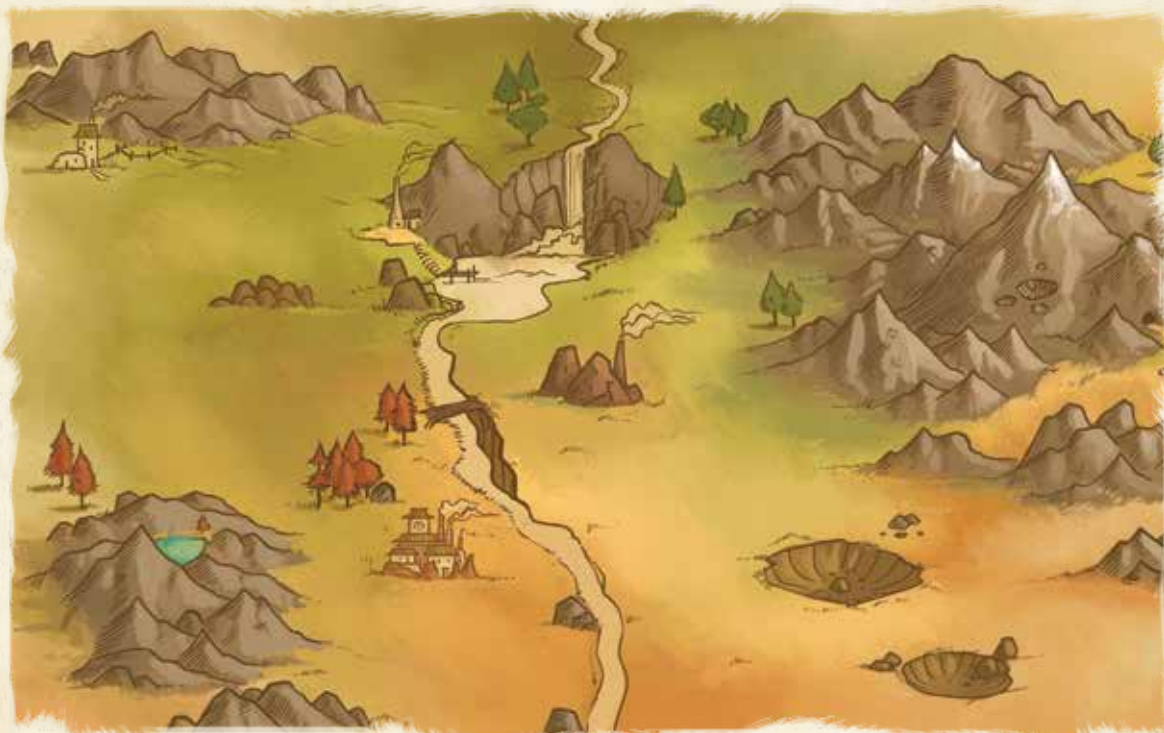


NEAR AND FAR

RULE BOOK

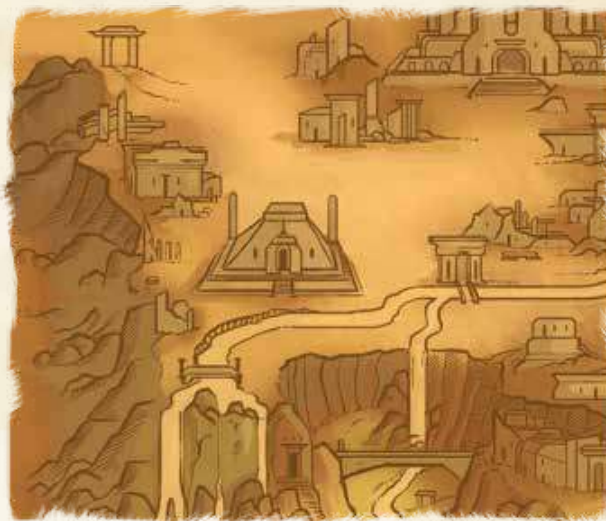


LES RESTES D'ARZIUM



Dans des terres dévastées d'Arzium, cachée au confin du pays se trouve la Dernière Ruine : une ville dont les légendes disent qu'elle contient un Artéfact capable de réaliser les plus grands désirs du coeur. Un amour perdu, une rédemption, une acceptation, la gloire, une famille retrouvée sont les motivations qui poussent ceux qui cherchent la ville cachée.

Huit vagabonds ont relaté leurs voyages proches et lointains et leurs découvertes sur la localisation de cette ruine antique. Mais en chemin, peuvent-ils surmonter leur propre avidité et leurs démons intérieurs.



A cette frontière, remplie des ruines d'une civilisation éteinte, les voyageurs doivent compter sur ceux qui ont construit leurs maisons ici et qui ont appris à y survivre. Les nomades négocient et connaissent les chemins les plus sûrs. Les hors-la-lois cherchent des trésors perdus et n'hésitent pas à tuer si nécessaire. Les mystiques rassemblent les connaissances antiques et guérissent des plaies profondes. Les Hommes-lézards construisent et réparent les machines cassées et ce sont les habitants les plus anciens de la frontière.

BIENVENUE DANS NEAR AND FAR

Voyager à travers un monde de ruines antiques, de trésors cachés et de miracles oubliés !



Near and Far est un jeu d'aventure, et il constitue une suite au jeu de plateau *Above and Below*. Bien qu'il se passe dans le même monde que *Above and Below*, il n'est pas nécessaire de commencer par *Above and Below* pour jouer à *Near and Far*. Comme *Above and Below*, vous lirez les histoires d'un livre. Chaque histoire propose des choix spécifiques et des défis qui vous donnent la maîtrise de votre destin.

Near and Far est un jeu d'atlas.

Au lieu de proposer un unique plateau, le jeu inclut un livre de cartes appelé l'Atlas de jeu. Chaque fois que vous jouerez, vous utiliserez une carte différente avec de nouveaux défis et de nouvelles rencontres, vous donnant un monde entier à explorer lors de nombreuses sessions de jeu.

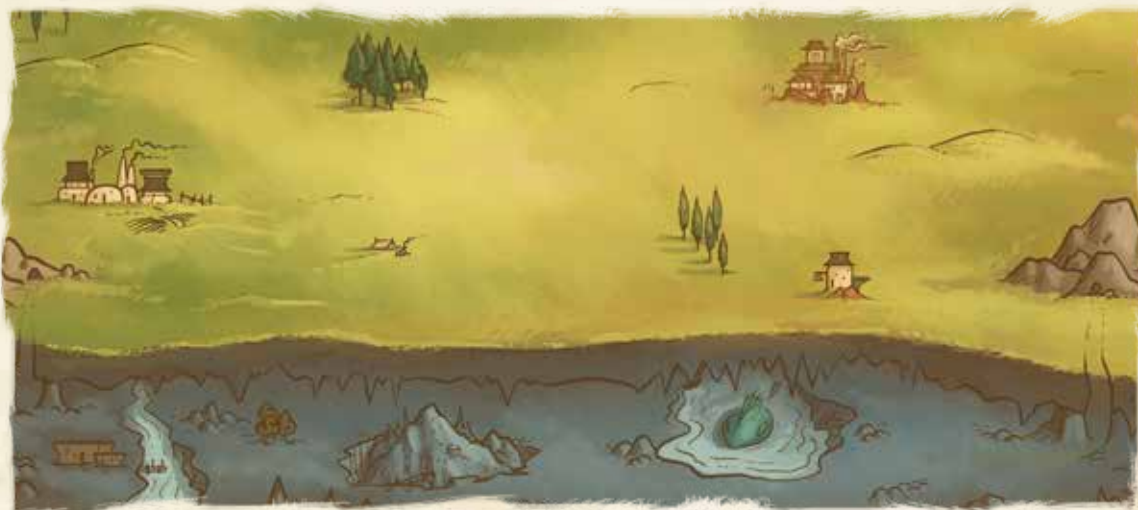


Near and Far un jeu de campagne. Après vous être familiarisé avec le jeu vous pourrez créer un personnage et commencer une campagne qui s'étire sur de nombreuses sessions. Chaque personnage a une histoire personnelle avec ses rebondissements et ses tourments. Gardez la trace de ses quêtes et de son expérience. Achetez-lui ensuite des compétences (capacités spéciales permanentes utilisées à chaque session de jeu de la campagne).

Votre expérience est sans fin, puisque vous explorez le monde et ses personnages à travers une vaste collection de cartes !

COMMENT JOUER À NEAR AND FAR?

Near and Far peut être joué avec quatre modes différents, qui vous permettent de personnaliser la profondeur et la portée de votre aventure.



PREMIÈRE AVENTURE

Recommandé pour les groupes qui débutent avec Near and Far

- La première aventure introduit les mécaniques et les histoires de base du jeu et sont la meilleure façon de s'habituer aux règles.
- Jouer en utilisant la carte de l'atlas de jeu n°1 : Glogo Caverns
- Lisez les quêtes de la carte n° 1 du livre d'histoires.
- Lisez les règles de base pour jouer avec ce mode. Ignorez les règles des **encarts ombrés** - ces règles seront utilisées dans d'autres modes.



MODE CAMPAGNE

Une large histoire à travers chaque carte de l'atlas de jeu Near and Far

- Le Mode Campagne entraîne les joueurs à travers tout le monde de Near and Far.
- Passer consécutivement par toutes les cartes en commençant par la carte n°2 : Broken Plains et en terminant par la carte n° 11 : The Last Ruin.
- Lisez les quêtes cartographiques du livre d'histoire.
- Gardez la trace des points d'expérience, des compétences, des mots-clés et des quêtes sur les cartes des personnage.
- Utilisez les règles de base ET toutes les **règles ombrées** étiquetées *Mode Campagne*.

MODE ARCADE

*Une partie courte avec des choix rapides
et aucun élément de campagne*

- Dans le mode Arcade, les aventures sont courtes et basées sur l'action.
- Choisissez une carte (1 à 11).
- Jouez en utilisant les cartes Mode Arcade plutôt que de lire le livre d'histoires.
- Ce mode est utilisé si vous n'aimez pas lire les quêtes ou si vous avez lu les quêtes plusieurs fois et que vous voulez vous les remémorer rapidement.
- Utilisez les règles de base ET toutes les règles ombrées étiquetées *Mode Arcade*.



MODE PERSONNAGE

*Développez les histoires et les habiletés de votre
personnage comme s'il cherchait la Dernière Ruine*



- Dans le Mode Personnage, chaque joueur choisit un des huit personnages uniques pour un voyage épique à la recherche de la mystérieuse Dernière Ruine.
- Jouez avec une sélection de 3 cartes ou plus (qui peuvent être choisies parmi les cartes 2 à 10).
- Votre dernière session doit se dérouler sur la carte n° 11: The Last Ruin. Vous jouerez votre session finale sur The Last Ruin quand tous les personnages auront complété leurs 8 premières quêtes.
- Lisez les recherches spécifiques à chaque personnage dans le livre d'histoires.
- Utilisez les cartes de personnage pour garder une trace des quêtes, des points d'expérience, des compétences et des mots-clés.
- Utilisez les règles de base ET toutes les règles ombrées étiquetées *Mode Personnage*.

