

The Astur's Theory v5.5

Introduction :

The Astur's Theory vous fait entrer dans la peau d'aventuriers qui évoluent dans un univers médiéval fantastique. Chaque aventurier devra atteindre les sommets de la gloire et de la renommée en pourfendant des monstres, menant à bien des quêtes, s'offrant les plus puissants équipements, liant les bonnes alliances, trahissant au bon moment et s'illustrant dans l'arène face à ses adversaires.

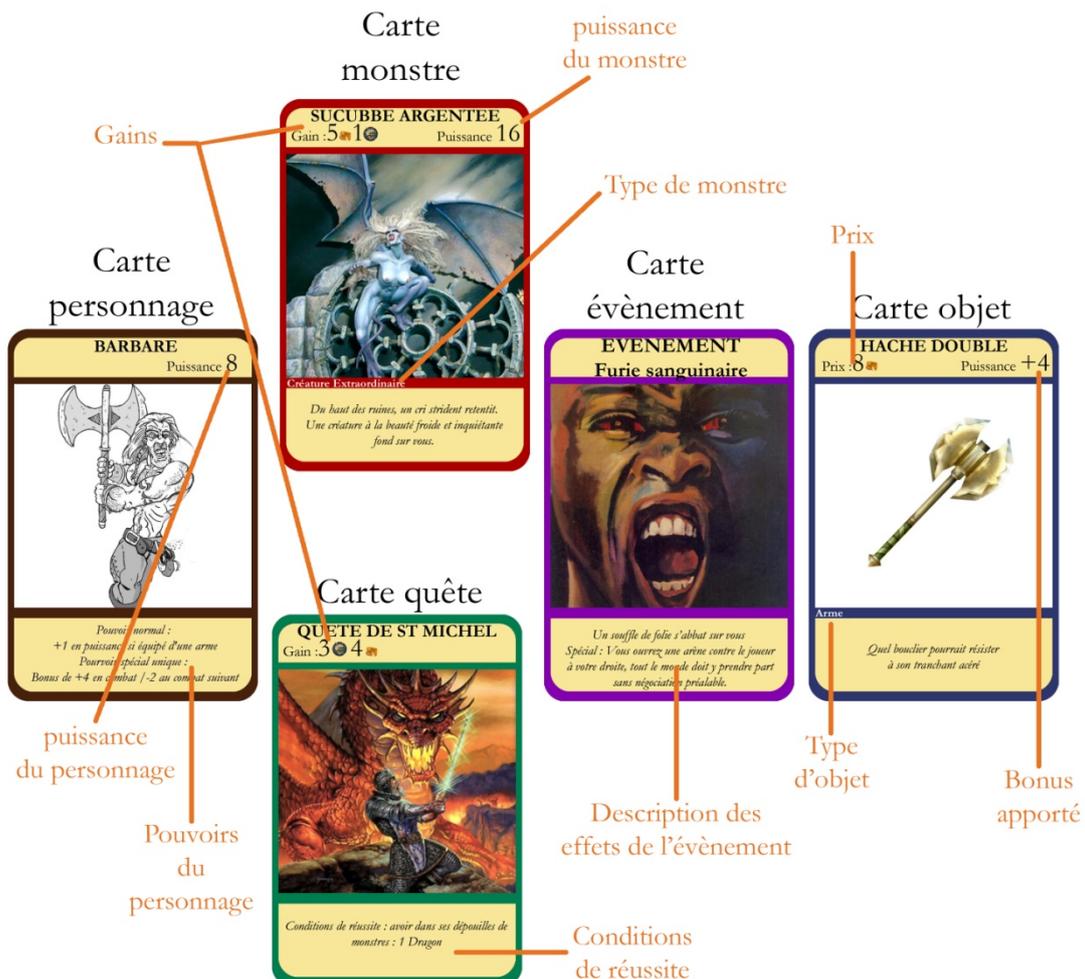
Matériel :

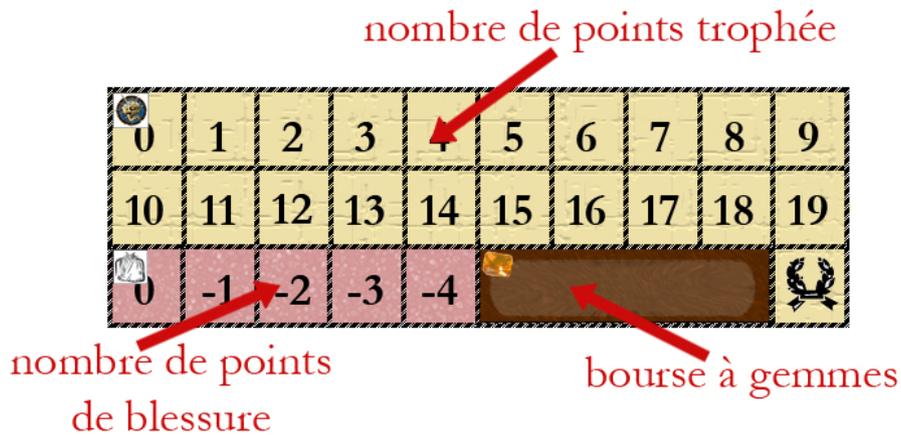
- 23 jetons (6 jetons **attaquant**, 6 jetons **défenseur**, 6 jetons **pouvoir**, 4 jetons **type de monstre** et un jeton **malédiction**)
- 12 marqueurs (6 marqueurs **trophée**, 6 marqueurs **blessure**)
- 6 fiches de jauges
- 40 gemmes
- 1 dé à 8 faces rouge
- 1 dé à 8 faces vert
- 120 cartes réparties comme suit : 74 cartes **aventure** (64 cartes **monstre** et 10 cartes **événement**), 18 cartes **quête**, 22 cartes **objet** et 6 cartes **personnage**.

