Le royaume a besoin de vous ! (Sérieusement, ils sont désespérés !)

Pendant des années, le royaume a été un rêve devenu réalité - un ciel bleu, des ventres pleins et des portails monstrueux qui prenaient la poussière. La garde royale, autrefois une fière troupe de défenseurs, s'est habituée à une routine de banquets somptueux et de farniente compétitif. Mais aujourd'hui, les anciens portails s'activent à nouveau et crachent des monstres qui veulent faire du royaume leur terrain de jeu personnel. Et les gardes ? Disons qu'ils sont plus doués pour soulever des gobelets que des épées.
Vous êtes un groupe d'aventuriers intrépides (ou du moins curieux) qui a entendu l'appel à l'aide. Qu'il s'agisse de gloire, d'honneur ou de la perspective d'un riche butin, vous avez décidé de sauver le royaume. Potentiellement.
Les monstres ravagent la contrée, les gardes font leur troisième sieste et l'avenir du royaume est sur le point de basculer.
Rassemblez votre équipement, prenez votre courage à deux mains et que l'aventure (et le pillage) commence !

Objectif du jeu

Ton groupe de héros doit vaincre les méchants Boss de fin de niveau avant qu'ils ne deviennent trop puissants. Le temps dont vous disposez est représenté par l'expiration de la pile de cartes Monstres. Mais ce ne sera pas aussi simple que de tout massacrer à coups d'épée ! Pour vaincre les boss de fin de niveau, vous devez d'abord accomplir les quêtes uniques les concernant.
En chemin, vous explorez le pays, collectez des armes et des objets puissants, apprenez des sortilèges et (espérons-le) montez en niveau. Ce n'est qu'en planifiant intelligemment et en travaillant en équipe que vous aurez une chance de vaincre les Boss le moment venu.

Déballer et préparer le jeu

Lorsque tu joues pour la première fois, retire les jetons de jeu des 7 planches en carton et place-les dans les sacs en tissu ou les rangements en plastique fournis en suivant les instructions sur les planches. Place toutes les silhouettes de monstres sur leurs supports plastiques.

Boss et Quêtes

Les différents Boss sont expliqués à la page 7 de ce livre de règles. Pour chaque partie, tu choisis deux boss contre lesquels tu veux jouer.

Les Boss possèdent généralement une ou plusieurs quêtes personnelles. Le Boss ne peut pas subir de dégâts avant que le groupe n'ait accompli ces quêtes. Concentre-toi donc sur le fait de terminer d'abord les quêtes avant d'engager le combat contre le Boss.

Victoire

Les héros gagnent s'ils ont vaincu tous les Boss.

Les héros perdent si il n'y a plus de cartes monstre dans la pioche ou si un héros est mis KO plus de deux fois.

Vidéo "Comment jouer"

Scannez le QR code à droite pour accéder à la vidéo, ou rendez-vous sur pkb-games.com/lord-of-loot/htp

Contenu du jeu

Remarque : Certains éléments en carton sont stockés sous le rangement en plastique pour l'envoi des boites. Soulève le rangement en plastique noir et recupère-les.

- Boîte de jeu avec compartiments plastiques
- Plateau de jeu
- Livre de règles
- 5 plateaux de personnage
- 7 planches en carton avec pièces découpées
- 1 dé à 12 faces
- 12 cubes à 6 faces (4x bleu, 4x orange, 4x violet)
- 3 sacs en tissu (rouge, jaune, noir)
- 5 figurines en plastique
- 30+ Supports plastiques pour silouettes cartons
- 30+ Cœurs en bois
- 17 cartes (6 cartes Monstres marron, 6 cartes Monstres rouge, 5 aides de jeu)

Table des matières

Mise en place du jeu 2
Déroulement du jeu 3
Phase des Héros
Phase des Monstres 4
Monstres : Types, Diablotins, Gardes 5
Les Héros : ¨Plateaux de personnage et armes
Combats 6
Boss 7
Ajuster la difficulté
Exemple - quelques tours de jeu 10
Annexe
Armes 13
Icônes de terrain 14
Objets
Sortilèges 15
Les Héros 16

Il manque quelque chose ou un article est endommagé ?

Veuillez contacter info@pkb-games.com et nous nous chargerons de régler le problème !



Version française

Lord of Loot Rule Book - French

7 865639 855130

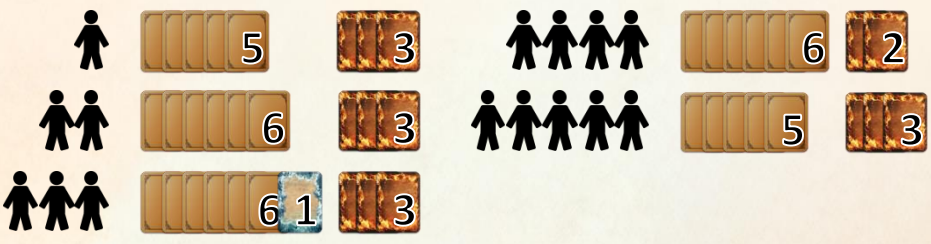
Mise en place du jeu

1. Pile des grandes tuiles rondes de terrain mélangées (face cachée)
2. Sac jaune avec tous les *sortilèges* à l'intérieur
3. Sac rouge avec tous les *objets* à l'intérieur
4. Sac noir avec toutes les *armes à* l'intérieur
5. Pioche au hasard un certain nombre de cartes Monstre marron (selon le tableau ci-dessous) et mélangez-les faces cachées pour former la pile de cartes monstre.
6. Réserve un emplacement pour poser les cartes de monstres.
7. Pioche au hasard un certain nombre de cartes Monstre rouges (selon le tableau ci-dessous), mélange-les et empile-les de manière à ce que le recto soit visible.
8. Dispose les monstres sur leurs supports.
9. Prépare les dés (4x orange, 4x bleu, 4x violet, 1x dé à 12 faces pour les Monstres).
10. Chaque joueur choisit un personnage et place son plateau de personnage devant lui.
    Dans cet exemple, nous jouons avec 3 joueurs.
11. Chaque joueur reçoit 3 jetons de cœur et les place alignés à droite sur les cases de cœur bruns (endurance), et 3 autres pour ses cases de cœur rouges (vitalité).
    Exception : le joueur druide en reçoit 4 de chaque.
12. Chaque joueur reçoit la carte d'aide de jeu, dont le verso représente son personnage.
13. Place autant de gardes que de joueurs (4 au maximum) sur chacune des 4 cases (de ton choix) du plateau de jeu qui affichent un symbole horaire.
    Dans cet exemple à 3 joueurs, tu places 3 gardes.
14. Place les figurines des personnages des joueurs (ou des présentoirs en carton, si tu préfères) sur l'emplacement du château.
15. Place le marqueur horaire circulaire sur le symbole de gauche (lever du soleil).
16. Choisis 2 boss contre lesquels tu veux jouer et place-les, ainsi que leurs composants de jeu, en suivant les instructions de mise en place de la section "Boss" de ce livre de règles (page 7).



Le joueur le plus jeune commence et joue le premier tour de jeu.

Le nombre de cartes Monstre marron et rouge dépend du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Par exemple, pour une partie à 2 joueurs, piochez 5 cartes monstre marron et 3 cartes monstre rouge au hasard puis remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu.



Dans le jeu à 1-3 joueurs, il y a une phase de monstres après chaque tour de jeu. Cependant, à 4 ou 5 joueurs, les monstres n'interviennent qu'un tour sur deux. Pour ne pas oublier quand c'est le tour des monstres, placez la tuile de marquage avec la croix rouge en haut de la pile de cartes de monstres. Nous expliquerons plus loin comment cela fonctionne exactement.



Pour une partie à 3 joueurs, ajoutez une carte bleue aléatoire aux cartes marron.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif joue son tour (phase des héros) et commence ensuite la phase des monstres. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.
Exemple : le premier joueur joue son tour, puis vient la phase des monstres. Ensuite, c'est au tour du second joueur, puis vient la phase des monstres. Et ainsi de suite.

Phase des héros

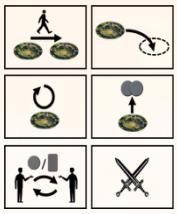
Faim

Le joueur actif commence son tour en ayant faim. Si le joueur se trouve dans l'un des bâtiments entourés en bleu sur la carte, il y reçoit automatiquement de la nourriture. Dans le cas contraire, soit le joueur mange de la nourriture en utilisant un jeton de nourriture verte de son sac à dos, soit il perd un cœur. Lorsqu'un joueur perd un cœur, c'est toujours le jeton de cœur le plus à gauche qui est retiré en premier.

Actions

Ensuite, le joueur peut effectuer jusqu'à 4 actions, qu'il peut choisir librement
choisir parmi les six options suivantes :

A. Se déplacer vers une case adjacente
B. Explorer son terrain
C. Récolter des ressources sur sa case
D. Récupérer des objets sur sa case
E. Echanger des objets ou des armes avec d'autres joueurs sur sa case
F. Combattre un Monstre ou un Boss



Astuce : Tu peux effectuer la même action plusieurs fois, par exemple tu peux te déplacer de quatre cases, ou combattre un monstre sur ta case quatre fois, ou tu peux te déplacer d'une case, puis utiliser deux fois les ressources de ta case, puis te déplacer d'une autre case.



A. Se déplacer vers une case adjacente
Déplace ton héros vers une case adjacente reliée par un chemin sur la carte. Tu peux te déplacer sur ou à travers n'importe quelle case, qu'elle soit explorée ou non, et même sur des cases avec des Monstres, des Boss ou d'autres joueurs.
Remarque : si tu te déplaces sur une case avec un Monstre ou un Boss, ils ne t'attaquent pas automatiquement. Les Monstres et les Boss n'attaquent que pendant la phase des monstres, lorsqu'une carte correspondante est piochée.