MATÉRIEL



4 Dés



4 Marqueurs
Coeur



4 Cartes Chef



1 Plateau Ville
(Double-face)



4 Plateaux de joueur



5 Animaux de
Compagnie
(4 chiens/chats,
1 ornithorynque)



36 Jetons Aventurier
(Double-face)



30 Jetons
Gemme
(+ 30 Gemmes
en plastique)



30 Jetons Pièce
(+ 30 Pièces en
plastique)



18 Jetons
Quête



21 Jetons
Nourriture
(12 pains, 6 poissons,
3 lards)



33 Jetons
Faction
(8 de chaque couleur
et 1 blanc)



40 Cartes Mode
Arcade



12 Oiseaux
Porteurs
(Double-face)



8 Marqueurs
de Réputation

Non illustré :

Sac en tissu (pour les jetons des
aventuriers)

Livre des règles

Crayon

Bloc de Feuilles d'Aventurier

Carte de Symboles



80 Tentés
(20 de chaque couleur)



30 Cartes Monde



4 Cartes Boss
(Utilisées en Mode
Campagne pour la carte n°11.
Voir la page 39)



4 Cartes Aide de Jeu



8 Pions Personnage
et 8 supports en plastique



55 Cartes Artéfact
(17 Avancées, 38 Basiques)



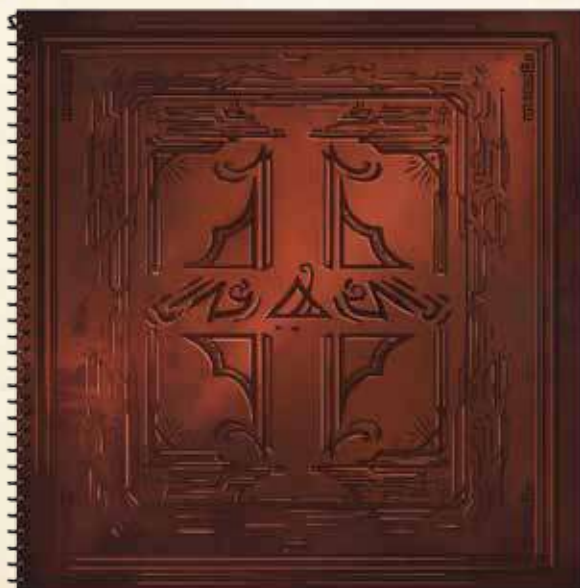
32 Cartes Personnage
(8 Personnages, 4 cartes de
chaque)



36 Cartes
Trésor



12 Cartes Menace



1 Atlas



1 Livre d'Histoires



Jeton 1^{er} Joueur

MISE EN PLACE

- 1a. Placez le plateau Ville sur la table, face "crépuscule" visible. Placez 3 Oiseaux Porteurs par joueur dans l'étable. Mélangez les cartes Trésor et placez le paquet faces cachées sur la Hutte Mystique.
- 1b. Séparez les jetons Animaux de Compagnie des jetons Aventurier. Placez les aventuriers dans le sac en tissu et placez-le à côté du plateau Ville. Tirez 5 aventuriers et placez-les faces visibles sur l'emplacement aventuriers en haut à gauche du plateau Ville. Placez les 4 cartes Chef près du plateau Ville, faces visibles.

Aventuriers



Cartes trésor



Aventurier Double face :

Les jetons Aventurier possèdent 2 faces. Une face est utilisée pour Near and Far et l'autre face est utilisée pour le plateau de jeu Above and Below (voir page 37). Ce jeton montre la face Near and Far. Utilisez cette face quand vous jouez à Near and Far.



2. Ouvrez l'atlas à la carte n° 1 (Glogo Caverns) et placez l'atlas en dessous du plateau Ville.

Mode Arcade

Choisissez une carte parmi les cartes 1 à 11. **Pour les règles spéciales sur les cartes, voir page 39.**

Mode Personnage

Choisissez une carte parmi les cartes 2 à 10 jusqu'à ce que tous les personnages aient réalisés leur 8 quêtes. Utilisez finalement la carte n° 11 : The Last Ruin. **Pour les règles spéciales sur les cartes, voir page 39.**

Mode Campagne

Jouez consécutivement toutes les cartes de 2 à 11. Débuter chaque partie avec la carte suivante dans l'ordre croissant. **Pour les règles spéciales sur les cartes, voir page 39.**



3. Placez les jetons Quête sur la carte. Le nombre de jetons Quête est égal à 3 par joueur plus 1. Ainsi :

Si vous jouez à 2 joueurs, utilisez 7 jetons Quête.

Si vous jouez à 3 joueurs, utilisez 10 jetons Quête.

Si vous jouez à 4 joueurs, utilisez 13 jetons Quête.

Placez ces jetons aléatoirement, **seulement** sur les emplacement de la carte avec un livre ouvert au dessus du cercle (un emplacement ne peut pas contenir plus d'un jeton Quête et tous les emplacements avec un livre ouvert ne recevront pas forcément des jetons Quête). Placez les jetons au-dessus des cercle de manière à ne pas couvrir les icônes qui sont à l'intérieur de ceux-ci (ils peuvent couvrir les nombres/lettres inscrits sur l'icône livre. Suggestion : essayez de disperser les jetons uniformément sur la carte de manière à ce que certains soient prêt du village et d'autres soient plus éloignés.

Mode Campagne

Pour votre première étape de campagne : si des emplacements ont un nom (noté juste en dessous du cercle), assurez-vous qu'au moins un de ces emplacements ait un jeton Quête (pour autant qu'il possède un livre ouvert).

Chaque joueur place son animal de compagnie sur n'importe quelle case en haut à gauche de son plateau de joueur. Il y a 4 emplacements qui représentent la partie active du joueur.



Utilisez le marqueur Coeur pour la piste des coeurs.

Placez 14 marqueurs Tente pour recouvrir chaque symbole tente.

4. Chaque joueur prend un plateau de joueur, 1 marqueur coeur, 1 carte aide de jeu, 1 animal de compagnie (chien ou chat), 3 pièces et 14 tentes d'une couleur. Chaque joueur place ses tentes pour recouvrir tous les symboles Tente au bas de son plateau (les tentes supplémentaires peuvent être remises provisoirement dans la boîte). Chaque joueur place son marqueur coeur sur le "o" de la piste Coeur. Chaque joueur choisit aussi un personnage, prend la figurine correspondante (avec le support en platique) et le marqueur de réputation. Placez ce marqueur sur le "o" de la piste de réputation du plateau Ville (reconnaissable par l'icône flamme). Pour les règles de l'ornithorynque, voir page 37.



Mode Personnage, Mode Campagne

Chaque joueur prend la carte de son personnage choisi ou une feuille personnage du bloc de feuilles personnages. Si vous utilisez une feuille personnage en **Mode Personnage**, notez le nom du personnage sélectionné sur cette feuille (voir pages 31-32 pour une description détaillée des cartes Personnage pour chaque mode). Pour intégrer un personnage plus tard dans une campagne, voir page 37.

Recommandation pour le Mode Personnage

Shardling et Rin : ces personnages ont des histoires plus longues et plus complexes que les autres personnages. Si vous jouez en Mode Personnage, ces 2 personnages fonctionnent mieux à 2 joueurs parce qu'ils ont plus d'informations à lire.

Eyim et Rin : ces 2 personnages ne devraient pas être utilisés dans une même partie à cause de leur relation historique.

Introduction des personnages : Si vous débutez avec un nouveau personnage en Mode Personnage, lisez l'introduction de ce personnage (située au début de la section de ce personnage dans le livre d'histoires) à haute voix.

5. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le jeton 1^{er} joueur.

- 6.** Placez les cartes Monde, les jetons Faction, les jetons Nourriture, les gemmes, les pièces et les dés à côté du plateau Ville (les cartes Monde n'ont pas besoin d'être mélangées ou placées dans un ordre particulier). Placez le livre d'histoires à proximité.

Si les pièces, gemmes, jetons Nourriture ou Faction, cartes Personnage et tentes manquent en cours de partie, utilisez quelque chose d'autre pour les remplacer. Tous les autres composants du jeu sont "limités" par la quantité de matériel.



Cartes Monde



Gemmes



Pièces



Jetons Faction



Jetons Nourriture



Livre d'Histoires

Mode Arcade

Remettez le livre d'histoires dans la boîte. Mélangez les cartes Mode Arcade et placez le paquet près de l'atlas.



Cartes Mode Arcade

- 6a.** Empilez les cartes Menace dans l'ordre décroissant de 15 à 4 (selon la valeur à côté de l'épée) et placez le paquet sur l'emplacement des menaces du plateau Ville. Le paquet est placé face visible de manière à ce qu'on puisse voir la première carte Menace (valeur 4).



- 7.** Mélangez les pioches d'artéfacts (basiques et avancés) et distribuez, faces cachées, 2 cartes Artéfact Avancé à chaque joueur. Distribuez aussi 5 cartes Artéfact Basique à chaque joueur (toujours faces cachées). Placez ensuite les 2 pioches de cartes restantes, faces cachées près du plateau Ville. Chaque joueur doit regarder ses cartes reçues. Les joueurs "draftent" maintenant leurs cartes selon les règles de la page 12.

Placez tous les jetons inutilisés dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin à moins que cela soit notifié.



Basique



Avancée

- 8.** Si vous jouez à 2 joueurs, placez un personnage inutilisé sur l'Hôtel de Ville. Durant la partie, si un joueur veut visiter ce bâtiment, le joueur doit réaliser un duel comme spécifié en page 17.

Pour des exemples de jeu et des videos, visitez :
www.redravengames.com/nearandfar

Placez le
sac des
aventuriers
ici



Menaces



Marqueur
1^{er} joueur



Drafter les cartes Artéfact

Chaque joueur prend ses 5 cartes Artéfact basiques (laissez les 2 Artéfacts avancés de côté). Il choisit 1 carte parmi les 5. Après avoir choisi sa carte, il passe les 4 cartes restantes à son voisin de gauche qui choisit ensuite 1 carte et passe le reste plus loin jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte à passer.

Chaque joueur doit terminer cette phase avec 5 cartes Artéfact basiques.

A cette étape, chaque joueur **doit** défausser au moins 1 Artéfact avancé (il peut aussi les défausser les 2). Le joueur peut défausser un, plusieurs ou tous ses Artéfacts basiques. Il peut aussi tous les garder.

Note : les cartes Artéfact gardées restent dans vos mains jusqu'à ce que vous puissiez payer leur coût et satisfaire aux exigences pour les acheter (indiqués sur la gauche de la carte). Les Artéfacts complétés rapportent des points Voyage en fin de partie mais ceux qui restent dans vos mains vous font perdre 1 point Voyage par carte.



Choisissez 1 carte et passez le reste du paquet à votre gauche. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte et que tous les joueurs aient leurs mains complétées. **Note :** les joueurs sont libres de défausser des cartes avant le début de la partie.

Mode Campagne, Mode Personnage

Talents des Personnages

Après avoir terminé une partie et avant le début de la suivante, les joueurs peuvent acheter des talents (habiletés permanentes utilisées pour plusieurs parties durant une campagne) en dépensant des points d'expérience. *(en Mode Personnage, les joueurs débutent avec 1 point d'expérience et en gagne 1 pour chaque quête complétée. En Mode Campagne, les joueurs débutent avec 1 point d'expérience et en gagne 1 pour chaque trois quêtes complétées).* Les points d'expérience dépensés sont perdus définitivement. Les joueurs marquent leurs points d'expérience et talents au crayon sur leur feuille de personnage.

Quand un joueur gagne de l'expérience, il remplit une étoile au crayon sur sa feuille/carte de personnage. Quand il dépense un point d'expérience, remplit le rond autour de l'étoile du point d'expérience dépensé. **Un point d'expérience est une étoile remplie. Un point d'expérience dépensé est un cercle rempli.**

Les joueurs gardent la trace des talents achetés à l'arrière de leur carte personnage. Les joueurs peuvent écrire un petit résumé de leurs talents en plus du nom de ceux-ci.

Dès le moment où un joueur a acheté un talent, l'effet de celui-ci s'applique au joueur pour toutes les prochaines sessions de jeu.

Symbole Point d'Expérience

Listez vos compétences ici



TALENT DISPONIBLES (coût en expérience)

Chasseur de prime (coût 3) : Quand vous passez sur un symbole Menace, vous pouvez choisir n'importe quelle carte Menace restante au lieu de prendre la première du paquet.

Corruption (coût 2) : vous pouvez payer une pièce pour visiter un bâtiment de la ville occupé sans duel.

Cuisine (coût 3) : vous débutez chaque session de jeu avec +2 nourritures.

Pêche (coût 1) : vous débutez chaque session de jeu avec +1 nourriture.

Commerce de Gemmes (coût 2) : vous pouvez utiliser des gemmes comme des pièces (pas l'inverse).

Légende (coût 3) : vous pouvez ignorer jusqu'à 3 points négatifs pour des Artéfacts non achetés en fin de partie.

Arts Martiaux (coût 2) : +1 aux lancés de duel. (cumulable avec d'autres compétences ou habiletés).