Nombre de joueurs et durée d'une partie :

The Astur's Theory est un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.
La durée d'une partie est d'environ 60 minutes.

Présentation des cartes et de la fiche de jauges :

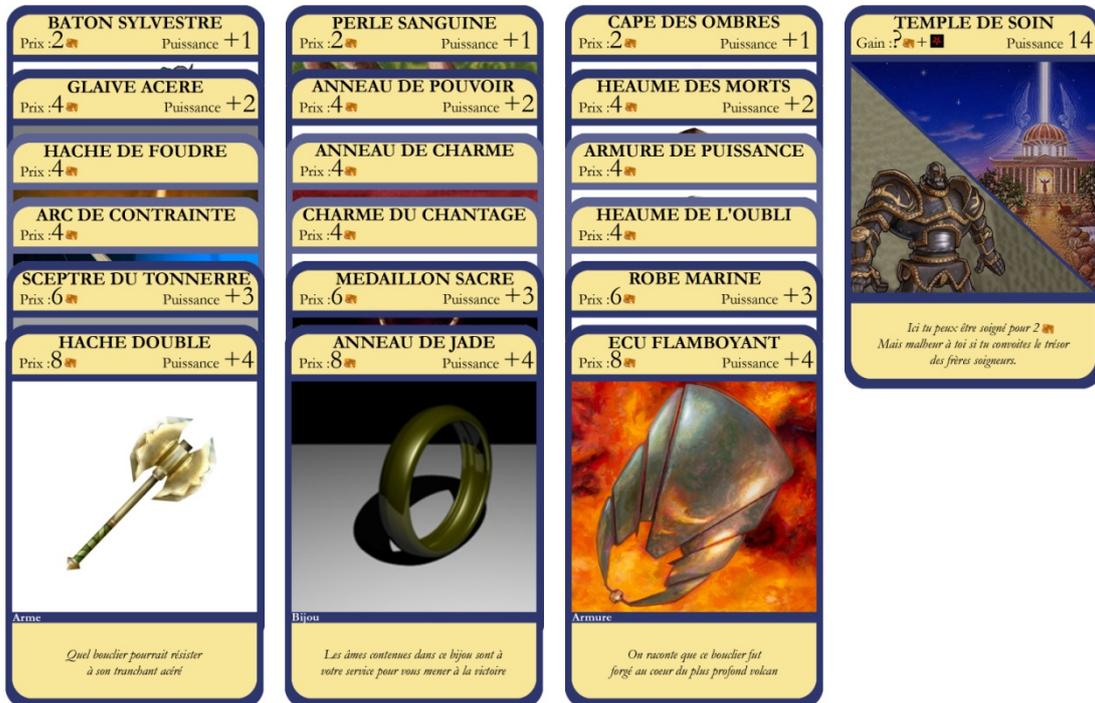




Mise en place :

La boutique :

Les cartes **objet*** sont rangées suivant le schéma ci- dessous.



* Les cartes : Épée du dragon, Armure du dragon et Amulette du dragon sont à conserver dans la boîte (voir Annexe).

** Les cartes **objet** se classent en 3 types différents : les armes, les armures, les bijoux.

Le Temple de soin est une carte **objet** spéciale qui va permettre aux personnages de se soigner, son fonctionnement sera expliqué par la suite.

De manière idéale la boutique doit être orientée de façon à ce que tous les joueurs puissent voir les objets qui sont en vente sans qu'elle ne gêne le déroulement de la partie.

Le donjon :

Chaque joueur tire au sort deux cartes **quête** qu'il est seul à regarder. Il en choisit une qu'il conserve et qui devient sa **quête principale** et repose la seconde dans la pile des cartes **quête**. Une fois mélangée, cette pile face cachée constitue la pioche des quêtes et se place à côté de la boutique.

Les cartes **aventure** (*monstres, spéciales et évènement*) sont mélangées et posées face cachée au centre de la table. Elles constituent la pioche

A côté de celle-ci, est placée la réserve de gemmes.

Attention ! Les 3 cartes **dragon** ainsi que la carte évènement **octroi** sont à réserver. Elles ne seront mises en jeu qu'au troisième tour.

Les aventuriers :

Chaque joueur reçoit une carte **aventurier** qui lui est attribuée aléatoirement. Il la place face visible devant lui sur sa carte **quête** principale face cachée.

Les joueurs reçoivent également 1 fiche de jauge, un marqueur **trophée**, un marqueur **blessure**, un jeton **attaquant**, un jeton **défenseur** ainsi qu'un jeton **pouvoir**.