B. Explorer ton terrain
Si ton héros se trouve sur une case inexplorée, c'est-à-dire une case sur laquelle il n'y a pas encore de tuile carte, il peut décider d'explorer la contrée. Le joueur tire une des tuiles rondes de terrain bien mélangées, face cachée, et la place sur sa case sur le plateau de jeu. Les symboles de la tuile sont immédiatement activés. Nous expliquerons tous les symboles plus loin dans le livre de règles.



C. Récolter des ressources sur ta case
Si ton héros se trouve sur une case déjà explorée avec une tuile de terrain qui contient le symbole ↻, tu peux utiliser une action pour activer les symboles de la tuile.



D. Récupérer des objets sur ta case
S'il y a des jetons d'objets ronds sur ta case, tu peux utiliser une action pour ramasser les objets et les mettre dans ton sac à dos. Tu peux prendre tous les objets en même temps ou seulement ceux que tu as choisis et laisser les autres sur la case.



E. Échanger des objets ou des armes
Tu peux échanger autant d'objets et d'armes que tu le souhaites avec n'importe quel nombre de joueurs sur ta case. Tu peux aussi simplement donner ou prendre des objets ou des armes - il n'est pas nécessaire que ce soit un échange direct. Cependant, cela ne peut avoir lieu que si le joueur concerné est d'accord.
Remarque : tu ne peux échanger que des objets ou des armes. Tu ne peux pas échanger de sortilèges, de cœurs, de marqueurs de niveau, etc.



F. Combattre un Monstre ou un Boss
Tu peux décider de combattre un Monstre ou un Boss sur ta case. Le fonctionnement des combats sera expliqué plus loin dans le livre de règles.

Autres activités ne nécessitant pas d'action

Les joueurs peuvent effectuer les activités suivantes à tout moment, y compris pendant les tours des autres joueurs. Ces activités ne nécessitent aucune action.

Lancer un sortilège
Les joueurs peuvent utiliser un sortilège de leur livre de sorts. Ils nécessitent des objets de ton sac à dos comme ingrédients pour déclencher un effet. Les ingrédients sont indiqués sur la tuile de sort à gauche de la flèche et l'effet est indiqué à droite de la flèche. Tous les symboles de sortilèges sont expliqués à la page 15 de ce livre de règles.
Exemple : pour le sortilège ci-dessous, tu prends un objet en bois ou en fer dans ton sac à dos pour obtenir une pièce de monnaie (que tu prends dans le sac rouge) et tu la mets dans ton sac à dos. Note que tu peux également utiliser des armes comme ingrédients correspondants. Tu peux utiliser les armes en bois comme du bois, les armes en fer comme du fer et les armes en or comme de l'or.



Utiliser un objet
Tu peux utiliser un objet à tout moment pour activer les symboles qui s'y trouvent. Par exemple, tu peux manger de la nourriture pour restaurer un cœur d'endurance, boire une potion pendant un combat pour des attaques supplémentaires ou échanger un bijou contre deux pièces.
Attention ! Tu ne peux pas manger pendant la phase des Monstres. Tu dois décider avant la phase des Monstres si tu veux manger pour restaurer tes cœurs.



Changer d'arme
Tu peux changer d'arme entre ton sac à dos et tes mains à chaque phase de héros d'un joueur, mais pas pendant une phase de Monstre. Tu dois décider à l'avance quelles armes tu veux avoir en mains, afin d'être prêt pour une éventuelle attaque de Monstre ou de Boss.

Défausser un objet, un sortilège ou une arme
Tu peux défausser un objet, un sortilège ou une arme à tout moment pour faire de la place dans ton sac à dos. Tu peux soit remettre l'objet, le sortilège ou l'arme dans le sac correspondant, soit les placer dans la boîte de jeu et les retirer ainsi du jeu.
Conseil : Si tu les remets dans le sac, tu as une chance de les piocher à nouveau lorsque tu piocheras dans ce sac. Tu devrais donc remettre dans le sac les objets que tu veux piocher à nouveau.

Phase monstre

Après qu'un joueur a eu son tour, la phase des Monstres commence.
Attention ! Pendant la phase des Monstres, tu ne peux pas manger ni changer d'arme. Veille donc à manger avant la phase des Monstres et à t'équiper des armes dont tu as besoin pour la phase des Monstres.



Si tu joues à **4 ou 5 joueurs**, les cartes Monstre ne sont tirées qu'un tour sur deux. Pour t'en souvenir, place la tuile correspondante sur la pile de cartes Monstres lors de la mise en place du jeu. Si la croix rouge de la tuile est orientée vers le haut, retourne la tuile du côté de la coche verte, termine la phase des Monstres et continue le tour du joueur suivant. Si la coche verte est en haut, tu retournes la plaquette et tu continues la phase des Monstres.
Astuce : Si vous êtes des joueurs expérimentés, les deux joueurs dont les tours ont lieu avant la prochaine carte Monstre peuvent jouer simultanément afin d'accélérer la partie.

Pioche une carte dans la pile de cartes Monstres. S'il n'y a pas d'autres cartes dans la pile de Monstres, car toutes les cartes sont déjà dans la pile de défausse, prends la carte Monstre rouge du haut et place-la dans la pile de défausse. Mélange ensuite la pile de défausse face cachée et utilise-la comme nouvelle pile de Monstres, puis pioche la carte qui s'y trouve.
Attention ! Si tu dois piocher une carte mais qu'il ne reste plus de cartes dans la pile de cartes Monstres ni de nouvelles cartes Monstres rouges, les héros perdent immédiatement la partie.

Effectuez ensuite les actions indiquées sur la carte Monstre piochée, de haut en bas, puis placez la carte face visible dans la pile de défausse.
S'il y a plusieurs possibilités équivalentes pour effectuer l'action Monstre (par exemple quel Boss doit être déplacé en premier ou lequel des différents chemins équivalents vers le prochain Héros un Monstre doit prendre), le dernier joueur actif fait le choix.
Conseil : tu vas parcourir la pile de Monstres plusieurs fois. Si tu te souviens des cartes qui ont déjà été tirées (tu peux à tout moment consulter la pile de défausse), tu peux estimer quelle carte Monstre pourrait être la prochaine et te préparer en conséquence.

Symboles des cartes de monstres



Les Boss se déplacent et attaquent
Déplace tous les Boss, l'un après l'autre. Chaque Boss se déplace d'une case en direction du Héros le plus proche. S'il se trouve déjà sur une case avec un héros, le Boss y reste. Les deux Boss peuvent se déplacer sur la même case, mais ils essaient de l'éviter. S'il existe plusieurs possibilités de déplacement qui amènent un boss à la même distance de la case où se trouve un héros ou sur la case où se trouve un Héros, les Boss essaieront de se déplacer sur des cases différentes.

Une fois que tous les Boss se sont déplacés, chaque Boss qui a atterri sur une case avec un Héros l'attaque. Les Boss attaquent les uns après les autres, pas en même temps. Nous expliquerons plus loin dans le livre de règles comment fonctionnent les combats.



Les Boss se déplacent deux fois et attaquent.
Comme ci-dessus, mais chaque Boss peut se déplacer jusqu'à deux cases (au lieu d'une) en direction du Héros.



Les Boss se déplacent, laissent tomber deux objets et attaquent.
Déplace tous les Boss puis, pour chaque Boss, pioche deux objets dans le sac rouge et les place sur la case où le Boss a terminé son déplacement. Ensuite, les Boss attaquent.



Les Monstres se déplacent et attaquent
Déplace tous les Monstres, un par un. Les Monstres se déplacent de la même manière que les Boss. Une fois qu'ils se sont déplacés, tous les Monstres attaquent les uns après les autres.



Avancer le marqueur horaire de la journée
Avancer le marqueur horaire de la journée d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre.



Faire apparaître un Monstre
Lancez le dé à 12 faces pour déterminer le type de Monstre qui apparaît. Choisis un Monstre du niveau et de la couleur indiqués par le dé et place-le sur la case correspondant au symbole de l'heure actuelle. Si tu as obtenu le symbole gris du Garde, place un Garde à la place.

Exemple : le dé indique un 3 vert. Une créature verte de niveau 3 va apparaître. C'est le troll. Le moment de la journée est la "nuit". Place le troll sur la case avec le symbole "nuit" sur le plateau de jeu.

S'il n'y a plus de Monstres de ce niveau dans la boîte de jeu, car tous ces Monstres ont déjà été placés sur le plateau de jeu, placez un Monstre de niveau immédiatement inférieur.
Exemple : tu fais un 3 vert, mais le troll est déjà sur le plateau de jeu. Choisissez à la place une créature verte de niveau 2 (un orc). Si tous les orcs sont déjà sur le plateau de jeu, placez une créature verte de niveau 1 (un gobelin). Si tous ces Monstres sont également placés, ne placez pas de Monstre.

Note que le symbole „Aube/Crépuscule" est visible deux fois sur la carte. Cela signifie que deux monstres seront alignés (un sur chacune des cases marquées par le symbole "Aube/Crépuscule "). Lancez à nouveau le dé de Monstre et répétez le processus pour placer le deuxième monstre sur la deuxième case „Aube/Crépuscule".



S'il n'y a pas de Monstre sur le plateau de jeu, un Monstre apparaît.
S'il n'y a pas de Monstre sur le plateau de jeu, un Monstre apparaît, comme décrit ci-dessus.

Règle avancée pour le défi supplémentaire

Si tu trouves le jeu déjà trop difficile, tu peux ignorer la règle suivante.



Faire apparaître des Diablotins au lieu de Monstres sur les cases occupées
Lorsqu'un Monstre apparaît et qu'il y a déjà un Monstre sur la case avec le symbole horaire du moment, aucun autre Monstre n'apparaît à cet endroit, mais un Diablotin apparaît à la place sur la case adjacente en direction du centre du plateau de jeu.

Si un Monstre se trouve déjà sur cette case adjacente, jusqu'à deux Diablotins apparaissent : Le premier Diablotin est placé sur la prochaine case libre vers le centre du plateau de jeu. Le deuxième Diablotin est placé sur la prochaine case adjacente libre en direction de l'extérieur du plateau de jeu. Si des Monstres se trouvent déjà sur les deux cases possibles en direction de l'extérieur du plateau de jeu, aucun autre Diablotin n'y apparaît.