Méditation (coût 4) : vous pouvez dépenser de la nourriture comme coeur (pas l'inverse).

Élevage d'Oiseaux Porteurs (coût 3) : si vous avez au moins 2 Oiseaux, vous gagnez 1 pièce en allant à l'Etable. En plus, durant votre tour, vous pouvez retourner autant d'Oiseaux que vous voulez dans la réserve pour gagner 2 coeurs par oiseau.

Persuasion (coût 2) : Tirez +1 Artéfact en allant au Magasin Général. Vous pouvez le garder ou le défausser.

Jouer du Piano (coût 4) : gagner + 1 nourriture en allant au Saloon.

Politicien (coût 3) : en cours de partie, vous pouvez acheter une compétence en allant à l'Hôtel de Ville. Vous pouvez y aller même s'il est déjà occupé.

Fabrication de Potion (coût 2) : gagner 1 nourriture en allant à la Hutte Mystique.

Emprunt (coût 3) : Vous pouvez garder une carte de trésor sans oiseau orateur (ou tortue). Placez cette carte à côté de votre plateau de joueur. Cette carte ne compte pas comme trésor pour le bonus de 5 points Voyage reçu si vous avez trois cartes Trésor à la fin de la partie.

Spéléologie (coût 4) : En allant à la Mine, lancez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, gagnez +1 gemme.

Narration (coût 3) : +2 points Voyage si vous avez la plus haute réputation en fin de partie.

Raillerie (coût 2) : +1 aux lancés de duel. (cumulable avec d'autres compétences ou habiletés).

Chasseur de Trésors (coût 3) : tirez +2 cartes Artéfact en début de partie. Tirez ces cartes supplémentaires après la phase de "draft". Vous pouvez les garder ou les défausser.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

BUT DU JEU

Chaque joueur cherche la légendaire Dernière Ruine, une ville en ruine qui peut réaliser les plus grands désirs du cœur. Les joueurs doivent voyager dans des terres oubliées et dangereuses en recrutant l'aide de quatre factions : les Hors-la-Loi (bannière verte), les Mystiques (bannière bleue), les Lézards (bannière rouge), les Nomades (bannière jaune). Les joueurs trouveront bien sûr la Dernière Ruine seulement sur la carte n°11, mais chaque carte de l'atlas est une partie de leur voyage épique.

La recherche de cette ville par un joueur, accompagnée de nombreuses aventures et les interactions avec les quatre factions sont mesurées en points Voyage. A la fin de chaque partie, le joueur avec le plus de points Voyage gagne.



Symbole des Points Voyage

APERÇU

Les joueurs réalisent leurs tours en choisissant une des deux actions : **visiter la Ville** ou **partir en aventure**.

Durant la partie, les joueurs s'aventureront sur le plateau. Cela inclut les déplacements, les tentatives de quêtes et la construction de camps pour chercher des pièces et des gemmes.

Les joueurs devront aussi combattre des menaces, rassembler des trésors et compléter des routes commerciales.

En ville les joueurs récupéreront des provisions, chercheront de l'aide pour leur voyage et feront des duels contre d'autres joueurs pour gagner en réputation.

Pendant la partie, les joueurs auront aussi l'occasion d'acheter des cartes Artéfact.

Coeurs



Chaque joueur possède une piste Coeur sur son plateau de joueur. Elle représente la valeur du moral, du courage, de l'endurance et de l'état général de son personnage. La valeur actuelle est représentée par le marqueur cœur. Chaque fois qu'un joueur "gagne" des coeurs, le marqueur augmente pour représenter le nouveau total. Chaque fois qu'un joueur "dépense" ou "perd" des coeurs, le marqueur descend pour représenter le nouveau total.

Les coeurs peuvent être dépensés pour augmenter n'importe quel lancé de dés (exception durant un duel pour le lancé de défense). Chaque cœur augmente le total de un. Les coeurs sont dépensés après le lancé des dés. Il n'y a pas de limite au nombre de coeurs dépensés de cette manière.

Exemple: Virginia obtient un 4 sur le dé. Elle dépense ensuite 8 coeurs pour augmenter le résultat à 12.

Les joueurs ne peuvent dépenser leurs coeurs que pour modifier leurs propres dés et pas ceux des adversaires.

Les coeurs seront aussi dépensés pour **construire des camps** sur des emplacements et pour passer par-dessus des espaces vides et inexplorés (sans camps). Ça coûte 1 cœur pour se déplacer par-dessus un espace inexploré et 3 coeurs pour construire un camp sur un emplacement.

Note : atteindre 0 coeurs n'a aucune effet ou pénalité immédiat.

Réputation



Chaque joueur a son marqueur Réputation sur la piste de réputation. Quand un joueur gagne ou perd de la réputation, il le reporte sur cette piste. "Gagner" de la réputation correspond à déplacer le marqueur vers la droite, en "perdre" correspond à le déplacer vers la gauche. Un joueur ne peut pas augmenter sa réputation à plus de 12 ni en perdre en dessous de -6.

Un Tour de Joueur

A son tour, un joueur peut réaliser **une** des deux actions : **visiter la Ville** ou **partir en aventure**

VISITER LA VILLE



Un joueur peut visiter la Ville en bougeant la figurine de son personnage sur un des bâtiments du plateau Ville et en réalisant l'action qui correspond. *Le joueur doit placer sa figurine sur l'illustration du bâtiment pour ne pas couvrir les symboles de l'action du bâtiment.*

- *Le bâtiment ne doit pas être occupé par la figurine d'un autre joueur, exception faite du Saloon. (Un joueur peut essayer de se rendre dans un bâtiment occupé en participant à un duel. Voir page 17).*
- *Un joueur peut rester en Ville plusieurs tour, mais il ne peut pas rester dans le même bâtiment - si un joueur est en Ville au début de son tour, il doit partir en aventure ou se rendre dans un autre bâtiment inoccupé et résoudre l'action de ce nouveau bâtiment.*
- **Important : un joueur peut se rendre en Ville de n'importe quel emplacement de la carte, indépendamment de la distance.**
- **Note : tous les joueurs doivent se rendre en Ville lors de la première manche de jeu.**

Description des actions des bâtiments :

Hôtel de Ville

Exécutez 1, 2 ou 3 actions possibles (maximum une fois chacune) dans n'importe quel ordre.



Ces actions sont (de gauche à droite) :

• **Commercer** : payez jusqu'à 5 marchandises pour en gagner 1 ou payez 1 marchandise pour en gagner jusqu'à 5 autres. Durant l'échange, les marchandises ont la valeur indiquée sur le tableau. La somme des valeurs reçues doit être la même (ou inférieure) que celle des valeurs payées. Un joueur ne peut échanger que les marchandises inscrites sur le tableau. Les bannières se réfèrent à celles des jetons Faction. Les aventuriers et chefs ne peuvent pas être échangés.
Exemple 1 : Tom paye 1 gemme, 1 pièce et 1 nourriture (valeur totale 5) et gagne un jeton Faction rouge. **Exemple 2** : Kim paye 1 jeton Faction bleu (valeur 7), il gagne 3 pièces et 1 nourriture.

- Le joueur peut défausser une carte Artéfact non acheté de sa main.
- le joueur peut payer n'importe quel montant de pièces/gemmes pour gagner ou perdre 1 de réputation pour chacun. Le joueur ajuste son marqueur Réputation sur la piste de réputation.

Saloon

• Le joueur peut recruter de nouveaux aventuriers depuis la rangée d'aventuriers du plateau Ville. Le joueur doit payer le montant indiqué au coin inférieur droit du jeton Aventurier choisi.



Après avoir payer le prix en pièces, le joueur récupère le jeton Aventurier et peut placer ce nouvel aventurier dans une des cases actives de son plateau de joueur. Il ne peut pas y avoir plus d'un aventurier de chaque faction en même temps et jamais plus de 4 aventuriers simultanément (y compris l'animal de compagnie) dans le groupe actif. S'il y a déjà un aventurier de la même faction, le joueur décide lequel il garde dans le groupe actif. Tous les membres non actifs possédés par un joueur sont stockés à côté du plateau de joueur. Le joueur peut échanger et réorganiser ses aventuriers dans le groupe actif plus tard, mais seulement en *quittant la Ville* (page 19).

Rabais Aventurier : chaque bannière Faction possédée par un joueur diminue le prix d'un aventurier de la même couleur de 1 pièce. Cela inclut aussi les bannières des aventurier achetés précédemment (actif ou non), et les jetons Faction. Chaque chef compte comme une bannière même s'il en demande 4 pour être engagé. **Important** : ne comptez pas les bannière des cartes Artéfact achetées !

Pas de limite de personnages : un joueur peut toujours visiter le Saloon, même s'il est occupé par d'autres joueurs (le symbole 4 personnes en-dessus le rappelle). Les joueurs peuvent provoquer des duels au Saloon pour augmenter ou diminuer leur réputation.

Rafraichir la ligne des aventuriers : lorsqu'il visite le Saloon, un joueur peut rafraichir la ligne des aventuriers disponibles en payant 1 nourriture. Il retire tous les aventuriers de la ligne et les remplace par de nouveaux aventuriers tirés dans le sac. Il ne peut le faire qu'une fois par tour. Les aventuriers défaussés ne retournent pas tout de suite dans le sac (placez-les sur le côté). Le joueur peut recruter après avoir rafraichi les personnages (pour autant qu'il n'en n'ait pas déjà recruté un durant ce tour).

Sac des aventuriers vide : Si le sac d'aventuriers est vide, remettre tous les aventuriers défaussés dedans et mélanger.

Pour plus d'info sur la partie Aventuriers, voir page 18.

Étables

- Le joueur peut payer 1 nourriture pour gagner un oiseau porteur. Le joueur le place sur un des emplacements oiseau porteur de son plateau de joueur (**maximum 3 oiseaux Pprteurs en même temps comme indiqué sur le plateau**).



Chaque oiseau porteur possédé par un joueur lui augmente son déplacement de 1 (ex. : chaque joueur a un déplacement de 2, mais si un joueur possède 2 oiseaux porteurs, il peut se déplacer de 4 pendant l'aventure).

Chaque oiseau porteur procure au joueur une carte trésor. *Un joueur est limité à 1 trésor par oiseau porteur. S'il gagne un trésor et n'a pas assez d'oiseau porteur, il ne peut pas piocher ou garder la carte.*

Note : un joueur peut retourner un de ses oiseaux porteurs dans la réserve pour ignorer une menace sur la carte. Un joueur ne peut le faire que lorsqu'il essaye de traverser un icône Menace. Si un joueur défausse un oiseau porteur, il conserve le bonus déplacement de +1 octroyé par l'oiseau jusqu'à la fin du tour.

Magasin Général

- Le joueur gagne 1 pièce.
- **OU** le joueur tire 4 cartes des pioches Artéfact. Le joueur pioche n'importe quelle combinaison de la pioche Artéfact basique et de la pioche Artéfact avancée mais il doit choisir combien de carte il pioche dans chaque paquet avant de les tirer.



Le joueur prend connaissance des cartes tirées et choisit de garder et de défausser celles qu'il veut. Les cartes gardées sont ajoutées à sa main et ne peuvent plus être défaussées par la suite (excepté à l'Hôtel de Ville).

Ferme

- Le joueur gagne 1 nourriture par symbole Habileté dans son groupe actif.



Hutte Mystique

- si le joueur possède au moins 1 oiseau porteur, il tire 1 carte Trésor. Il peut tirer 1 carte trésor par oiseau porteur qu'il possède.



Si un joueur a un emplacement libre pour une carte Trésor (une case libre en dessous d'un jeton Oiseau Porteur), il peut y placer la nouvelle carte Trésor. Si tous les emplacements sont occupés par des cartes Trésor, le joueur doit décider s'il veut défausser une carte qu'il possède déjà **avant de tirer la nouvelle carte** (sans la regarder avant) ou s'il veut défausser directement la nouvelle carte Trésor.

Mine

- Le joueur peut creuser dans la mine, ce qui consiste à placer une tente dans la mine pour gagner des récompenses.

