

LIVRET DE RÈGLES 1

VOS PREMIERS PAS



PRÉSENTATION

Kinfire Chronicles: Night's Fall est un jeu coopératif pensé pour 2 à 4 joueurs où chacun contrôle le héros de son choix. Vous pouvez jouer en solo en contrôlant 2 héros à la fois, mais votre expérience de jeu sera plus riche si vous la partagez avec de fidèles compagnons. La collaboration, les décisions collectives et l'entraide lors des combats font partie intégrante du jeu.

Une partie est constituée d'une série de quêtes durant chacune 45 à 60 minutes en moyenne. En tant qu'Éclaireurs, les héros du monde d'Atios, vous partirez à l'aventure, affronterez des ennemis terrifiants et explorerez la grande ville de Din'Lux. Entre chaque session de jeu, vous pourrez ranger tout le matériel dans sa boîte sans perdre votre progression. (Pour cela, référez-vous aux sections **Sessions de jeu** et **Sauvegarde de la progression** de ce livret de règles.)

Votre expérience de jeu sera plus simple si vous incarnez les mêmes Éclaireurs (*Seekers*) tout au long de la campagne. Néanmoins, si vous souhaitez ajouter ou changer un Éclaireur, référez-vous à la section **Changer ou ajouter des Éclaireurs** de ce livret de règles.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux, celui-ci s'apprend au fur et à mesure. Les premières quêtes vous présenteront les règles petit à petit, alors ne vous inquiétez pas si vous remarquez du matériel inconnu dans la boîte. Il vous sera présenté quand vous en aurez besoin.



BIENVENUE DANS LE MONDE D'ATIOS

Tout au long de la partie, vous croiserez des textes narratifs. Lorsqu'ils feront partie d'une quête, un joueur devra les lire à voix haute. Commencez par l'introduction suivante.

Votre groupe appartient à la Guilde des Éclaireurs, une association visant à protéger ce monde contre l'une des pires menaces qu'il ait jamais connues. Lors des Nuits ténébreuses, une obscurité magique engloutit toutes les terres, faisant disparaître jusqu'aux étoiles dans le ciel. Elle déforme ou détruit tout ce qu'elle touche, et des milliers de personnes ont déjà disparu, peut-être pour toujours. L'obscurité laisse souvent derrière elle d'étranges choses et créatures, certaines dangereuses voire mortelles.

En tant qu'Éclaireurs, vous disposez de lanternes de Kinfire, une flamme

magique capable de repousser l'obscurité des Nuits ténébreuses. Les lanternes sont allumées au Grand phare de Din'Lux, la seule cité à avoir conservé son phare de Kinfire pendant tous ces millénaires, tandis que les Nuits ténébreuses s'obscurcissent dans la légende. À présent, cette puissante cité-État pourrait bien être la seule à avoir survécu au retour des Nuits ténébreuses.

Votre groupe escorte actuellement une caravane transportant des ressources de Din'Lux à Vinna, un village voisin sous la protection du Grand phare.

Avant que votre aventure ne commence, vous devez choisir l'Éclaireur que vous allez incarner.

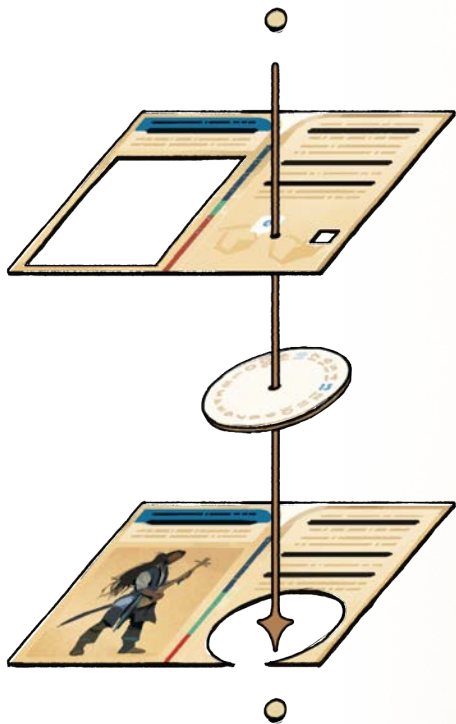
CHOIX DES ÉCLAIREURS

Passons en revue les personnages disponibles. Dans la boîte principale, vous trouverez 6 boîtes d'Éclaireur. (Pour mieux identifier le contenu de la boîte, référez-vous au schéma sur la troisième de couverture de ce livret de règles.) En les sortant, vous remarquerez que chaque boîte offre

un visuel de son Éclaireur et un court résumé de son histoire jusqu'ici. Chaque joueur choisit un Éclaireur et ouvre la boîte correspondante. Chaque boîte d'Éclaireur contient son plateau, sa silhouette en plastique et son deck (comprenant 18 cartes de base et sa carte Lanterne).

ASSEMBLAGE DES PLATEAUX DES ÉCLAIREURS

La boîte de démarrage (*Welcome*) contient une planche cartonnée où vous trouverez une roue des PV pour chaque Éclaireur, ainsi qu'un sachet d'axes en plastique.



1. Sur votre plateau d'Éclaireur, libérez les espaces prévus pour l'axe et la fenêtre des PV.
2. Détachez la roue des PV correspondant à votre Éclaireur (celle portant son visage) et placez-la sous votre plateau en faisant bien attention à ce que les chiffres soient visibles à travers la fenêtre des PV.
3. Pressez fermement les deux parties de l'axe en plastique de sorte à fixer la roue des PV au plateau, comme indiqué sur le schéma.

La roue vous permettra de suivre les PV (♥), ou points de vie, de votre Éclaireur. La valeur de départ pour chaque quête est indiquée par une couleur vive. Ainsi, au début de chaque quête, tournez la roue des PV de sorte à afficher cette valeur.

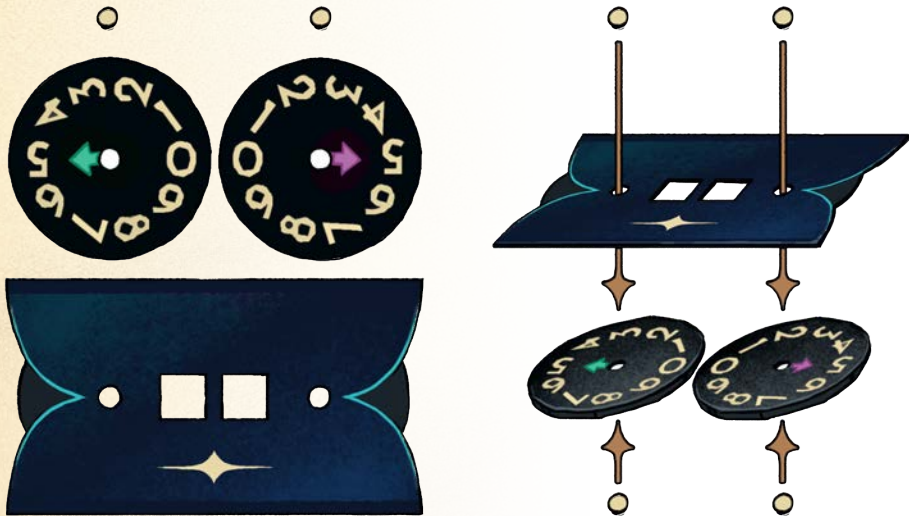
(Si les PV (♥) d'un Éclaireur tombent à 0, le combat est perdu pour tout le groupe, alors entraidez-vous !)

Exception : si la partie ne compte que 2 Éclaireurs, votre Éclaireur commence chaque combat avec 5 PV supplémentaires (+5 ♥). Cette valeur alternative est indiquée dans une couleur un peu moins vive.

ASSEMBLAGE DU PREMIER COMPTEUR DE PV ENNEMI

Après avoir assemblé les plateaux des Éclaireurs, il devrait vous rester des axes en plastique. Utilisez-en deux pour assembler le premier compteur de PV ennemi.

Prenez la planche cartonnée fournie dans la boîte de démarrage et détachez les éléments représentés sur le schéma ci-dessous. Assemblez-les à l'aide de 2 axes en plastique en vous assurant que les chiffres des roues sont visibles à travers les fenêtres à l'avant du compteur. Assurez-vous également d'utiliser la bonne roue au bon endroit en vous aidant des couleurs : vert à gauche et rose à droite.



Ce compteur de PV ennemi vous servira à suivre la santé de l'ennemi. Puisque vous risquez de croiser des créatures terrifiantes, ce compteur dispose d'une roue pour les dizaines et d'une roue pour les unités, afin d'afficher jusqu'à 99 PV.

Au fil de la campagne, vous découvrirez d'autres compteurs de PV ennemis dans les différents coffrets de quête. Dans ce cas, à la fin de la quête, assemblez-les à l'aide d'axes en plastique comme vous venez de le faire. Ainsi, vous aurez toujours assez de compteurs sous la main.

DECK D'ÉCLAIREUR ET CARTE LANterne



Intéressons-nous à votre deck d'Éclaireur. Il est composé de 18 cartes de base et d'une carte Lanterne. La carte Lanterne étant spéciale, sortons-la du deck et regardons-la de plus près.

Cette carte indique la capacité magique et unique de votre lanterne de Kinfire. Chaque lanterne est différente et adaptée à son Éclaireur. En combat, vous devrez la charger avant de pouvoir l'utiliser, mais nous y reviendrons plus tard. Pour l'instant, placez votre carte Lanterne face cachée à proximité de votre plateau.

COULEURS DE CARTE

Les cartes de votre deck d'Éclaireur se divisent en trois couleurs, qui représentent chacune une vertu : la puissance, l'habileté ou la sagesse.



Les cartes rouges représentent la **puissance**, ce qui englobe la force physique et la robustesse. Elle est utile lors des prouesses nécessitant de la force brute ou de l'endurance.



Les cartes vertes représentent l'**habileté**, ce qui englobe l'agilité et l'ingéniosité. Elle est utile lors des prouesses nécessitant des acrobaties, de la ruse ou de la dextérité.



