



Règles du jeu

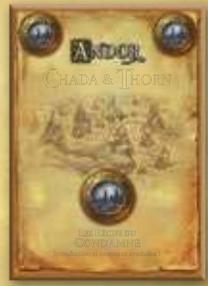
Avec une mini-aventure introductive



Avec ces explications et la mini-aventure introductive, vous pourrez facilement vous plonger dans la première grande Aventure de Chada, l'Archère, et de Thorn, le Guerrier. Ensemble, vous jouez contre le jeu pour tenter de vaincre les puissances maléfiques et remporter la partie. **Conseil :** installez-vous l'un à côté de l'autre afin de bien voir tous les éléments du jeu. **C'est à vous de jouer !**

Avant la première partie

- Détachez avec précaution tous les éléments du jeu.
- Placez les Personnages Chada, Thorn et la Malédiction sur leur support en plastique.
- **Remarque :** le support rouge est réservé à « Stinner, le Guerrier des Îles Embrumées ». C'est un personnage bonus qui n'est pas utilisé dans la version pour 2 joueurs. Pour vous lancer dans l'aventure solo avec Stinner, vous pouvez télécharger gratuitement les cartes nécessaires sur andor.iello.fr.
- Triez les **36 grandes cartes Aventure** et faites-en 4 paquets en fonction du nom de l'Aventure inscrit au dos. Chaque Aventure comprend 2 cartes « Introduction et nouveaux symboles » et 8 cartes Étape. **Remarque :** l'Aventure « Les Récifs du Condamné » ne comprend que 4 cartes Étape.



36 cartes Aventure (verso)

- Triez les **60 cartes de jeu**, vous avez à votre disposition :



3 cartes Héros Chada



3 cartes Héros Thorn



6 cartes Malédiction (verso)



29 cartes Brouillard (verso)



4 cartes Alliés (verso)



12 cartes Objet (verso)



3 cartes spéciales : Un Naufragé, Drukil, Callem

Prologue : Chada et Thorn sont sur le chemin du retour pour le royaume d'Andor, attaqué en leur absence. Mais leur navire est pris dans une violente tempête et percute brutalement les écueils d'une île inconnue...

KOSMOS



Préparation de l'Aventure introductive

- Préparez vos pions Héros et le pion Malédiction.
- Préparez les points de Volonté et les jetons Feu de Camp.
- Dans cette mini-aventure introductive, chaque joueur possède **une seule carte Héros** (Chada ou Thorn, représentés ci-contre) qu'il place devant lui, face « ensoleillée » visible.
- Sous vos cartes Héros respectives, placez chacun une carte Malédiction, texte vers le haut (voir dessin ci-contre). Ces deux cartes constituent **votre pile de cartes**.
- Préparez également la carte Allié « Grenolin, le Barde ».



Les cartes Héros

Chaque carte Héros offre **3 possibilités d'action** :

1. Se déplacer, 2. Combattre, 3. Capacité spéciale. Lorsque vous activez votre carte Héros, vous ne pouvez choisir qu'**une seule de ces 3 actions**. Dans l'aventure introductive, vous ne pouvez effectuer que l'action « Se déplacer ».

Se déplacer

2 Lorsque vous choisissez l'action « **Se déplacer** » vous pouvez avancer votre pion Héros. Pour cela, il vous faut choisir parmi les symboles représentés en haut à gauche le nombre de pas que votre Héros va effectuer. Plus le nombre de pas est important, plus le déplacement coûte cher.

Exemple : Chada peut choisir le symbole indiquant 2 pas, qui ne lui coûte rien. Elle peut aussi choisir le symbole 4 : dans ce cas, le pion Malédiction avance d'une case (ce qui peut être dangereux – nous en reparlerons plus tard !)

Important : le Héros doit pouvoir payer immédiatement le coût de son déplacement, sinon il ne peut pas choisir cette action. Des cases sont représentées sur les paysages des grandes **cartes Étape** : le chiffre indiqué sur une case correspond au nombre de **pas** nécessaire pour l'atteindre. Vous pouvez rester sur une case même si le nombre de pas à votre disposition est plus grand.



