



Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

MISE EN PLACE

- Suivre la carte installation
- Placer les objets sur le plateau objets
- Lire la 1^{ère} carte légende
- Choisir 1 héros : tous les héros ont 1 force de 1 (cube) & 1 volonté de 7 (disque)

TOUR D'UN HÉROS

Chaque un à son tour, à partir du joueur sur le **coq** puis en sens horaire, réalise 1 action puis c'est au héros suivant. Les actions :

I. DEPLACEMENT

- D'autant de cases qu'on veut (le château = 1 case, le fleuve n'est pas 1 case mais pour le traverser il faut passer par 1 pont qui ≠ 1 case)
- Chaque **case** coûte **1 heure**
- Si 1 héros termine son déplacement sur 1 case avec 1 jeton **brouillard**, on doit retourner ce jeton & appliquer son effet, ensuite le jeton est retiré du jeu. (si le héros passe dessus sans s'y arrêter, on ne le retourne pas)
- Si le jeton brouillard = la **sorcière**, le héros reçoit immédiatement et gratuitement 1 potion et place le pion sorcière sur la case.
- **Plusieurs héros** peuvent occuper la même case et on peut occuper la même case qu'1 créature (ou la traverser).

II. COMBATTRE

- 1 héros peut combattre 1 créature qui est sur la **même case** que lui ou **adjacente** s'il dispose d'1 arc ou s'il est l'archer. (tous les héros dans ce cas peuvent attaquer en **groupe**)
- Chaque **tour** de combat coûte **1 heure**

Attaque du héros (= 1 tour de combat)

- 1) Avance la **Pierre de temps** du héros (combat groupé : de tous les héros) d'1 heure
- 2) **Jeter** 1 nombre de dés correspondant à ses points de volonté pour chaque héros participant
. Combat **groupé** : le **Magicien** peut décider de retourner le dé d'un de ses coéquipiers plutôt que le sien. Il doit se décider directement après chaque jet et ne peut pas attendre)
- 3) **Additionner** le résultat de son dé le plus fort avec ses points de force (pour chaque héros participant en commençant par le joueur actif) = sa valeur de combat
- 4) Il peut utiliser maintenant 1 $\frac{1}{2}$ **potion** ou 1 **herbe**

Réponse de la créature (avant le combat, indiquer ses points de force et de volonté)

- 1) **Jeter** les dés de la créature (dés rouges pour tous sauf les Wardraks : dés noirs)
- 2) Garder le dé de **plus grande valeur**. Si la créature a fait plusieurs dés **identiques**, en faire la somme et garder le meilleur résultat (somme ou dé le plus fort)
- 3) Ajouter ce nombre aux points de **force** = valeur de combat

Résultat

- La différence entre les 2 valeurs de combat indique le nbre de **pts de volonté perdus** par le perdant (même pour l'archer ou si muni d'un arc) (défaite en combat **groupé** : tous les héros participant perdent la différence en pts de volonté)
- Si **égal** : rien
- Si la créature a encore des points de volonté, le héros peut décider de **lancer un nouveau tour** de combat (-1 heure)
- Les **objets** ne peuvent être échangés qu'entre chaque tour de combat si les héros sont sur la même case ou qu'ils utilisent un faucon.
- A la fin d'1 tour de combat, chaque héros participant peut décider **d'abandonner** mais il ne pourra alors plus revenir dans le combat. Un héros qui n'a plus de point de volonté doit abandonner.

Fin du combat

- Si la créature n'a plus de pts de volonté, elle **meurt** et le héros reçoit les **récompenses** indiquées sous les pts de force de la créature. Il les répartit entre des **pièces** et des **points de volonté** comme il veut (panaché possible). Pour 1 combat **groupé**, la récompense est à partager entre les héros qui ont participé au dernier tour de combat. Il se la répartisse comme ils veulent.
- Placer la créature vaincue sur la **case 80** & avancer le **narrateur**
- Si un **héros** qui a participé n'a **plus de point de volonté**, il perd 1 pt de force et récupère 3 pts de volonté
- Si le combat s'achève **sans gagnant**, la créature récupère ses pts de volonté initiaux.