Les cartes bleues représentent la **sagesse**, ce qui englobe le savoir et l'intellect. Elle est utile lors des prouesses nécessitant un apprentissage, de la perspicacité ou de la logique.

LES CARTES BICOLORES ET LES CARTES BLANCHES



Lorsque le bord d'une carte présente deux couleurs, il suffit d'en choisir une. Attention, une même carte ne peut pas compter pour deux couleurs à la fois.

Une carte blanche est un joker, puisque le blanc peut remplacer n'importe laquelle des trois autres couleurs.

CARTES ACTION (*ACTION*) ET CARTES SOUTIEN (*BOOST*)

Votre deck d'Éclaireur est composé de cartes Action et de cartes Soutien.



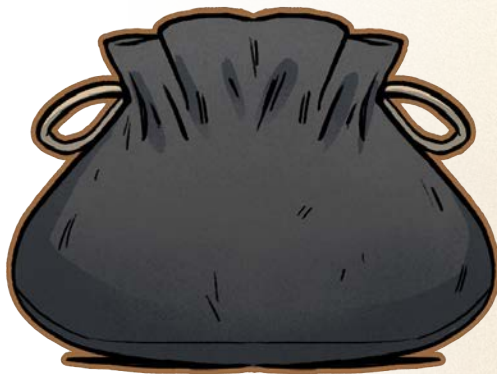
Les cartes Action sont jouées pendant votre tour lors des combats. Les cartes Soutien sont aussi jouées lors des combats, mais en dehors de votre tour, notamment pour aider un autre Éclaireur.

Vous avez peut-être remarqué que chaque carte Action est associée à une carte Soutien, mais nous y reviendrons plus tard. Pour l'instant, mélangez votre deck d'Éclaireur et placez-le face cachée près de votre plateau.

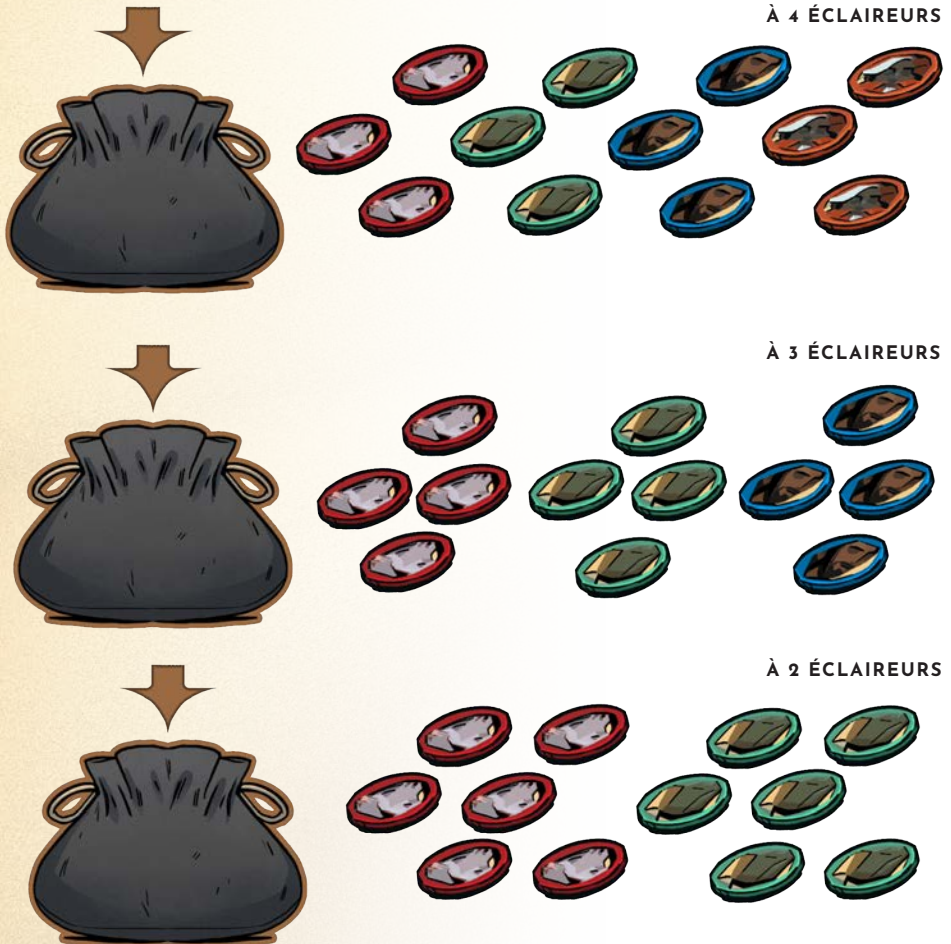
SAC DE LA DESTINÉE ET PIONS

Dans la boîte de démarrage, vous trouverez un autre élément clé du jeu : le sac de la destinée. Vous devez préparer ce sac avant de commencer la campagne, mais vous n'aurez pas à le modifier, à moins de changer ou d'ajouter un Éclaireur en cours de route.

Tout d'abord, sortez les pions en plastique de la boîte de démarrage et triez-les. Placez les pions suivants dans le sac, peu importe les Éclaireurs choisis :



Ensuite, ajoutez un total de 12 pions Éclaireur, divisés équitablement entre les différents Éclaireurs choisis par le groupe. Par exemple, si vous avez choisi de jouer avec Khor, Asha et Feyn, ajoutez 4 pions Khor, 4 pions Asha et 4 pions Feyn.



Le sac est maintenant prêt. Remettez les pions Éclaireur non utilisés dans leur boîte respective.

SILHOUETTE D'ÉCLAIREUR



Sortez la silhouette en plastique de votre Éclaireur de sa boîte et insérez-la dans une base, comme illustré ci-contre.

Lorsque vous ne l'utilisez pas, vous pouvez ranger la silhouette de votre Éclaireur dans sa boîte. Cette silhouette sert à indiquer la position de votre Éclaireur sur le plan lors des combats.

PLATEAU DE JEU

Le couvercle de la boîte principale se retire complètement. Retournez-le pour l'utiliser comme plateau de jeu.



Placez l'atlas fourni dans la boîte de démarrage au centre du plateau de jeu.

L'atlas regroupe les plans à utiliser lors des différents combats.



La boîte de démarrage contient également des **cartes Armure** (🛡️), des **cartes Fatigue** (👤), et 4 types de **cartes de statut temporaire** (👤, 🏃, 🏃, 🏃). Placez-les toutes sur leur emplacement respectif sur le plateau de jeu.



Enfin, placez le sac de la destinée sur l'emplacement indiqué.



QUE L'AVENTURE COMMENCE !

Maintenant que tout est prêt, l'aventure va pouvoir commencer :

1. Ouvrez le coffret de la quête 1 : « En route vers Vinna » (*The Road to Vinna*).
2. Lisez l'introduction imprimée sur le rabat du coffret.
3. Sortez les cartes du coffret et lisez la première, comme indiqué à la fin de l'introduction. (Ne lisez pas les cartes avant que le jeu ne vous y invite. Pour l'instant, mieux vaut laisser tout le reste dans le coffret pour garder le suspense.)
4. C'est tout pour le moment ! Bonne chance !



INFORMATIONS UTILES POUR LA SUITE

Vous n'avez pas besoin de lire cette section tout de suite, mais elle pourrait vous être utile par la suite.

CHANGER OU AJOUTER DES ÉCLAIREURS

Vos Éclaireurs gagnent en puissance avec le temps, ce qui peut compliquer le changement ou l'ajout d'Éclaireurs. Accordez une attention particulière aux jetons de Kinfire et aux decks d'Éclaireur.

Chaque Éclaireur accumule des jetons de Kinfire (🔥) tout au long de la campagne. Lorsque vous ajoutez ou changez un Éclaireur, ce dernier doit recevoir le même nombre de jetons de Kinfire (🔥) que l'Éclaireur qui en possède le moins. (Si vous n'avez pas encore découvert ce qu'est le Kinfire, ignorez ce passage.)

Au fil de l'aventure, les Éclaireurs croisent des cartes plus avancées qui augmentent la puissance de leur deck. Néanmoins, un nouveau joueur ne saura pas identifier les cartes les plus adaptées dès le départ. Deux choix s'offrent donc à vous : soit le groupe construit un deck d'Éclaireur pour le nouveau joueur à partir des cartes disponibles, soit le groupe laisse le nouveau joueur tâter le terrain d'abord, en utilisant le deck de départ lors de sa première quête. La décision revient au groupe.

SESSIONS DE JEU ET SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION

Le jeu n'est pas conçu pour que toute la campagne soit jouée en une seule session. Vous pouvez très bien vous arrêter après une quête, ranger le matériel et entamer une nouvelle quête lors de votre prochaine session. Pour cela, rangez le matériel des Éclaireurs dans les boîtes d'Éclaireur. Rangez ensuite les cartes Mémento (*Memory*), les cartes Aventure (*Prompt*) et les cartes inutilisées (celles acquises par les Éclaireurs mais pas encore utilisées) à une extrémité de la boîte aux butins. Placez les pièces et les jetons de destin du groupe dans l'une des boîtes d'Éclaireur ou dans le sac de la destinée, au choix. Enfin, remettez les ennemis et les autres cartes de la quête terminée dans son coffret.

Si vous n'avez pas dépensé toutes vos actions de ville, utilisez-les avant de ranger le matériel ou notez-les quelque part pour ne pas les oublier.

CONTENU DE LA BOÎTE PRINCIPALE



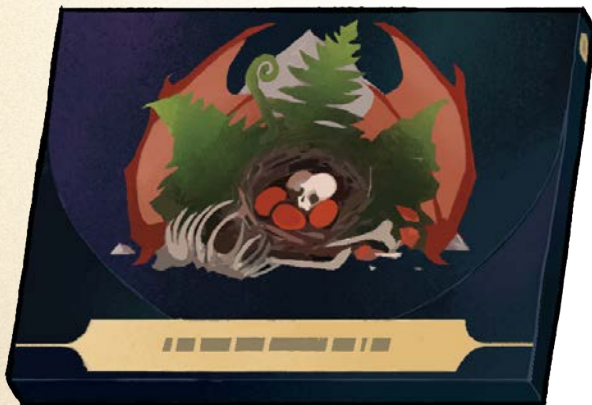
BOÎTE DE DÉMARRAGE



BOÎTE AUX BUTINS



BOÎTE D'ÉCLAIREUR



COFFRET DE QUÊTE

Copyright © 2023 Incredible Dream Studios Inc.
KINFIRE, INCREDIBLE DREAM et le logo D sont des marques
déposées d'Incredible Dream Studios Inc. Tous droits réservés.