De plus, le forestier reçoit l'un des 4 jetons **type de monstre** (*Créature Extraordinaire*, *Humanoïde*, *Mort-Vivant*, *Dragon*) pioché au hasard qu'il place sur sa carte aventurier.

Les jetons restants sont remis dans la boîte.

Le début de partie :

Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui fait le plus gros résultat commence.

En cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé qui démarre.

☛ Le joueur qui a la main, prend une gemme de la réserve et la place à côté de la pioche.

Cela pendant les 3 premiers tours de jeu et éventuellement les suivants si aucune Arène n'a eu lieu. (Voir la Règle du « Pot »).

☛ Les joueurs ne disposent d'aucune gemme en début de partie.

Le tour de jeu (les phases en italique ne peuvent avoir lieu qu'à partir du 3^{ème} tour) :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et chaque joueur va jouer les 6 phases suivantes.

1) Marché 1 : le joueur peut acheter des objets à la boutique ; acheter, donner ou échanger des objets, dépouilles de monstres et cartes **quête** face cachée aux autres aventuriers ou dans la pile des quêtes, se soigner.

2) Aventure ou Arène : le joueur décide soit de piocher une carte **aventure** soit d'ouvrir une Arène

3) Négociations : les alliances se négocient pour tuer un monstre ou pour un combat d'Arène.

4) Résolution : Lancer de dés pour déterminer l'issue du combat et application des effets éventuels : distributions de gemmes, gestion des points de blessure, dépouilles de monstre, *pillage* et gain de points trophée.

5) Marché 2 : le joueur peut acheter des objets à la boutique ; acheter, donner ou échanger des objets, dépouilles de monstres et cartes **quête** face cachée aux autres aventuriers ou dans la pile des quêtes, se soigner. Il solde ses négociations d'alliances. Il peut aussi acheter des points trophées à raison de 6 gemmes par point.

6) Quête achevée : Tous les joueurs ayant une quête achevée peuvent la valider à tout moment et en gagne les bénéfices immédiatement.

NB : Il peut arriver fréquemment, surtout après le troisième tour de jeu, que la phase Négociations débute en pratique dès la phase Marché 1. Cela est tout à fait autorisé.

Règle du « Pot » : afin de matérialiser les 2 tours d'observation durant lesquels les Arènes sont interdites, une gemme est mise au pot en début de tour. Le premier vainqueur de l'Arène remporte le « Pot » en plus de ses gains normaux. Tant qu'il n'y a pas eu d'Arène, une gemme est placée au Pot en début de tour.

Attention ! Au troisième tour de jeu, il faut insérer les 3 cartes **dragon** et la carte **octroi** au hasard dans la pioche des cartes aventure et la mélanger avant de continuer la partie.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à obtenir **20 points trophée** (ou **15** ou **12** en fonction de la durée souhaitée de la partie, à définir en début.) ou lorsque la pioche est épuisée.

Les quêtes principales non achevées enlèvent un nombre de points **trophée** correspondant à leur gain.

Les quêtes secondaires non achevées enlèvent 1 point **trophée**.

Le joueur qui totalise le plus de points trophée après ce décompte, l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de points **trophée** et de dépouilles de monstres qui l'emporte.

Détail des phases de jeu :

☞ **Marché 1 :** Pendant cette phase le joueur peut s'il le désire acheter un ou plusieurs objets à la boutique au prix indiqué. Il peut également acheter, échanger ou donner des objets et dépouilles de monstres ou des cartes **quête** face cachée à un autre joueur s'ils s'entendent sur la transaction. Il peut soigner toutes ses blessures au prix de 2 gemmes au Temple des Soins (*les gemmes restent sur la carte Temple des Soins et ne sont pas remise à la banque*).

Il peut enfin acheter une ou plusieurs cartes **quête** auprès de la Guilde des Aventuriers **au prix de 2 gemmes la quête, dans la limite de 3 quêtes secondaires non complétées par joueur.**

Attention ! Un joueur ne peut équiper qu'un seul objet de chaque type à la fois. S'il en possède plusieurs, il devra choisir lequel il conserve et rendre gratuitement l'autre à la boutique s'il n'a trouvé aucun joueur à qui le vendre ou le donner.

☞ **Aventure ou Arène :** Pendant cette phase le joueur choisit soit de partir à l'Aventure pour affronter un monstre, soit de livrer un combat dans l'Arène.

Aventure : Le joueur pioche une carte **aventure**. Il peut être confronté à une carte **monstre**, une carte **spéciale** (*détail des cartes spéciales et de leurs effets en Annexes*) ou encore retourner une carte **événement** (*détail des cartes événements et de leurs effets en Annexes*).

- Si la carte piochée est une **carte événement**, le joueur la dévoile et applique ses effets. **Il pioche ensuite une autre carte aventure.**
- Si la carte piochée est une carte **monstre**, le joueur la dévoile et doit livrer bataille pour tuer le monstre et remporter des gemmes, éventuellement des trophées et conserver sa dépouille.
- Si la carte piochée est une carte **spéciale**, se reporter à l'Annexe pour en connaître les effets.

Arène : Lorsque le joueur décide de défier l'un des autres aventuriers, cela se règle par un combat dans l'Arène.