Types de monstres

Il existe trois types de monstres communs, identifiés par le fond coloré en bas de la tuile de monstre :

- **Vert :** hordes
  (gobelins, orcs, trolls)
- **Pourpre :** Créatures magiques
  (Fantômes, Vampires, Roi-Sorcier)
- **Beige :** Créatures mortes-vivantes
  (Squelettes, Zombies, Nécromanciens)



Conseil : Il existe des armes spécifiques pour chaque type de monstre. Veille à t'équiper de la bonne arme avant de t'engager dans un combat.

Niveaux

Chaque monstre (et chaque boss) a un niveau, indiqué par le symbole numérique au-dessus du monstre. Le niveau indique le nombre de vies dont dispose un monstre ou un boss et le nombre de dés qu'il lance pour attaquer.
Exemple : un troll de niveau 3 a 3 vies et peut lancer 3 dés violets de monstre pendant un combat.



Diablotins



Les diablotins sont des monstres particulièrement vicieux. Grâce à leur arc et à leurs flèches, ils peuvent attaquer à plus grande distance. Ils peuvent attaquer les Héros sur leur case ou sur une case adjacente. Lorsqu'ils se déplacent, ils essaient tout de même de se rapprocher le plus possible du héros le plus proche en terminant de préférence leur déplacement sur une case avec un héros. Lorsque le diablotin attaque un héros, il tire une flèche. Il n'y a pas de combat et le héros perd 1 vie.
Si les héros attaquent un diablotin sur leur terrain, cela est traité comme un combat de monstre normal. Le diablotin se bat comme un monstre de niveau 1 avec 1 point de vie et lance 1 dé violet de monstre.

Gardes



Les gardes ne sont pas des monstres. Ils ne se déplacent pas, n'attaquent pas, et en toute honnêteté ne gardent pas grand-chose. Tu peux toutefois les utiliser lors d'un combat d'entraînement amical. Les gardes sont de niveau 1. Ils ont 1 vie, mais n'utilisent aucun dé (S'il vous plaît, ne remettez pas en question les critères d'embauche du roi). S'ils sont vaincus, ils te donnent le butin indiqué sur leur figurine et sont discrètement retirés du jeu.

Conseil : Combats les gardes (inutiles) tôt pour obtenir leurs armes!

Plateau de personnage héroïque et armes

Niveau : Les héros commencent au niveau 1 et peuvent progresser au cours du jeu en combattant des ennemis. Un niveau plus élevé débloque de nouveaux emplacements sur le plateau de personnage. Ces emplacements ne peuvent être utilisés que si le niveau indiqué est atteint. Les niveaux permettent également de débloquer des armes. Au niveau 1 (bois), tu ne peux équiper que des armes en bois. Les armes en fer (caractérisées par un cadre argenté autour du jeton d'arme) ne peuvent être équipées qu'au niveau 2 (fer) et les armes en or (avec un cadre doré) qu'au niveau 3 (or). Note que tu peux toutefois porter n'importe quelle arme dans ton sac à dos, même si tu as un niveau inférieur et que tu ne sais pas encore l'utiliser.



Niveau de santé : les héros ont des points de santé indiqués par des cœurs. Les cœurs bruns à gauche indiquent l'endurance et peuvent être recupérés en consommant de la nourriture. Les cœurs rouges sur la droite indiquent la vitalité et peuvent être soignés en utilisant les trousses de secours. Lorsque le héros perd des points de vie à cause de la faim ou de dégâts de combat, il perd des cœurs de gauche à droite, donc retire d'abord les cœurs d'endurance, puis les cœurs de vitalité.
Remarque : les cœurs bloqués ne peuvent être utilisés que lorsque tu as atteint le niveau indiqué.



Armes équipées : Tu peux équiper des armes d'attaque dans ta main droite et des armes de défense (boucliers) dans ta main gauche. Tu peux changer d'arme entre tes mains et ton sac à dos à tout moment pendant une phase de héros, sans que cela ne te coûte d'action.

Livre de sorts : Tu peux utiliser ton livre de sorts pour collecter les sortilèges que tu apprendras durant le jeu. Tu peux utiliser ces sortilèges à tout moment dans le jeu, sans que cela ne te coûte d'action. Ils utilisent généralement des objets ou des armes de ton sac à dos (ou de ta main) comme ingrédients. Note que tu peux utiliser des armes en bois comme ingrédients "bois", des armes en fer comme ingrédients "fer" et des armes en or comme ingrédients "or" pour les sorts.

Sac à dos : Utilise ton sac à dos pour transporter des objets et des armes. Tu ne peux transporter dans ton sac à dos que le nombre d'objets et d'armes qui entrent dans la limite du dessin du sac à dos. Tu ne peux pas empiler des objets ou des armes les uns sur les autres. Tu peux défausser des objets ou des armes de ton sac à dos à tout moment en choisissant de les retirer du jeu ou les remettre dans leurs sacs respectifs.



Remarque : tu ne peux utiliser que des objets de ton sac à dos comme nourriture ou comme ingrédients pour des sortilèges, et non les objets se trouvant sur ta case du plateau de jeu.

Traits de caractère particuliers



Chaque fois que la sorcière doit piocher un sortilège, elle peut en piocher deux à la place.



Ashlyn, l'enfant-dragon a 5 actions par tour au lieu de 4. Elle ne peut pas manger d'objet nourriture possedant un symbole de champignon. Elle peut toutefois les porter dans son sac à dos.

Combats

Lorsqu'un monstre, un boss ou un garde se bat avec un héros, on lance les dés comme suit :

Dé d'attaque orange : sans arme, le héros lance 1 dé d'attaque orange, comme indiqué sur le plateau de personnage. Si le héros a une arme en main, lance le nombre de dés orange indiqué sur l'arme. Si les symboles de dé sur l'arme ont une bordure verte, pourpre ou beige, tu peux utiliser ces dés supplémentaires lorsque tu combats un monstre de ce type spécifique (couleur).

Dé de défense bleue : sans arme, la plupart des personnages ne peuvent pas lancer de dé de défense, comme indiqué sur le plateau de personnage. Si le héros a une arme en main, lance le nombre de dés bleus indiqué sur l'arme. Là encore, les dés entourés de vert, de pourpre ou de beige peuvent être utilisés en plus si tu combats un monstre de ce type spécifique (couleur).



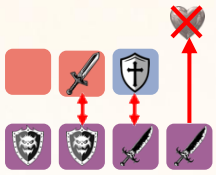
Dés violets de monstre : le monstre ou le boss lance le nombre de dés violets de monstre correspondant à son niveau. Par exemple, un monstre de niveau 2 lance 2 dés violets. Un boss de niveau 4 lance 4 dés violets.
Les gardes lancent 1 dé orange d'attaque de héros (exactement comme un héros de niveau 1 sans armes).

Déterminer les dégâts

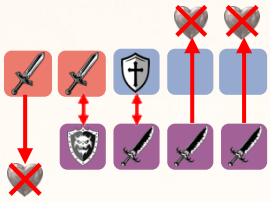
Compare le résultat du jet de dé. Chaque symbole d'épée obtenu par le monstre, qui n'est pas bloqué par un symbole de bouclier du héros, inflige des dégâts au héros. Chaque symbole d'épée obtenu par le héros, qui n'est pas bloqué par un symbole de bouclier du monstre, inflige des dégâts au monstre ou au boss.



Exemple 1 : Un héros avec 2 dés d'attaque et 1 dé de défense attaque un monstre de niveau 2. Ni le héros ni le monstre ne subissent de dégâts.



Exemple 2 : Un boss (niveau 4) attaque un héros qui a 2 dés d'attaque et 1 dé de défense. Le héros subit 1 dégât.



Exemple 3 : Un boss (niveau 4) attaque un héros qui a 2 dés d'attaque et 3 dés de défense. Le héros reçoit 2 dégâts et le boss reçoit 1 dégât.

Les Héros peuvent utiliser des potions magiques de leur sac à dos, des sorts ou des armes spéciales pour augmenter le nombre de leurs symboles d'épée ou de bouclier. Ils peuvent décider de le faire après avoir vu le résultat du lancé de dés.



Exemple 4 : Un héros avec 2 dés d'attaque et 1 dé de défense attaque un monstre de niveau 2. Le héros décide d'utiliser une potion magique pour obtenir un symbole de bouclier supplémentaire. Ni le héros ni le monstre ne subissent de dégâts.



Exemple 5 : Un boss (niveau 4) attaque un héros qui a 2 dés d'attaque et 1 dé de défense. Le héros décide d'utiliser une potion magique pour obtenir un symbole d'épée supplémentaire. Le héros reçoit 1 dégât et le boss reçoit 1 dégât. Le héros aurait pu utiliser la potion magique pour un bouclier supplémentaire, mais dans ce cas, il était plus important pour lui d'infliger des dégâts supplémentaires au boss.

Résultat du combat



Monstre/boss blessé

Pour chaque dégat reçu par un monstre ou un boss, placez un marqueur de blessure sur sa figurine.
Remarque : les figurines ont de petites encoches pour y placer les marqueurs sans soucis. Rappel : les boss ne peuvent pas subir de blessures tant que toutes les quêtes les concernant ne sont pas accomplies.

Monstre/boss/garde vaincu

Lorsqu'un monstre, un boss ou un garde a accumulé des dégâts équivalents à son niveau, il est vaincu et s'enfuit. Récolte alors le butin indiqué sur la figurine, puis retire la figurine du jeu. Si le monstre (ou le boss) avait un niveau supérieur à celui de ton héros, ce dernier gagne un niveau d'expérience !

Exemple : un troll de niveau 3 avait déjà un marqueur de blessure et reçoit maintenant 2 dégâts lors d'un combat. Le troll est vaincu et retiré du jeu. Le héros qui l'a vaincu récupère le butin. Il pioche une arme dans le sac noir et un objet dans le sac rouge. Comme le troll était de niveau 3 et le héros de niveau 1, ce dernier gagne un niveau et passe au niveau 2.