Combattre

Se déplacer

Capacité spéciale

Exemple de déplacement :

a) Chada choisit le symbole 2 pour se déplacer, elle peut donc avancer de 2 cases. Ou **b)** Chada choisit le symbole 4 : elle peut alors avancer de 3 cases et s'arrêter sur la case avec le Sablier.



Combattre



Le symbole représenté en haut à droite de la carte donne la Force du Héros. C'est avec cette Force que vous pourrez plus tard vaincre des adversaires. Dans l'aventure introductive, vous n'avez pas encore d'adversaire.

Capacité spéciale

Dans l'aventure introductive, les Héros ne peuvent pas encore utiliser leur Capacité spéciale.

Explication des symboles



= le pion Malédiction avance d'une case



= la carte Héros est retournée (face pluvieuse ou ensoleillée)



= vous perdez 2 points de Volonté



= tirez une carte Brouillard : vous ne rencontrerez pas ce symbole dans l'aventure introductive.

Déroulement d'un tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur **doit activer** la première carte de sa pile. Seule une carte placée au-dessus de la pile peut être activée !

Activer une carte Héros

Pour activer une carte Héros, le joueur doit effectuer l'une des 3 actions possibles (ou l'action « Se déplacer » dans l'aventure introductive). Une fois l'action réalisée, la carte Héros activée est placée **en dernière position, sous la pile.**



Carte Malédiction - Face passive



Après que le joueur a activé et replacé sa carte Héros sous la pile, la carte Malédiction se retrouve en première position. À son tour, le joueur est alors obligé d'activer la carte Malédiction. En effet, s'il ne le fait pas, il ne pourra pas activer la carte Héros suivante et continuer à avancer. Suivez simplement les instructions inscrites sur la carte.

Carte Malédiction - Face active



Des symboles séparés par des « / » sont représentés sur la face « active » de la carte Malédiction. Le joueur doit choisir l'un de ces symboles (ou groupes de symboles) et le suivre afin de pouvoir replacer la carte Malédiction sous la pile. Dans l'aventure introductive, le joueur ne peut pas choisir le symbole du milieu.

À peine conscients, Chada et Thorn se débattaient dans l'eau glacée. Leur navire, l'Aldebaran, avait chaviré. Ils devaient à tout prix rejoindre les côtes car ils sentaient qu'une autre menace s'approchait dangereusement.

L'Aventure introductive commence !

Posez cette carte devant vous sur la table, elle constitue maintenant votre plateau de jeu.

But de l'aventure : chaque Héros doit atteindre sa case cible. Si le pion Malédiction rejoint ou dépasse l'un des deux pions Héros, vous perdez immédiatement l'Aventure.

1. Placez vos Héros ainsi que le pion Malédiction sur leur case de départ respective. Chaque Héros obtient 1 jeton Point de Volonté.



2. Si un Héros se trouve déjà sur une case, il couvre le second Héros qui n'est alors **pas obligé de respecter** les contraintes liées à cette case (dans le cas présent, un nombre de pas minimum).

3. Si un Héros **s'arrête** à cet endroit, il reçoit la carte Allié « Grenolin, le Barde ». Une fois que la carte Héros utilisée pour le déplacement a été remplacée sous la pile, placez la **nouvelle carte** dessous, en toute dernière position.

4. Si un Héros **s'arrête** à cet endroit, il perd **obligatoirement** 1 point de Volonté, sauf si l'autre Héros s'y trouve déjà. Dans ce cas, il ne perd pas de point et économise 1 pas.

Remarque : les jetons « Point de Volonté » sont tous verts. La couleur rouge représente une perte de points de Volonté.

7. Les deux Héros doivent atteindre leur case cible respective. Lorsque l'un des deux y parvient, il prend les **3 jetons Feu de camp**. L'autre continue à jouer. À chaque tour qu'il passe, le Héros qui a déjà atteint son objectif perd 1 jeton Feu de Camp. S'il n'a plus de jetons, les deux Héros ont perdu l'Aventure !



5. Plusieurs itinéraires sont souvent représentés sur une carte Étape. La **Malédiction** prend toujours le plus court (**traits pleins**). Elle ne respecte pas les instructions données sur les cases (et plus tard, sur le chemin).