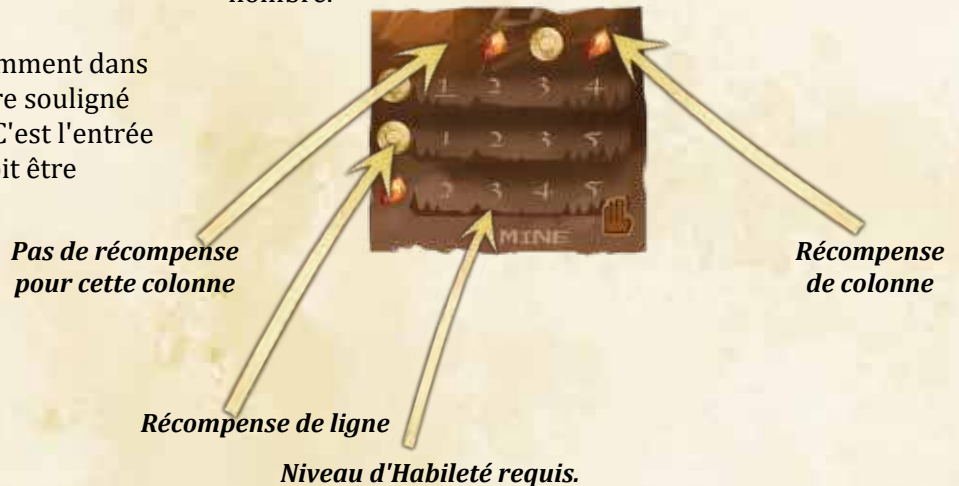
La mine est composée de 12 nombres, chacun représentant une zone intacte de la mine. Le joueur doit sélectionner le nombre où il veut creuser.

Le joueur doit avoir le nombre de symboles Habileté dans son groupe actif et sur les cartes Artéfact/Trésor achetées égal ou supérieur à celui sélectionné.

Si aucune tente n'a été placée précédemment dans la mine, le joueur doit choisir le nombre souligné le plus à gauche de la première ligne (C'est l'entrée de la mine). Sinon, le nombre choisi doit être adjacent orthogonalement à une tente déjà placée (de n'importe quelle couleur). Le nombre choisi ne doit pas être occupé par une autre tente.

Si les exigences sont remplies, le joueur prend la tente suivante sur son plateau de joueur et la place sur le nombre choisi dans la mine.

Après ça, le joueur gagne les récompenses. Cela peut inclure des pièces/gemmes. Pour déterminer la récompense, le joueur regarde le symbole au haut de la colonne où se situe le nombre et gagne la récompense illustrée. Il gagne **aussi** la récompense illustrée au début de la ligne correspondant au nombre.



Duels

Si un joueur souhaite visiter un bâtiment occupé par un autre joueur en ville, il peut lancer un duel.

La victoire d'un duel permet au joueur actif de gagner ou perdre 1 réputation et de réaliser l'action du bâtiment occupée par son adversaire.

Fonctionnement d'un duel : D'abord le joueur actif annonce qu'il souhaite combattre et si le duel sera **honorabile** ou **déloyal** (si le bâtiment contient plusieurs joueurs, le joueur actif annonce lequel il souhaite provoquer en duel). Un combat triché donne +1 au lancé de dé du joueur actif, mais il perdra 1 réputation en cas de victoire. Un combat honorabile ne donne pas de bonus au lancé de dé du joueur actif, mais lui permet de gagner 1 réputation en cas de victoire.

Les deux joueurs lancent un dé. Chaque joueur ajoute ses épées et modificateurs de combat au total du dé. Les joueurs comptent les épées des aventuriers actifs (non inactifs), des artéfacts achetés, des cartes Trésor et des cartes Monde qu'ils possèdent. Le joueur actif peut ensuite ajouter autant de coeurs qu'il le souhaite pour augmenter sa valeur de combat et gagner le duel. **Le défenseur ne peut pas dépenser de coeurs.**

Le joueur qui a la plus haute valeur de combat gagne le duel. Le défenseur (ou joueur inactif) gagne en cas d'égalité.

Si le joueur actif gagne : il gagne 1 réputation si le combat est honorabile et perd 1 réputation dans le cas contraire. Le joueur actif peut aussi réaliser l'action du bâtiment occupé par le perdant.

Si le joueur actif perd : le duel est terminé. Le joueur actif place la figurine de son personnage en prison, sous la piste réputation du plateau Ville. Le joueur actif ne gagne et ne perd pas de réputation.

Si la figurine d'un personnage est en prison au début de son tour, il peut visiter n'importe quel bâtiment de la Ville, même s'il est occupé et sans provoquer de duel s'il le désire.

Provoquer un Duel
(Honorabile ou Triché)

Prison



A 2 joueurs : l'Hôtel de Ville sera toujours occupé par un personnage inutilisé et un joueur doit toujours provoquer un duel en s'y rendant. Si le personnage de l'adversaire est présent, c'est contre lui, sinon, c'est contre le personnage inutilisé. L'adversaire lance le dé pour le personnage inutilisé mais il ne peut pas ajouter d'épées ou de coeurs.



Note : ce groupe actif a 4 mains, +1 mouvement, 3 yeux (recherche) et 2 épées. Le joueur reçoit donc +4 aux lancés d'Habileté et collecte trois ressources quand il construit un camp. Il recevra aussi +2 aux lancés de combat. Le joueur peut réaliser jusqu'à 4 mouvements par tour (2 de base +1 pour l'aventurier +1 pour l'oiseau porteur).



Habileté : chaque main du groupe actif d'un joueur donne +1 aux lancés d'Habileté lorsqu'il tente de réaliser une quête. L'Habileté est aussi utilisée dans les bâtiments Ferme et Mine de la Ville.



Combat : chaque épée du groupe actif d'un joueur donne +1 aux lancés de Combat, y compris les duels. Le Combat est aussi utile avec les lancés de dés pour détruire une menace.



Mouvement : chaque symbole flèche du groupe actif d'un joueur augmente son déplacement de 1.



Prudence : si un joueur a au moins un bouclier dans son groupe actif, il peut se déplacer sur la carte en ignorant n'importe quel symbole de menace.



Recherche : chaque symbole recherche sur le plateau actif d'un joueur lui permet de gagner +1 pièce/gemme quand il construit un camp sur un emplacement pièce ou gemme.



Coeur : chaque symbole coeur augmente de 1 le total des coeurs d'un joueur quand il quitte la Ville.

Animal de compagnie

Chaque joueur débute la partie avec un animal de compagnie (chien ou chat). Ce compagnon fonctionne comme un aventurier sauf qu'il ne fait partie d'aucune faction et qu'il peut utiliser n'importe quel emplacement du groupe actif. Le compagnon peut être placé dans le groupe actif quand il n'est pas utilisé. Tant qu'il est actif, un compagnon procure au joueur 1 oeil (Recherche), 1 Habileté et 2 coeurs.

AVENTURE



Partir en aventure compte 2 étapes : quitter la Ville et se déplacer. Un joueur peut réaliser ces 2 actions en un tour. Si le joueur est sur la carte au début de son tour, il **ne peut pas** quitter la Ville et saute cette étape (*pour quitter la Ville, le joueur doit être sur le plateau Ville*).

1. Quitter la Ville

Si un joueur a son personnage sur le plateau Ville et qu'il le déplace vers l'emplacement Ville de la carte, alors... (*sautez cette étape si le personnage du joueur est déjà sur la carte.*)

... le joueur est libre de réarranger les membres de son groupe actif, de les échanger avec ceux du groupe inactif. Rappel : seul 1 aventurier de chaque faction peut être présent dans le groupe actif en même temps. L'animal de compagnie peut occuper n'importe quel emplacement du groupe actif. Il n'y a que 4 membres à la fois dans son groupe actif (animal de compagnie inclus).

Le joueur peut aussi restaurer ses coeurs. Il compte les coeurs des membres de sa partie active, des cartes Artéfact achetées, des cartes Trésor et Monde en sa possession et marque le total sur sa piste Coeur (le solde des coeurs des tours précédents n'est pas ajouté à ce total). Un joueur ne peut jamais quitter la Ville avec plus de 13 coeurs.

Un joueur ne restaure ses coeurs qu'en quittant la Ville, en déplaçant la figurine de son personnage du plateau Ville sur l'emplacement Ville de la carte.



L'emplacement Ville de la carte est le large cercle avec le symbole de coeur (*ce symbole rappelle d'ailleurs que si on quitte la Ville, on peut restaurer ses coeurs*).

Note : si un joueur est déjà sur la carte et qu'il se rend sur cet emplacement, il ne peut pas restaurer ses coeurs. C'est seulement en quittant la Ville !

Note : pour l'action de mouvement, cet emplacement n'est pas considéré comme vide et ne coûte pas de coeur supplémentaire pour le traverser.

2. Se Déplacer



Un joueur déplace son personnage sur la carte, choisit où s'arrêter, peut tenter de faire une quête (*si l'espace où il s'arrête possède un jeton*) et peut choisir de construire un camp.

Mouvement

Les icônes circulaires sont appelés emplacement. La plupart des emplacements contiennent une pièce ou une gemme. Chaque emplacement peut contenir n'importe quel nombre de personnages. Ils sont reliés par des chemins en pointillés. Les personnages passent d'un emplacement à un autre en suivant ces chemins. Déplacer un personnage vers un emplacement adjacent coûte 1 mouvement.



Certains emplacements dépeignent une des quatre icônes de route commerciale (Epices, pièces détachées, pierres d'Ichor et thé).

Les icônes entre les emplacements représentent des menaces et des trésors et ne comptent pas comme des emplacements. Les personnages ne peuvent pas s'arrêter sur ces icônes.

Chaque joueur débute avec un mouvement de base de 2. Les deux flèches dans le livre dessiné sur les plateaux de joueur sont là pour le rappeler.

Chaque oiseau porteur que vous possédez donne +1 mouvement. Chaque membre du groupe actif avec un symbole de flèche donne aussi +1 mouvement.

Le nombre total de mouvements d'un joueur représente le maximum d'emplacements dont un joueur peut déplacer son personnage mais il peut choisir d'utiliser moins de mouvements. **Il peut aussi traverser la même connexion plus d'une fois durant un tour, mais il doit à chaque fois payer les coûts exigés en coeur.**

Quand il se déplace, un joueur doit payer 1 coeur pour chaque emplacement sans camp qu'il traverse.



Terminer son déplacement sur un emplacement sans camp **ne coûte pas** de coeur.

Note : l'emplacement Ville ne compte pas comme un emplacement vide et ne coûte pas de coeur pour passer.

Exemple : Si un joueur se déplace de deux emplacements et celui du milieu est vide, il doit payer 1 coeur. Cependant, le joueur ne paye pas de coeur si l'emplacement du milieu est occupé par un camp de faction, ou si le joueur se déplace seulement d'un emplacement et finit son tour sur un emplacement vide.

Menaces



Si un symbole de menace se trouve sur un chemin, le joueur doit combattre la menace active pour passer.

(Il peut passer plusieurs fois par la même menace dans un même tour, mais il doit à chaque fois combattre une nouvelle menace et payer le coût nécessaire en coeurs.)

Le symbole menace devient inactif si un camp a été construit sur les 2 emplacements adjacents à cette menace. Sur l'image du haut, la menace est active alors que sur celle du bas, la menace est inactive car il y a un camp sur les 2 emplacements adjacents.



Rappel : on considère toujours l'emplacement Ville comme un emplacement avec un camp pour déterminer si une menace adjacente est active ou non.

La menace active est la menace de la première carte de la pioche Menace. Ces menaces augmentent en difficulté, partant de 4 épées pour aller jusqu'à 15 épées.

Combattre une Menace

Chaque menace à un niveau de difficulté indiqué par le nombre inscrit à côté du symbole épée. Si un joueur peut égaler ou dépasser cette valeur de difficulté, il peut vaincre la menace.



Le joueur lance un dé et ajoute à ce résultat la somme des épées de ses membres dans le groupe actif, de ses cartes Artéfact achetées et de ses cartes Trésor et Monde. Si le total n'est pas suffisant pour égaler ou dépasser la difficulté de la menace, le joueur peut dépenser des coeurs disponibles sur sa piste de coeurs pour y arriver.