Remarque : les boss ne te donnent pas de butin lorsqu'ils sont vaincus, mais tu peux tout de même monter d'un niveau d'expérience.

Héros blessé

Lorsqu'un héros est blessé, il perd le nombre de cœurs correspondant, en commençant par la gauche de son plateau de personnage (donc les cœurs d'endurance bruns sont retirés en premier, puis les cœurs de vitalité rouges).

Héros vaincu

Si le héros a perdu tous ses cœurs, c'est fini pour notre pauvre héros. Retire du jeu la figurine du héros ainsi que son plateau de personnage, y compris tous les objets, sorts et armes. Le joueur recommence avec un nouveau héros de son choix de niveau 1, sans équipement, dans le château.



Placez un marqueur de pierre tombale sur le plateau de jeu, sur les nuages à droite du château. S'il y a déjà un marqueur de pierre tombale, retournez-le pour qu'il montre deux pierres tombales. Si elle montre déjà deux pierres tombales, les héros perdent la partie. Cela signifie qu'il n'est possible de faire que deux k-o de héros sans perdre la partie.

Jouer avec des enfants : Renoncez à utiliser les marqueurs de pierre tombale. Heureusement, nos héros ne meurent jamais. Le château abrite un puissant sorcier qui peut ressusciter les héros lorsqu'ils sont vaincus. Déplace le héros vaincu sur le château. Le héros conserve son équipement et récupère 2 coeurs en endurance et 2 coeurs en vitalité.

Retraite des monstres

Si un monstre a attaqué un héros (et non l'inverse) et a blessé le héros, le héros peut décider de déplacer ce monstre vers l'un des 4 points d'apparition (indiqués par les symboles horaires de la journée) sur le plateau de jeu (même si un monstre se trouve déjà sur cette case).

Retraite du boss

Si un boss a attaqué un héros (et non l'inverse) et a blessé le héros, le héros peut décider de déplacer ce boss vers son repaire d'origine (là où le boss a commencé la partie).

Les Boss et leurs quêtes

Choisir les boss
Lorsque vous mettez le jeu en place, choisissez 2 des 7 boss présentés contre lesquels vous souhaitez jouer et placez-les, ainsi que leurs composants de jeu, conformément à leurs instructions de mise en place.
Pour que le jeu soit le plus équilibré possible, nous vous recommandons de toujours jouer contre le “Ravitoutou“ et d'ajouter un autre boss de votre choix.

Mise en place
Chaque boss a une tuile de repaire d‘origine. Placez ce repaire et le boss sur la case numérotée du plateau de jeu, comme indiqué dans les instructions de mise en place du boss (#). Suivez ensuite les instructions et ajoutez éventuellement d'autres composants sur le plateau de jeu.

Exemple : mise ne place pour le Ravitoutou



Quêtes
Tu dois accomplir toutes ses quêtes personnelles avant de pouvoir infliger des dégâts à un boss. Si un combat a lieu avant (par exemple parce que le boss attaque un héros), le boss ne reçoit aucun dégâts, quel que soit le résultat du dé (contrairement au héros qui peut tout à fait recevoir des dégâts des attaques du boss).
Lorsque tu accomplis une quête, tu peux piocher une fois dans un sac en tissu de ton choix.

Remarque : certains boss nécessitent d‘accomplir plus d'une quête. Par exemple, pour le boss Vulcanos, chaque gnome est une quête différente. Ainsi, lorsque tu vaincs un gnome, tu peux piocher dans le sac de ton choix. Cependant, Narcinia n'a qu'une unique quête, tu ne peux donc piocher qu'une fois dans un sac si tu as déposé les trois éclats de miroir.

Ajuster la difficulté
Vous pouvez régler la difficulté du jeu comme vous le souhaitez :

Standard: Jouez exactement comme décrit dans le livret de règles.
Remarque : vous pouvez choisir des boss finaux plus faciles ou plus difficiles.

Plus facile: Apportez les modifications suivantes à la mise en place standard:
- Remplacez autant de cartes rouges (plus difficiles) que vous le souhaitez par des cartes bleues (plus faciles).
- Alternativement, si vous voulez moins de pression temporelle, ajoutez une carte marron supplémentaire lors de la mise en place.
- Règle supplémentaire : Si un combat se termine par une égalité (aucun camp ne subit de dégâts), le héros actif peut piocher un objet dans le sac rouge.
- Optionnel : Utilisez la « règle enfants » lorsqu’un héros est vaincu (voir page 6).
- Optionnel : Si vous jouez avec des enfants, envisagez d’affronter un seul Boss au lieu de deux.

Plus difficile: Apportez les modifications suivantes à la mise en place standard:
- Commencez avec une carte marron de moins que prévu (à 3 joueurs : retirez la carte bleue).
- Retirez du jeu les deux armes en bois marquées d’une étoile en haut à droite de la tuile d’armes (Lance empoisonnée et Bâton des voleurs).
- Optionnel : Jouez avec les diablotins (voir page 4).

Ce que vous devez savoir...
Le jeu diffère de nombreux autres jeux d’aventure sur plusieurs points importants. Voici quelques conseils de héros pour éviter de finir en encas de gobelin dès le premier tour:

- Ne vous surestimez pas, héros en herbe !
  Un gobelin de niveau 1 a l’air inoffensif... jusqu’à ce que vous essayiez de le frapper à mains nues. Équipez-vous avant d’aller au corps-à-corps — même les monstres de niveau 1 frappent fort. (Et ne pensez même pas aux niveaux 2 ou 3 au début !)
- Les combats ne sont pas un sprint...
  ...mais un marathon à l’épée. Prévoyez plusieurs actions d’attaque avant qu’un ennemi ne tombe enfin.
- Phase 1 : Survivre, c’est stylé.
  Le premier passage dans le paquet de monstres n’est pas une épopée héroïque, mais un entraînement à la survie. Pillez, explorez, courez — et oui, fuir n’est pas honteux ici, c’est une décision tactique noble.
- Pas d’armes, pas d’exploits.
  Les meilleurs outils de destruction viennent des gardes, des quêtes accomplies, des nouvelles régions, du sac rouge ou du forgeron. Plus tôt vous les obtenez, mieux c’est.
- Un sac bien rempli est un sac heureux.
  Il est parfois parfaitement valable de piocher dans le sac rouge quatre actions d’affilée. Un sac plein est votre meilleur allié.
- Le travail d’équipe bat l’héroïsme solitaire.
  Vous avez tiré un deuxième bouclier alors que vous vouliez une épée ? Aucun souci — votre coéquipier sera ravi. Répartissez les rôles et planifiez ensemble. Mieux vaut un héros solide de niveau 3 que deux aventuriers à moitié prêts quand le boss final arrive.
- N’oubliez pas la règle de retraite
  pour les monstres et les boss (page 6) ! Elle sauve des vies — généralement les vôtres.
- Le paquet de monstres a une mémoire — utilisez-la !
  Comme vous le parcourez plusieurs fois, vous saurez bientôt ce qui est déjà apparu et ce qui rôde encore. Combinez cela avec le moment de la journée pour éviter habilement monstres et boss.

Croquepapatte, le Ravitoutou

Difficulté : moyenne

Autrefois, Croquepapatte n'était pas un méchant, juste une petite boule de poils, animal de compagnie d'un géant distrait. Il jure avoir été atrocement maltraité : son pelage caressé à rebrousse poil, son lait servi trop froid, ainsi qu'une interdiction totale de griffer les meubles. Une horreur, n'est-ce pas ?
Galvanisé par cette serie d'injustices, il a depuis juré de libérer tous les animaux de compagnie de leurs soi-disants maîtres.
Malheureusement pour lui, notre royaume est celui des chats gâtés et des chiens chouchoutés, qui n'ont aucune envie d'être « sauvés ». À vous de les ramener à leurs humains préférés et de mettre Croquepapatte hors d'état de nuire, une bonne fois pour toutes !

Mise ne place

Place les éléments de jeu suivants sur les cases numérotées correspondantes du plateau de jeu.





Boss et son repaire: **#10**

Petite fille : **#11**



Chenapan: **#4**



Vieille dame: **#1**



Chat Patapouf: **#8**



Médor: **#9**



Hibourson: **#6**



Mission 1 : ramener le Chat Patapouf à la Vieille dame
Il est possible de ramasser le Chat Patapouf et de le placer dans votre sac à dos comme un objet en utilisant l'action « Ramasser des objets sur votre case ». S'il y a d'autres objets sur la case, vous pouvez tous les ramasser avec la même action. Dès que vous entrez sur la case de la Dame aux Chats avec le Chat Patapouf dans votre sac à dos, retirez le Chat Patapouf et la Dame aux Chats du jeu : la mission est accomplie.

Mission 2 : ramener Médor au Chenapan
Médor a peur du feu. Lorsque vous entrez sur la case de Médor avec un objet Feu dans votre sac à dos, vous pouvez déplacer Médor sur une case adjacente.
Vous pouvez également combattre Médor. Médor combat comme un monstre de niveau 1 avec 1 dé monstre violet. Si vous deviez lui infliger un ou plusieurs dégâts lors d'un combat, Médor prend la fuite : déplacez-le sur une case adjacente au lieu de lui infliger des dégâts.
Dès que Médor atteint la case du Chenapan, retirez-les tous les deux du jeu : la mission est accomplie.

Mission 3 : ramener Hibourson à la Petite fille
Comme vous le savez sans doute, un Hibourson est un croisement entre un ours et une perruche. Ils sont aussi dangereux que voraces.
Lorsque vous quittez la case de Hibourson pour vous déplacer vers une autre case, et que vous avez un objet Nourriture dans votre sac à dos, Hibourson vous suivra.
Dès qu'il atteint la case de la Petite fille, retirez-les tous les deux du jeu : la mission est accomplie.