III. PASSER

- Avancer son marqueur temps d'1 heure

IV. FINIR SA JOURNÉE

- Si 1 héros a dépensé ses 7 heures (ou plus), il peut :
 - ➔ Soit **finir** sa journée & poser sa pierre du temps sur la case lever de soleil (s'il est le premier joueur à finir sa journée, sa pierre va sur le coq)
 - ➔ Soit dépenser de 1 à 3 **heures supplémentaires** au coût de 2 pts de **volonté** par heure supplémentaire (1 héros ne peut jamais arriver à 0 pts de volonté en faisant des heures sup)
- Lorsque tous les héros ont fini leur journée, exécuter **lever de soleil** :
 - 1) Retourner les **faucon** face active
 - 2) Piocher la 1^{ère} carte **événement** et l'appliquer
 - 3) **Déplacer** chaque type de créature dans l'ordre. On commence toujours par la créature se trouvant dans la case avec le plus petit nombre pour chaque type de créature. Les monstres vont dans la case désignée. Si elle est occupée, il la saute et vont à la suivante de libre.
 - . 1 créature n'active aucun jeton et ne déclenche pas de combat
 - . Si 1 créature arrive sur le château, elle est aussitôt placée sur 1 case défense à côté (le nombre dépend du nombre de joueurs)
 - . Si plus de case défense dispo : la légende est perdue
 - 4) Rafraîchir tous les **puits** en les retournant côté coloré pour chaque puits où aucun héros ne se trouve.
 - 5) Avancer le **narrateur** d'1 case.
 - . Si case avec jeton **étoile** : piocher la prochaine carte légende & la lire
 - . Si case **N** et que tous les joueurs n'ont pas accompli tous leurs objectifs : défaite.

V. ACTIONS GRATUITES (ne coûtent pas d'heure et peuvent être réalisées en plus que l'action normale)

- Elles peuvent être exécutées **n'importe quand** même en dehors de son tour sauf si sa pierre du temps est sur la case **lever de soleil**.
On ne peut pas exécuter une action gratuite sur une case **durant un mouvement ou un combat** mais bien à la fin d'1 mouvement ou d'1 tour de combat.
- **Vider 1 puits** & recevoir 3 points de volonté
 - **Ramasser ou déposer des objets** ou des pièces d'or sur sa case
 - **Offrir ou échanger des objets** ou des pièces d'or à 1 autre héros sur la même case
 - **Acheter chez un marchand** des points de force et/ou des objets au coût de 2 pièces d'or pour 1 objet.
 - **Acheter chez la sorcière sa potion** (le prix dépend du nombre de joueurs). **L'Archer** a toujours une réduction d'1 pièce aussi bien chez le marchand que chez la sorcière.
 - **Utiliser des objets**

HÉROS

- 1 emplacement pour 1 heaume
- 1 emplacement pour 1 grand objet
- 3 emplacements pour 3 petits objets

CREATURES

Si 1 créature arrive en jeu sur une case occupée par 1 autre créature, elle se déplace jusqu'à la prochaine case libre.

LIEUX

Eboulis

- Les héros, créatures & faucon ne peuvent ni s'y **arrêter**, ni les **traverser**.
- 1 héros peut essayer de **retirer** les éboulis du jeu à partir d'1 case adjacente en les combattant (seul ou en groupe).
La valeur de combat doit être \geq valeur du jeton.
Si valeur de combat \geq valeur de plusieurs jetons, il peut les retirer tous.
Chaque tentative dure **1 heure**.

OBJETS

Gourde

- Utiliser ½ gourde (le retourner) pour se **déplacer** d'1 case supplémentaire gratuite lors de son déplacement

Bouclier

- Soit utiliser la ½ d'1 bouclier pour se protéger d'1 **perte de points de volonté** (en combat groupé, ne protège que son porteur)
- Soit utiliser la ½ d'1 bouclier pour protéger le groupe contre l'effet d'1 **événement** sur lequel est dessiné un bouclier.