6. Cette case est une **case Arrêt** sur laquelle un Héros doit nécessairement **s'arrêter**, même s'il a encore des pas à sa disposition. Toutefois, si un autre Héros se trouve déjà à cet endroit, il peut continuer sans tenir compte des contraintes liées à cette case : il n'est pas obligé de s'arrêter, il ne perd pas de points de Volonté et économise 1 pas.

Chada commence en effectuant l'action « Se déplacer ». C'est ensuite au tour de Thorn. Lorsque les deux Héros ont atteint leur case cible, lisez la page suivante.

Félicitations ! Vous avez réussi la première Aventure. Vous connaissez maintenant les règles les plus importantes. Vous allez en découvrir d'autres sur cette page et vous pourrez ainsi vous lancer dans **votre première grande Aventure « Les Récifs du Condamné »**.

Préparation de chaque Aventure

- Choisissez chacun un Héros. Posez devant vous les **3 cartes Héros** correspondantes les unes à côté des autres (face ensoleillée visible). Sous chacune de ces cartes, placez une **carte Malédiction tirée au hasard** (face « passive » vers le haut).
- Mélangez toutes les **cartes Brouillard** et faites-en une pile, faces cachées : ce paquet constitue votre **réserve**. Préparez également les **12 cartes Objet** et les **3 cartes spéciales**. Vous découvrirez au cours de l'Aventure si l'une des cartes spéciales doit être mise en jeu et laquelle.
- Préparez les **4 cartes Allié** : vous décidez au début de l'Aventure si vous souhaitez ou non faire intervenir l'un d'entre eux et si oui, lequel. *Conseil : lors de la première partie, il est conseillé pour Chada de choisir Grenolin et pour Thorn, Merrik. La carte Allié est alors placée dans la pile du milieu, entre la carte Héros et la carte Malédiction (voir schéma ci-dessous).*
- Préparez **20 points de Volonté** et **3 Feux de Camp**.
- Préparez les **grandes cartes Aventure** correspondant à l'aventure de votre choix.
- L'Aventure « Les Récifs du Condamné » comprend 6 grandes cartes : 2 cartes « Introduction et nouveaux symboles » et 4 cartes Étape : la **première carte Étape** est **révélée** et placée à votre gauche. Les **deux cartes Étapes intermédiaires** sont mélangées et disposées, **face cachée**, à la suite de la première. La **dernière carte Étape**, révélée, vient compléter la série. **Important** : les Aventures suivantes se composent chacune de 10 cartes Aventure. Au lieu de 2 Étapes intermédiaires, il y en a 6 : mélangez-les, face cachée, et tirez-en 2 au hasard. Replacez les 4 cartes restantes dans la boîte sans les regarder. Vous ne vous en servirez pas au cours de la partie. Ainsi, le déroulement d'une Aventure peut varier à chaque fois.
- Placez vos pions Héros et le pion Malédiction sur leur case départ respective, sur la première carte Étape.
- Chaque joueur reçoit **2 points de Volonté** qu'il pose à côté de ses piles de cartes.
- **Important** : dans l'Aventure « Les Monts infranchissables », les joueurs reçoivent chacun 3 points de Volonté.
- Prenez **autant de cartes Brouillard dans la réserve qu'indiqué en haut à gauche de la première carte Étape** et placez-les face cachée au-dessus de cette carte : c'est dans ce paquet que vous piocherez au cours de la première Étape.
- Chada commence. Pour les Aventures suivantes, les joueurs décident ensemble du Héros qui commence.



Déroulement d'un tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour est le joueur « actif ». Il **doit activer l'une des 3 cartes posées devant lui**. Il peut choisir librement la carte qu'il souhaite activer. Une fois la carte activée, il doit la remettre tout en-dessous de **la même pile**. Sauf si a) le texte de la carte donne une indication contraire ou si b) il s'agit d'un adversaire que le joueur a vaincu. C'est ensuite au tour du second joueur.