Ratilde, la Reine des Sacs

Difficulté : moyenne

Personne ne sait vraiment quand les rats du royaume sont devenus si énormes - seulement que cela s'est produit peu après la mystérieuse disparition d'un très gros chat dans la campagne. Sans prédateur pour les tenir en respect, les rongeurs se sont multipliés sans retenue, se nourrissant des tas suspects de poissons « libérés » que Gilliam laisse derrière lui dans sa quête de rédemption.
Très vite, une matriarche particulièrement rusée prit le pouvoir, apprenant à sa portée que les sacs à dos des aventuriers sont en réalité des coffres au trésor ambulants - remplis de miettes, babioles et autres délices à ronger.
Mieux vaut garder vos sacs bien fermés. Elle adore les surprises.

Mise ne place

Placez les éléments suivants sur les cases numérotées correspondantes du plateau :





Boss et son repaire: **#9**

Positions de départ des Ratons : **#4, #7, #13**



Ratons (comptent comme des monstres

Chaque fois que Ratilde se déplace, ajoutez 1 jeton Grignoteur dans le sac rouge. *Astuce : Placez un jeton Grignoteur sur le paquet de cartes Monstre pour ne pas oublier de l'ajouter lorsque le boss se déplace.*



Jetons Grignoteur

Lorsqu'un héros pioche un jeton Grignoteur dans le sac rouge :

1. Il doit le placer dans son sac à dos (s'il y a de la place). Un jeton Grignoteur ne peut pas être défaussé tant que Ratilde n'est pas vaincue.
2. Si Ratilde est toujours en jeu et que moins de trois Ratons sont sur le plateau, replacez un Raton de votre choix sur sa case de départ.

Quête

La quête est accomplie lorsqu'il ne reste aucun Raton sur le plateau.

Remarque : Si le plateau est vide de Ratons et qu'un nouveau Raton apparaît plus tard, la quête redevient incomplète — les héros ne peuvent alors pas blesser Ratilde. Une fois ce Raton vaincu, la quête est de nouveau accomplie et vous pouvez piocher dans le sac de votre choix comme d'habitude.

Narcinia, la Reine des Éclats

Difficulté : moyenne

Narcinia n'était qu'une sorcière au charme modeste... avec une opinion démesurée de sa beauté. Pour s'imposer comme « la plus belle du royaume », elle lança un sort : « Aucun visage plus beau que le mien ne doit paraître dans un miroir ! »
Problème : la magie est littérale... et honnête. Plutôt que de la sublimer, le sort fit éclater tous les miroirs du royaume. Les éclats se dispersèrent, tandis que Narcinia, entourée de serpents flatteurs, se persuade d'être un modèle de grâce. Pour l'affronter, il vous faudra rassembler trois fragments de miroir et les reconstituer.

Mise en place





Placez le boss final et son repaire sur la case #6 du plateau de jeu.

Placez 3 jetons éclats de miroir brisé dans le sac rouge.



Pendant la partie, un héros peut à tout moment placer un ou plusieurs des éclats de miroir restants dans le sac rouge.

Quête

Chaque fois que tu te trouves sur la case du repaire de Narcinia, tu peux y déposer un ou plusieurs éclats miroir brisé de ton sac à dos. La quête est terminée dès qu'il y a 3 fragments de miroir sur son repaire.

Dracorax, le Trésorier Maniaque

Difficulté : difficile

Dracorax n'est pas un monstre cracheur de feu comme les autres : c'est un comptable obsessionnel... avec des ailes. Chaque pièce, chaque gemme, chaque babiole brillante de son trésor est soigneusement enregistrée, classée par taille, éclat et valeur sentimentale.
Autrefois allié des royaumes humains durant le Pacte de Feu, il s'est retiré dans sa montagne après « l'incident ». Depuis, il ne s'occupe plus que d'inventaires. Mais dernièrement, ses comptes ne tombent plus juste. Des pièces manquent. Totaux incorrects. Et un aventurier a même osé introduire... des pièces en bois. Sacrilège !
Tant que son trésor ne sera pas équilibré, sa rage brûlera plus fort que son souffle. Et l'affronter dans cet état serait du suicide. Apportez-lui du butin ou, par principe, soyez incinérés.

Mise en place





Placez le boss final et son repaire sur la case #2 du plateau de jeu.

Si Dracorax doit choisir un héros vers lequel se déplacer alors qu'ils se trouvent à égale distance, il se dirige vers le joueur ayant le plus grand nombre d'objets de valeur (armes en or, objets en or, pièces, bijoux) et tente de l'attaquer.

Quête

Chaque fois que tu te trouves sur le repaire de Dracorax, tu peux déposer un ou plusieurs objets de valeur (armes en or, objets en or, pièces, bijoux) de ton sac à dos sur la base de départ. Dès que tu as déposé un objet de valeur sur la case de son repaire, il reste sur le terrain et ne peut plus être ramassé. Cette quête est terminée lorsqu'il y a 5 objets de valeur sur son repaire.

Bourabrèche, le Gardien de Grinchebois

Difficulté : facile

Autrefois, Bourabrèche était un arbre géant, roi de la forêt. Les oiseaux chantaient dans ses branches, les écureuils couraient sur son écorce, et il se dressait fier durant des siècles. Puis vinrent les humains, avec leurs haches, leurs scies et leurs rêves de cure-dents. Il espère encore qu'un jour le vieux druide, relique vivante dont la vie est liée aux racines de la forêt, reviendra pour chasser les bûcherons. Mais en attendant, il s'en charge lui-même. Après une saison d'abattage de trop, il arracha ses racines et se mit en marche : lent, grinçant, implacable, traquant les intrus au nom du bois.
Désormais, en gardien autoproclamé, il flaire le moindre objet en bois à des lieues et lance ses échardes sur quiconque ose approcher avec un simple bâton de sucette. Pour l'approcher, laissez tout objet en bois derrière vous. C'est l'unique manière de prouver que vous n'appartenez pas au plan machiavélique „bûcheronnesque"

Mise en place





Placez le boss final et son repaire sur la case #5 du plateau de jeu.

Bourabrèche se dirigera toujours vers le joueur ayant le plus d'objets en bois (armes ou objets en bois) et tentera de l'attaquer.

Bourabrèche n'a pas de quêtes, et tu ne peux l'endommager que si tu n'as rien en bois sur toi - ni arme en bois, ni objet en bois.

Gilliam, le Maudit des Poissons

Difficulté : moyenne

Il y a longtemps, Gilliam n'était qu'un pêcheur tranquille, connu pour sa soupe de poisson. Mais un jour, il attrapa un poisson ancien et luisant. Alors qu'il s'apprêtait à le cuire, la bête sauta de la marmite et grogna : « Mange-moi, et ton destin sera scellé ! » Naturellement, Gilliam le mangea quand même. Grosse erreur.
Au matin, il avait des écailles sur les bras, des ouïes au cou... et une aversion définitive pour la soupe de poisson. Convaincu qu'il retrouverait forme humaine en libérant les poissons, il se mit à les relâcher. Malheureusement, ça n'a jamais marché — même frits, salés ou panés. Et plus il échoue, plus il s'acharne.

Mise en place





Placez le boss final et son repaire sur la case #7 du plateau de jeu.

Quête

Explore le pays pour trouver un étang à poissons. Lorsque tu te trouves sur une tuile de terrain ronde "étang", tu peux y déposer un ou plusieurs jetons poissons de ton sac à dos. Une fois le poisson déposé, il y reste et ne peut plus être ramassé. La quête est terminée lorsqu'il y a 2 poissons sur la tuile de l'étang.

Vulcanos, le Contemplatif Ardant — Difficulté : facile

Vulcanos n'est pas un méchant classique. Certes, il vit dans un volcan fumant et forge des artefacts magiques surpuissants, mais il voudrait surtout... qu'on lui fiche la paix.
Hélas, une bande de gnomes zélés a décidé que leur mission sacrée était de jeter ses trésors dans la lave. Des siècles de travail détruits ! Pourquoi ?! Aujourd'hui, Vulcanos n'est plus qu'à un doigt d'exploser complètement. À vous d'arrêter ces satanés gnomes avant qu'il entre en éruption et son volcan avec lui !

Mise en place
Place les éléments de jeu suivants sur les cases numérotées correspondantes du plateau de jeu.

Boss de fin et repaire : **#3**





Gnome **#5** du déjeuner



Gnome du du petit déjeuner et du goûter **#7**

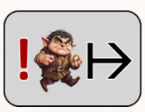


Gnome de l'encas nocturne **#12**



Au début de la phase des monstres, avant de piocher une carte monstre, rapprochez le gnome avec l'icône d'heure du jour actuellement indiqué par le marqueur horaire d'une case de la case volcan (#3).

Astuce : Place le marqueur de rappel sur la pile de cartes monstre pour ne pas oublier de déplacer un gnome avant de piocher une carte.



Important . Dès qu'un gnome atteint le volcan, les héros ont immédiatement perdu la partie.

Quêtes 1 à 3 :
Vaincre un gnome.
Les gnomes ne t'attaqueront jamais, mais tu peux les attaquer. Ils se battent comme un monstre de niveau 1.

Aurelius, le Tyran Doré — Difficulté : difficile

Au départ, Aurelius n'était qu'un oiseau mécanique, un simple jouet de cour destiné à amuser les nobles. Mais il est devenu obsédé par son éclat doré. Peu à peu, il en est venu à mépriser tout ce qui n'était pas or. Objets, paysages, gens : s'ils ne brillaient pas, ils cessaient d'exister à ses yeux.
Cette obsession est devenue si forte qu'elle en a déformé la réalité : rien de non-doré ne peut l'atteindre, encore moins le blesser. Pour l'abattre, il faudra céder à son délire et n'utiliser que des armes dignes de son goût absurde.

Mise en place
Placez le boss final et son repaire sur la case **#13** du plateau de jeu.





Placez le nécromancien sur la case avec le symbole de la lune sur le plateau de jeu.



Aurelius n'a pas de quêtes, mais tu ne peux lui infliger des dégâts qu'avec des armes en or. Tu dois donc atteindre le niveau 3 et trouver une arme en or pour le vaincre.



Les Âmes de la Mer — Difficulté : difficile

Autrefois, un chevalier suivit un chant envoûtant jusque dans la mer. Son corps sombra, mais pas son âme. Depuis, chaque fois que la mélodie résonne, une silhouette pâle apparaît sur la rive, figée, tournée vers les vagues. La sirène, elle, chante toujours, prisonnière de son chagrin.