LIVRET DE RÈGLES 2

LES COMBATS



INTRODUCTION

Les Éclaireurs mènent une vie dangereuse et affrontent régulièrement des ennemis redoutables. Dans la quête 1, votre groupe fait face à une wyverne enragée. Préparons le combat.

MISE EN PLACE D'UN COMBAT

1. DÉPLIER LE PLATEAU DE JEU



Dans le livret de règles *Vos premiers pas*, vous avez appris qu'il suffit de retourner le couvercle de la boîte pour l'utiliser comme plateau de jeu. Si vous ne l'avez pas encore déplié, faites-le maintenant. Placez l'atlas sur la partie centrale du plateau de jeu. Placez le sac de la destinée sur la partie gauche du plateau de jeu. Enfin, placez les cartes de statut (Blessure, Affaiblissement, Étourdissement et Piège), les cartes Armure (*Armor*) et les cartes Fatigue (*Exhausted*) sur la partie droite du plateau de jeu.

2. PLAN DU COMBAT

Ouvrez l'atlas et révélez le plan indiqué dans la quête actuelle. Repliez l'atlas de sorte à ne voir que le plan

nécessaire. Pour la quête 1, ouvrez l'atlas et révélez le plan 1, comme indiqué dans l'introduction.

3. JETONS DE DESTIN



Si les Éclaireurs disposent de jetons de destin (✧), placez-les sur les emplacements dédiés sur la partie

gauche du plateau de jeu. Juste avant d'ouvrir ces règles, vous avez reçu 2 jetons de destin (✧) pour la quête 1. Détachez-les de la planche cartonnée de la quête et placez-les aux bons endroits.

4. PLATEAUX ENNEMIS

Au début de chaque combat, une carte vous indique la mise en place à réaliser. Prenez les plateaux ennemis nécessaires dans le coffret et placez-les au-dessus du plan.

Pour la quête 1, référez-vous à la carte 1-2. Elle vous indique de placer le plateau de la wyverne au-dessus du plan.


5. JETONS DE CAPACITÉ DES ENNEMIS

La carte de mise en place du combat vous indique comment préparer les jetons de capacité de l'ennemi (ou des ennemis). Dans la boîte de démarrage, cherchez les 13 jetons de

capacité : douze jetons numérotés de 1 à 12 et un jeton Obscurité spécial. Détachez-les de la planche cartonnée et placez-les à côté de l'ennemi (ou des ennemis), comme indiqué.

6. PV DES ENNEMIS

À côté de chaque plateau ennemi, placez un compteur de PV ennemi et affichez ses PV de départ (indiqués dans le grand cœur représenté sur le

plateau ennemi). Pour la quête 1, affichez 30  sur le compteur de PV de la wyverne.

7. SILHOUETTES ENNEMIES

Cherchez la planche cartonnée de la quête dans son coffret et détachez les silhouettes ennemies requises. Insérez chaque silhouette ennemie dans une base en plastique, que vous trouverez

dans la boîte de démarrage. Placez chaque silhouette ennemie sur le plan, comme indiqué sur la carte de mise en place du combat.

8. MAIN DE DÉPART

Mélangez votre deck d'Éclaireur et piochez 7 cartes pour constituer votre main.

Dans certaines quêtes, votre défausse contiendra déjà des cartes au début du combat. Dans ce cas, mélangez-les aussi dans votre deck avant de constituer votre main de départ.

Assurez-vous d'avoir pioché au moins 1 carte Action. Dans le cas contraire (et extrêmement rare), piochez une nouvelle main de 7 cartes, remettez la précédente dans votre deck et mélangez à nouveau ce dernier.

9. ARMURE DE DÉPART

Piochez le nombre de cartes Armure (*Armor*) (♣) indiqué dans le bouclier représenté sur votre plateau et ajoutez-les à votre main. Ces cartes

représentent votre armure.

Par exemple, Khor pioche 3 cartes Armure (♣), tandis que Feyn n'en pioche aucune.

10. SILHOUETTES DES ÉCLAIREURS

À chaque combat, quatre emplacements de départ sont possibles sur le plan, comme indiqué par les empreintes de pas sur la carte de mise en place du combat.

Placez votre silhouette d'Éclaireur sur l'un de ces emplacements. Attention, chaque paire d'empreintes ne peut accueillir qu'un Éclaireur.

11. JETONS CIBLE ENNEMIS

Chaque ennemi cible d'abord l'Éclaireur qu'il déteste le plus. La condition de ciblage est indiquée dans la section inférieure gauche du plateau ennemi. Certains ennemis ciblent d'abord l'Éclaireur avec le plus ou le moins de PV (♥), avec le plus ou le moins d'armure (♣), ou encore le plus proche sur le plan. En cas d'égalité entre plusieurs Éclaireurs,

le groupe les départage librement. Détachez le jeton Cible ennemi de la planche cartonnée et placez-le à côté du plateau de l'Éclaireur ciblé.

Dans la quête 1, la wyverne déteste particulièrement l'Éclaireur avec le plus de PV (♥). Placez le jeton Cible de la wyverne à côté du plateau de l'Éclaireur ciblé.

12. CARTE LANTERNE

Assurez-vous que votre carte Lanterne est placée face cachée à côté de votre deck d'Éclaireur. Vous devez

pouvoir lire « Lanterne en cours de chargement » (*Lantern Charging*).

DÉBUT DU COMBAT

Maintenant que la mise en place du combat est terminée et que tout le monde a pioché sa main de départ, le combat peut commencer.

En temps normal, il faudrait secouer le sac de la destinée et piocher un pion aléatoire pour attribuer le premier tour. Néanmoins, la quête 1 inclut un didacticiel, puisqu'il s'agit de votre premier combat.

DIDACTICIEL DE COMBAT


Ce didacticiel vous guide pendant les deux premiers tours du combat de la quête 1.


TOUR 1

Vous (la personne en train de lire ces règles) allez jouer en premier. Cherchez un pion représentant votre Éclaireur dans le sac et placez-le dans l'espace réservé aux pions utilisés, sur la partie gauche du plateau de jeu. Dès qu'un pion est sorti du sac, il est considéré comme utilisé et le tour est attribué à l'Éclaireur correspondant.

Dans le cadre de ce didacticiel, vous recevez une attaque spéciale à usage unique. Cherchez la carte « Chance du débutant » (*Beginner's Luck*) dans les cartes de la quête 1 et ajoutez-la à votre main. Elle ressemble à ceci :




Cette carte présente une icône  suivie du chiffre 4. Il s'agit donc d'une attaque à distance qui inflige 4 dégâts à un ennemi.




Pour réaliser une attaque à distance ()¹, l'attaquant doit être situé à exactement 1 zone d'écart de la cible. Notez que vous pouvez toujours vous déplacer de 1 zone pendant votre tour, avant ou après avoir joué une carte. À présent, déplacez votre Éclaireur de 1 zone vers la wyverne et jouez votre carte « Chance du débutant » en la plaçant face visible devant vous.

Nous arrivons au moment où les autres Éclaireurs peuvent soutenir votre attaque. Pour cela, ils vérifient s'ils ont des cartes de ce type dans leur main :



D'autres cartes Soutien seraient également utiles, mais concentrons-nous sur les cartes capables d'augmenter les dégâts de votre attaque. Tout Éclaireur disposant d'une ou de plusieurs cartes Soutien de dégâts () dans sa main doit jouer la valeur la plus élevée en plaçant la carte face visible dans sa défausse.

Cela revient à soutenir une action. Chaque fois que vous jouez une carte Action, les autres Éclaireurs peuvent jouer 1 carte Soutien chacun. Notez que vous ne pouvez pas soutenir vos propres actions. En temps normal, la carte Soutien doit être de la même couleur que la carte Action jouée. Ici, comme la carte « Chance du débutant » est blanche (joker), n'importe quelle couleur convient.

Faites la somme des dégâts () issus des cartes Soutien (s'il y en a plusieurs) et ajoutez-les à vos 4 dégâts () de base. Ensuite, déduisez-les des PV ()

de la wyverne en ajustant son compteur de PV. Impressionnant pour une première attaque !

Oh... Nous avons oublié un petit détail ! Vous voyez comme le 4 sur la carte « Chance du débutant » semble être entouré d'obscurité ? Cela signifie que l'attaque enrage l'ennemi touché. Si le jeton Cible de la wyverne est actuellement chez un autre Éclaireur, placez-le à côté de votre plateau. Ne vous en faites pas, tout ira bien. Enfin, probablement.

Après avoir résolu une carte Action, placez-la face visible dans votre




défausse. Attention, la carte « Chance du débutant » présente le trait « Usage unique » (*Disposable*), ce qui en fait une attaque exceptionnelle. Au lieu de la défausser, vous devez la retirer de votre deck et la remettre là où vous l'avez trouvée. En l'occurrence, elle retourne dans les cartes de la quête 1. Eh oui, dommage qu'elle ne puisse pas rester.

Après votre déplacement et votre action, vérifiez s'il reste au moins 1 carte Action dans votre main. C'est bien le cas ici, donc votre tour est maintenant terminé.


TOUR 2

Normalement, à la fin d'un tour, vous devez piocher un pion dans le sac pour attribuer le tour suivant. Dans le cadre de ce didacticiel, cherchez le pion numéro 1 de l'ennemi dans le sac et placez-le dans l'espace dédié aux pions utilisés. La wyverne va pouvoir se venger.