☞ **Négociations :** Pendant cette phase, qui en pratique peut commencer dès la phase **Marché 1**, les alliances vont se monnayer que ce soit pour vaincre un monstre ou pour une Arène.

Les Alliances : Elles peuvent être contractées par le joueur dont c'est le tour de jeu, mais aussi par sa victime en cas de combat d'Arène.

Dans le cas d'une Arène, il ne s'agit que de promesses d'alliances qui seront validées ou trahies au moment du combat.

Pour les combats contre un monstre, le joueur dont c'est le tour de jeu ne peut choisir **qu'un seul allié**, la matérialisation de cette Alliance se fait par **une poignée de main**.

Le prix des Alliances : Le joueur dont c'est le tour de jeu (*mais aussi sa victime*) va, s'il en éprouve le besoin, accepter l'aide d'autres joueurs en échange d'avantages matériels (*gemmes, objets, dépouilles de monstres, cartes quête*), de la possibilité de remporter un point trophée* ou de la promesse d'un renvoi d'ascenseur.

Attention ! Les Négociations ne sont que des mots et aucune règle n'oblige les contractants à respecter leur parole au moment du partage du butin (la phase **Marché 2).**

* *Dans le cas des monstres de puissance : 16, 18 et des dragons, la négociation peut également porter sur les points trophée.*

Exemples de Négociations :

Le joueur 1 désire attaquer le joueur 2. Il demande l'aide du joueur 3 qui accepte à condition de recevoir l'arme +2 du joueur 2 en échange de son aide. Le joueur 1 refuse et le joueur 4 propose alors son aide en échange de 2 gemmes. Le joueur 1 accepte. Le joueur 2 demande de l'aide mais refuse de céder son arme +2, personne n'est intéressé, il risque donc de subir l'assaut de deux adversaires.

☞ **Résolution :** Pendant cette phase le joueur va soit combattre, soit ne rien faire.

Les Arènes : Le joueur dont c'est le tour de jeu désigne sa victime du doigt et annonce le début de l'Arène par la formule suivante : « **L'Arène est ouverte !** ». L'attaquant se saisit alors du dé vert, le défenseur du dé rouge.

Les autres joueurs choisissent en secret de prendre le jeton **attaquant**, le jeton **défenseur** ou aucun jeton puis posent leur poing fermé sur la table. Ils ne révèlent leur choix qu'une fois le résultat des dés connu :

- Les joueurs ayant un jeton **attaquant** rejoignent son camp et ajoutent la moitié de leur puissance à la sienne.
- Les joueurs ayant un jeton **défenseur** rejoignent son camp et ajoutent la moitié de leur puissance à la sienne.
- Les joueurs n'ayant aucun jeton dans la main ne prennent pas part au combat et restent neutres.

Les joueurs qui rallient l'un ou l'autre camp durant l'Arène peuvent décider d'utiliser une capacité spéciale de classe (*Barbare, Guerrier*), d'arme (*Barbare, Guerrier et Sorcier*) ou encore la potion chaotique pour augmenter leur puissance en combat doivent l'annoncer **avant** le lancer de dés, sans préciser le camp qu'ils vont rejoindre.

Le combat : Pour déterminer l'issue d'un combat on compare la somme de la puissance totale des attaquants à la somme de la puissance totale des défenseurs :

En Arène (L'attaquant lance le dé rouge, le défenseur le vert) :

- **Puissance totale de l'attaquant** (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial) + [puissance totale des alliés (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial)]/2* + le résultat du dé vert**.

VS

- **Puissance totale du défenseur** (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial) + [puissance totale des alliés (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial)]/2* + le résultat du dé rouge**.

En Aventure (le joueur actif lance les 2 dés) :

- **Puissance totale de l'aventurier** (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial) + [puissance totale d'un allié éventuel (puissance pure + bonus objets + malus de blessure + pouvoir spécial)]/2* + le résultat du dé vert**.

VS

- **Puissance totale du monstre + le résultat du dé rouge**.**

* Arrondi au supérieur.

** **Attention !** Si le résultat du dé est un 8, alors il s'agit d'un *Kritik* et l'on ajoute non pas 8 mais 16 dans le calcul de la puissance totale.

LE PARTI QUI OBTIENT LE PLUS GROS TOTAL L'EMPORTE.

Attention ! En cas d'égalité, la victoire va à l'attaquant (*dé vert*)

Exemple de combat :



$$(8 + 2 + 1) + (8 - 2)/2 + 16 > 16 + 4$$

Les aventuriers remportent le combat et le Barbare empoche 5 gemmes et 1 point trophée !

Les conséquences d'un combat :

- **En cas de victoire sur un monstre**, le joueur remporte les gains indiqués sur la carte ou applique les effets spéciaux. De plus il conserve la carte **monstre** qui rejoint sa **pile de dépouilles**.
- **En cas de défaite face à un monstre**, le joueur (*et ses alliés éventuels*) reçoit un ou deux points de blessure (*Voir gestion des points de blessure*), la carte monstre est défaussée.
- **En cas de victoire en Arène**, l'attaquant procède au **pillage** de sa victime : il choisit de prendre la moitié arrondie au supérieur des gemmes du joueur cible, l'un de ses objets ou l'une de ses dépouilles au choix. Il gagne également un point trophée ainsi que ses alliés. Les défenseurs reçoivent un ou deux points de blessure (*Voir gestion des points de blessure*).
- **En cas de défaite en Arène**, l'attaquant et ses alliés reçoivent un ou deux points de blessure (*Voir gestion des points de blessure*). Les défenseurs gagnent un point trophée.