Mise en place
Placez l'Âme du Chevalier et son repaire sur la case **#9**, et la Sirène et son repaire sur la case **#12**.





Déplacement : l'Âme du Chevalier se déplace vers le héros masculin le plus proche, la Sirène vers l'héroïne la plus proche. Tous deux peuvent attaquer n'importe quel héros qui finit sur leur case. (Pour Wompy, c'est le sexe du joueur qui compte.)





Quêtes
Amenez l'Âme du Chevalier et la Sirène à se rencontrer sur la même case.

À chaque fois que l'un des deux subit des dégâts, l'autre les subit aussi. Cumulez les dégâts uniquement sur l'Âme du Chevalier.

(Boss exclusif d'extension, non garanti dans chaque boîte.)

Exemple

L'exemple suivant vous guide à travers les premiers tours de jeu. Nous jouons à deux joueurs, l'un joue le chevalier et l'autre la sorcière. Nous ne jouons que contre un seul boss final : le Ravitoutou. L'illustration de gauche montre le plateau de jeu et les cartes de personnage à la fin de chaque tour.



Mise en place du jeu

Nous plaçons les figurines des héros (le chevalier et la sorcière) sur le château.

Comme nous jouons à 2 joueurs, nous plaçons 2 gardes sur des cases avec un symbole horaire de notre choix.

Nous choisissons un boss de fin et plaçons ses composants de jeu en suivant les instructions du chapitre sur les boss de ce livre de règles.
Remarque : pour simplifier cet exemple, nous avons placé les éléments du Ravitoutou à un endroit légèrement différent. Le chat Patapouf devrait en fait être placé sur la case 8 (au lieu de 11) et la Vieille dame sur la case 1 (au lieu de 6). N'oublie pas de placer également les autres éléments du jeu (le Chenapan, la petite fille, Médor et l'hibourson) !

Le jeu commence maintenant. Le plus jeune joueur joue le chevalier et commence le premier tour.

Tour 1 : Chevalier



Le **chevalier** commence son tour affamé. Dans les bâtiments entourés en bleu, il y a de la nourriture, donc tout va bien ici.

Le chevalier peut effectuer 4 actions par tour, en choisissant parmi les actions suivantes : (1) se déplacer d'une case, (2) explorer le terrain, (3) collecter des ressources, (4) ramasser des objets, (5) échanger des objets, (6) combattre. Le chevalier effectue les actions suivantes :

Action 1 : déplacement vers une case voisine

Action 2 : explorer un terrain : Le chevalier prend la tuile de terrain supérieure de la pile de terrains et la place sur sa case sur le plateau de jeu. Les symboles sur le terrain sont activés et le chevalier peut choisir de piocher dans le sac rouge ou dans le sac jaune. Il opte pour le sac rouge et reçoit un jeton "nourriture" dans son sac à dos.
Action 3 : collecter des ressources : Comme le terrain a le symbole ↻, il peut être réactivé pour collecter des ressources. Le joueur pioche à nouveau dans le sac rouge. Il reçoit un jeton "Potion" pour son sac à dos.

Action 4 : Récolter des ressources : Il active à nouveau le terrain et, cette fois, tire un sortilège du sac jaune et le place dans son livre de sorts.

C'est maintenant la phase des monstres. Pioche la carte monstre supérieure et active-la. Il s'agit d'une **carte apparition de monstre :** déplace le marqueur horaire en bas à droite du plateau de jeu d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre. Disons qu'il se trouve maintenant sur le symbole de la lune. Lance ensuite le dé de monstre. Il indique un 2 vert, donc un monstre vert de niveau 2 va apparaître. Placez le monstre sur la case représentant le symbole horaire de la lune.

Tour 2 : Sorcière



C'est maintenant le tour du deuxième joueur avec la **sorcière**. Là encore, il y a de la nourriture pour calmer la faim.
Action 1-3 : se déplacer
Action 4 : attaquer le garde

Combat : Le garde est de niveau 1, il a donc 1 vie et se bat avec 1 dé (un dé orange, comme indiqué sur la figurine). Le héros attaque avec le nombre de dés oranges indiqué sur le côté droit de la fiche de personnage (ici : 1 cube) et se défend avec les dés bleus sur le côté gauche (ici : aucun).
On lance maintenant les dés. Un symbole d'épée cause 1 dégât et un symbole de bouclier empêcherait tout dégât. Le garde obtient une face vide et la sorcière une épée. Le garde reçoit 1 dégât, il est donc vaincu.

Butin : la sorcière reçoit le butin de l'adversaire qu'elle a vaincu. Dans ce cas, elle peut piocher une arme dans le sac noir et un sortilège dans le sac jaune. En raison de sa capacité spéciale, indiquée sur sa fiche de personnage, elle peut piocher deux sortilèges au lieu d'un seul.



Armes : Elle pioche une lance en bois et la place dans sa main. Elle a eu de la chance de tirer une arme en bois (indiquée par le cadre marron), car elle n'est qu'au niveau 1. Les armes en fer ne peuvent être équipées qu'à partir du niveau 2 et les armes en or à partir du niveau 3.

Phase des monstres : la carte piochée permet à tous les boss de se déplacer en direction du héros le plus proche. Ils attaqueraient alors, mais il n'y a pas de héros sur cette case. Ensuite, tous les monstres se déplacent les uns après les autres et attaquent s'il y a un héros sur leur case.

Tour 3 : Chevalier



Le chevalier commence son tour affamé et mange un jeton nourriture de son sac à dos pour ne pas perdre de cœur.
Action 1-3 : le chevalier se déplace de 3 cases (en suivant le chemin).
Action 4 : ramasser des objets : Le chevalier ramasse le chat Patapouf et le met dans son sac à dos pour le rendre plus tard à sa propriétaire.

C'est maintenant la **phase des monstres**. La carte tirée fait que tous les boss se dirigent vers le héros le plus proche, laissent tomber 2 objets du sac rouge (dans cet exemple, un ossement et un objet de feu), puis attaquent.

Combat : Le boss est de niveau 4, il a donc 4 vies et lance 4 dés. Les boss et les monstres lancent toujours des dés violets. Le chevalier lance son dé d'attaque 1, et obtient 1 épée. Son dé bleu de défense montre malheureusement une face vide. Le boss obtient 2 épées et 2 boucliers. Le chevalier décide d'utiliser l'objet "potion magique" pour obtenir un bouclier supplémentaire qui contre l'une des épées. Il défausse la potion magique du jeu après l'avoir utilisée.



Le chevalier subit 1 dégât et retire un cœur de sa fiche de personnage (en commençant par le cœur le plus à gauche). Le monstre a repoussé l'épée du héros avec un bouclier. Notez que le boss n'aurait de toute façon pas pu subir de dégâts tant que ses quêtes n'étaient pas accomplies.

Retraite du boss : Lorsqu'un boss a blessé un Héros, le Héros peut choisir de déplacer le boss vers sa base d'origine. Le chevalier choisit de le faire.

Tour 4 : Sorcière

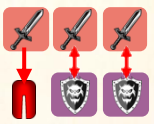


La sorcière commence son tour affamée. Elle n'a pas de nourriture, elle perd donc 1 cœur.
Action 1-2 : la sorcière se déplace de 2 cases vers l'orque.

Action 3 : la sorcière se bat contre l'orque. L'orque (niveau 2) lance 1 dé d'épée et 1 dé de bouclier. La sorcière a la lance, qui lui donne 2 dés d'attaque et un supplémentaire si elle combat des créatures vertes comme l'orque. Elle obtient 2 épées et une face vide. La sorcière perd 1 cœur. L'orque subit 1 dégât et reçoit un marqueur blessure correspondant.



Action 4 : la sorcière combat à nouveau contre l'orque.
L'orque obtient 2 boucliers. La sorcière obtient 3 épées. L'orque subit 1 dégât et est vaincu.



Butin : la sorcière reçoit le butin représenté sur la figurine de l'orque. Elle pioche un objet du sac rouge, puis fouille le sac rouge à la recherche d'une pièce de monnaie. Elle pioche un objet qui lui permet de sortir une arme du sac noir. Elle décide d'utiliser cet objet immédiatement. L'utilisation d'un objet ne coûte aucune action. Les objets utilisés sont soit remis dans le sac, soit retirés du jeu. Elle décide de remettre l'objet dans le sac rouge pour avoir une chance de piocher à nouveau cet objet plus tard. Elle tire une arme du sac noir. Il s'agit d'un bouclier de fer. Les héros de niveau 1 ne peuvent pas encore s'équiper d'armes en fer et doivent les mettre dans leur sac à dos. Mais heureusement, ...

Progression de niveau : comme le héros a vaincu un monstre de niveau 2, la sorcière passe au niveau 2. Elle place le marqueur de niveau correspondant sur sa fiche de personnage. Elle peut maintenant utiliser des armes de fer et prend le bouclier de fer de son sac à dos dans sa main gauche.

Phase des monstres : la carte tirée provoque le déplacement de tous les monstres vers le héros le plus proche, puis leur attaque. Comme il n'y a plus de monstres sur le plateau de jeu après la victoire sur l'orque, il ne se passe rien.

Tour 5 : Chevalier



Le chevalier commence son tour affamé et perd un cœur.
Action 1 : le chevalier ramasse les objets sur sa case (l'ossement et l'objet de feu).
Action 2-3 : le chevalier se déplace de 2 cases vers la sorcière.
Action 4 : Échange : Le chevalier prend la lance en bois de la sorcière (qui est d'accord) et la met dans sa main droite.

Lancer un sort (pas d'action) : Le chevalier utilise maintenant son sortilège. Il retire l'objet "feu" du jeu pour se téléporter sur la case où se trouve la Vieille Dame.