Lorsque vous piochez un pion numéroté de 1 à 12, le tour revient à l'ennemi. Dans ce cas, cherchez le jeton de capacité correspondant au numéro pioché et déclenchez la capacité associée. Ici, le numéro 1 correspond à la capacité tout en haut du plateau de la wyverne.

Il s'agit d'une attaque au corps-à-corps  infligeant 8 dégâts . Pour réaliser une attaque au corps-à-corps ,

l'attaquant doit se trouver dans la même zone que la cible. Néanmoins, tout comme les Éclaireurs, les ennemis peuvent se déplacer de 1 zone avant d'attaquer.

Comment connaît-on la cible de l'attaque ennemie ? Eh bien, il suffit de regarder qui possède le jeton Cible correspondant. L'ennemi focalise son attention sur cet Éclaireur et ignore le reste du groupe. Puisque vous avez enragé la wyverne lors du tour précédent, son jeton Cible est devant vous. Elle se déplace de 1 zone pour rejoindre la vôtre, puis réalise une attaque infligeant 8 dégâts .

Là encore, les autres Éclaireurs peuvent

vous épauler à condition d'avoir des cartes Soutien de ce type dans leur main :



S'ils en ont, chacun d'entre eux peut jouer une parade pour réduire les dégâts infligés par la wyverne. Ils jouent alors la valeur la plus élevée

en plaçant la carte face visible dans leur défausse. Rappelons que vous ne pouvez pas jouer de carte Soutien pour vous-même.

La parade (🐉) jouée doit être de la même couleur que l'attaque de l'ennemi. Ici, puisqu'il s'agit d'une attaque blanche, la parade peut être de n'importe quelle couleur. Ajoutez les parades jouées par le groupe et déduisez-les des 8 dégâts (🐉) infligés par la wyverne. Comme tous les dégâts ne peuvent pas être parés, vous en subissez tout de même.

C'est là que l'armure (🛡️) devient intéressante, à condition d'en avoir une. Si vous en avez pioché au début du combat (conformément à votre plateau d'Éclaireur), chaque carte Armure dans votre main réduit les dégâts (🐉) subis de 1. Par exemple, si vous avez 3 cartes Armure dans votre main, elles vous épargnent 3 🐉. Dans le meilleur des cas, les dégâts sont réduits à 0. Une fois l'armure appliquée, défaussez 1 carte Armure de votre main en la plaçant sur la pile correspondante du plateau de

jeu. Pour reprendre notre exemple, si vous avez 3 cartes Armure dans votre main, elles vous évitent 3 🐉 et vous défaussez 1 carte Armure.

L'utilisation des cartes Armure est obligatoire ; vous ne pouvez pas passer cette étape afin de les conserver pour plus tard.

Vous subissez les dégâts restants après déduction des parades et de l'armure. Réduisez vos PV (❤️) en affichant le nouveau total sur votre compteur de PV.

L'attaque de la wyverne est terminée, mais sa capacité mentionne un reciblage. Autrement dit, la condition de ciblage de la wyverne s'applique à nouveau et l'Éclaireur avec le plus de PV (❤️) récupère le jeton Cible de la wyverne. Si vous avez subi des dégâts importants, la wyverne a sûrement tourné son attention vers un autre Éclaireur. (Ouf !)

Remarque : si la wyverne ne peut pas s'approcher suffisamment de vous, son attaque ne se déclenche pas, même si elle peut attaquer d'autres Éclaireurs à portée. Ils ne l'intéressent pas, c'est après VOUS qu'elle en a.

Maintenant que la première capacité de la wyverne a été résolue, son tour est terminé. Voilà qui marque la fin du didacticiel de combat. Bonne chance pour la suite !

Ces deux tours vous ont présenté les règles de combat les plus importantes. Il ne vous reste plus qu'à découvrir quelques détails, que vous retrouverez ici au besoin.

COMPRENDRE LES CAPACITÉS

Voici quelques icônes que vous croiserez sur les cartes ou sur les plateaux ennemis.

ATTAQUES



Une attaque au corps-à-corps ne peut toucher la cible que si elle se trouve dans la même zone que l'attaquant. En l'absence de cible à portée, l'attaque n'a pas lieu et les effets liés à l'attaque ne se déclenchent pas.



Une attaque à distance ne peut toucher la cible que si elle se trouve à exactement 1 zone d'écart de l'attaquant, ni plus ni moins. En l'absence de cible à portée, l'attaque n'a pas lieu et les effets liés à l'attaque ne se déclenchent pas.



Au corps-à-corps comme à distance, une attaque de zone touche tous les adversaires situés dans la zone ciblée. Par exemple, si vous réalisez une attaque 3, vous

infligez 3 dégâts (3) à tous les ennemis situés dans votre zone. De même, si un ennemi réalise une attaque 3, il touche tous les Éclaireurs situés dans sa zone, mais pas les autres ennemis.

2

Ces dégâts n'attirent pas l'attention sur vous. Ne récupérez pas de jeton Cible.

2

Ces dégâts attirent l'attention sur vous. Récupérez le jeton Cible de chaque ennemi visé par cette attaque.



Cette attaque inflige le statut Blessure (W) à la cible, en plus des dégâts (3). Voir la section « Statuts ». Même chose pour Affaiblissement (F), Étourdissement (D) et Piège (P).

AUTRES ICÔNES UTILES



« Gain 2 ♥ » signifie que les PV de la cible augmentent de 2. Attention, **les PV des Éclaireurs ne peuvent jamais dépasser leur valeur de départ**. En revanche, les PV des ennemis peuvent dépasser leur valeur de départ, sauf indication contraire sur leurs capacités.




« Suffer 2 ♥ » signifie que les PV de la cible sont réduits de 2.




« Gain 1 ♣ » signifie que vous piochez 1 carte Armure et l'ajoutez à votre main. Lorsque vous subissez des dégâts, ces derniers sont

réduits de 1 par carte Armure dans votre main et vous défaussez 1 seule carte Armure. L'utilisation des cartes Armure est obligatoire lorsque vous subissez des dégâts.

« Gain 1  » signifie que vous ajoutez 1 carte Fatigue à votre défausse. Cela peut se produire pendant un combat, mais plus généralement entre les combats. Les cartes Fatigue sont alors mélangées dans votre deck au début du prochain combat.

« Gain 1  » signifie que vous gagnez 1 jeton de Kinfire.

Vous le trouverez dans le coffret de la quête en cours. Si les jetons de Kinfire viennent à manquer, prenez-en un dans le coffret d'une quête précédente. Placez le jeton  à côté de votre plateau. La fonction de ces jetons vous sera expliquée lorsque vous dormirez à l'auberge pour la première fois.

Lorsque vous jouez une action Protection, elle reste en jeu et ses effets continuent à s'appliquer. Vous ne pouvez avoir qu'une protection à la fois. Si vous jouez une nouvelle protection, la précédente est défaussée.

ORDRE DE JEU

Chaque tour, un joueur pioche un pion dans le sac de la destinée pour déterminer la suite des événements :



S'il s'agit d'un pion ennemi, placez-le dans l'espace dédié aux pions utilisés et cherchez le jeton de capacité correspondant à côté d'un plateau ennemi.



Déclenchez la capacité associée au jeton.



S'il s'agit d'un pion Éclaireur, placez-le dans l'espace dédié aux pions utilisés. Le tour revient à l'Éclaireur correspondant.



S'il s'agit d'un pion Cœur, placez-le sur l'un des emplacements vides de la piste temporelle du plateau de jeu. Le groupe choisit ensuite l'Éclaireur à qui revient le tour.



S'il s'agit d'un pion Obscurité, placez-le sur l'un des emplacements vides de la piste temporelle du plateau. Cherchez le jeton de capacité correspondant à l'obscurité à côté d'un plateau ennemi. Déclenchez la capacité associée au jeton.

PISTE TEMPORELLE

Lorsque les 4 emplacements de la piste temporelle sont occupés par des pions Cœur ou Obscurité, il est temps de réinitialiser le sac de la destinée. À la fin du tour, remettez tous les pions utilisés et tous les pions de la piste

temporelle dans le sac de la destinée et secouez-le pour bien mélanger. Ainsi, vous ne voyez jamais tous les pions du sac et ne pouvez donc pas prédire la suite des événements. Eh oui, le sac de la destinée porte bien son nom !

JETONS DE DESTIN

Au cours de la partie, vous risquez de vivre des situations de vie ou de mort. Dans ces moments-là, les jetons de destin (☆) peuvent inverser le cours du combat.

Si vous disposez de jetons de destin, vous pouvez en dépenser 1 avant de piocher dans le sac de la destinée. Pour cela, glissez-le dans la fente de la boîte

du néant, fournie dans la boîte aux butins. Oubliez ce jeton, tout ira bien. **Les jetons de destin dépensés ne quittent jamais la boîte du néant.** Après en avoir dépensé un, piochez 4 pions dans le sac au lieu d'un. Choisissez 1 pion et remettez les 3 autres dans le sac. S'il reste moins de 4 pions dans le sac, piochez les pions restants, choisissez-en 1 et remettez le reste dans le sac.

Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 jetons de destin par combat, mais vous pouvez également les économiser pour les combats à venir.

TOUR D'UN ÉCLAIREUR

Pendant votre tour, choisissez parmi les possibilités suivantes et dans l'ordre de votre choix :

SE DÉPLACER

Vous **pouvez** déplacer la silhouette de votre Éclaireur de 1 zone avant ou après avoir agi.

AGIR

Vous **devez** :

- soit jouer 1 carte Action de votre main et suivre ses instructions ;
- soit passer votre tour, puis piocher ou défausser 1 carte (🗡️/🗑️).

PROTECTIONS

Une protection est une carte Action jouée face visible devant vous et qui reste en jeu. Ses effets continuent à s'appliquer et vous ne pouvez en avoir qu'une à la fois. Si vous jouez une nouvelle protection, la précédente est défaussée.

SOUTIENS

Les cartes Soutien sont jouées en dehors de votre tour. Vous ne pouvez jamais les jouer pendant votre tour ou pour vous défendre en cas d'attaque. **Chaque Éclaireur peut jouer 1 carte Soutien maximum par action ou attaque.**



SOUTIEN DE PARADE

Déduisez la valeur indiquée des dégâts infligés à un allié. Cette carte Soutien doit être de la même couleur que l'attaque. Elle ne réduit les dégâts que d'un seul allié subissant une attaque 🗡️ ou 🗡️.