Si le joueur parvient à vaincre la menace, il prend la carte Menace et la pose au-dessus de son plateau de joueur. Le joueur prend aussi sa prochaine tente libre sur son plateau de joueur et la place sur le symbole tente de cette carte menace. La prochaine carte de la pioche Menace devient la menace active.

Exemple de résolution de menace :

Un joueur passe sur une menace dont la carte active est un bandit (difficulté de 4). Il a acheté une carte Artéfact avec 1 épée et il a un membre sur le groupe actif de son plateau de joueur avec 1 épée. Il possède donc un total de 2 épées. Il lance le dé et optient un 1. Pour vaincre la menace, il dépense un coeur de sa piste de coeurs. La menace est vaincue. Le joueur prend la carte Menace et la place à côté de son plateau de joueur. Il met dessus sa prochaine tente disponible.

Les cartes Menace remportées par les joueurs rapportent des points Voyage en fin de partie. Les joueurs doivent mettre les cartes Menace gagnées sous le haut de leur plateau de joueur en ne laissant apparaître que les points que la carte rapporte et la tente qui est placée dessus.

Si un joueur échoue en tentant de résoudre une menace, son tour se termine immédiatement et il replace son personnage sur l'emplacement où il se trouvait avant la résolution de la menace.

Passer une Menace

Il y a plusieurs moyens de passer par une menace sans la combattre. Dans tous ces cas, personne ne prend la carte Menace qui reste la carte active.

1) Sacrifier un oiseau porteur. Un joueur peut remettre un oiseau porteur qu'il possède dans la réserve pour passer par dessus une menace sans la combattre.

2) Avoir un membre actif avec un bouclier (la prudence). Si un membre du groupe actif possède un bouclier, vous pouvez ignorer les menaces et les passer sans les combattre. 

3) Avoir une carte Artéfact, Trésor ou Monde qui permet à un joueur d'ignorer les menaces. Si un joueur a une carte Trésor, Monde ou une carte Artéfact achetée qui lui permet "d'ignorer les menaces," alors il peut passer n'importe quelle menace sans la combattre. S'il y a un coût inscrit sur la carte Monde/Artéfact/Trésor, le joueur doit payer le coût nécessaire pour ignorer la menace.

Trésors



Si un chemin possède un symbole Trésor, le joueur qui y passe pioche une carte Trésor. *(Il peut aussi y passer plusieurs fois dans un même tour et tirer plusieurs cartes Trésor, mais il doit à chaque fois payer le coût nécessaire en coeurs.)*

Rappel : Un joueur a besoin d'un oiseau porteur pour chaque carte Trésor qu'il possède.

Un trésor est considéré comme épuisé si un camp a été construit sur les 2 emplacements adjacents à ce trésor. Sur l'image ci-dessus, le trésor est encore disponible parce qu'il n'y a pas de camp sur les 2 emplacements adjacents. Sur celle d'en dessous, il est épuisé car il y a un camp sur chacun des emplacements adjacents.

Note : On considère toujours l'emplacement Ville comme un emplacement avec un camp pour déterminer si un trésor adjacent est disponible ou non.



Quêtes

Si un joueur termine son déplacement sur un emplacement avec un jeton Quête, il peut essayer de la résoudre. S'il réussit, il peut réclamer la récompense associée à la Quête.



Numéro de la Quête

Le joueur à sa gauche est le lecteur. Le lecteur cherche dans le livre d'histoires la quête qui correspond au nombre (ou à la lettre) noté(e) sur le livre ouvert au dessus de l'emplacement.

Le lecteur lit le paragraphe de l'histoire (le texte normal juste en dessous du nombre). Après ça, le lecteur lit les choix. Chaque choix a son propre cadre. Il lit le texte en gras en haut de chaque cadre, ce qui inclut l'habileté ou la force de combat nécessaire pour réussir ainsi qu'une petite phrase de description. Pour l'instant, le lecteur ne lit pas le paragraphe de réaction (en texte normal dans chaque cadre) ou la récompense (en gras au bas de chaque cadre).

Dans l'illustration ci-dessus, l'emplacement sur la carte envoie le lecteur à la quête n°41 qui se présente comme ceci :

41

Le chemin vous mène au bas d'une falaise avec une vieille corde qui est accrochée au sommet. Vous tirez sur la corde à plusieurs reprises et elle semble assez solide. Selon votre plan, vous devez continuer dans cette direction.

HABILETÉ 5

TROUVER UN AUTRE CHEMIN.

Vous perdez pratiquement 2 jours à errer mais vous retrouvez finalement votre chemin. En route, vous tombez par hasard sur un mûrier et vous décidez de vous servir.

5 : faction jaune

7 : pièce

HABILETÉ 7

ESCALADER LA FALAISE.

Cela vous prend toutes vos forces, mais vous arrivez finalement au sommet de la falaise sans que la corde ne se casse. Là, vous retrouvez le sentier et un paquet que quelqu'un a laissé. "Pour des voyageurs fatigués," dit un billet sur le paquet.

7 : faction verte, 2 nourritures

9 : gemme

~ Brenna Asplund

Après que le lecteur ait fini, le joueur actif sélectionne son choix et l'annonce à voix haute. Ensuite, le joueur lance un dé et additionne ses modificateurs pour essayer d'égaliser ou de dépasser l'habileté ou le combat nécessaire pour réussir.

Pour l'Habileté, le joueur ajoute l'habileté totale de ses membres actifs (représentée par les symboles main) et/ou toutes les mains bonus des cartes qu'il possède. Après le lancé, il peut aussi dépenser des coeurs de sa piste de coeurs. Chaque coeur dépensé donne +1 à l'habileté.



Pour le Combat, le joueur ajoute le combat total de ses membres actifs (représentée par les symboles épée) et/ou toutes les épées bonus des cartes qu'il possède. Après le lancé, il peut aussi dépenser des coeurs de sa piste de coeurs. Chaque coeur dépensé donne +1 au combat.



Si le total du dé plus tous les modificateurs est égal ou supérieur à l'habileté ou le combat requis(e), le joueur réussit. Le lecteur lit alors le paragraphe de réaction selon le choix et le joueur actif reçoit les récompenses listées.



Si le résultat est supérieur de 2 ou plus par rapport à l'habileté ou le combat requis(e), il reçoit une récompense supplémentaire (inscrite sous la récompense de base).

Par exemple, si Jenny lance un habileté de 7 pour le choix "Trouver un autre chemin" lors de la rencontre n° 41, elle gagne une faction jaune et une pièce.

Le joueur retire le jeton Quête du plateau et le remet dans la réserve. Il ne sera plus utilisé pour le reste de la partie.

Si le total est inférieur à l'habileté ou le combat requis(e), le joueur échoue. Le lecteur ne lit pas le paragraphe de réaction, le joueur actif ne reçoit pas de récompense, mais il doit tout de même défausser le jeton Quête (et le mettre dans la réserve).

Note : Certains choix de quête requièrent un paiement quelconque en plus de l'habileté ou du combat. Par exemple, si la rencontre dit "-1 pièce", le joueur doit payer une pièce

Pour des clarifications sur les quêtes, allez à la page 35 ou aussi à la page 3 du livre d'histoires.

Récompenses possibles pour un quête:

- +/- Réputation
- Jetons Faction
- Trésors
- Cartes Monde
- Pièces
- Gemmes
- Nourriture
- Coeurs
- Aventuriers
- Oiseaux Porteurs

Réputation : quand un joueur gagne ou perd de la réputation via une Quête, il **doit** gagner ou perdre cette réputation (il ne peut pas choisir de l'ignorer).

Les Cartes Monde, qui ne peuvent être gagnées que grâce à certaines quêtes, sont jouées immédiatement après avoir été gagnées et restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Mode Campagne

Quêtes secondaires

Parfois, une quête principale entrainera une seconde quête. Celle-ci sera notée à côté de la récompense (par ex. Q2). Le joueur doit noter ce numéro dans un des cercles étiquetés quête secondaire (Side Quest) sur sa feuille de personnage.

La prochaine fois que le joueur devra réaliser une quête, le lecteur lira le numéro que le joueur a inscrit sur sa feuille de personnage **à la place de** celui inscrit sur la carte. Quand la quête est réussie, le numéro sur la feuille de personnage peut être tracé.

Les rencontres des quêtes secondaires se trouvent vers la fin du livre d'histoires, après les quêtes basées sur la carte. Toutes les quêtes secondaires ont un numéro qui commence par "Q".

Mode Personnage

Quêtes Personnage

En jouant en Mode Personnage, lisez les quêtes Personnage **au lieu** des quêtes régulières ou secondaires.

Dans ce mode, les joueurs réalisent une histoire entière, du début à la fin en jouant un personnage qui essaye d'atteindre la mystique Dernière Ruine. L'histoire évolue en fonction des choix des joueurs et mène à plusieurs fins distinctes pour chaque personnage.

La première quête de chaque joueur sera celle qui est inscrite au début de la liste des quêtes de la carte Personnage (ex. : R1). Selon son choix, il recevra un nouveau nombre (ex. : R3). Le joueur doit inscrire ce nombre sur le premier espace libre de sa carte Personnage et devra résoudre cette quête la prochaine fois qu'il essayera de réaliser une quête.

Chaque fois qu'un joueur complète une quête en Mode Personnage, il remplit l'étoile à côté du numéro de la quête sur sa carte Personnage. Chaque étoile vaut 1 point d'expérience.

Important : dans ce mode, si un joueur échoue dans une quête, il ne gagne pas de récompense, mais le paragraphe de réaction est lu et le joueur marque le numéro de la prochaine quête qu'il doit réaliser sur sa carte Personnage. Il reçoit tout de même le point d'expérience.

Les joueurs ne peuvent lire les 2 dernières quêtes de leur personnage que lorsqu'ils sont sur la carte n°11 : Dernière Ruine, lors de la dernière partie de ce mode. Si un joueur doit résoudre une quête, qu'il a atteint les 2 dernières quêtes de son personnage et qu'il n'est pas encore sur la carte Dernière Ruine, il doit utiliser une carte du Mode Arcade. Le joueur n'obtient pas de point d'expérience pour une carte du Mode Arcade utilisée en Mode Personnage.

Mode Personnage, Mode Campagne

Piste des Points d'Expérience

Chaque fois qu'un joueur réalise une quête en Mode Personnage, il remplit l'étoile à côté du numéro de la quête sur sa carte Personnage. Chaque étoile vaut 1 point d'expérience. *Même si un joueur échoue dans sa quête, il gagne 1 point d'expérience.*

Chaque fois qu'un joueur réalise 3 quêtes en Mode Campagne (en remplissant sur sa carte de joueur une rangée de 3 cases), il remplit aussi l'étoile à côté de cette rangée. Chaque étoile vaut 1 point d'expérience. *Même si un joueur échoue dans sa quête, il remplit une case.*

Note : Plus d'informations sur les cartes Personnage à la page 31.

Mode Arcade

Carte Mode Arcade

Le Mode Arcade est une alternative à la lecture des paragraphes de quêtes.

Mélangez les carte Mode Arcade et placez-les près du plateau. Quand un joueur essaye de réaliser une quête, le joueur à sa gauche pioche une carte Mode Arcade. Il lit son titre, les deux choix et les valeurs de compétences nécessaires en Habileté ou en Combat.

Le joueur actif annonce son choix et lance le dé. Il additionne les mains ou épée appropriées et/ou les coeurs. Si le joueur réussit, il gagne la récompense. S'il a au moins 2 de plus que l'Habileté ou le Combat nécessaire, il reçoit aussi la récompense bonus.

Si le joueur échoue, il ne reçoit rien (et doit remettre le jeton quête dans la réserve).

Dans tous les cas, la carte Mode Arcade est défaussée.

Mode Personnage, Mode Campagne

Mots-Clés

Certaines quêtes donnent des **mots-clés** comme récompense. Le joueur peut inscrire le mot clé reçu au dos de sa carte Personnage. Ces mots-clés accordent des choix supplémentaires dans certaines quêtes.