Accomplir une tâche : dès que le chevalier avec la chat Patapouf atteint la case de la Vieille Dame, cette quête est accomplie (comme indiqué dans les instructions du boss correspondant dans le livre de règles). Le chat Patapouf et la Vieille Dame sont retirés du jeu. En récompense de l'accomplissement de cette quête, le chevalier peut piocher dans le sac de son choix. Il pioche dans le sac noir et tire une épée en or. Comme il n'est pas encore au niveau 3, il ne peut pas encore utiliser d'armes en or et range l'épée dans son sac à dos.

Phase des monstres : le boss se déplace vers le héros le plus proche et attaque s'il atterrit sur une case avec un héros (ce qui n'est pas le cas dans notre exemple).

Tour 6 : Sorcière

C'est maintenant au tour de la sorcière. Elle réfléchit à ce qu'elle doit faire maintenant. Elle a 1 pièce et pourrait utiliser une action pour la dépenser à la taverne afin de restaurer jusqu'à 4 de ses cœurs d'endurance. Elle pourrait aussi aller chez le forgeron et dépenser 1 pièce pour améliorer son bouclier de fer. Cette amélioration lui permettrait de retourner une de ses tuiles d'armes sur son côté avec la lueur bleutée. Il y a tellement de possibilités ! La sorcière doit maintenant se décider...

Annexe

Armes

Les héros peuvent s'équiper d'armes afin d'améliorer leurs chances de succès lors des combats. Les armes d'attaque affichent des dés d'attaque orange et se placent dans la main droite. Les armes défensives affichent des dés de défense bleus et sont placées dans la main gauche.



Lors d'un combat, tu jettes le nombre de dés orange et bleus représentant les armes que tu as équipées dans tes mains.



Si ton arme montre un symbole d'épée ou de bouclier, tu l'ajoutes au résultat du dé, comme si tu avais lancé un dé supplémentaire montrant un tel symbole. C'est très puissant - comme un dé supplémentaire qui fait toujours mouche.



Si un dé, une épée ou un symbole de bouclier est entouré de vert, de pourpre ou de beige, tu peux ajouter ces dés ou symboles lorsque tu combats un monstre de ce type (voir Types de monstres page 5).
Remarque : les dés/symboles encadrés sont ajoutés à ceux qui ne le sont pas. L'arme sera donc plus puissante contre ces types de monstres spécifiques.
Remarque : les boss, les gardes et les diablotins n'ont pas ces couleurs, tu ne peux donc pas utiliser les dés/symboles bonus encadrés contre eux.



Les armes sont fabriquées à partir de trois matériaux différents, indiqués par le cadre de la tuile d'arme : Bois, Fer ou Or. Pour équiper une arme en fer, ton héros doit être au moins de niveau 2, et pour équiper une arme en or, il doit être de niveau 3. Tu peux toutefois porter n'importe quelle arme dans ton sac à dos à tout moment.
Remarque : les armes correspondantes peuvent également être utilisées comme ingrédients pour les sorts nécessitant du bois, du fer ou de l'or.



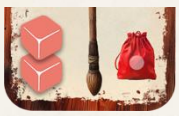
Les tuiles d'armes ont deux faces. Commence toujours de manière à ce que la face standard soit orientée vers le haut. Si tu peux améliorer ton arme (par exemple grâce à un sortilège ou au forgeron), retourne ton arme pour qu'elle montre le côté avec la lueur bleutée autour de l'image de l'arme. L'arme reste améliorée jusqu'à la fin du jeu (à moins que tu ne la remettes dans le sac noir).
Remarque : tu peux améliorer des armes dans tes mains ou dans ton sac à dos. Tu peux aussi donner une arme améliorée à un autre héros en utilisant l'action d'échange.

Exemples:



Cette arme est fabriquée en bois, comme l'indique le cadre marron. Cela signifie qu'un héros peut s'équiper de cette arme dès le niveau 1.
Remarque : le héros peut aussi l'utiliser comme objet en bois pour lancer un sortilège.

Il s'agit d'une arme d'attaque que tu peux équiper et donc porter dans ta main droite. Elle te donne 2 dés d'attaque de héros orange lors d'un combat. Si tu combats des gobelins, des orcs ou des trolls (des monstres avec une couleur verte au bas de leur figurine), tu reçois 1 dé d'attaque de héros supplémentaire, ce qui te permet d'attaquer ces créatures (par exemple un orc) avec un total de 3 dés d'attaque de héros orange.



Lorsque vous lancez les dés en combat avec cette arme (Bâton magique des voleurs), vous pouvez piocher un objet dans le sac rouge.



Cette arme est fabriquée en or, comme l'indique le cadre doré. Cela signifie qu'un héros ne peut s'équiper de cette arme qu'au niveau 3. Les héros de niveau inférieur peuvent porter l'arme dans leur sac à dos, mais ne peuvent pas l'utiliser au combat.
Remarque : un héros peut également utiliser cette arme comme objet en or pour un sortilège (quel que soit son niveau).

Ce bouclier est amélioré, ce qui est indiqué par la lueur bleutée autour de l'image du bouclier.

Il s'agit d'une arme de défense que tu peux équiper et porter dans ta main gauche. Elle te donne 3 dés de défense bleus lors d'un combat. En plus du résultat du dé, tu reçois automatiquement 1 symbole de bouclier supplémentaire.
Si tu combats des créatures magiques (monstres avec une couleur pourpre au bas de leur figurine), tu reçois 2 dés de défense bleus supplémentaires, ce qui te permet de te défendre contre des créatures magiques (par ex. un vampire) avec un total de 5 dés de défense bleus (et de recevoir en plus le symbole de bouclier supplémentaire).



Hache en bois améliorée
1 dé d'attaque de héros orange plus un symbole d'épée dans n'importe quel combat. Si tu combats une créature magique, tu gagnes un second symbole d'épée.



Fleau d'arme amélioré
2 dés d'attaque de héros orange plus un symbole d'épée dans n'importe quel combat. Si tu combats une créature verte, tu gagnes un dé d'attaque de héros orange supplémentaire.



Bouclier en bois amélioré
1 dé bleu de défense du héros. Si tu combats une créature verte (par ex. un gobelin) ou beige (par ex. un squelette), tu peux ajouter un second dé et un symbole de bouclier.



Massue en bois
3 dés d'attaque de héros orange si tu combats une créature verte (par exemple un gobelin) ou beige (par exemple un squelette).
Remarque : si tu combats une autre créature (par exemple un boss ou une créature magique), tu ne reçois pas de dé du tout, donc dans ce cas, il vaut mieux ne pas équiper cette arme.

Symboles de terrain



Le ravitaillement : Si un héros commence son tour sur un des bâtiments entourés d'un cercle bleu, il y a de la nourriture et il ne perd pas de cœur au début de son tour pour cause de faim.



Taverne : tu peux payer 1 pièce à la taverne soit pour restaurer jusqu'à 4 jetons cœurs à ton endurance, soit pour aller voir le guérisseur et restaurer jusqu'à 4 jetons cœurs à ta vitalité. Tu ne peux pas combiner les deux.



Forgeron : paye 1 pièce au forgeron pour piocher dans le sac d'armes noir ou pour améliorer une de tes armes existantes (c'est-à-dire en retournant une tuile d'arme du côté de la lueur bleutée). Ou paie 3 pièces pour fouiller le sac d'armes noir à la recherche d'une arme de ton choix.
Rappel : lorsque tu obtiens une arme du sac noir, elle doit toujours être placée sur son coté standard et non sur son côté lueur bleutée.



Pioche un objet dans le sac rouge lorsque tu explores la case de terrain ou lorsque tu y récupères des ressources.



Piochez un sortilège dans le sac jaune lorsque tu explores la case de terrain ou lorsque tu y récupères des ressources.



Piochez un objet dans le sac rouge ou un sortilège dans le sac jaune lorsque tu explores la case de terrain ou lorsque tu y récupères des ressources.



Pioche dans le sac rouge jusqu'à ce que tu obtiennes un jeton aliment vert. Garde l'aliment et remets tous les autres objets tirés de cette manière dans le sac.



Pioche une arme dans le sac noir lorsque tu explores la case de terrain.
Note que tu ne peux pas utiliser le terrain une seconde fois, car il n'a pas le symbole ↻.
Rappel : lorsque tu obtiens une arme du sac noir, elle doit toujours être placée sur sa face standard et non sur sa face avec la lueur bleutée.



Un monstre apparaît sur ta case. Lancez le dé de monstre pour déterminer quel type de monstre. Il apparaîtra même s'il y a déjà un autre monstre sur ta case. Le monstre qui vient d'apparaître t'attaque immédiatement.

Objets

Lorsque tu reçois des objets (en les piochant dans le sac rouge, en les prenant sur ta case du plateau de jeu, en les récupérant sur les monstres en fuite que tu as vaincus, en les échangeant avec tes coéquipiers, etc.), ils vont toujours en premier dans ton sac à dos. Cela signifie que tu dois avoir suffisamment de place dans ton sac à dos pour pouvoir y ranger tous ces objets.

Si un objet est marqué de symboles, tu peux l'utiliser à tout moment pour réaliser l'effet correspondant. La seule exception est que tu ne peux pas consommer de nourriture pendant la phase des monstres. L'utilisation d'un symbole ne coûte aucune action. Défausse-toi de l'objet après son utilisation.

Tu peux défausser des objets à tout moment. Lorsque tu défausses un objet, à toi de décider si tu le retires du jeu ou si tu le remets dans le sac rouge.

Si tu dois piocher un objet *spécifique* dans le sac, par exemple une nourriture provenant d'un vivier ou une pièce de monnaie capturée sur un monstre vaincu, pioche des objets dans le sac rouge jusqu'à ce que tu obtiennes l'objet en question. Garde cet objet et remets les autres objets tirés de cette manière dans le sac.



Nourriture : tu peux manger un objet de ce type pour restaurer 1 de tes jetons cœurs dans la zone d'endurance (cœurs bruns) de ta barre de santé. Tu ne peux pas restaurer les cœurs rouges (blessures) de cette manière.



Champignon vénéneux : il te donne des forces, mais à quel prix ? Si tu manges ce champignon, il te restaurera jusqu'à 3 jetons cœurs d'endurance (cœurs bruns) de ta barre de santé, mais tu perdras 1 cœur rouge dans ta zone de vitalité.