En plus de l'action « Se déplacer » (voir page 2), vous pouvez maintenant choisir l'action « Combattre » ou la Capacité spéciale décrite en bas de la carte Héros.

Remarque : au fur-et-à-mesure de l'activation des cartes, de nouvelles cartes Objet ou Brouillard viennent compléter vos piles.



Action « Combattre »

Lorsqu'un joueur active l'une des trois premières cartes qu'il a devant lui en choisissant l'action « Combattre », il peut vaincre un adversaire placé en première position dans l'une des deux **autres** piles. Pour cela, la Force du Héros doit être au moins égale ou supérieure à celle de son adversaire.

Remarque : les adversaires apparaissent dans le jeu via les cartes Brouillard. Leur Force est inscrite dans le carré rouge, en haut à droite de la carte.

Un joueur peut aussi combattre avec d'autres cartes que les cartes Héros : elles sont marquées d'un symbole de Force bleu en haut à droite. Ainsi, Chada peut combattre avec une carte Objet « Flèches » si celle-ci apparaît au-dessus de l'une de ses piles et vaincre un adversaire dont la Force est égale ou inférieure à 9.

Suite à un combat réussi, le joueur obtient le nombre de points de Volonté représenté sous le symbole de Force rouge de l'adversaire vaincu. La carte de l'adversaire est ensuite retirée du jeu et la carte activée est replacée tout en-dessous de **sa pile**.

***Exemple :** Thorn choisit de combattre avec une de ses cartes Héros. Sa Force est de 7. Il gagne ainsi contre un Gor (Force 4), en première position sur la pile d'à côté. Thorn obtient donc une récompense de 1 point de Volonté et le Gor est retiré du jeu. La carte Héros est replacée sous la pile où elle était. Au lieu d'utiliser sa carte Héros, Thorn aurait pu se servir de l'Objet « le Marteau d'Orweyn » pour vaincre le Gor et remporter un point de Volonté.*

Important : lorsque les deux Héros se trouvent sur des **cases voisines**, le joueur actif peut choisir de vaincre un adversaire présent sur l'une des piles de son coéquipier. Dans ce cas, c'est aussi le joueur actif qui reçoit la récompense.



Combat de groupe

Si les deux Héros sont sur des **cases voisines**, ils peuvent **combattre ensemble**. Le joueur actif peut inviter son coéquipier à combattre à ses côtés. Pour ce faire, ce dernier doit lui aussi activer une carte dotée d'un symbole de Force. Les deux joueurs additionnent les valeurs de leur carte et remportent ensemble le combat contre l'adversaire. Ils peuvent alors se répartir comme ils veulent les points de Volonté obtenus en récompense. Les **deux** joueurs replacent ensuite la carte dont ils se sont servis pour le combat en dernière position dans leur pile respective.

Activer la carte d'un adversaire au lieu de le combattre

Si les joueurs ne peuvent ou ne veulent pas vaincre un adversaire, la carte de cet adversaire reste en première position sur la pile. Mais en plus d'une Force, certains adversaires possèdent aussi une Capacité spéciale. L'activation de cette Capacité spéciale peut **remplacer un combat** : il faut pour cela suivre les indications données sur la carte. En revanche, le joueur n'obtient **pas** les points de Volonté inscrits en haut à droite lorsqu'elle est retirée du jeu. Il n'obtient cette récompense que s'il parvient à vaincre un adversaire au combat. Si vous ne pouvez ni vaincre un adversaire ni activer sa Capacité spéciale, sa carte bloque toutes les autres de la pile. **Attention** : si, au début de son tour de jeu, **les trois piles** d'un joueur sont bloquées et qu'il ne peut plus ni activer de carte ou vaincre d'adversaire, les deux joueurs ont perdu la partie.

Les Capacités spéciales des Héros

Outre les actions « Se déplacer » ou « Combattre », un joueur peut choisir d'utiliser la Capacité spéciale décrite sur l'une de ses cartes Héros : suivez alors les instructions puis replacez-la sous la pile.

Les Héros sur des cases voisines

Si, au **début d'un tour**, Chada et Thorn se trouvent sur deux cases voisines, ils peuvent se soutenir mutuellement. Chada peut aider Thorn à combattre un adversaire placé en première position sur l'une de ses piles et inversement.