Voir page 35

Construire des Camps

Si un joueur termine son déplacement sur un emplacement qui n'a pas de camp, il peut, après avoir essayé de résoudre une quête disponible, construire un camp. Il peut aussi décider d'ignorer une quête disponible s'il le désire.



Pour construire un camp, le joueur doit payer 3 coeurs . Il prend ensuite la première tente disponible sur son plateau de joueur et la place sur la carte..

Si le joueur construit son camp sur un emplacement avec le symbole d'une pièce ou d'une gemme, il gagne autant de pièces ou gemmes qu'il a de **symboles Recherche** sur le groupe actif de son plateau.

Exemple de construction de camp :



Janice dépense 1 coeur pour passer par dessus l'emplacement sans camp (et remet un oiseau porteur dans la réserve pour éviter la menace). Elle dépense ensuite 3 coeurs pour construire un camp sur l'emplacement où il y a le symbole d'une gemme. Son groupe actif possède 3 symboles Recherche (oeil), elle gagne donc 3 gemmes..

Routes Commerciales

Huit emplacements n'ont pas de gemmes ou de pièces, mais montrent à la place une autre image (parmi quatre). Ce sont les routes commerciales.



Chaque route commerciale est composée de deux emplacements sur la carte (ex. sur l'image de la page 25). Il doit y avoir un camp sur les deux emplacements pour que la route commerciale soit complète. **Note : les joueurs ne gagnent ni pièces, ni gemmes en construisant sur ces emplacements.**

Si un joueur construit un camp (place une tente) sur les deux emplacements, il contrôle la route commerciale.

Si les deux emplacements d'une route commerciale sont occupés par deux joueurs différents, les deux joueurs la contrôlent conjointement.

A la fin de la partie, le/les joueur(s) qui contrôle(nt) une route commerciale gagne(nt) les points Voyage de cette route.

Le nombre de points octroyés pour chaque route commerciale complétée est listé en haut de la carte : le nombre de points le plus élevé si un joueur contrôle la route seul, le nombre le plus petit si deux joueurs se partagent le contrôle de la route. Aucun point n'est distribué si la route n'est pas complétée.



La carte ci-dessus montre la route commerciale du thé. Maintenant, le joueur avec le camp bleu contrôle un emplacement avec une feuille de thé. Si le joueur bleu construit un camp sur le deuxième emplacement avec une feuille de thé, il contrôlera seul la route du Thé. Si c'est le joueur rouge qui construit sur cet emplacement, Bleu et Rouge contrôleront conjointement la route du Thé. Si personne ne construit sur cet emplacement, la route du Thé sera incomplète et personne ne recevra de points Voyage pour cette route commerciale.

ACTION GRATUITE

Acheter des Cartes Artéfact

A tout moment lors du tour d'un joueur, celui-ci peut acheter une carte Artéfact de sa main. C'est une action gratuite mais le joueur doit attendre son tour pour la réaliser. Les cartes Artéfact dans la main ne rapportent ni capacités, ni points. Un fois achetée, le joueur place la carte Artéfact face visible à côté de son plateau de joueur. Achetées, les cartes Artéfact donnent des capacités et rapportent des points.



Pour acheter une carte Artéfact, le joueur doit payer la nourriture, les pièces, gemmes et jetons Faction requis (listé sur la gauche de la carte) à la réserve. Un symbole jeton Faction sans nombre à côté signifie : 1 jeton.

Note : la bannière d'un Artéfact acheté ne compte pas dans le total de bannières quand un joueur revendique un chef ou comme réduction de pièces quand il recrute.

Certains artéfacts ont des conditions supplémentaires :

Elles sont requises pour pouvoir acheter la carte, mais elle ne sont pas dépensées.

Un artéfact avec une flamme indique que le joueur doit posséder une certaine réputation (positive ou négative) avant de pouvoir l'acheter.  -4
Dans ce cas, le joueur doit être à -4 de réputation ou moins. Si le nombre à côté de la flamme est "4", le joueur doit être à 4 de réputation ou plus.

Les cartes Artéfact achetées rapportent des points Voyage en fin de partie comme indiqué sur le coin supérieur gauche. Dans l'exemple ci-contre, la carte rapporte 7 points Voyage.

Les cartes Artéfact achetées procurent aussi des capacités. Elles sont inscrites sur le haut de la carte. Dans l'exemple ci-contre, la carte permet au joueur qui l'a achetée d'ignorer les menaces et de gagner +1 épée pour les lancés de combat.

Les cartes Artéfact qui restent dans les mains des joueurs en fin de partie donnent -1 point Voyage. Pour chaque carte Artéfact non achetée qui reste dans votre main, vous perdez 1 point Voyage.

Les cartes Artéfact peuvent être défaussées sans pénalité directement après que vous les ayez piochées ou à l'Hôtel de Ville.

Les épées au haut des cartes d'artefact agissent comme des épées dans le groupe actif d'un joueur. Elles fournissent +1 à tous les combats.

Les coeurs au haut des cartes Artefact agissent comme des coeurs dans le groupe actif d'un joueur.

CHEFS

Au début de la partie, quatre cartes Chef sont placées à côté du plateau Ville. Il y a un chef par faction : les Hors-la-Loi (vert), les Mystiques (bleu), les Lézards (rouge), les Nomades (jaune).

Chaque chef rapporte 5 points Voyage au joueur qui le possède en fin de partie.

Le premier joueur qui possède 4 bannières de la couleur d'une faction (en même temps) peut immédiatement réclamer le chef de la couleur correspondante. *Les joueurs comptent les bannières des personnages qu'ils possèdent mais aussi celles des jetons Faction.*

Une fois qu'un joueur a réclaté le chef d'une faction, aucun autre joueur ne peut le lui prendre. Si le joueur dépense ou perd ses jetons Faction qu'il avait utilisés pour réclamer un chef, il ne le perd pas.

Le chef compte comme une faction (pas quatre) pour déterminer la réduction lors du recrutement d'aventuriers au Saloon.

Un chef n'est pas un aventurier.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand un joueur place sa 14^{ème} tente, que ce soit dans la mine, sur une carte Menace ou sur la carte. Si à ce moment, un joueur manque de tentes, il peut les prendre dans la boîte du jeu. La partie continue jusqu'à la fin de la manche en cours (la partie se termine quand le joueur à droite du 1^{er} joueur a joué de manière à ce que tout le monde ait le même nombre de tours). A ce moment, la partie s'arrête et tous les joueurs comptent leurs points Voyage pour déterminer le vainqueur.

Les points Voyage sont gagnés avec :

- Tentes Placées
- Routes Commerciales
- Artéfacts
- Menaces
- Autres Bonus de Cartes
- Pièces/Gemmes/Jetons Faction/Chefs
- Réputation
- Bonus du Plateau de joueur



Tentes Placées

Chaque tente placée par un joueur dans la mine, sur une carte Menace et sur la carte rapporte **1 point Voyage**.

Routes Commerciales

Le nombre de points Voyage remportés pour chaque route commerciale est noté en haut de la carte. Le grand nombre représente les points gagnés si un joueur contrôle la route commerciale seul. Le petit nombre représente les points gagnés si deux joueurs contrôlent conjointement la route commerciale. Aucun point n'est remporté si la route commerciale n'est pas complétée (zéro ou 1 seule tente).

Les Artéfacts

Les joueurs ajoutent les points Voyage inscrits sur les cartes Artéfact qu'ils ont achetées. Le nombre de points rapporté par chaque artéfact est inscrit dans la partie supérieure gauche de chaque carte.

Chaque carte Artéfact en main (non achetée) à la fin de la partie donne -1 point Voyage de pénalité.

Menaces

Les joueurs ajoutent les points Voyage de toutes les menaces qu'ils ont vaincues. Le nombre de points rapporté par chaque carte est inscrit en haut de la carte.

Autres Bonus de Cartes

Certains artéfacts, trésors et certaines cartes Monde donnent des bonus de points Voyage sous certaines conditions qui sont notées en haut des cartes.

Pièces/Gemmes/Jetons Faction/Chefs

Les joueurs gagnent **1 point Voyage pour chaque 2 pièces/gemmes** qu'ils possèdent **1 point Voyage pour chaque jeton Faction** inutilisé qu'ils possèdent en fin de partie. Ils gagnent aussi 5 points Voyage pour chaque chef qu'ils possèdent.

Exemple : Kyle possède 3 gemmes et 1 pièce et gagne 2 points Voyage. Mary possède encore 1 jeton Faction bleu et un Jeton Faction rouge. Elle gagne 2 points Voyage.

Note : les aventuriers et la nourriture ne rapportent pas de point Voyage.

Réputation

Les joueurs gagnent des points Voyage en fonction de leur position sur la piste de réputation. Si un joueur a 4-5 de réputation, il gagne 2 points Voyage, 6-7 de réputation, il gagne 3 points, 8-9 de réputation, il gagne 4 points, etc. (*Note : on ne gagne que les points de son niveau et on ne les additionne pas avec ceux des autres niveaux.*)

Bonus du Plateau de Joueur

Comme illustré sur le plateau de joueur, si un joueur retire toutes les tentes de son plateau avant la fin de la partie, il gagne **2 points Voyage**. En plus, si un joueur possède 3 trésors à la fin de la partie, il remporte **5 points Voyage**.

Un fois que tous les points Voyage ont été additionnés, le joueur qui en possède le plus a gagné la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la meilleure réputation l'emporte (à moins qu'un joueur possède une carte qui lui permette de gagner une égalité. Tous les pouvoirs des cartes l'emportent sur la réputation pour départager une égalité.) En cas d'égalité de réputation, c'est le joueur qui possède le plus de pièces/gemmes qui gagne. Pour un exemple de partie, voir la page 30.

MODES DE JEU

Résumé des règles spécifiques à chaque mode de jeu.

Première Aventure

- La partie se joue sur la carte n°1 : Glogo Caverns.
- Jouez avec les quêtes de la carte (marquées sur les emplacements de la carte. Voir page 21).

Mode Campagne

- Jouez avec toutes les cartes dans l'ordre (sauf la carte n° 1, Glogo Caverns).
- Les joueurs vont faire 10 parties en commençant par la carte n°2 : The Broken Plains et en terminant par la n°11 : The Last Ruin.
- Les joueurs jouent les mêmes personnages durant les 10 parties.
- Jouez avec les quêtes des cartes (marquées sur les emplacements de la carte) et les quêtes secondaires (voir page 23).
- Les joueurs gagnent 1 point d'expérience toutes les 3 quêtes complétées. Les points d'expérience peuvent être utilisés pour acheter des talents aux personnages (voir page 14).

Mode Personnage

- Choisissez n'importe quelles cartes entre la n°2 et 10 jusqu'à ce que tous les joueurs aient complété 8 quêtes de Personnage. Ensuite, jouez votre dernière partie sur la carte n°11.
- Les joueurs jouent les mêmes personnages durant toutes les parties.
- Ne jouez qu'avec les quêtes de Personnage (pas les quêtes de Carte ou Secondaires. Voir page 23). Les deux quêtes finales des personnages ne peuvent être complétées que sur la carte n°11.
- Les joueurs gagnent 1 point d'expérience par quête complétée. Ces points d'expérience peuvent être utilisés pour acheter des talents aux personnages (voir page 13).

Mode Arcade

- Jouez une partie sur n'importe quelle carte.
- Jouez avec les cartes Mode Arcade plutôt qu'avec les quêtes du livre d'histoires (voir page 23).

FIN DU MODE PERSONNAGE/CAMPAGNE

Quand, en Mode Campagne ou en Mode Personnage, les joueurs ont terminé leur dernière partie sur la carte n°11 : The Last Ruin, chaque joueur additionne tous ses points Voyage gagnés sur chaque carte. Le joueur qui en totalise le plus est le "Champion" (gagnant) de la campagne.

EXEMPLE DE JEU

Les exemples ci-dessous vous montrent quelques tours réalisés par un joueur en début de partie :

Tom est le premier joueur et débute la partie. Il prend la figurine de son personnage sur son plateau de joueur et la place dans le Saloon sur le plateau Ville. Il paye 2 pièces et gagne un aventurier de la faction rouge (avec 1 en recherche, 1 en combat et 2 coeurs). Il le place dans le groupe actif de son plateau de joueur.