Trousse de secours : lorsque tu utilises cet objet, il restaurera 1 cœur dans la zone de vitalité (cœurs rouges) de ta barre de santé. Les cœurs bruns (endurance) ne peuvent pas être restaurés de cette manière.

Rappel : tu ne peux pas remplir les emplacements de cœur qui sont verrouillés par un cadenas d'un niveau supérieur au tien.



Potion magique : utilise cet objet pendant un combat, après avoir lancé les dés, pour ajouter soit un symbole d'épée, soit un symbole de bouclier à ton résultat.



Piocher une arme : Utilise cet objet pour piocher une arme du sac noir. Comme toujours, tu dois tourner le côté normal de l'arme vers le haut (sans la lueur bleutée).



Pièce de monnaie : Utilise la pièce pour lancer des sortilèges ainsi que pour payer le forgeron ou l'aubergiste.



Bijou : échange-le à tout moment contre 2 pièces (que tu prends dans le sac rouge).

Bois/fer/or/ossement/feu : utilise ces objets comme ingrédients pour lancer des sortilèges ou accomplir des quêtes.



Sorts

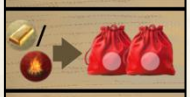
Les Héros peuvent lancer des sortilèges à tout moment (même pendant le tour d'un autre joueur ou la phase des monstres). Aucune action n'est requise pour les lancer. Les sortilèges nécessitent les objets sur la gauche de la tuile comme ingrédients pour obtenir l'effet sur la droite de la tuile, après la flèche. Pour les ingrédients séparés par une barre oblique ("/"), tu peux utiliser l'un ou l'autre objet comme ingrédient ("/" signifie "ou"). Au lieu d'utiliser des objets en bois, en fer ou en or, tu peux aussi utiliser les armes correspondantes en bois, en fer ou en or. Les sortilèges restent dans ton livre de sorts et tu peux les utiliser plusieurs fois si tu as suffisamment d'ingrédients correspondants.

Remarque : les pièces de monnaie ne sont pas en or mais en cuivre, tu ne peux donc pas utiliser une pièce de monnaie comme ingrédient d'or.


Utilise la nourriture et les ossements pour lancer 3 dés supplémentaires (n'importe quelle combinaison d'orange ou de bleu) pour l'attaque ou la défense.


Utilise la nourriture et des ossements pour ajouter 2 symboles d'épée ou 2 symboles de bouclier au résultat des dés dans un combat.


Utilise de la nourriture et des osssements pour piocher deux sorts.


Utilise de l'or ou du feu pour piocher deux objets.
Note que l'or peut aussi provenir d'une arme en or.


Utilise de l'or ou du fer pour piocher une arme.
Note que l'or ou le fer peut aussi provenir d'une arme en or ou en fer.


Utilise de l'or ou des bijoux pour restaurer jusqu'à 3 jetons cœurs d'endurance bruns et jusqu'à 3 jetons cœurs de vitalité rouges. Notez que l'or peut aussi provenir d'une arme en or.


Utilise de l'or ou du feu pour restaurer jusqu'à 2 jetons cœurs d'endurance bruns ou jusqu'à 2 jetons cœurs de vitalité rouges. Note que l'or peut aussi provenir d'une arme en or.


Utilise de l'or ou des bijoux pour améliorer une de tes armes. Note que l'or peut aussi provenir d'une arme en or.


Utilise le bois et le fer pour te téléporter sur n'importe quelle autre case de la carte. Note que le bois ou le fer peut aussi provenir d'armes en bois ou en fer.


Utilise de l'or ou du feu pour vaincre un monstre sur ton terrain. Note que l'or peut aussi provenir d'une arme en or. Récolte le butin correspondant au monstre et monte d'un niveau si cela est possible.


Utilise de l'or pour piocher 3 pièces du sac rouge. Note que l'or peut aussi provenir d'une arme en or.


Utilise de la nourriture ou des ossements pour lancer 1 dé supplémentaire (orange ou bleu) d'attaque ou de défense.


Utilise le feu ou des ossements pour ajouter 1 symbole d'épée ou 1 symbole de bouclier au résultat des dés dans un combat.


Utilise du feu ou des ossements pour piocher un sortilège.


Utilise de la nourriture ou des ossements pour piocher un objet.


Utilise du bois et des ossements pour piocher une arme.
Note que le bois peut aussi provenir d'une arme en bois.


Utilise de la nourriture pour restaurer 1 jeton cœur de vitalité rouge.
Remarque : tu peux bien sûr, comme toujours, manger à la place de la nourriture pour 1 cœur d'endurance brun.


Utilise du bois et de la nourriture pour piocher une arme.
Note que le bois peut aussi provenir d'une arme en bois.


Utilise du bois ou du fer pour améliorer une de tes armes. Note que le bois ou le fer peut aussi provenir d'une arme en bois ou en fer.


Utilise du feu ou deux ossements pour te téléporter sur une autre case de la carte.


Utilise des ossements et du bois pour vaincre un monstre sur ton terrain. Note que le bois peut aussi provenir d'une arme en bois. Récolte le butin correspondant au monstre et monte d'un niveau si cela est possible.


Utilise du bois ou du fer pour piocher une pièce du sac rouge. Note que le bois ou le fer peut aussi provenir d'une arme en bois ou en fer.



Aurenna, la Sorcière
Grâce à ses connaissances magiques, Aurenna peut piocher deux fois plus de sortilèges que les autres héros. Mais elle voyage léger : une simple petite valise, ce qui limite l'équipement qu'elle peut emporter.

Le sanctuaire où elle a grandi n'avait pas de toit : il avait brûlé avec la ville bien avant sa naissance. Les vieux maîtres ensorceleurs y enseignaient encore, entre poutres calcinées et pierres brisées, grâce aux quelques parchemins sauvés des flammes et d'anciens rituels transmis sous le manteau. Leur magie, jadis riche et variée, s'était faite plus sombre, plus glaçante, nourrie de deuil et de rancune. Aurenna apprit silencieusement, mais sans cesser de se poser des questions. Pourquoi leurs sorts ne servaient-ils qu'à maudire ? Pourquoi personne ne se souvenait-il comment faire jaillir la lumière ? Le jour où elle partie, elle ne prit que sa petite valise, quelques sorts pouvant servir la vie et les flammes bleues d'Al'kareth, subtilisées dans la plus profonde crypte scellée — faisant le serment personnel de faire les choses autrement.



Sire Aldric, le Chevalier sans compromis
Son armure lui confère une défense redoutable.

On raconte qu'un jour, Sire Aldric reçut une flèche dans le genou, baissa les yeux... et présenta ses excuses à la flèche. Personne ne sait si l'histoire est vraie — la flèche n'a jamais témoigné.
Adoubé à quinze ans pour avoir défendu la boulangerie durant la Grande Émeute des Brioches (une longue histoire, pleine de miettes), il a pris son serment bien trop au sérieux depuis. À l'époque où il servait dans la garde royale, le royaume dormait en paix : aucun monstre n'osait franchir les anciens portails sous sa garde. Mais quand les nobles officiers ont troqué l'entraînement contre du vin et de gros fauteuils moelleux, Aldric a rendu son insigne, écœuré.
Il ne cherche ni gloire, ni aventure, ni riche mariage. Donnez-lui une ligne de défenseurs et une raison de résister, il tiendra plus longtemps que les montagnes se trouvant derrière lui.



Wompy, la ... bestiole ?
Cette créature est un guerrier-né, dotée d'une puissance d'attaque impressionnante même sans arme.

Au fond d'une vallée cachée, protégée par des pics tranchants, le temps s'est arrêté. Là vivent encore les descendants de créatures antiques. Wompy est l'un d'eux, héritier d'une lignée plus ancienne que les rois et les empires. Élevé parmi des prédateurs titanesques et des rivaux colossaux, il (ou elle ? En fait c'est difficile à déterminer...) a appris une leçon simple : hésiter, c'est disparaître. Et que la meilleure défense, c'est d'écrabouiller l'ennemi en premier.
Quand il charge, Wompy est une force de la nature. Ses frappes brisent les lignes ennemies, rappelant que le sang des titans primordiaux coule encore dans ses veines.



Ashlyn, l'Enfant-dragon
Agile sprinteuse et gracieuse voltigeuse, aucun héros n'égale sa vitesse. Mais côté nourriture... n'imaginez pas lui proposer de champignons.

Il y a longtemps, humains et enfants-dragons vivaient unis par le Pacte de Feu — jusqu'à la nuit du banquet de la victoire. Un incendie ravagea la capitale humaine, consumant le palais et la cité. Nul ne sait comment cela commença. Mais une chose est sûre : ce fut la fin du pacte.
Ashlyn grandit parmi les clans de montagne, où chacun jure que personne n'est responsable... tout en admettant que Papy Tharn n'aurait pas dû faire flamber le dessert.
Quant aux champignons... mystère. Certains accusent un « en-cas » du banquet, d'autres une bande de mages trop sensibles en voyant leur sanctuaire partir en fumée. Ce qui est certain, c'est que depuis des générations, aucun enfant-dragon n'a osé en manger. Jamais. Pas après ce qui est arrivé au grand-oncle Vael.



Branok, le Druide
Grâce à son lien vital avec la nature, Branok possède plus d'endurance et de vitalité que n'importe quel héros.

Branok n'a jamais voulu devenir druide. Un jour, il s'est endormi dans un bois sacré... et s'est réveillé sept ans plus tard. Entre-temps, des racines avaient poussé autour de lui, de la mousse recouvrait ses épaules, et un écureuil utilisait sa barbe comme garde-manger pour l'hiver. La forêt, persuadée qu'il était une sorte de relique sacrée, l'a adopté. Branok s'est résigné : on ne discute pas avec la nature.
Aujourd'hui, les forces telluriques circulent en lui comme la sève dans un vieux chêne. Ses plaies se referment, ses os se ressoudent, et chaque souffle d'air pur lui rend son énergie. Il restera debout tant que la nature l'exigera. Et pour le moment, elle semble ne rien avoir contre cela.