Les deux Héros peuvent également se donner des points de Volonté. *Par exemple, si Thorn n'a plus qu'1 point de Volonté et qu'il en a besoin de 2 pour se déplacer, Chada peut lui donner 1 point de Volonté. Si elle a plus de points de Volonté que Thorn, elle peut même céder les 2 points nécessaires à son déplacement.*

Tant qu'ils restent sur des cases voisines, les Héros peuvent se donner des points de Volonté même s'ils ne les dépensent pas tout de suite.

L'important est qu'ils le soient au début du tour. **Deux cases sont considérées comme voisines** lorsqu'elles sont reliées entre elles par un chemin (en trait plein ou en pointillé). Peu importe la longueur du chemin ou s'il comprend un symbole : l'important est qu'aucune autre case ne les sépare. Si un chemin les relie, elles peuvent même se trouver sur deux cartes Étape différentes.



Dans cet exemple, il n'y a pas de case entre Chada et Thorn. Ils sont donc considérés sur deux cases voisines.



Les cartes Brouillard

La plupart des cartes Brouillard ont des effets négatifs lorsqu'elles sont **activées**. Lorsqu'un joueur choisit

l'action « Se déplacer » sur sa carte Héros, un symbole Brouillard peut être représenté à côté du nombre de pas qui lui est accordé : dans ce cas, il doit tirer 1 ou 2 cartes Brouillard dans la pioche (en fonction du symbole) et la/les placer tout en-dessous de la pile active, après la carte Héros utilisée. S'il doit piocher plusieurs cartes, il doit les tirer une par une et les placer dans cet ordre sous sa pile.

Important : si la pioche des cartes Brouillard est épuisée et que l'un des joueurs doit encore tirer une carte Brouillard, les deux joueurs ont perdu la partie.

Les cartes Objet



La plupart des cartes Objet interviennent dans le jeu lorsqu'un Héros active une Capacité spéciale. Quand un joueur reçoit un Objet, cette carte

est placée **sous** la pile active (après la carte Héros utilisée). Le joueur peut se servir de l'Objet seulement quand il réapparaît en haut de la pile. Sauf indications contraires, la carte Objet est ensuite retirée du jeu. Si un type d'Objet est épuisé, il est impossible de s'en procurer de nouveau.

Un joueur peut, comme action, choisir de **ne pas se servir** de l'Objet et remettre la carte sous la pile. Il pourra ainsi l'utiliser à un autre moment, quand elle sera de nouveau en première position.

Si les Héros sont sur des cases voisines, un joueur peut, comme action, **donner à son coéquipier** une carte Objet se trouvant au-dessus de l'une de ses piles. Ce dernier la place alors sous la pile de son choix.



Les cartes Malédiction

Chaque pile comprend une carte Malédiction. Elles sont au départ placées face « passive » vers le haut.

Lorsqu'une carte Malédiction apparaît pour la première fois **au-dessus** d'une pile et qu'elle est activée, elle est retournée, face « active » visible cette fois, et replacée ainsi sous la pile. Quand elle réapparaît ensuite, le joueur doit l'activer et en subir les conséquences pour pouvoir la replacer sous la pile et activer les cartes suivantes.

Le joueur peut choisir le sort qui lui est réservé parmi les symboles séparés par un « / ».



Le joueur doit tirer une carte Brouillard dans la pioche et la placer sous la pile active, après la carte Malédiction.



Le joueur perd 1 point de Volonté.



Le joueur doit avancer le pion Malédiction d'une case le long du trait plein.

Important : les cartes Malédiction ne sont pas des cartes Brouillard. En aucun cas elles ne peuvent être vaincues ou transférées dans une autre pile.



Les cartes Allié

Les quatre différentes cartes Allié facilitent la partie. Au début d'une Aventure, les

joueurs se distribuent chacun une carte au hasard, ils la dévoilent et la placent en seconde position dans leur pile du milieu, juste après la carte Héros. Vient ensuite une carte Malédiction. Grâce aux Alliés, les joueurs peuvent maîtriser le niveau de difficulté d'une Aventure. Si une Aventure leur a semblé trop difficile,

ils peuvent la rejouer avec trois ou même quatre Alliés. Les joueurs choisissent alors les piles dans lesquelles ils veulent les glisser. Attention : il ne peut y avoir qu'un Allié par pile.