☞ **Ne rien faire :** Cela peut arriver dans un seul cas bien précis :

- Si un joueur pioche une carte monstre qui est supérieure à une fois et demie sa puissance totale (*8 + bonus objets. On ne tient pas compte des malus de blessure dans ce calcul*), il peut décider de ne pas combattre et s'enfuir.

Attention ! Si la pioche vient à être épuisée la partie est terminée (voir Fin du Jeu et Conditions de Victoire)

☞ **Marché 2 :** Durant cette phase, le joueur peut procéder, comme dans la phase Marché 1, à des achats, échanges, ventes ... Mais c'est également pendant cette phase que le joueur va choisir d'honorer ou non les promesses qu'il a faites durant la phase de Négociations en payant ses dettes. Il peut aussi acheter des points trophées au prix de 6 gemmes le point. **On ne peut acheter qu'un point trophée par tour.**

☞ **Quête achevée :** Tous les joueurs ayant une quête achevée, la valident quand bon leur semble auprès des autres joueurs et gagnent les gains correspondants (*points trophée et gemmes*). Ils conservent leur carte **quête** complétée face visible.

- **S'il s'agit de sa quête principale**, cette dernière rapporte le double des points **trophée** indiqués mais aucune gemme.
- **S'il s'agit d'une quête secondaire**, cette dernière rapporte le nombre de points **trophée** indiqués ainsi que 4 gemmes.

Attention ! Les dépouilles de monstres ne peuvent servir qu'une seule fois pour la validation d'une quête à la suite de quoi elles sont défaussées.

☞ *Pour plus de détails sur les Quêtes, voir en Annexes.*

La gestion des points de blessure :

A la suite d'une défaite, le joueur reçoit un point de blessure  qui correspond à un malus de -1 en combat. En cas de défaite sur un **Kritik**, il reçoit 2 points de blessure (*malus -2*)

Un joueur ne peut recevoir plus de 4 points de blessure ce qui équivaut à un malus maximum de -4.

Si l'on prend un nouveau point de blessure alors que l'on est à -4, cela reste sans effet.

☞ **On récupère d'un point de blessures au début de son tour de jeu.**

☞ On peut être guéri par les frères soigneurs au Temple de Soins pour 2 gemmes (*retour du marqueur de blessure sur 0*).

Annexes :

Les cartes Aventuriers :

- **le Barbare** : c'est un combattant né. Il se bat à l'instinct et utilise sa force brute et sa rapidité pour se débarrasser de ses adversaires avec une sauvagerie surprenante.

- Le Barbare reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'une arme
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à La fureur du Grand Ours qui lui permet au cours d'un combat de son choix de bénéficier d'un bonus de + 4, mais lui inflige ensuite un malus de - 2 (*malus symbolisé par 2 points de blessure, les malus ne peuvent excéder - 4*).

- **le Forestier** : c'est l'aventurier par excellence, il arpente les terres les plus reculées, connaît parfaitement les races les plus exotiques et peut identifier une plante à son odeur. Sa proximité avec la nature en fait un chasseur hors pair.

- Le Forestier reçoit systématiquement un bonus de +1 contre les représentants du type de monstre tiré au hasard en début de partie.
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à L'esprit du chasseur qui lui permet de bénéficier d'un bonus de + 6 contre l'un des représentants du type de monstre tiré au hasard en début de partie.

- **le Guerrier** : c'est le combattant discipliné par excellence, il maîtrise parfaitement toutes les armes de guerre classiques et son sang froid en fait un adversaire redoutable.

- Le Guerrier reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'une armure
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à La discipline du guerrier d'acier qui lui permet au cours d'un combat de son choix de bénéficier d'un bonus de + 2.

- **le Prêtre** : Il se sert de sa foi comme d'un bouclier, il pourfend ses ennemis au nom du dieu qu'il sert. C'est un fanatique qui ne reculera devant aucun sacrifice pour délivrer son message divin. Ses adversaires ont tout à craindre d'un tel adversaire.

- Le Prêtre a la possibilité de consulter la prochaine carte Aventure avant de choisir entre Aventure et Arène.
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à Une nouvelle chance qui lui permet à la suite d'une défaite de rejouer le combat (*les dés sont relancés*) pour avoir une nouvelle opportunité de l'emporter.

- **le Sorcier** : du haut de sa tour, il observe le monde. Lorsqu'il décide de descendre rejoindre le commun des mortels, c'est avec la ferme intention d'utiliser ses pouvoirs magiques pour asservir le monde. La puissance de ses sorts et sa connaissance des arcanes en font un adversaire à ne pas prendre à la légère.

- Le Sorcier reçoit systématiquement un bonus de +1 s'il est équipé d'un bijou
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à La téléportation opportuniste qui lui permet de fuir un combat en cours.