SOUTIEN DE DÉPLACEMENT

Permet à un allié de se déplacer de 1 zone supplémentaire avant ou après son action. Rien n'oblige l'allié à utiliser tous ses déplacements à la fois. Cette carte Soutien doit être de la même couleur que la carte Action.



SOUTIEN DE DÉGÂTS

Ajoutez la valeur indiquée aux dégâts infligés par les attaques de l'allié effectuant l'action. Cette carte Soutien doit être de la même couleur que la carte Action.



SOUTIEN DE CARTE

Permet à un allié de piocher ou défausser 1 carte après l'action. L'allié peut défausser n'importe quelle carte. Cette carte Soutien doit être de la même couleur que la carte Action.

**SOUTIEN DE PV**

Permet à un allié de récupérer les PV indiqués après l'action.

Les PV des Éclaireurs ne peuvent jamais dépasser leur valeur de départ. Cette carte Soutien doit être de la même couleur que la carte Action.

**SOUTIEN DE SUBSTITUTION**

Permet de remettre le pion pioché dans le sac et de piocher à nouveau. (Bien entendu, rien ne garantit un pion différent.) Puisque cette carte Soutien n'est pas jouée lors d'une action ou d'une attaque, sa couleur ne compte pas.

JOUER DES CARTES SOUTIEN SUR DES CARTES BLANCHES OU BICOLORES

En cas de carte Action bicolore, la couleur de la carte Soutien doit correspondre à l'une de ces deux couleurs. En revanche, en cas de carte Action blanche, la carte Soutien peut être de n'importe quelle couleur.


Il est possible de jouer plusieurs cartes Soutien de couleurs différentes, tant que les couleurs individuelles correspondent à la carte Action.

Par exemple, il est possible de jouer à la fois une carte Soutien rouge et une carte Soutien verte pour soutenir une carte Action rouge et vert.



RENOUVELLEMENT DE LA MAIN

À tout moment, si votre main ne contient plus de carte Action, défaussez-la et remettez les cartes de statut et les cartes Armure sur leur pile respective.

Après avoir pioché une nouvelle main, piochez autant de cartes Armure qu'indiqué sur votre plateau.

Si vous jouez votre dernière carte Action et qu'elle fait l'objet d'un Soutien de carte (), renouvelez votre main avant de résoudre la carte Soutien.

Si votre dernière action vous accorde une action supplémentaire pendant ce tour, renouvelez votre main et chargez votre lanterne avant de réaliser l'action supplémentaire.

Lorsque vous défaussez votre main, vous subissez 1  par carte Fatigue  ainsi défaussée (voir la section « Statuts »).

CHARGEMENT ET UTILISATION DE LA CARTE LANTERNE

Chaque fois que vous piochez une nouvelle main, vous chargez également votre lanterne. Si votre carte Lanterne est face cachée (en cours de chargement), retournez-la face visible. Une lanterne chargée s'utilise comme une carte Action jouée depuis votre main. (Tout

comme les cartes Action, les cartes Lanterne présentent une couleur et peuvent être soutenues.) Après avoir utilisé votre lanterne, retournez-la face cachée. Notez qu'il est possible de charger une lanterne plusieurs fois par combat à condition de piocher plusieurs mains.

DECK D'ÉCLAIREUR ÉPUISE

Si, au moment de piocher une carte, votre deck d'Éclaireur est épuisé, retournez votre défausse et mélangez-la pour former un nouveau deck.

Dans le cas extrêmement rare où votre pioche et votre défausse sont vides, vous ne pouvez plus piocher de carte pour le moment.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES ÉCLAIREURS

Chaque Éclaireur a une capacité spéciale qui lui est propre. Elle est décrite dans le coin supérieur gauche de son plateau. Surtout, ne l'oubliez pas dans le feu de l'action.

TOUR D'UN ENNEMI

Lorsque vous piochez un pion ennemi ou un pion Obscurité dans le sac, cherchez le jeton correspondant et déclenchez la capacité associée. Par exemple, si vous piochez le pion numéro 3, lisez la capacité associée au jeton numéro 3 et déclenchez-la. Sauf mention contraire sur le plateau de l'ennemi, **il peut se déplacer de 1 zone avant d'attaquer.**

CAPACITÉS ACTIVES ET PASSIVES DE L'ENNEMI

L'ennemi peut avoir des capacités actives ou passives. Les capacités actives sont indiquées par une flèche noire et s'accompagnent de jetons de capacité placés en face. Une capacité active se déclenche uniquement lorsque

vous piochez le pion associé à l'un de ses jetons. Les capacités passives n'ont ni flèche noire ni jeton de capacité. Une capacité passive se déclenche dès que sa condition est remplie. Certaines s'appliquent même systématiquement.

JETON CIBLE ET DÉPLACEMENTS DE L'ENNEMI

L'ennemi se déplace vers l'Éclaireur possédant son jeton Cible et essaie de l'attaquer.

Lors d'une attaque au corps-à-corps, l'ennemi essaie de se placer dans la même zone que l'Éclaireur ciblé.

Lors d'une attaque à distance, l'ennemi essaie de se placer à 1 zone d'écart de l'Éclaireur ciblé. Si plusieurs déplacements permettent à l'ennemi de remplir ces conditions, le groupe choisit librement le déplacement effectué.

RECIBLAGE

Lorsqu'un ennemi procède à un reciblage, appliquez à nouveau la condition de ciblage indiquée sur son plateau et, si nécessaire, déplacez son jeton Cible. Attention, certaines capacités imposent le déplacement du jeton Cible vers un Éclaireur spécifique ou l'application d'une règle différente lors du reciblage. En cas d'égalité entre plusieurs Éclaireurs, le groupe les départage librement.

STATUTS

Les statuts sont des effets négatifs qui visent une cible et s'appliquent pendant un certain temps. Ils peuvent être temporaires (au maximum jusqu'à la fin du combat en cours) ou persistants (jusqu'à ce que vous dormiez à l'auberge).

CONTRE LES ENNEMIS

Lorsqu'une attaque inflige un statut à un ennemi, prenez une carte correspondante et tournez-la sur la face ennemie. Choisissez une des capacités actives de l'ennemi (attention, les passives sont exclues) et recouvrez-la. Pour vous aider à distinguer les capacités actives des passives : les capacités actives s'accompagnent de jetons.

Lorsqu'une capacité active recouverte d'un ou plusieurs statuts est déclenchée, tous ces statuts s'appliquent avant la résolution.

Par exemple, si la capacité déclenchée est recouverte d'un statut Blessure (JE), l'ennemi subit 2 dégâts (V) avant de l'utiliser. De même, si la capacité déclenchée est recouverte de 2 statuts Blessure (JE) et de 2 statuts Piège (A), l'ennemi subit 4 dégâts (V) avant de l'utiliser et ne peut pas se déplacer pendant ce tour (la deuxième carte Piège est gâchée, puisque la première le retient déjà). Défaussez toutes les cartes de statut résolues en les remettant sur leur pile respective.

CONTRE LES ÉCLAIREURS

Lorsqu'une attaque vous inflige un statut, prenez une carte correspondante, tournez-la sur la face Éclaireur et ajoutez-la à votre main. En général, 1 statut de chaque type présent dans votre main se déclenche au début du tour. De même, vous pouvez généralement défausser 1 statut de chaque type à la fin de votre tour. Les cartes de statut défaussées sont remises sur leur pile respective.

Les cartes Fatigue (👤) sont légèrement différentes des autres statuts. Non seulement il s'agit d'un statut persistant, mais il n'est déclenché que lorsque vous défaussez votre main (après avoir joué toutes vos cartes

Action). Les cartes Fatigue (👤) ainsi défaussées vous infligent 1 dégât (👤) chacune. Les cartes Fatigue restent dans votre deck jusqu'à ce que vous dormiez à l'auberge.

Notez que vous ne subissez aucun dégât lorsque vous défaussez une carte Fatigue grâce à une carte Action ou une carte Soutien.

L'impact des blessures 🗡️ et des affaiblissements 🏹 dépend du nombre de cartes de ce type dans votre main. Par exemple, si vous avez 3 cartes Blessure dans votre main au début de votre tour, vous subissez 3 dégâts 🗡️.

DÉFAITE DES ÉCLAIREURS OU DE L'ENNEMI

Lorsque les PV (❤️) d'un Éclaireur tombent à 0, le combat en cours est perdu pour le groupe tout entier. Il prend fin immédiatement et vous devez vous référer à la carte de mise en place du combat pour connaître la marche à suivre. Les défaites en combat font partie de l'aventure et ne mettent généralement pas fin à la campagne.

Lorsque les PV (❤️) d'un ennemi tombent à 0, il est vaincu à moins qu'il entre immédiatement dans une nouvelle phase (voir la section « Ennemis avec plusieurs phases »). Lorsque vous vainquez un ennemi, retirez sa silhouette du plan (sauf mention contraire) et gardez son jeton Cible comme trophée. Vos trophées pourraient s'avérer utiles en ville.

S'il reste un ou plusieurs ennemis en jeu, transférez les jetons de capacité de l'ennemi vaincu comme indiqué ci-dessous. Vaincre un ennemi ne suffit pas toujours à remporter le combat. Référez-vous à la carte de mise en place du combat pour connaître la marche à suivre.

TRANSFERT DES JETONS DE CAPACITÉ DES ENNEMIS VAINCUS

S'il reste un ou plusieurs ennemis en jeu, transférez les jetons de capacité de l'ennemi vaincu vers le plateau de l'ennemi survivant le plus à droite. Les jetons de capacité ainsi transférés ne changent pas de rangée. Autrement dit, si les jetons de capacité étaient associés à la première capacité de l'ennemi vaincu, alors ils rejoignent la première capacité de l'ennemi survivant.