Au lieu de distribuer les cartes Allié au hasard, vous pouvez aussi les choisir en fonction de l'Aventure dans laquelle vous voulez vous lancer. Vous pouvez également décider qu'un seul d'entre vous possède une carte Allié ou mieux encore, de ne pas en avoir du tout : le défi est encore plus grand !

Fin d'une Étape

Une case Arrêt rouge indique la fin de chaque



Étape. Dans tous les cas, un Héros doit terminer son tour sur cette case même s'il n'a pas dépensé tous ses pas. La prochaine carte Étape est ensuite dévoilée. Prenez autant

de cartes Brouillard dans la réserve qu'indiqué en haut à gauche de la carte et placez-les face cachée au-dessus de l'Étape. Elle vous indique aussi si une carte spéciale doit être mise en jeu au cours de l'Étape.

Important : si un Héros se trouve sur une carte Étape tandis que le second est déjà sur la suivante, il y a **deux pioches de cartes Brouillard**. Dans ce cas, piochez toujours dans le paquet correspondant à l'Étape où vous vous trouvez.

Quand les deux Héros ont quitté une Étape, toutes les cartes Brouillard restantes sont déposées au-dessus de la pioche de l'Étape en cours.

Bonus d'Étape : s'il reste au moins 1 carte Brouillard lorsque les deux joueurs ont quitté l'Étape, ils reçoivent en bonus 1 carte Brouillard supplémentaire de la réserve et la placent sur la pioche en cours.

Fin d'une Aventure

L'Aventure se termine bien si...

... Chada et Thorn ont tous les deux atteint leur case cible. Les joueurs ont alors gagné ensemble la partie et ils peuvent se lancer dans la prochaine Aventure.

L'Aventure se termine mal si...

... la Malédiction a rattrapé ou dépassé l'un des Héros, ou si...

... un Héros a déjà atteint sa case cible mais que l'autre n'y parvient pas au cours des quatre tours de jeu suivants (il n'a plus de jetons Feu de Camp), ou si...

... un joueur doit tirer une carte Brouillard alors que la pioche est épuisée, ou si...

... les trois piles d'un joueur sont bloquées au début de son tour de jeu et qu'il ne peut ni vaincre un adversaire ni activer de première carte.

Dans tous ces cas, vous avez perdu la partie. Vous pouvez alors retenter l'Aventure avec les mêmes cartes Étape, en les dévoilant dès le début. Ou alors, vous mélangez de nouveau toutes les cartes Étape, vous en tirez deux nouvelles au hasard et les déposez face cachée au milieu.

Ordre des Aventures

En principe, vous pouvez expérimenter les différentes Aventures dans n'importe quel ordre. Mais si vous voulez suivre le fil de l'histoire, mieux vaut jouer dans l'ordre suivant :

1. Les Récifs du Condamné
2. Les Sombres Étendues
3. Le Bois Maudit
4. Les Monts Infranchissables

Au début d'une Aventure, lisez d'abord les deux cartes Aventure « Introduction et nouveaux symboles ». Commencez maintenant avec l'Aventure « Les Récifs du Condamné ». Chada effectue son premier tour de jeu.

Explication des symboles représentés sur les cartes Étape

(À lire seulement en cas de besoin)



Cases de départ : Chada et Thorn se placent sur ces cases pour commencer l'Aventure.



Cases cibles : Chada et Thorn doivent atteindre leur case cible respective pour gagner l'Aventure.