- **le Voleur** : C'est peut-être le moins impressionnant des aventuriers, il n'en est pas moins dangereux, très dangereux. Sa ruse, son agilité ainsi que sa formation d'assassin lui permettent très souvent de sortir victorieux des situations les plus désespérées.

- Le Voleur prélève systématiquement une gemme en plus lors d'un pillage, cette gemme est indépendante du partage du butin.
- En échange de son pion pouvoir il peut avoir recours à Faire sauter la banque qui lui permet à la suite d'une victoire en Arène, de récupérer un objet de son choix ainsi que toutes les gemmes de sa victime, ou un objet de son choix ainsi qu'une dépouille de monstre de sa victime, ou une dépouille de monstre ainsi que toutes les gemmes de sa victime.

NB :

- Le Barbare, le Forestier et le Guerrier doivent annoncer qu'ils utilisent leur pouvoir spécial **avant** le lancer de dés.
- Le sorcier doit jeter son jeton au milieu de la table **au moment où les dés roulent** pour utiliser son pouvoir spécial.
- Le prêtre et Le voleur utilisent leur pouvoir spécial **après** les résultats du jet de dés.

Les cartes spéciales :

- **Les cartes Dragons** : Les cartes Dragons sont au nombre de 3 et offrent la possibilité aux aventuriers de remporter un objet draconique (*Dragon Noir : Bouclier, Dragon Rouge : Amulette, Dragon Vert : Epée*) ainsi que 3 points trophée. Une fois un Dragon vaincu sa carte rejoint les dépouilles du joueur victorieux. Si le dragon est victorieux, l'objet qui lui correspond est défaussé.

- **La carte Familier** permet à l'aventurier d'équiper un second objet dans un type de son choix (*Ainsi le familier permet d'équiper 2 armes, 2 armures ou 2 bijoux au lieu d'un seul normalement autorisé.*) L'objet choisi est posé sur la carte du familier.

Attention ! Si le personnage qui a un familier est battu en combat par un **KritiK**, le familier meurt et l'objet qui lui était affecté est perdu et retourne à la boutique (*s'il s'agit d'un objet draconique, il est défaussé*).

- **La carte Djinn** : une fois vaincu, le Djinn permet à l'aventurier de choisir un objet sur la table et de se l'approprier (*les objets draconiques ne sont disponibles de cette façon que s'ils sont déjà en jeu même défaussés*).

- **La carte Coffre au trésor (2)** offre 3 gemmes sans combat.

- **La carte Soldes (2)** réduit de moitié le coût d'un objet à la boutique. Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il effectue son achat mais elle peut-être pillée (*elle compte comme un objet*).

- **La carte Piège** inflige un point de blessure automatique à celui qui la pioche (*les malus ne peuvent excéder - 4*).

- **La carte Fiole Chaotique** est une potion qui permet au joueur qui l'utilise de bénéficier d'un bonus en combat égal au résultat du dé vert – 4 (*ce modificateurs étant à calculer avant le combat et pouvant être négatif*). Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il décide de s'en servir mais elle peut-être pillée (*elle compte comme un objet*).

- **La carte Mimic** est un monstre qui doit se combattre **seul**, devant lequel **on ne peut fuir** et qui ne rapporte rien ...

- **La carte Chapardeur** oblige celui qui la pioche à se défausser d'un objet au choix qui retourne à la boutique (*s'il s'agit d'un objet draconique, il est mis à la défausse*).

- **La carte Doppelganger** est un monstre qui doit se combattre **seul**, il a une puissance totale identique à celle du joueur et rapporte 6 gemmes.

- **La carte Bonne Fée** permet au joueur qui la possède d'ignorer les effets négatifs de sa prochaine défaite en Arène (*pertes d'objets/gemmes et points de blessure*). Elle n'influe cependant pas sur les gains de points trophée.

- **La carte Clé du temple** permet de tenter de dérober le trésor des frères soigneurs (*les gemmes sur la carte temple des Soins*). Cette carte est conservée par le joueur jusqu'au moment où il décide de s'en servir mais elle peut-être pillée (*elle compte comme un objet*).

Les cartes évènements :

- **La carte Nuée de météores** : tous les joueurs reçoivent 2 points de blessure.

- **La carte Jour de Grâce** : tous les joueurs récupèrent de 2 points de blessure.

- **La carte Furie sanguinaire** : le joueur qui vient de piocher cette carte engage une arène contre le joueur à sa droite, tout le monde doit y participer, sans négociation préalable.

- **La carte Un nouveau choix** : tous les joueurs peuvent échanger leur quête principale contre une quête secondaire non complétée qu'ils possèdent.

- **La carte Arrivage inattendu** : tous les objets réservés défaussés reviennent à la boutique.

- **La carte Putréfaction** : tous les joueurs se défaussent d'une de leur dépouille.

- **La carte Un jour en enfer** : les 3 derniers monstres de la défausse reviennent d'entre les morts et attaquent les personnages*.

- **La carte Le premier sera le dernier** : le joueur qui a le plus de points trophée en donne un à celui qui en a le moins (*Si égalité des joueurs qui en ont le plus, ils en perdent 1 chacun. Si égalité des joueurs qui en ont le moins, ils en gagnent 1 chacun*).

- **La carte L'octroi** : Pendant un tour de table, tous les joueurs qui veulent piocher une carte aventure doivent payer 2 gemmes **.