La seule exception à cette règle concerne les jetons de capacité censés rejoindre une capacité passive (pour rappel, les passives ne présentent pas de flèche noire). Dans ce cas, divisez-les équitablement entre les capacités actives. En cas de jeton en surplus, le groupe choisit librement la capacité recevant le dernier jeton.

ENNEMIS AVEC PLUSIEURS PHASES

Certains ennemis entrent dans une nouvelle phase lorsque leurs PV (♥) tombent à 0. Dans ce cas, le jeu peut vous demander de recouvrir le plateau de l'ennemi avec des cartes de superposition (voir la section « **Cartes de superposition** »). Ensuite, réinitialisez les PV de l'ennemi et

défaussez tous les statuts de son plateau. Tous les dégâts en excès de la phase précédente sont perdus et le tour prend fin immédiatement.

Certains ennemis ont plusieurs phases supplémentaires. Suivez les instructions pour initier chacune de ces phases.

CARTES DE SUPERPOSITION

Les cartes de superposition sont placées sur le plateau de l'ennemi. Elles peuvent modifier ses capacités, son comportement ou même son

visuel. Pour identifier l'emplacement de chaque carte de superposition, repérez le chiffre au bas de la carte et le chiffre correspondant sur le plateau de l'ennemi. Une fois placées, les cartes de superposition remplacent complètement les informations couvertes.

Si une carte de superposition transforme une capacité active en capacité passive, divisez ses jetons de capacité équitablement entre les autres capacités actives. En cas de jeton en surplus, le groupe choisit librement la capacité recevant le dernier jeton.



FIN DU COMBAT





À l'issue du combat, les Éclaireurs récupèrent leurs PV de départ, défaussent leur main (en remettant les statuts temporaires et les cartes Armure sur leur pile respective) et mélangent leur défausse dans leur deck pour former un nouveau deck. Les lanternes chargées sont à nouveau retournées face cachée. Les statuts persistants restent dans le deck d'Éclaireur jusqu'à ce que vous dormiez à l'auberge.





INFORMATIONS UTILES POUR LA SUITE

Vous n'avez pas besoin de lire cette section tout de suite, mais elle pourrait vous être utile par la suite.



EFFETS SUR LE PLAN

Certaines zones du plan de combat ont des effets qui sont soit positifs, soit négatifs. Néanmoins, la majorité d'entre eux sont négatifs, et les Éclaireurs et ennemis situés dans la zone subissent les effets négatifs représentés : , ,  ou .

Les effets positifs accordent les soutiens représentés aux Éclaireurs et ennemis situés dans la zone. Par exemple, une zone avec une parade +1  bloque les attaques effectuées contre tout personnage présent dans la zone et réduit les dégâts de chaque attaque de 1 . Lorsqu'un effet positif présente une icône  ou , il s'applique uniquement aux attaques de ce type.

DÉPLACEMENTS ENNEMIS EN CAS D'EFFETS

Lorsque les ennemis se déplacent sur le plan, ils évitent les effets négatifs à condition de se diriger vers leur cible. De même, ils privilégient les effets positifs à condition de se diriger vers

leur cible. Les ennemis ne prennent pas en compte les effets qui ne les concernent pas (par exemple, en cas d'immunité).

LIGNES NOIRES ET ROUGES INFRANCHISSABLES



Les lignes noires représentées sur les plans sont infranchissables. Les Éclaireurs et les ennemis ne peuvent ni les traverser ni attaquer au travers.



En revanche, les lignes rouges ne freinent que les déplacements. Les Éclaireurs et les ennemis peuvent attaquer au travers, mais ils ne peuvent pas les franchir, pas même lorsqu'une action permet de se déplacer vers cette zone.

ALLIÉS

En parallèle des plateaux ennemis, la carte de mise en place du combat peut mentionner des cartes Allié. Placez les cartes Allié comme indiqué, à proximité des plateaux ennemis. Il peut s'agir d'alliés pour les Éclaireurs, d'alliés pour les ennemis ou encore d'objets insolites ou d'effets environnementaux. **Il est impossible de placer des statuts sur les alliés.**

Si un allié dispose d'une capacité active, placez ses jetons de capacité en face de sa carte, comme indiqué sur la carte de mise en place du combat. Si un allié dispose de PV, il pourrait avoir besoin d'un compteur de PV et subir des attaques. Si un allié possédant des jetons de capacité quitte le combat (s'il est vaincu, notamment), transférez ses jetons de capacité à l'ennemi survivant dont le plateau est le plus à droite et divisez-les équitablement entre les capacités actives. En cas de jeton en surplus, le groupe choisit librement la capacité recevant le dernier jeton.

CARTES DU NÉANT (INCOLORES)

Vous risquez de croiser des cartes d'Éclaireur noires. On considère que ces cartes du néant n'ont pas de couleur. Par conséquent, elles ne peuvent pas être soutenues et elles ne constituent jamais une réussite lors des expéditions. Les cartes Fatigue font partie des cartes du néant. Lorsque vous dormez à l'auberge et modifiez votre deck (voir le livret de règles *À la découverte de la ville*), les cartes du néant et les cartes blanches peuvent compter comme des cartes rouges, bleues ou vertes.

RÉCAPITULATIF DES ICÔNES

ATTAQUES



Attaque contre un ennemi situé dans la même zone.



Attaque contre un ennemi situé à 1 zone d'écart.



Attaque contre tous les ennemis situés dans la zone ciblée.

2

Dégâts qui n'attirent pas l'attention sur vous. Ne récupérez pas de jeton Cible.



Dégâts qui attirent l'attention sur vous. Récupérez le jeton Cible de chaque ennemi ciblé.

STATUTS



Attaque qui inflige un statut Affaiblissement (🗡️) à la cible.



Attaque qui inflige un statut Blessure (🗡️) à la cible.



Attaque qui inflige un statut Étourdissement (🌀) à la cible.



Attaque qui inflige un statut Piège (🕸️) à la cible.

AUTRES ICÔNES



Piochez 1 carte Armure et ajoutez-la à votre main.



Ajoutez 1 carte Fatigue à votre défausse.



Vos PV augmentent de la valeur indiquée.



Piochez ou défaussez 1 carte après une action.



Gagnez le nombre de jetons de Kinfire indiqué.



Déduisez la valeur indiquée des dégâts subis.



Déplacez-vous de 1 zone supplémentaire avant ou après votre action.



Les PV de la cible sont réduits de la valeur indiquée.



Remettez le pion pioché dans le sac et piochez à nouveau.



Protection qui reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit remplacée.

LIVRET DE RÈGLES 3

LES EXPÉDITIONS



INTRODUCTION

Les Éclaireurs ne font pas que combattre. Ils entreprennent des voyages périlleux, enquêtent sur des mystères, rencontrent des étrangers et résolvent des énigmes. Les expéditions englobent toute cette partie du jeu et surviennent lorsque vous lisez les cartes d'histoire qui constituent les quêtes.

Techniquement, vous devez le combat contre la wyverne de la quête 1 à une courte expédition des plus basiques. Il n'y avait pas de décision à prendre, de défi à relever (à part le combat en lui-même) ou d'opportunité pour mettre en avant les talents individuels des Éclaireurs. Vous découvrirez tout cela et bien plus encore à partir de la quête 2.

PRISE DE DÉCISION

Les décisions font partie intégrante des expéditions. Par exemple, le groupe devra choisir quel chemin prendre lorsqu'il y en aura plusieurs. Vous ne pourrez pas vous séparer pour couvrir plusieurs chemins. Après tout, c'est bien connu, diviser le groupe n'est jamais une bonne idée. Une décision simple ressemble à ça :

Vous arrivez à un embranchement. Une route part sur la gauche, l'autre sur la droite.

Si vous continuez sur la route de gauche, prenez la carte 0-2.

Si vous continuez sur la route de droite, prenez la carte 0-3.

Ici, votre groupe décide d'emprunter la route de gauche. Vous devez donc lire la carte 0-2 fournie dans le coffret de la quête 0. Si vous aviez choisi la route de droite, vous auriez dû lire la carte 0-3.



Pour éviter les accidents et garder le suspense, les cartes d'histoire sont numérotées au dos.

Elles se démarquent des autres cartes, qui présentent des lettres à la place des chiffres (par exemple, 0-A).

ÉLECTION D'UN CHEF

Vous avez la possibilité d'élire un chef au sein du groupe.

En cas d'égalité lors d'une prise de décision, le chef pourra décider pour tout le groupe. C'est un bon moyen d'éviter les longs débats ou d'éventuels

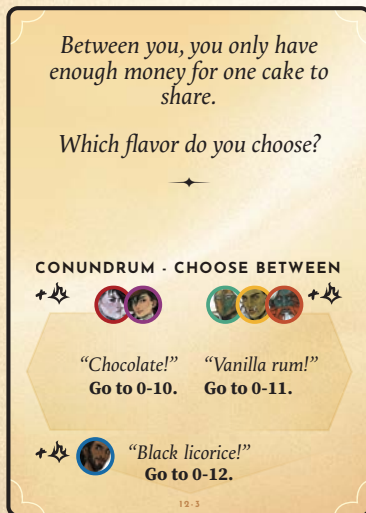
conflits, mais rien ne vous y oblige. Si vous n'élisez pas de chef, vous devrez trouver un autre moyen de trancher. Vous pourrez notamment tirer à pile ou face, lancer un dé ou encore participer à un concours de mangeurs de choucroute.

CASSE-TÊTE (CONUNDRUMS)

Certaines décisions personnelles, philosophiques ou encore éthiques constitueront de véritables tests de personnalité pour les Éclaireurs.

Si le groupe prend la décision qui correspond le mieux à votre Éclaireur, vous gagnez un jeton de Kinfire (🔥). Il s'agit d'une ressource précieuse qui illustre le développement personnel de votre Éclaireur. À quoi servent ces jetons ? Vous le découvrirez le moment venu.

Pour l'instant, sachez que les cartes Casse-tête ressemblent à ça :



Dans cet exemple, si le groupe achète un gâteau au chocolat, Asha et Valora reçoivent chacune un jeton de Kinfire.