Les adversaires de Tom jouent leur tour et placent leur personnage dans les bâtiments Ferme et Mine. Tom débute son 2^{ème} tour. Il ne veut pas encore quitter la Ville. Il place alors son personnage dans la Mine, en provoquant un duel avec le joueur qui y est déjà. Il choisit de combattre honnorablement. Tom obtient un 4 au dé et ajoute 1 puisque son aventurier (acquis au tour 1) a 1 épée. Son adversaire obtient un 3 au dé et ajoute 1 pour son chat qui a 1 épée. Tom gagne puisqu'il a la valeur la plus élevée, un 5. Comme il a combattu honnorablement, il gagne 1 Réputation. Il réalise l'action de la Mine en plaçant une tente sur une des cases et obtient la récompense. En plaçant cette première tente, Tom révèle un symbole pièce sur son plateau de joueur et prend une pièce supplémentaire.

Lors de son 3^{ème} tour, Tom quitte la Ville. Il place sa figurine sur l'emplacement Ville de la carte. Dans son groupe actif, il a maintenant un Homme-lézard et un chien (son chien est sur la case de la faction bleue). Il monte le marqueur coeurs de sa piste coeurs jusqu'à 4 (parce que son chien a 2 coeurs et son aventurier en a 2) pour représenter le nombre de coeurs qu'il possède.

Maintenant, Tom se déplace sur la carte. Il peut se déplacer de 2 emplacements (parce qu'il a le mouvement de base) mais il décide d'en n'utiliser qu'1.

Entre les emplacements, il y a un symbole Menace. Tom lance un dé et obtient 2. Dans son groupe actif, il possède 1 épée. Il dépense un coeur pour battre la menace qui vaut 4 et récupère la carte. Il la place au dessus de son plateau de joueur et met dessus une de ses tentes. En plaçant cette seconde tente sur la carte Menace, Tom révèle un nouveau symbole Pièce sur son plateau et gagne 1 pièce.

Tom arrête son mouvement sur un symbole Gemme. Il n'y a pas de jeton Quête ici. Il ne peut donc pas tenter de quête. Il décide de construire un camp et paye 3 coeurs. Il gagne 2 gemmes parce qu'il a 2 symboles Recherche dans son groupe actif.

A son 4^{ème} tour, Tom peut continuer son aventure, mais il décide de retourner en Ville. Il prend la figurine de son personnage de la carte et la place sur la Ferme. Il gagne 1 nourriture parce qu'il a un symbole Habileté (main) dans son groupe actif.

Tom continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs place sa 14^{ème} tente, déclenchant la fin de partie.

CARTES PERSONNAGE

Mode Campagne

Le diagramme ci-dessous montre comment utiliser les cartes Personnage en Mode Campagne.

Chaque fois que vous complétez une quête, remplissez une case (1 ligne à la fois, en commençant par le haut).

Chaque fois que vous avez complété 3 quêtes (en remplissant 3 cases), remplissez aussi l'étoile de la même colonne (cela vous donne 1 point d'expérience). La première étoile est déjà remplie : vous débutez avec 1 point d'expérience. Quand vous dépensez un point d'expérience, remplissez le rond autour de l'étoile correspondant au point dépensé. Cela vous rappelle que ce point d'expérience est déjà utilisé.

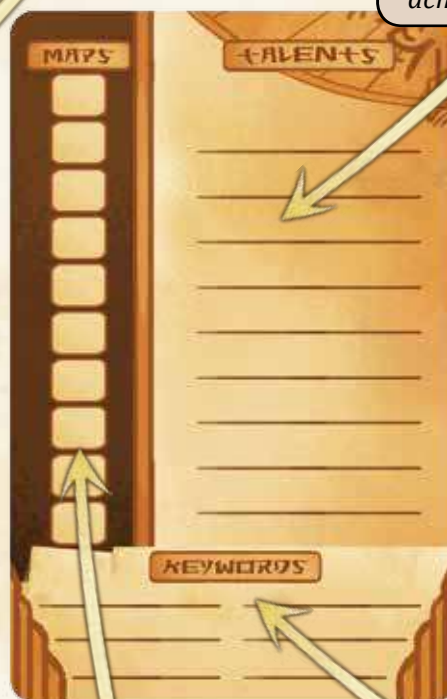
Notez vos talents achetés ici.

Ignorez cette colonne, elle est utilisée pour le Mode Personnage.

Notez le numéro des quêtes secondaires ici. S'il y a un nombre ici et que c'est le moment de réaliser une quête, lisez cette quête plutôt que celle inscrite sur l'emplacement de la carte. Un fois que cette quête est réalisée, barrez le numéro inscrit. Si une nouvelle quête secondaire vous est donnée, notez le nouveau nombre.



Si vous avez rempli toutes les cases des quêtes sur votre carte Personnage, vous gagnez 7 points Voyage en fin de partie à la carte n°11 : The Last Ruin



Chaque fois que vous terminez une partie, notez vos points Voyage dans ces cases. A la fin de la campagne, additionnez vos points Voyage pour avoir votre score final.

Si une quête vous donne des mots-clés, notez-les ici. Si une quête vous demande des mots-clés, vérifiez ici si vous les avez.

Mode Personnage

Le diagramme ci-dessous montre comment utiliser les cartes Personnage en Mode Personnage.

Chaque fois que vous complétez une quête, écrivez le numéro de la prochaine quête que vous devrez résoudre.

Chaque fois que vous complétez une quête, remplissez l'étoile de la même ligne (cela vous donne 1 point d'expérience). La première étoile est déjà remplie : vous débutez avec 1 point d'expérience. Quand vous dépensez un point d'expérience, remplissez le rond autour de l'étoile correspondant au point dépensé. Cela vous rappelle que ce point d'expérience est déjà utilisé.

Notez vos talents achetés ici.

Ignorez ces cases, elles sont utilisées pour le Mode Campagne.

Si vous avez rempli toutes les cases des quêtes sur votre carte Personnage, vous gagnez 7 points Voyage en fin de partie à la carte n°11 : The Last Ruin.

Ignorez cette partie, elle est utilisée pour le Mode Campagne.

La partie ombrée de ces deux dernières lignes vous rappelle que vous ne pouvez pas réaliser les deux dernières quêtes Personnage si vous n'êtes pas sur la carte n°11 : The Last Ruin. Si vous devez réaliser une nouvelle quête, que vous avez déjà complété 8 quêtes Personnage et que vous n'êtes pas encore sur la dernière carte, utilisez une quête des cartes Mode Arcade. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs huit premières quêtes Personnage, vous jouez la dernière partie sur la carte n°11 : The Last Ruin..

Chaque fois que vous terminez une partie, notez vos points Voyage dans ces cases. A la fin de la campagne, additionnez vos points Voyage pour avoir votre score final.

Si une quête vous donne des mots-clés, notez-les ici. Si une quête vous demande des mots-clés, vérifiez ici si vous les avez.



CLARIFICATIONS DES CARTES ARTÉFACT

Les cartes Artéfact procurent des capacités et des points Voyage quand elles sont construites. En mains, elles ne donnent ni capacités, ni points Voyage. Un joueur doit payer le coût et remplir les conditions inscrites sur le côté gauche de la carte pour construire une carte Artéfact. Quand un joueur construit une carte Artéfact, il la pose face visible à côté de son plateau de joueur.

A chaque fois qu'une carte entre en conflit avec les règles du jeu, privilégiez la règle de la carte.

Note sur la capacité "Visite" : un joueur peut se rendre sur un bâtiment et choisir de ne pas réaliser l'action qui correspond. Dans ce cas, il reçoit toujours le bonus "Visite" octroyé par les cartes Artéfact ou Trésor.

Compas Ancien : si vous êtes à égalité pour le plus grand nombre de pièces, vous ne remportez pas les +4 points Voyage.

Cape Étoilée : le joueur gagne +1 point Voyage par aventurier de la faction bleue qu'il possède en fin de partie. Le chef de la faction bleue ne compte pas. Les jetons Faction bleus ne comptent pas.

Épices de Cuisine : *Exemple :* si un personnage se déplace de trois emplacements et en traverse deux vides, il ne payera qu'un cœur au lieu de 2.

Couronne de Cruauté/Amulette de Cauchemar : si d'autres personnages sont sur un emplacement quand votre personnage s'y rend, tous les joueurs présents doivent vous donner une pièce.

Jeu de dés : le joueur gagne +1 point Voyage par aventurier de la faction verte qu'il possède en fin de partie. Le chef de la faction verte ne compte pas. Les jetons Faction verts ne comptent pas.

Wagon de Marchandises : Lors d'une transaction à l'Hôtel de Ville, le joueur gagne +1 de valeur marchande. *Exemple: Tom échange un jeton Faction bleu, sa valeur marchande est de 7+1=8. Il gagne 4 pièces.*

Flûte de Jade : le joueur peut gagner de la nourriture avant ou après l'achat d'un oiseau porteur. *Exemple: Tom visite les étables mais n'a pas de nourriture. Il gagne 2 nourritures et en utilise une pour acheter l'oiseau porteur.* Le joueur n'a pas besoin d'acheter un oiseau porteur.

Matériel de crochetage/Aimant d'Or : la pièce est prise dans la réserve.

Contrat de Mercenaire : quand un joueur achète cette carte, il place immédiatement une tente sur un emplacement vide de la carte. Si c'est un emplacement avec le symbole Pièce/Gemme, le joueur récolte les pièces/gemmes comme s'il l'avait construit un camp normalement. Il ne peut pas retirer le jeton Quête s'il y en a un.

Manteau de Marchand : quand il visite l'Hôtel de Ville, un joueur peut réaliser l'action "Commercer" deux fois. Chaque échange commercial est résolu séparément.

Contrat de Marchand : avec cette capacité, un jeton Aventurier d'une faction peut être placé sur la case d'une des trois autres factions dans la partie active. Le joueur est toujours limité à 4 membres.

Chapeau Miroir : la partie "ignorer une menace" de cette capacité fonctionne comme le "bouclier" sur un jeton Aventurier.

Parchemin de Légende : le joueur gagne +1 point Voyage par aventurier de la faction rouge qu'il possède en fin de partie. Le chef de la faction rouge ne compte pas. Les jetons Faction rouges ne comptent pas.

Traité Déterrée : le joueur gagne +1 point Voyage par aventurier de la faction jaune qu'il possède en fin de partie. Le chef de la faction jaune ne compte pas. Les jetons Faction jaunes ne comptent pas.



CLARIFICATIONS DES CARTES TRÉSOR

Les cartes Trésor donnent des capacités spéciales aux joueurs. Elles sont tirées au hasard depuis la pioche faces cachées. Un joueur peut avoir 1 trésor par oiseau porteur qu'il possède. Un joueur ne peut jamais posséder plus de 3 cartes Trésor à la fois.

A chaque fois qu'une carte entre en conflit avec les règles du jeu, privilégiez la règle de la carte.

- Quand un joueur a déjà le nombre de cartes maximum autorisé et qu'il gagne une nouvelle carte Trésor, il décide (avant de regarder la carte qu'il tire) s'il la garde et défausse une des cartes qu'il possède déjà ou s'il la défausse et garde les cartes qu'il possède déjà.
- Quand un joueur gagne une carte Trésor, il doit lire la capacité de la carte à haute voix et placer la carte face visible sur son plateau de joueur.

Note sur la capacité "Visite" : un joueur peut se rendre sur un bâtiment et choisir de ne pas réaliser l'action qui correspond. Dans ce cas, il reçoit toujours le bonus "Visite" octroyé par les cartes Artéfact ou Trésor.

Contrat de générosité : si vous êtes à égalité pour la majorité, gagnez +2 points. Si vous êtes à égalité pour la 2^{ème} place, vous ne gagnez aucun point.

Bourse de Pièces : à la fin de la partie, si vous êtes à égalité pour la majorité de pièces avec un autre joueur, vous ne gagnez pas les 2 points Voyage.