- **La carte Elan d'amour** : Tous les joueurs s'embrassent et les arènes sont interdites pendant un tour de table **.

* *Les monstres et les joueurs ajoutent chacun la totalité de leur puissance. C'est le joueur qui a retourné la carte qui lance les dés. En cas de victoire les joueurs gagnent normalement les gemmes qu'ils doivent se partager équitablement mais pas les éventuels points trophées. En cas de défaite, les joueurs prennent des blessures normalement et perdent en plus 1 point trophée chacun.*

** *la carte est posée face visible devant le joueur qui l'a piochée pour servir de repère au tour de table. Il ne peut y avoir qu'une seule carte active simultanément.*

Les cartes quêtes :

Ces cartes s'obtiennent de 2 façons :

- En début de partie pour la quête principale (*ne rapporte pas de gemmes, mais le double de points trophée*)
- Auprès de la guilde des Aventuriers en cours de partie comme quêtes secondaires au prix de 2 gemmes

Attention ! Il n'est pas toléré par la guilde de posséder plus de 3 cartes quêtes secondaires non complétées.

Quêtes en rapport avec l'équipement :

- **Quête du fastueux** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*) : pour compléter cette quête, il faut être équipé simultanément d'une armure, d'une arme et d'un bijou.

- **Quête du joaillier** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'un bijou de puissance +4 ou +5.

- **Quête du tranchant** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'une arme de puissance +4 ou +5.

- **Quête du forgeron** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'une armure de puissance +4 ou +5.

- **Quête du dragon** (*Gains : 3 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être équipé d'un objet draconique.

Quêtes en rapport avec les monstres :

- **Quête du juste** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles un humanoïde, un mort-vivant et une créature extraordinaire.

- **Quête du sanguinaire** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 humanoïdes.

- **Quête du chasseur** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 créatures extraordinaires.

- **Quête du bienfaisant** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles 3 mort-vivants.

- **Quête de St Michel** (*Gains : 3 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder dans ses dépouilles un dragon.

- **Quête du sorceleur** (*Gains : 3 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut vaincre en combat singulier un monstre de puissance 16 minimum.

Autres quêtes :

- **Quête du miséreux** (*Gains : 3 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être celui qui a le moins de points trophée (*les égalités ne fonctionnent pas*)

- **Quête du héros** (*Gains : 1 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut être celui qui a le plus de points trophée (*les égalités ne fonctionnent pas*)

- **Quête du chanceux** (*Gains : 4 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut avoir au moins 3 quêtes accomplies.

- **Quête de l'avarice** (*Gains : 4 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut posséder au minimum 12 gemmes.

- **Quête de St Gary** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut remporter un combat durant son tour à l'aide d'un Kritik.

- **Quête de l'intrépide*** (*Gains : 3 points trophée [4 en cas de nombre de joueurs pairs], 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut remporter une arène en infériorité numérique.

- **Quête du lâche*** (*Gains : 2 points trophée, 4 gemmes*): pour compléter cette quête, il faut remporter une arène en supériorité numérique.

* Ces quêtes sont retirées du jeu pour les parties à 2 joueurs.

Les cartes Objets :

- **Les Objets Draconiques** : Ces objets s'obtiennent après avoir vaincu un dragon. Ils sont au nombre de 3 : Armure, Epée et Amulette et apportent un bonus de + 5.

- **Les Objets réservés** : Ces objets sont spécifiques à un type d'aventurier qui est le seul à pouvoir les utiliser. Ils sont au nombre de 6.

Un autre aventurier peut cependant posséder un objet qui ne lui est pas réservé, cela ne lui apporte aucun avantage mais empêche l'un de ses adversaires de l'avoir. Une fois le pouvoir de l'objet utilisé, la carte est défaussée.

- **La carte Armure de puissance** permet de doubler la puissance totale du **Guerrier** lors d'un combat: $[(puissance\ du\ guerrier + bonus\ matériel + pouvoir - malus + résultat\ du\ dé) \times 2]$.
- **La carte Hache de foudre** permet au **Barbare** de frapper 2 fois au cours d'un même combat : $[(puissance\ du\ barbare + bonus\ matériel + pouvoir - malus) \times 2 + résultat\ du\ dé\ 1 + résultat\ du\ dé\ 2]$.
- **La carte Arc de contrainte** permet au **Forestier** de s'allier à un monstre de puissance 10 maximum sans combattre. Ce monstre doit être retourné pendant son tour de jeu. Le monstre se place alors sur l'arc de contrainte et apporte sa puissance en bonus au forestier. Après chaque combat, le monstre a une chance sur deux de fuir (*résultat de 1 à 4 au dé*). En cas de **Kritik** encaissé, le monstre est tué. Dans ces deux cas, l'arc est défaussé.
- **La carte Anneau de charme** force un autre joueur à faire un combat à la place du **Sorcier** ou à s'allier avec lui. Le sorcier garde les gains éventuels de la victoire (*objets, gemmes, dépouilles et points trophée*). Cette carte ne peut être activée qu'au tour de jeu du sorcier.
- **La carte Heaume de l'oubli** permet au **Prêtre** d'annuler les effets d'une défaite en arène (*pertes d'objets/gemmes, points de blessure et gain de points trophée pour les vainqueurs*).

