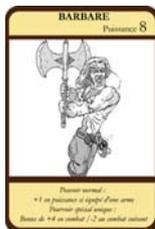


### Exemple de début de partie :

i) Le premier et le troisième tour de jeu d'une partie à **4 joueurs en 12 points trophée**. Les joueurs sont respectivement : **joueur 1, barbare** (*quête principale\* : quête du forgeron*) ; **joueur 2, prêtre** (*quête principale\* : quête du miséreux*) ; **joueur 3, voleur** (*quête principale\* : quête du sanguinaire*) et **joueur 4, sorcier** (*quête principale\* : quête du lâche*)

\* au choix entre 2 cartes quêtes au départ.



Quête principale secrète



Quête principale secrète



Quête principale secrète



Quête principale secrète



Le barbare qui a fait le plus gros résultat au dé commence.

### Tour 1 :

# Le barbare place une gemme au pot pour matérialiser le premier tour de jeu puis retourne une carte aventure. Il s'agit d'un **loup-garou** (*humanoïde*) de **puissance 10** qui rapporte **3 gemmes**.



Sa puissance actuelle est de 8, le barbare préfère assurer et demande de l'aide aux autres aventuriers :

- Le prêtre qui apporte une puissance de 4 accepte de l'aider pour 1 gemme.
- Le sorcier fait une offre identique.
- Le voleur qui apporte lui aussi une puissance de 4, propose son aide contre la dépouille uniquement en prétextant vouloir se faire une magnifique cape en peau de loup-garou.

Le barbare voit son intérêt dans la proposition d'alliance du voleur qu'il accepte. La puissance du duo d'aventuriers est donc de 12 (8+4) contre 10 pour le loup-garou.

Le barbare lance les dés : le rouge fait 7, le vert 6. **Les aventuriers ont donc un total de 18 (12+6) alors que le loup-garou n'obtient que 17 (10+7), ils l'emportent de justesse.**

Le barbare ramasse la dépouille du loup-garou et prend 3 gemmes dans la réserve.

Il décide de respecter sa parole et donne la dépouille au voleur qui le remercie et la pose devant lui face cachée. Le barbare s'achète un bâton **sylvestre** (*arme +1*) avec 2 gemmes, qu'il remet dans la réserve. Cette arme lui permet de faire passer sa **puissance à 10** (*8 de base + 1 d'objet + 1 grâce à la capacité de barbare avec une arme*). Il place son marqueur sur 10 sur sa jauge de puissance et pose la gemme qui lui reste dans sa bourse. C'est au prêtre de jouer.



# Le prêtre n'utilise pas son pouvoir normal, puisqu'avant le 3<sup>ème</sup> tour de jeu il ne peut y avoir d'Arène, et retourne une carte aventure. Il s'agit de la **clé du temple**. Il la pose à côté de son personnage et vu qu'il n'a aucune gemme à dépenser, c'est au voleur de jouer.



# Le voleur retourne une carte aventure. Il s'agit d'une **panthère sabre** (*créature extraordinaire*) de **puissance 6** qui rapporte **1 gemme**.



Comme il n'a pas envie de devoir partager ses gains et qu'il se sent en mesure de venir à bout du fauve, il refuse les propositions d'aide des autres aventuriers et décide d'affronter seul le monstre. Le voleur lance les dés : le rouge fait 8, le vert 5. **Le voleur a donc un total de 13 (8+5) alors que la panthère sabre obtient 22 (6+16) et inflige un Kritik au voleur. La panthère l'emporte**, la carte monstre est défaussée et le voleur encaisse 2 points de blessure sous les moqueries des autres aventuriers. **Il décale son marqueur de blessure sur -2 et positionne son marqueur de puissance sur 6.**

Vu qu'il n'a aucune gemme à dépenser, c'est au sorcier de jouer.

# Le sorcier retourne une carte aventure, il s'agit de l'évènement **Putréfaction**. Le malheureux voleur est le seul à posséder une dépouille, il s'en défausse alors à contrecœur.



Le sorcier défausse la carte évènement puis retourne une nouvelle carte aventure. Il s'agit du **chef zombie** (*mort-vivant*) de **puissance 14** qui rapporte **4 gemmes**.



Comme sa puissance actuelle est de 8, le sorcier demande de l'aide aux autres aventuriers pour augmenter ses chances de remporter ce combat difficile :

- Le barbare qui apporte une puissance de 5 accepte de l'aider pour 3 gemmes.
- Le prêtre qui apporte une puissance de 4 accepte de l'aider pour 2 gemmes.
- Le voleur qui n'apporte qu'une puissance de 3 accepte de l'aider pour 1 seule gemme.