Si le groupe achète un gâteau au rhum vanillé, Roland, Khor et Naz reçoivent chacun un jeton de Kinfire.

Enfin, si le groupe achète un gâteau à la réglisse, seul Feyn reçoit un jeton de Kinfire.

Détachez ces jetons de la planche cartonnée fournie dans le coffret de la quête en cours.

Vous devriez toujours en avoir assez.

CARTES MÉMENTO (MEMORY)

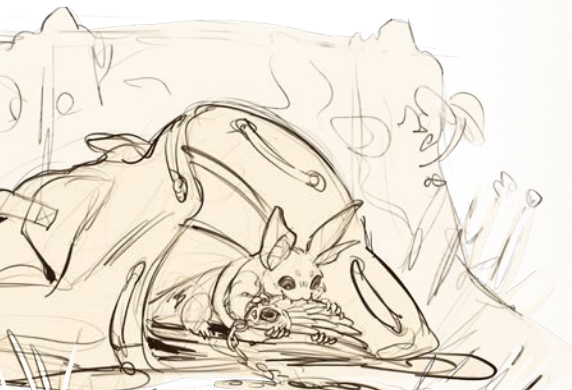
Parfois, votre groupe réalisera des choses particulièrement mémorables ou importantes lors des expéditions et recevra des cartes Mémento pour s'en souvenir. Ces cartes doivent être placées face visible à proximité de la zone de jeu et stockées ensemble dans la boîte aux butins entre les sessions de jeu.



Vous croiserez souvent des références à ces événements. Par exemple : « Si vous avez la carte Mémento 0-B, le chef se souvient que vous avez mangé le gâteau à la réglisse. Prenez la carte 0-15. » (If you have Memory 0-B, the chef recognizes you as the ones who ate a black licorice cake. Go to 0-15.) Ou encore : « Si vous avez la carte Mémento 0-C, vous pouvez rendre le singe doré en prenant la carte 0-16. » (If you have Memory 0-C, you may return the golden monkey by going to 0-16.)

Dans le premier exemple, il s'agit d'une conséquence obligatoire, vous devez prendre la carte 0-15. Dans le deuxième exemple, le texte vous donne la possibilité de prendre la carte 0-16. L'utilisation du verbe « pouvoir » (*may*) indique toujours que vous avez le choix. Lorsque vous déclenchez plusieurs conséquences obligatoires sur une même carte, vous devez choisir la première de la liste.

EFFETS SPÉCIAUX DES CARTES MÉMENTO



Certaines cartes Mémento présentent des effets. Ces derniers s'appliquent tant que les cartes Mémento sont en jeu. Par exemple : « La carte 0-17 remplace la carte 0-15. » (If you would go to 0-15, go to 0-17 instead.) Tant que vous avez cette carte Mémento, chaque fois que vous prendriez la carte 0-15, vous devez prendre la carte 0-17 à la place.

TESTS DE COMPÉTENCE

Lors de vos expéditions, votre groupe entreprendra parfois des actions dangereuses ou périlleuses. Dans ce cas, des tests de compétence vous seront demandés. Ces derniers peuvent présenter des spécificités (détaillées sur les cartes de quête), mais certains aspects sont universels.

TIRER DES CARTES



Dans le cadre des tests de compétence, vous devrez souvent tirer une ou plusieurs cartes dans l'espoir de révéler une couleur spécifique. Par exemple :

« Chaque Éclaireur doit tirer 2 . Chaque Éclaireur qui ne tire pas de subit 1 . »

Pour identifier la couleur majoritaire dans votre deck d'Éclaireur, il suffit de consulter la barre colorée au centre de votre plateau. La section la plus longue indique la couleur la plus fréquente dans

votre deck, alors que la section la plus courte indique la plus rare.

Pour tirer une carte, il suffit de retourner la première carte de votre deck d'Éclaireur (face visible) et de vérifier sa couleur. Placez ensuite cette carte dans votre défausse.

Dans l'exemple ci-contre, il faudrait retourner les 2 premières de votre deck, les vérifier face visible et les défausser. En l'absence de carte bleue, vous subiriez 1 .

Pour rappel, les cartes blanches sont des jokers. Lors d'un tirage, elles peuvent représenter n'importe laquelle des trois couleurs (rouge, vert ou bleu). Au contraire, les cartes du néant étant incolores, elles ne comptent pour aucune.

MÉLANGE DU DECK LORS DES EXPÉDITIONS


Vous mélangez votre deck d'Éclaireur au début de chaque quête et au début d'un combat. En dehors de ces étapes, vous ne mélangez votre deck que si votre pioche est épuisée.

Pour mélanger votre deck, retournez votre défausse (si vous en avez une) et mélangez-la au reste de votre deck.

PÉNALITÉS

Voici les pénalités les plus courantes que vous pourriez subir pendant vos expéditions.


CARTES FATIGUE (*EXHAUSTED*)

Lorsque vous faites quelque chose de fatigant, vous risquez de recevoir une carte Fatigue (indiqué par la mention « Gain 1  »).

Lorsque vous recevez une carte Fatigue, placez-la dans votre défausse. Non seulement ces cartes sont

généralement inutiles en combat, mais vous subissez également des dégâts lorsque vous défaussez une main qui en contient. Pire encore, une carte Fatigue représente un **statut persistant** que vous ne pouvez retirer de votre deck d'Éclaireur qu'en dormant à l'auberge (ce qui arrivera sous peu).

DÉGÂTS LORS DES EXPÉDITIONS

Les PV () de votre Éclaireur ne peuvent pas tomber à 0 lors des expéditions. Si un autre choix s'offre à vous, vous devez le privilégier. En cas de dégâts inévitables, votre Éclaireur tombe à 1 PV au lieu de 0.

RÉCOMPENSES

Voici les récompenses les plus courantes que vous pourriez recevoir pendant vos expéditions.

PIÈCES



Les pièces représentent la monnaie du jeu. Dès que vous recevez une pièce, détachez-la de la planche cartonnée fournie dans le coffret de la quête.

Si vous gagnez une pièce en ville, vous pouvez soit réutiliser une pièce dépensée, soit détacher une pièce de la planche cartonnée d'une

quête précédente. Les pièces sont communes à tout le groupe et peuvent être dépensées en ville ou, plus rarement, lors de vos expéditions.

Stockez les pièces dépensées dans la boîte de démarrage. Entre vos sessions de jeu, stockez les pièces non dépensées dans la boîte d'un Éclaireur ou dans le sac de la destinée.

KINFIRE

En dehors des cartes Casse-tête, vous pourrez gagner des jetons de Kinfire (🔥) en accomplissant des actes de bravoure ou en décrochant de grandes victoires.

Lorsque vous recevez un jeton de Kinfire, détachez-le de la planche cartonnée fournie dans le coffret de

la quête. Contrairement aux pièces, vous n'aurez pour ainsi dire jamais à dépenser vos jetons de Kinfire. Néanmoins, si cela se produit, glissez-les dans la fente de la boîte du néant (fournie dans la boîte aux butins). Entre vos sessions de jeu, stockez vos jetons de Kinfire dans la boîte de votre Éclaireur.

BUTINS ET POCHETTES TRÉSORS

Au cours de vos expéditions, vous découvrirez des cartes que vous pourrez ajouter à votre deck d'Éclaireur. Il peut s'agir d'un butin spécifique (que vous trouverez dans le coffret de la quête) ou d'une pochette trésor à ouvrir.

Vous trouverez les pochettes trésors dans la boîte aux butins. Elles se déclinent en trois niveaux de puissance : bronze, argent et or. Lorsque vous en gagnez une, ouvrez n'importe quelle pochette trésor correspondant au niveau accordé.

À l'intérieur, vous trouverez une sélection de cartes destinées au groupe. En général, vous ne pourrez modifier votre deck d'Éclaireur qu'en passant la nuit à l'auberge (voir le livret de règles *À la découverte de la ville*). Cependant, vous aurez parfois la possibilité d'ajouter des cartes avant l'auberge, auquel cas suivez les instructions données. Les cartes inutilisées (acquises, mais pas encore utilisées) doivent être stockées dans la boîte aux butins.

CARTES AVENTURE (PROMPT)



Après la quête 2, le groupe pourra choisir librement la quête suivante parmi les cartes Aventure obtenues. Chaque carte Aventure résume une quête disponible et de difficulté abordable. Notez que le jeu ne vous proposera jamais une quête au-delà de vos compétences. Vous trouverez

les cartes Aventure dans le coffret de la quête en cours, ou dans le deck de la ville où vous vous trouvez au moment où vous les recevez. Lorsque vous gagnez une carte Aventure, stockez-la dans la boîte aux butins jusqu'à ce que le groupe soit prêt à accomplir la quête correspondante.

INFORMATIONS UTILES POUR LA SUITE

Toutes les règles présentées jusqu'ici devraient suffire pour accomplir la quête 2. Gardez les sections suivantes pour la quête 3.

OPTIONS SPÉCIFIQUES À CERTAINS ÉCLAIREURS

The corridor seems featureless aside from a strange red scribble on the wall.



You may try pulling a secret latch that you've spotted near the red scribble. **To do so, go to 0-6.**



You recognize the red scribble as an ancient symbol of magic. **To read it, go to 0-7.**

Otherwise, continue down the corridor to 0-8.

7-6

Lors de vos expéditions, certaines options ne seront possibles qu'avec certains Éclaireurs (et donc inaccessibles si vous ne les avez pas choisis). Par exemple, l'entraînement d'Asha l'aide à repérer les portes secrètes et les connaissances de Roland lui permettent de lire des textes anciens.

Ces options spéciales ressembleront à la carte sur la gauche.

Dans cet exemple, vous ne pouvez actionner le loquet secret qu'avec Asha, et lire l'écriture en rouge qu'avec Roland.

Si aucun de ces Éclaireurs ne fait partie du groupe, vous devez continuer votre chemin et prendre la carte 0-8. Notez que la présence

de l'Éclaireur mentionné ne vous oblige pas à choisir cette option pour autant. Après tout, céder à toutes les impulsions des Éclaireurs semble risqué.

