même type.

Piocher. Sauf indication contraire, tirer une carte de votre deck et la placer dans votre main.

VAINCRE UN BOSS

Essayer de fermer temporairement les régions ouvertes

Affronter le boss

Si vous triomphez de l'adversaire, fermer sa région

Vérifier s'il parvient à s'échapper

QUELQUES RÈGLES TROP FACILES À OUBLIER

- Lors d'un test, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte d'aubaine de chaque type.
- Quand une bénédiction ajoute un dé à un test, ce dé est toujours du même type que celui déjà utilisé par le personnage qui effectue le test.
- S'il faut utiliser une compétence pour recharger une carte et que vous n'avez aucune des compétences demandées, vous ne pouvez pas recharger la carte.
- Vous pouvez tenter un test de compétence dans tous les autres cas, même si cette compétence ne figure pas sur votre carte. Utilisez alors un d4.
- S'il faut réussir plusieurs tests pour vaincre une carte, tous les personnages situés dans la région ont le droit de faire un ou plusieurs tests, tant que le personnage qui s'est retrouvé confronté à la carte en fait au moins un.