Case de départ : La Malédiction se place sur cette case au début de l'Aventure.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit gagne 1 point de Volonté.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit ou emprunte un chemin comportant ce symbole perd 1 point de Volonté.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit reçoit une carte Objet « Sablier d'Hadria » qu'il place sous sa pile active.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit reçoit une carte Objet « Flèches » qu'il place sous sa pile active.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit ou emprunte un chemin comportant ce symbole doit tirer 1 (ou 2) carte(s) Brouillard dans la pioche et la/les placer sous sa pile active.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit ou emprunte un chemin comportant ce symbole prend la première carte Brouillard de la réserve et la dépose sur la pioche.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit doit avancer la Malédiction d'une case.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit doit retourner une carte Malédiction dont le verso (avec le texte) est encore tourné vers le haut dans l'une de ses piles.



Le Héros qui emprunte ce chemin doit avancer la Malédiction d'autant de cases que de symboles Malédiction représentés en suivant les traits pleins.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit recule la Malédiction d'une case.



Si la Malédiction se trouve sur l'une de ces cases, le nombre de pas nécessaire aux Héros pour se déplacer augmente du montant indiqué. Si par exemple, la Malédiction se trouve sur une case « +1 », les Héros ont alors besoin de 2 pas pour rejoindre une case en nécessitant normalement 1 seul. Si la Malédiction se trouve sur une case « +3 », il leur en faut alors 4. Si, lors de son déplacement, un Héros se sert d'une Capacité spéciale, du Bouclier Porte-Foudre ou de Merrik, il n'est plus obligé de fournir ces pas supplémentaires.



Un Héros ne peut s'arrêter sur cette case que s'il a une Force de 4 ou plus au début de son tour. Seul le chiffre inscrit en haut à droite de la carte Héros active compte : le joueur ne peut pas additionner sa Force avec celle de son coéquipier présent sur une case voisine.

Explication des symboles représentés sur les cartes Étape

(À lire seulement en cas de besoin)



Si un Héros s'arrête sur une case avec un rocher, l'autre Héros doit reculer d'une case (sans tenir compte des consignes ou des symboles présents sur le chemin ou la case d'arrivée). Si, pour reculer, le Héros a plusieurs possibilités, il peut emprunter le chemin de son choix. Il ne peut toutefois pas emprunter un chemin dont l'accès est spécifiquement réservé à son coéquipier. Si, en reculant, il se retrouve sur la même case que le pion Malédiction, les deux joueurs ont immédiatement perdu la partie.



Le Héros qui s'arrête sur cette case doit retourner sa carte Héros, de manière à ce que la face « pluvieuse » soit visible. S'il ne s'est pas servi d'une carte Héros pour arriver sur cette case (mais d'une Gourde par exemple), ne tenez pas compte de ce symbole. Ignorez-le également si la face « pluvieuse » de la carte est déjà révélée.



Seul le Héros représenté peut emprunter ce chemin.



Le Héros qui possède Drukil changé en ours dans l'une de ses piles ne peut pas emprunter les chemins comportant un symbole Ours.



Tant que les Héros n'ont pas vaincu définitivement Callem, ils ne peuvent pas gagner l'Aventure. Ils n'ont pas le droit d'être en possession de la carte Callem –quelle que soit sa position dans la pile– lorsqu'ils arrivent sur leur case cible.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit reçoit la carte « Un Naufragé ». Il la retourne immédiatement et la glisse sous sa pile active, de manière à ce que la face « Leam, le Naufragé » (Force = 1) soit tournée vers le haut.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit glisse la carte « Un Naufragé » sous sa pile active, face « Leam, le Naufragé » vers le haut.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit glisse sous sa pile active la carte « Drukil, le Tanneur », de manière à ce que la face représentée ci-contre soit tournée vers le haut. Lorsque la carte réapparaît plus tard au-dessus de la pile, le Héros peut prendre une carte Brouillard de la réserve pour la déposer sur la pioche. La carte « Drukil, le Tanneur » est ensuite retournée, révélant ainsi Drukil changé en Ours, et glissée de nouveau sous la pile active. Quand elle réapparaît une nouvelle fois, vous devez vaincre Drukil en possédant une Force égale ou supérieure à 8 ou avancer la Malédiction de 2 cases. Dans les deux cas, Drukil retrouve sa forme humaine, la carte est retournée, replacée sous la pile et ainsi de suite.