L'arc

- 1 héros avec 1 arc peut attaquer 1 créature sur 1 case **adjacente**
- Il doit jeter ses **dés l'un après l'autre** et décider quand il s'arrête. Seul le dernier dé jeté peut être conservé.
- 1 héros qui porte 1 arc n'est **pas obligé** de l'utiliser (sauf l'archer)

Le heaume

- 1 héros avec 1 heaume peut ajouter tous les dés de **même valeur** après son jet
- Cet objet est **inutile à l'archer** ou aux héros qui utilisent 1 **arc** & au **magicien** mais ils peuvent l'acheter pour le donner à 1 autre.
- 1 heaume ne peut **pas être combiné avec 1 potion** mais **bien** avec la capacité du **magicien**.

La longue vue

- 1 héros peut l'utiliser pour **retourner face visible** tous les jetons des cases **adjacentes** sans être activés.

Le faucon

- 2 héros situés sur des cases différentes dont l'1 possède 1 faucon peuvent **s'échanger des petits objets** (gourde, longue vue, potion, pierre runique, poison, herbe, parchemin), 1 heaume, des pièces d'or et des pierres précieuses.
- On ne peut utiliser 1 faucon **qu'une seule fois par journée** : le retourner côté vol.

La potion de la sorcière

- La ½ d'1 potion peut être utilisée pour **doubler la valeur d'un dé** durant 1 combat
- On ne peut utiliser l'effet d'1 potion **qu'1 seule fois par tour** de combat (1 seule demi potion par tour).
- On ne peut utiliser la potion que sur **ses propres dés**

Pierres précieuses

- Le chiffre indique sa valeur en **pièces d'or**
- Elles peuvent être dépensées chez le **marchand**

L'herbe médicinale

- Les héros peuvent ramasser les herbes et les placer sur les **petites cases** équipement de leur fiche.
- Le chiffre de la tuile indique sa valeur
- 1 héros peut utiliser la valeur d'1 herbe de **3 façons** (on ne peut pas les panacher) :
 - 1) Comme **déplacements supplémentaires** gratuits durant son déplacement
 - 2) Comme **points de force supplémentaires** durant 1 round de combat.
 - 3) Pour gagner des **points de volonté** : ajuster son marqueur Puis retirer l'herbe du jeu.

Les pierres runiques

- Les héros peuvent les ramasser (même si 1 créature se trouve dessus) & les placer sur les petites cases équipement de leur fiche.
- Si 1 héros a **3 pierres runiques de couleur différente**, il reçoit **1 dé noir**. Tant qu'il a ces 3 pierres, il peut remplacer 1 de ses dés par le dé noir.
Le **magicien** peut retourner le dé noir.
Les 3 pierres utilisent **tout l'espace** des petites cases équipement.

PERSONNAGES

Paysans

- Chaque paysan amené au **château** ajoute **1 case Défense** supplémentaire & permet donc d'accueillir 1 créature de plus. Le jeton paysan est alors retourné & placé près des autres cases défense
- 1 héros peut se **déplacer** sur 1 case avec 1 paysan et choisir de continuer son chemin avec le paysan.
- Il peut accompagner **plusieurs** paysans et décider à tout moment de les **abandonner**.
- Si 1 héros déplace 1 paysan sur 1 case avec 1 **créature** ou qu'1 créature se déplace sur 1 case avec 1 paysan, le paysan est dévoré et retiré du jeu.

Prince Thorald & les soldats Nains

- S'ils se trouvent sur la **même case qu'1 créature** et qu'1 héros l'attaque, ils ajoutent **+4 à la force** du héros.
- 1 héros peut décider de les **déplacer** à la place de se déplacer. Pour chaque **heure** dépensée, il peut le déplacer de **4 cases**.
- Ils ne peuvent pas ramasser d'objet ni escorter des paysans.