Le sorcier est intéressé par l'aide du barbare mais le prix qu'il demande est trop élevé, il décide donc de se tourner vers le prêtre.

Le barbare revoit alors son offre à la baisse et finalement apporte son aide contre 2 gemmes.

Le prêtre tente de faire de même en baissant à 1 gemme, mais le sorcier n'est pas intéressé.

Il affronte donc le chef zombie au côté du barbare. La puissance du duo d'aventuriers est de 13 (8+5) contre 14 pour le chef zombie.

Le sorcier lance les dés : le rouge fait 2, le vert 4. **Les aventuriers ont donc un total de 17 (13+4) alors que le chef zombi n'obtient que 16 (14+2), ils l'emportent de justesse.**

Le sorcier ramasse alors la dépouille du chef zombie qu'il pose devant lui face cachée puis prend 4 gemmes dans la réserve. Il décide de respecter sa parole et donne les 2 gemmes promises au barbare. Avec les 2 gemmes qui lui restent, il s'achète une **perle sanguine** (*bijou +1*) contre 2 gemmes, qu'il remet dans la réserve. Cette arme lui permet de faire passer sa puissance à 10 (8 de base + 1 d'objet + 1 grâce à la capacité de sorcier avec un bijou), **il pose son marqueur sur 10 sur sa jauge de puissance**. Le tour se termine, un nouveau tour commence, c'est au barbare de jouer.



### Tour 3 :

*Pendant le tour 2 le barbare a acheté une **quête secondaire** (la quête de St Gary). Le voleur a reçu la **perle sanguine** du sorcier en échange de son aide qui a permis au sorcier de s'acheter **l'anneau de pouvoir** après leur victoire sur un griffon. Le prêtre et le barbare ont été blessés dans leur combat contre un beholder.*

# Le barbare place une gemme au pot pour matérialiser le **3<sup>ème</sup> tour de jeu, les Arènes sont donc désormais possible**. Il récupère de son point de blessure, déplace son marqueur de blessure sur 0 et son marqueur de puissance sur 10.

Il ne se sent pas d'humeur belliqueuse et choisit de partir à l'aventure plutôt que de défier l'un de ses camarades. Il retourne une carte et fait face à un **chasseur kobold** (*humanoïde*) de **puissance 6** qui rapporte **1 gemme**.



Il s'apprête à l'affronter seul, lorsque le voleur lui propose son aide pour la simple dépouille en argumentant qu'il vaut mieux assurer, qu'un barbare n'a rien à craindre d'une si ridicule créature mais il peut avoir besoin de quelqu'un pour nettoyer son bâton après le combat.

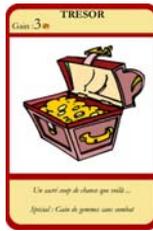
Le barbare amusé par le voleur accepte son aide. La puissance du duo d'aventuriers est donc de 14 (10+4) contre 6 pour le chasseur kobold.

Le barbare lance les dés : le rouge fait 1, le vert 8. **Les aventuriers ont donc un total de 30 (14+16) alors que le chasseur kobold n'obtient que 7 (6+1), ils l'emportent largement.**

Le barbare se gargarise du sort qu'il a fait subir au malheureux kobold dont il jette négligemment la dépouille au voleur après avoir pris une gemme dans la réserve. Il retourne la carte quête de St Gary qu'il vient de compléter avec brio, marque 2 points trophée et empoche 4 gemmes. Avec les 6 gemmes qu'il possède il s'offre un médaillon sacré (*bijou +3*) qui porte sa **puissance à 13**. C'est au prêtre de jouer.



# Le prêtre récupère de son point de blessure, déplace son marqueur de blessure sur 0 et son marqueur de puissance sur 8. Il utilise son pouvoir pour connaître la prochaine carte de la pile aventure avant de se décider, il s'agit d'une carte trésor. Il l'a prend sans hésiter et empoche 3 gemmes.



Avec 2 d'entre elles, il s'achète la cape des ombres (*armure +1*). Cette armure lui permet de faire passer sa **puissance à 9** (*8 de base + 1 d'objet*), il place son marqueur sur 9 sur sa jauge de puissance, pose la gemme qui lui reste dans sa bourse. C'est au voleur de jouer.