Le Héros qui s'arrête à cet endroit glisse sous sa pile active la carte « Callem, le Renégat », avec la face représentée ci-contre tournée vers le haut. Quand elle réapparaît plus tard en haut de la pile, vous devez vaincre Callem en possédant une Force égale ou supérieure à 16 ou avancer la Malédiction de 3 cases. Dans ces deux cas, la carte est retournée puis replacée sous la pile. Lorsque la carte se retrouve de nouveau en première position, vous devez vaincre Callem en possédant une Force égale ou supérieure à 13. La carte est ensuite retirée du jeu. Si les Héros ne parviennent pas à le vaincre, ils doivent faire avancer la Malédiction de 2 cases ou perdre 2 points de Volonté. Dans ces deux cas, la carte n'est pas retirée du jeu mais retournée et replacée sous la pile de sorte que les Héros devront une nouvelle fois combattre Callem avec une Force de 16.

Résumé : Déplacement d'un Héros

L'ordre des différentes étapes du déplacement d'un Héros est important, voici donc un court récapitulatif :

1. Payez d'abord le **prix** du déplacement, inscrit à côté du nombre de pas choisi **sur la carte de Héros**.

Si le Héros se déplace grâce à une Capacité spéciale, grâce à une carte Objet, Brouillard ou Allié, suivez les indications inscrites sur la carte.

2. Effectuez ensuite les actions associées aux **symboles** rencontrés **sur le chemin**.

3. Suivez les instructions de la case où le Héros va s'arrêter.

Important : si la Malédiction arrive sur la même case que le Héros, les deux joueurs ont perdu l'Aventure.

4. **Déplacez** enfin le **pion Héros** sur la case souhaitée.

Remarque : Vérifiez au début du tour si les deux Héros se trouvent sur une case voisine et s'ils peuvent ainsi échanger des points de Volonté.

Conseils pour une Aventure réussie

- Il est important que vous vous concertiez lors de vos tours de jeu respectifs. Prenez bien en compte les différents chemins possibles et les cartes Brouillard présentes dans vos piles.
- Si possible, il est préférable que Chada et Thorn restent ensemble. En effet, ils peuvent s'aider seulement s'ils se trouvent sur des cases voisines.



L'auteur : Gerhard Hecht, né en 1966, vit avec sa femme et ses deux enfants dans les environs d'Augsburg. Après « Kashgar : Les Marchands de la Route de la Soie » et « Jäger + Späher », celui-ci est le troisième jeu de l'auteur édité chez Kosmos. « Chada & Thorn » pour deux joueurs représentait un défi particulier : son fonctionnement devait, comme le

jeu de base, être coopératif et le récit ancré dans l'univers d'Andor. Il remercie surtout ses amis qui, cette fois encore, ont accepté de tester de multiples prototypes : Stefan Völkl, Maria et Manfred Specht, Stefan et Andrea Krämer, Helmut Gruber. Enfin, il remercie tout particulièrement sa femme Conny « qui m'a permis d'avoir le temps de développer et tester ce jeu ».



L'illustrateur : Michael Menzel, né en 1975, vit avec sa famille en Basse-Rhénanie, en Allemagne. Il illustre de nombreux jeux familiaux et reçoit en 2013 plusieurs prix prestigieux en Allemagne et à l'étranger pour sa première œuvre en tant qu'auteur, « Andor ». Pour la réalisation de « Chada & Thorn », il

souhaitait se concentrer pleinement sur l'imaginaire graphique du jeu ; il a donc proposé à Gerhardt Hecht - dont il aime beaucoup les jeux - de développer une extension spécialement conçue pour 2 joueurs. Michael Menzel a accompagné toutes les étapes de création du jeu. Il remercie en particulier Joel et Johannes Schmitt pour les nombreux tests qu'ils ont toujours accepté de réaliser.

Rédaction : Wolfgang Lüdtker
Participation rédactionnelle : Peter Neugebauer, Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle/Fine Tuning
Traduction : Marianne Louis
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Tous droits réservés.

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE.
L'auteur et l'éditeur remercient tous les lecteurs et les joueurs qui ont testé le jeu.

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
© 2016 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT

Plus d'informations sur l'univers
d'Andor sur le site :
andor.iello.fr