- **La carte Charme du chantage** permet au **Voleur** de se servir dans la pile de dépouilles de monstre d'un autre joueur afin de valider une de ses quêtes en cours **ou** de voler une carte quête secondaire au hasard. Cette carte ne peut être activée qu'au tour de jeu du voleur.

- *Le Barbare et le Guerrier doivent annoncer qu'ils utilisent leur objet spécifique **avant** le combat.*
- *Le prêtre décide de l'utilisation de son objet spécifique **après** le combat.*

- **La carte Temple de Soin** : elle permet de récupérer de tous ses points de blessure pour 2 gemmes. Les gemmes dépensées par les joueurs pour se soigner restent sur la carte Temple de soin.

Un personnage possédant la carte **Clé du temple**, peut tenter de dérober le trésor des Frères soigneurs (*l'ensemble des gemmes posées sur la carte **Temple de Soin***), pour cela il doit vaincre en combat singulier le Gardien du Temple (*puissance 14*).

Attention ! Cette action remplace sa phase Aventure ou Arène du tour.

Quelle que soit l'issue du combat, le personnage qui a profané le temple reçoit le jeton **malédiction**, il ne peut plus bénéficier du **Temple de Soin**, ni de l'évènement **Jour de Grâce** jusqu'à la fin de la partie.

Modification des règles pour 2 joueurs :

- La partie se joue en 12 points trophées.
- Les quêtes de **l'intrépide** et du **lâche** sont retirées du jeu. On a le choix entre 3 quêtes différentes en début de partie pour sa quête principale.
- Les jetons **Attaquant** et **Défenseur** ne sont pas donnés car inutiles.
- En cas d'alliance contre les monstres, **le renfort apporte les $\frac{3}{4}$ de la puissance** arrondie au supérieur.

Par Lionel BORG

Résumé des Règles

Celui-ci ne dispense pas de la lecture des règles mais constitue un aide mémoire efficace pour les premières parties.

Mise en place :

- Chaque joueur reçoit sa carte personnage, ses pions et marqueurs, il choisit une quête principale parmi les 2 quêtes qui lui sont proposées.
- Les quêtes restantes sont mélangées et constituent la pile de quête.
- Les cartes aventures sont mélangées et constituent la pioche (*♠ les dragons et l'octroi sont mis de côté*)
- Les cartes objets sont disposées pour constituer la boutique (*♠ les objets draconiques sont mis de côté*)
- Tous les joueurs lancent un dé. Celui qui fait le plus gros résultat commence.

3 premiers tours de Jeu :

- ① Le premier à jouer place une gemme au pot
- ② Le joueur actif récupère d'un point de blessure si besoin est.
- ③ Il peut ensuite acheter des objets à la boutique ; acheter, donner ou échanger des objets, dépouilles de monstres et cartes quête face cachée aux autres aventuriers ; se soigner au Temple de Soins ; acheter une ou plusieurs cartes **quête** auprès de la Guilde des Aventuriers (*3 quêtes secondaires non complétées max.*)
- ④ Il pioche une carte aventure :
 - Carte événement : le joueur en applique les effets et pioche une nouvelle carte aventure
 - Carte monstre : le joueur négocie une éventuelle aide d'un autre joueur, fait le combat et applique les effets du résultat (*gains de gemmes, trophées, objets, blessure*)
 - Carte spéciale : le joueur applique les effets, la conserve ou combat
- ⑤ Idem que 3. Il solde également ses négociations d'alliances s'il le désire. Il peut aussi acheter des points trophées à raison de 6 gemmes par point, dans la limite d'un point par tour.
- ⑥ Tous les joueurs ayant une quête achevée, la valide à tout moment auprès des autres joueurs, gagnent les bénéfices correspondant et conservent les cartes **quête** complétées faces visibles.

Après les 3 premiers tours de jeu :

- ⑦ On insère les cartes dragons et la carte octroi dans la pile aventure et on la mélange.
- ⑧ A la place de piocher une carte aventure le joueur actif peut choisir de déclencher une arène contre un autre joueur.
Après négociations les spectateurs décident de rejoindre l'un ou l'autre camp ou de rester neutre. La révélation des partis se fait après le lancer des dés.
Le camp vainqueur remporte 1 point trophée, le camp vaincu subit un point de blessure (*2 en cas de KritiK*).
De plus, si c'est le camp de l'attaquant qui l'emporte, ce dernier peut piller sa victime (*1 objet, la moitié de ses gemmes arrondi au supérieur ou une dépouille au choix*)
 - Le premier vainqueur de l'arène empoche en bonus le Pot.

Fin du jeu et conditions de victoire :

- Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à obtenir 20 points trophée (*ou 15 ou 12 en fonction de la durée souhaitée de la partie, à définir en début.*) ou lorsque la pioche est épuisée.
- Les quêtes principales non achevées enlèvent un nombre de points trophée correspondant à leur gain.
 - Les quêtes secondaires non achevées enlèvent 1 point trophée.
- Le joueur qui totalise le plus de points trophée après ce décompte l'emporte !**
En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus grand nombre de points trophée et de dépouilles de monstres qui l'emporte.