# Le voleur récupère de son point de blessure, déplace son marqueur de blessure sur 0 et son marqueur de puissance sur 8. Avant de se décider, il émet l'idée d'une attaque concertée sur le barbare pour le piller. Comme il ne sent pas véritablement l'adhésion du prêtre et du sorcier, il part finalement à l'aventure et retourne la carte **Cyclope infernal** (*humanoïde*) de **puissance 16** qui rapporte **1 point trophée et 5 gemmes**.



Avec ses 8 de puissance, le combat s'annonce très difficile, il appelle les autres aventuriers à l'aide.

- Le barbare qui apporte une puissance de 7 accepte de l'aider pour 4 gemmes, il est cher mais cela s'explique par sa puissance et le fait que le voleur avait l'idée de le piller au début du tour.

- Le prêtre qui apporte une puissance de 4 accepte de l'aider pour 2 gemmes.

- Le sorcier qui apporte une puissance de 6 accepte de l'aider pour 3 gemmes ou 2 gemmes et le point trophée.

Après d'âpres négociations et de plates excuses de la part du voleur le barbare finit par descendre son offre à 3 gemmes et la dépouille. Le voleur accepte à contre cœur sa proposition, vu que le sorcier n'est pas décidé à marchander. La puissance du duo d'aventuriers est donc de 15 ( $8+7$ ) contre 16 pour le Cyclope infernal.

Le voleur lance les dés : le rouge fait 3, le vert 6. **Les aventuriers ont donc un total de 21 (15+6) alors que le Cyclope Infernal n'obtient que 19 (16+13, ils remportent le combat.**

Le voleur fier de son coup annonce au barbare que finalement il va lui donner une leçon en gardant la totalité des gains pour lui. Il récupère la dépouille du Cyclope infernal (*il ne lui manque plus qu'une dépouille d'humanoïde pour achever sa quête principale*), marque 1 point trophée et empoche les 5 gemmes. Il en dépense 4 pour s'acheter un glaive acéré (*arme*

+2) ce qui porte sa puissance totale à 10 et pose la gemme restante dans sa bourse. C'est au sorcier de jouer.



# Le sorcier profite de l'envie de vengeance du barbare et lui propose de l'aider à attaquer le voleur, en échange de quoi il lui donnera le glaive acéré qu'il va piller. Il rajoute comme condition que le barbare lui cède gracieusement son bâton. Le sorcier demande au prêtre son avis sur la question. Ce dernier, se dit neutre car non violent (*il rechigne à gagner des points trophée car il a la quête du miséreux*). Le voleur tente de contrer l'offre du sorcier, mais il ne reçoit que moqueries et menaces de la part du barbare. Le sorcier défie donc le voleur dans l'Arène d'un retentissant : « **L'Arène est ouverte !** ».

Le barbare et le prêtre se saisissent de **leurs jetons Attaquant et Défenseur**, ils choisissent secrètement leur camp, puis pose leurs poings fermés sur la table. Le voleur lance alors le dé rouge et le sorcier le dé vert : le rouge fait 5, le vert 5. Le prêtre et le barbare ouvre leurs poings : le prêtre n'a aucun jeton dans sa main, il ne prend pas part au combat ; le barbare a choisit le camp de l'attaquant.

Le sorcier et le barbare ont donc un total de 23 ( $11+7+5$ ) alors que le voleur n'arrive qu'à 15 ( $10+5$ ). Le voleur encaisse un point de blessure et ajuste sa jauge de puissance à 9. Le sorcier et le barbare gagne tous deux 1 point trophée (*le barbare passe donc à 3*). Le sorcier qui a vraiment fait une bonne opération, pille le glaive acéré du voleur (*qui voit sa puissance descendre à 7*) et le donne au barbare en échange de son bâton ce qui amène sa puissance à 12. Il ramasse les 3 gemmes du pot et valide sa quête principale (*la quête du lâche, il vient de remporter un combat d'arène en supériorité numérique*). Il marque donc 4 points trophée supplémentaires ( $2 \times 2$  pour la quête principale) et empoche 4 nouvelles gemmes. Avec 6 des 7 gemmes qu'il possède, il s'achète la robe marine (*armure +3*) à la boutique et porte sa puissance à 15.



Le prêtre qui s'était fait discret jusque là, annonce qui a également complété sa quête principale, il retourne la quête du miséreux, vu qu'il est le seul à ne pas avoir de points trophée. Il marque donc 6 points trophées ( $3 \times 2$  pour la quête principale) et empoche 4 gemmes.

A la fin du 3<sup>ème</sup> tour, le prêtre mène avec 6 points trophée, devant le sorcier qui en a 5, puis le barbare avec 2 et le voleur avec 1. Mais la partie est loin d'être terminée.