AMÉLIORATIONS

Après certains combats particulièrement intenses, le jeu vous invitera à ouvrir des pochettes d'amélioration fournies dans la boîte aux butins. Ces pochettes contiennent des cartes destinées à chacun des Éclaireurs, dont une carte d'interlude. Si un Éclaireur est représenté sur une carte, lui seul peut l'utiliser. (Rappel : sauf mention

contraire, vous ne pouvez modifier votre deck qu'en dormant à l'auberge.)

Chaque carte d'interlude raconte une petite histoire marquante sur votre Éclaireur. En fonction des préférences du groupe, vous pouvez lire ces cartes silencieusement ou à voix haute pour que tout le monde en profite.

LIVRET DE RÈGLES 4

À LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE



INTRODUCTION

Entre les quêtes, vous pouvez toujours explorer la ville où vous vous trouvez. Cela vous permettra de vous reposer, de faire des achats, voire de découvrir des quêtes secrètes.

ACTIONS DE VILLE

À partir de la fin de la quête 2, chaque fois que vous terminerez une quête, votre groupe recevra un certain nombre d'actions de ville qui vous permettront d'explorer. Pour dépenser une action de ville, consultez le plan de la ville, choisissez le lieu numéroté que vous voulez visiter en groupe, prenez la carte correspondante dans le deck de la ville et lisez-la.

Par exemple, sur le plan de Vinna, le lieu numéro 5 correspond au Chariot de thé (*Tea Wagon*) de Luca. Pour visiter ce lieu, prenez la carte V-5 dans le deck de Vinna, lisez-la et suivez ses instructions.

Généralement, l'action de ville prend fin après la visite et l'application des instructions données sur la carte, mais cette dernière le précisera.

Si vous avez dépensé toutes les actions de ville disponibles, vous devez accomplir d'autres quêtes pour en recevoir davantage. Pour cela, choisissez une quête parmi les cartes Aventure reçues. Voyez cela comme une représentation abstraite de votre temps et de vos fonds limités. Après tout, vous ne voudriez pas découvrir tous les secrets de la ville du premier coup. Il faut faire durer le plaisir.

Si le deck de la ville ne contient pas la carte correspondant à un lieu numéroté, c'est que ce lieu est inaccessible. Soit vous l'avez déjà visité et en avez profité pleinement, soit vous devrez réessayer ultérieurement. Si vous vous rendez sur un lieu et découvrez que vous ne pouvez pas le visiter, alors l'action de ville n'a pas été dépensée.

ÉCHOPPES (SHOPS) ET ACHATS

Lorsque vous visitez une échoppe pour la première fois, vous devez l'ajouter au marché. Dans le deck de la ville, vous trouverez une carte Inventaire (*Menu*) faisant la liste des marchandises et des prix (en pièces), ainsi que les cartes correspondantes. Lorsque vous faites un achat dans une échoppe, vous pouvez ajouter la carte à votre réserve de cartes inutilisées, ou l'ajouter immédiatement à votre deck d'Éclaireur en suivant les règles expliquées dans la section **Dormir à l'auberge**. Une action de ville dépensée pour visiter une échoppe permet d'acheter une ou plusieurs de ses marchandises.

OBJETS À USAGE UNIQUE (DISPOSABLE)

Certaines cartes achetées dans les échoppes, comme les remèdes, sont à usage unique. Après les avoir utilisées en combat, remettez-les dans les marchandises de l'échoppe. Elles seront ainsi remises en vente.

VENTE DE TROPHÉES AUX COMPTOIRS DE PRIMES

Certaines échoppes vous permettent d'obtenir des pièces en vendant les jetons Cible ennemis que vous avez reçus comme trophées. Dans ce cas, la carte Inventaire mentionne un comptoir de primes (*Bounty House*). Certaines échoppes proposent même des objets spéciaux en échange de

jetons Cible spécifiques. D'ailleurs, il paraît qu'une échoppe de Din'Lux peut vous faire une cape en fourrure de wyverne si vous lui apportez le jeton Cible d'une wyverne. Ne vendez pas vos jetons Cible dans la première échoppe venue ou vous risquez de passer à côté d'objets uniques. Bien souvent, ils sont faits en cuir ou à partir de bêtes vaincues. Vous aurez du mal à trouver une échoppe qui acceptera de vous faire un manteau en peau de bandit. **Chaque comptoir de primes permet d'obtenir un (et un seul) objet spécial par visite**, mais vous pouvez y vendre autant de jetons Cible que vous le souhaitez contre des pièces.



DORMIR À L'AUBERGE (INN)

Lorsque vous visitez une auberge grâce à une action de ville, vous avez généralement la possibilité d'y dormir. Attention, ce privilège n'est pas toujours gratuit.

Dormir à l'auberge permet aux Éclaireurs de retirer toutes les cartes de statut persistant (comme les cartes

Fatigue) de leur deck en les remettant dans les piles correspondantes du plateau de jeu.

De plus, dormir à l'auberge permet généralement de modifier le deck d'Éclaireur grâce aux cartes trouvées ou échangées auprès d'autres Éclaireurs.

MODIFICATION DU DECK D'ÉCLAIREUR

À l'auberge, vous pouvez modifier votre deck d'Éclaireur en changeant une ou plusieurs cartes, à condition de respecter les limites suivantes.

LIMITE 1 : LES TECHNIQUES SECRÈTES

Si le visage d'un Éclaireur est représenté sur une carte, alors aucun autre Éclaireur ne peut l'ajouter à son deck.



unique ne comptent pas dans cette limite. Chaque fois que vous ajoutez ou retirez une carte Action de votre deck, vous devez également ajouter ou retirer la carte Soutien associée. Voyez-les comme un duo inséparable.

LIMITE 2 : LA TAILLE DU DECK

Votre deck d'Éclaireur doit toujours contenir 18 cartes, soit 9 cartes Action et les 9 cartes Soutien associées (le nom des cartes Soutien est dérivé du nom des cartes Action correspondantes). Votre carte Lanterne et les éventuelles cartes à usage

LIMITE 3 : LES CONDITIONS RELATIVES AUX COULEURS

La barre au centre de votre plateau d'Éclaireur illustre les conditions relatives aux couleurs. Votre deck d'Éclaireur doit contenir le nombre de cartes Action représenté pour chaque couleur (sans compter votre carte Lanterne et les cartes à usage unique).

Par exemple, la barre au centre du plateau d'Éclaireur d'Asha indique qu'elle doit avoir 4 cartes Action vertes, 3 cartes Action bleues et 2 cartes Action rouges dans son deck, ainsi que les cartes



Soutien associées à ces cartes Action. Une carte Action présentant plusieurs couleurs peut compter comme l'une ou comme l'autre. Par exemple, une carte Action rouge et bleu peut compter soit comme une carte Action rouge, soit comme une carte Action bleu. Les cartes blanches et les cartes du néant (incolores) peuvent compter comme des cartes rouges, vertes ou bleues pour la construction du deck.



LIMITE 4 : LE KINFIRE

Un coût en Kinfire est indiqué au bas de certaines cartes. Le coût en Kinfire de toutes les cartes contenues dans votre deck d'Éclaireur doit respecter le nombre de jetons de Kinfire que vous avez acquis.

Par exemple, si vous avez 3 jetons de Kinfire, le coût en Kinfire de l'intégralité de votre deck d'Éclaireur ne peut pas être supérieur à 3. Si vous n'avez pas encore de jeton de Kinfire, vous ne pouvez pas ajouter une carte avec un coût en Kinfire.

Si vous perdez un ou plusieurs jetons de Kinfire (ce qui est rare, mais possible), vous devez vérifier que vous respectez bien cette limite avant le début de la prochaine quête. Si une modification s'impose, le groupe devra dépenser une action de ville pour dormir à l'auberge.

LIMITE 5 : PAS PLUS DE 3 CARTES INSTANTANÉES

Certaines cartes sont instantanées et ne coûtent pas d'action à l'Éclaireur. Elles sont identifiables grâce à l'icône (⚡) dans les coins inférieurs.

La majorité de ces cartes ont la capacité « Action gratuite » (*Free Action*), mais pas toutes. Vous retrouverez également cette icône sur les cartes Action qui peuvent être jouées comme des cartes Soutien (auquel cas, elles quittent votre main sans coûter d'action). Votre deck d'Éclaireur ne peut pas contenir plus de 3 cartes Action portant l'icône (⚡).



ÉVÉNEMENTS

Bien souvent, les événements sont des rencontres uniques qui se produisent pendant l'exploration de la ville. Lorsque vous devez vous rendre à un événement, prenez la carte correspondante dans le deck de la ville, lisez-la et suivez ses instructions.

DÉCOUVERTE DE QUÊTES

Lorsque vous êtes en ville, profitez-en pour découvrir de nouvelles quêtes. Certains lieux vous donneront immédiatement accès à une nouvelle quête, alors que d'autres vous demanderont d'abord de résoudre des mystères ou de surmonter des obstacles. Lorsque vous découvrez une quête, le lieu vous indique la carte Aventure à prendre. Cherchez-la dans le deck de la ville et ajoutez-la à votre réserve de cartes

Aventure disponibles. Quand vous n'avez plus d'action de ville, choisissez une quête parmi les cartes Aventure disponibles et défaussez la carte choisie (en la plaçant à côté de la boîte du néant, fournie dans la boîte aux butins). Stockez toutes les cartes Aventure disponibles avec les cartes d'Éclaireur inutilisées.



INFORMATIONS UTILES POUR LA SUITE

Vous n'avez pas besoin de lire cette section tout de suite, mais elle pourrait vous être utile quand vous aurez atteint la ville de Din'Lux.

SITES D'ENTRAÎNEMENT (*TRAINERS*)

Certaines échoppes accueillent également un site d'entraînement, où vous pouvez apprendre des compétences spéciales. Ces échoppes fonctionnent comme les autres, si ce n'est qu'elles nécessitent un test de compétence pour obtenir de nouvelles cartes.

Lorsque vous vous entraînez, une seule action de ville vous permet de tenter autant de tests de compétence que vous pouvez vous le permettre.