Bombe de Feu : vous pouvez l'utiliser pour les duels, les résolutions de menaces ou pour les résolutions de quêtes avec un combat.

Noeud Coulant : quand vous visitez la Hutte Mystique de jour, vous ne gagnez qu'1 nourriture même si vous pouvez tirer 3 cartes Trésor.

Vieux Journal : vous pouvez garder ou défausser la carte Artéfact quand vous la tirez. Vous ne pouvez pas la défausser par la suite.

Recette ancienne : à la fin de la partie, si vous êtes à égalité pour la majorité de nourriture avec un autre joueur, vous ne gagnez pas les 2 points Voyage.

Vieille Pelle : gagnez cette pièce/gemme en plus des pièces/gemmes gagnées normalement en construisant un camp.

Cloche Rouillée : ce trésor vous permet d'utiliser l'action du Saloon quand vous visitez la Mine. Vous pouvez recruter un nouvel aventurier (en payant le coût normal) ET creuser lors de la même visite. Vous pouvez le faire dans l'ordre de votre choix.



MOTS-CLÉS

Mode Campagne, Mode Personnage

Certaines quêtes Personnage vous donne des mots-clés comme récompense. Si un joueur gagne un mot-clé comme récompense, il l'inscrit au dos de sa carte Personnage.

Les mots-clés permettent de nouveaux choix lors de quêtes ultérieures et ainsi changent leurs résultats. Si un joueur possède un mot-clé, ce joueur **DOIT** se faire lire le choix qui correspond à ce mot-clé dans une quête (à moins que ce choix ne soit expressément mentionné comme "facultatif" dans la description de la quête). voir exemple ci-dessous :

347 □

Une silhouette en robe avec des yeux en feu s'approche comme une tempête qui menace de tout détruire.

Avec le mot-clé BURNING

La silhouette approuve de la tête. "Je savais que vous seriez d'accord avec notre affaire, voici l'arme promise," dit-elle en chuchotant maladroitement. Elle vous remet une épée sombre, dont la lame est insupportablement froide au touché.

+3 réputation, gagnez la carte "Cold Blade", Q178

Sinon, COMBAT 8

ATTAQUER LA SILHOUETTE EN ROBE

Alors que vous saisissez votre arme, la silhouette en robe hurle et vomit une boule de feu de sa bouche. Vos cheveux sont légèrement brûlés et vous vous réfugiez dans un canyon proche. En vous recroquevillant dans une caverne, vous trouvez un squelette et un sac rempli d'un trésor.

8 : -3 réputation, faction verte, 3 pièces

10 : gemme

Sinon, HABILITÉ 6

DISCUTER AVEC LA SILHOUETTE EN ROBE.

"Je vends quelques artefacts difficiles à trouver", dit-elle en chuchotant maladroitement et en ouvrant un sac pour révéler un ensemble d'armes complexes, de parchemins antiques et de colliers à l'air sinistre. Vous achetez un collier sculpté à l'effigie d'une banshie.

6 : -1 pièce, coeur, gagnez la carte "Banshee Necklace".

8 : 2 coeurs

~Brenna Asplund

Si un joueur a le mot-clé "BURNING", il **DOIT** opter pour le premier choix (il ne peut pas choisir les autres possibilités). Le joueur n'a pas besoin de lancer de dé car il n'y a pas de valeur de difficulté d'Habilité/Combat. Il reçoit simplement les récompenses listées. Dans ce cas, le joueur gagne 3 points de réputation, la carte "Cold Blade" et il inscrit le numéro de quête Q178 sur sa carte de Personnage.

Si un joueur n'a pas le mot-clé "BURNING", il doit choisir entre les deux autres options (commençant par le mot "Sinon") et il lance le dé pour son choix comme lors une quête normale.

Certains choix nécessitent 2 mots-clés ou plus pour être lus. Dans ce cas, le joueur doit avoir les deux mots-clés. Souvent, une quête donnera un choix qui requiert 2 mots-clés et si le joueur n'en possède qu'un, il y a une autre option qui correspond. Le lecteur de la quête doit vérifier tous les choix possibles et prendre celui qui correspond le mieux aux mots-clés détenus par le joueur.

VILLE AVANCÉE (JOUR)



Un fois que vous avez fait une ou deux parties, vous pouvez décider d'utiliser le plateau Ville avancée (ou "Ville de Jour") illustré ci-dessus. Tous les changements par rapport au plateau standard sont expliqués ci-dessous. Vous pouvez changer le côté du plateau à chaque partie pour plus de variété.

Étables

Chaque jeton Oiseau Porteur a un verso Tortue Porteuse. Quand un joueur visite les Étables, il peut gagner un oiseau porteur normalement ou payer une gemme pour gagner une tortue porteuse.

Un tortue porteuse occupe un emplacement oiseau porteur sur le plateau de joueur (ce qui signifie qu'un joueur ne peut pas posséder plus de 3 animaux porteurs simultanément).

Capacité d'une tortue porteuse : chaque fois qu'un joueur passe sur un emplacement vide de la carte, il ne doit pas payer de cœur. Une tortue accorde aussi un déplacement supplémentaire. Plusieurs tortues porteuses s'accumulent. *Exemple : un joueur qui possède 2 tortues porteuses peut passer jusqu'à 2 emplacements vides sans payer de cœurs.*

Une tortue porteuse peut être remise dans la réserve pour éviter une menace (comme un oiseau porteur). De même, chaque tortue porteuse permet au joueur de posséder une carte Trésor.

Un joueur peut posséder des oiseaux porteurs et/ou des tortues porteuses.

Les deux (oiseau et tortue) fonctionnent avec le talent "Élevage d'Oiseaux Porteurs".

Hutte Mystique

Quand un joueur visite la Hutte Mystique, il tire 3 cartes Trésor et en choisit une qu'il peut garder.

Mine

Certains nombres ont un petit symbole réputation à côté. Quand un joueur creuse à l'emplacement d'un de ces nombres, il gagne aussi 1 réputation.

Réputation

Si un joueur a une réputation négative en fin de partie, il perd des points Voyage. S'il a -3 ou -4 de réputation, il perd 1 point Voyage. S'il a -5 ou -6, il en perd 2.

Prison

Si un joueur perd un duel et qu'il va en prison, il gagne 1 nourriture.

L'ORNITHORYNQUE

Si vous voulez utiliser l'ornithorynque comme animal de compagnie, utilisez cette règle : le joueur qui a perdu la dernière partie peut décider de prendre l'ornithorynque comme

animal de compagnie à la place du chien/chat. Il agit comme un animal de compagnie normal à tous les autres égards.

AVENTURIERS DANS ABOVE AND BELOW

Pour utiliser les aventuriers de Near and Far dans Above and Below, mettez le sac avec les aventuriers dedans à côté du plateau lors de la mise en place d'Above and Below. Tirez 4 aventuriers et placez-les avec la face Above and Below visible sur les emplacements habituels des villageois.

Les joueurs peuvent décider d'entraîner les aventuriers de Near and Far comme il le feraient avec ceux d'Above and Below : le prix en pièces de l'aventurier est noté sur son jeton. La ligne d'aventuriers est complétée au début de la manche suivante normalement.

Les aventuriers de Near and Far ont quelques différences par rapport aux villageois d'Above and Below. Premièrement, chacun possède son propre lit (comme le robot d'Above and Below). De plus, quand un aventurier de Near and Far explore, il ne lance pas de dés pour obtenir des lanternes : il

obtient simplement le nombre de lanternes inscrit sur son jeton. Certains aventuriers de Near and Far ont du pain ou du lard dessiné sur leur jeton. Ce symbole représente la capacité de fabriquer du pain et du lard. A la fin de la partie, le joueur gagne des points Village pour chaque set pain-lard (sandwich au lard). Chaque combinaison de 1 pain et 1 lard que le joueur possède rapporte 5 points Village à la fin de la partie.

DÉBUTER AVEC UN PERSONNAGE EN COURS DE CAMPAGNE

Vous avez joué quelques parties avec les mêmes personnages et un ami veut vous rejoindre avec un nouveau personnage. Que faites-vous ? Devez-vous tout recommencer ?

Dans la plupart des cas, non.

En **Mode Campagne**, vous pouvez intégrer un nouveau personnage plus tard avec de l'expérience supplémentaire. Donnez au nouveau joueur une carte Personnage et il doit remplir une case "expérience" pour chaque partie qu'il a manquées et remplir les étoiles point d'expérience en conséquent. Le joueur peut utiliser l'expérience ainsi gagnée pour acheter des talents avant de commencer la partie.

En **Mode Personnage**, il vaut mieux ne pas intégrer de personnages en cours de route mais si vous devez le faire, ne donnez pas d'expérience au nouveau personnage. Vous donnez simplement une carte Personnage au nouveau joueur qui devra résoudre ses huit quêtes normalement. Pendant ce temps, les joueurs dont les personnages ont déjà terminé leur huit quêtes jouent d'éventuelles quêtes supplémentaires avec des cartes Mode Arcade jusqu'à ce que tous les personnages aient résolu leurs huit quêtes. Ils peuvent ensuite jouer la dernière partie sur la carte n° 11 : The Last Ruin.

VARIANTE AVEC HISTOIRES SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez cette variante si vous voulez avoir plus de quêtes sur la carte et plus de lectures d'histoires. Cela augmente la durée du jeu.

Pendant la mise en place, placez **4 jetons Quête** par joueur sur la carte.

Si vous jouez en **Mode Campagne**, les personnages gagneront plus rapidement de l'expérience. Vous devez donc supprimer trois cartes de votre choix dans la campagne. Par conséquent, il y aura au total sept cartes au lieu de dix.

Si vous jouez en **Mode Personnage**, vous ne jouerez probablement que deux cartes avant que tous les personnages puissent se rendre sur la carte finale n° 11 : The Last Ruin.

VARIANTE LONGUE PARTIE

Utilisez cette variante si vous voulez que la partie dure plus longtemps. Donnez à chaque joueur deux tentes supplémentaires en début de partie. Ces deux tentes sont placées devant la ligne de tentes du haut et chaque joueur doit d'abord placer ces deux tentes avant de pouvoir utiliser les autres.

Cette variante est utile si votre groupe de joueurs se lance de manière agressive sur les cartes Menace durant les parties régulières.

CARTES

1) Glogo Caverns : les terres d'Above and Below.

2) Broken Plains : des terres herbeuses avec de nombreuses ruines à moitié enterrées. Jadis, un roi au coeur de pierre et fou, gouvernait ces terres.

3) Crimson Forest : une forêt avec des arbres au feuillage rouge dans laquelle pousse une fleur blanche étrange.

4) Meteor Mountain : une montagne remplie de cratères et de minerais étranges.

5) Toxic Desert : un endroit très chaud où une bonne partie de l'eau est empoisonnée. Des bêtes massives à tentacules vivent dans des cavernes sous la surface.

RÈGLE SPÉCIALE : quand un joueur arrive sur ou passe par un emplacement avec un symbole Eau, il perd un coeur *parce que l'eau est toxique*.

6) Cloudy Valley : une vallée remplie de nuages jaunes et épais. Sous les nuage, le sol est rocheux, humide et recouvert de mousse. La rumeur dit que les esprits égarés errent dans ces lieux.

7) Dried Sea : une mer desséchée, avec des canyons sablonneux et des îles rocailleuses. Les squelettes de poissons gigantesques gisent là à moitié enterrés.

8) Fire Delta : un volcan en éruption lâche des rivières de roches en fusion à travers un paysage cauchemardesque. La guerre a rattrapé cette terre.

9) Rocktooth Isles : un archipel rocheux dans une mer déchaînée.

10) Mammoth Jungle : une jungle épaisse, chaude, domicile de mammoths géants aux poils courts et bruns avec six yeux.

RÈGLE SPÉCIALE : un joueur qui échoue à construire un camp sur un emplacement avec un symbole de mammoth perd 8 points Voyage à la fin de la partie. *Ces anciens mammoths ont de grandes connaissances du passé et donnent des indices sur la localisation de La Dernière Ruine.*

11) The Last Ruin : l'emplacement caché de la Dernière Ruine, restes de l'Empire Arzien, une civilisation antique et puissante. Contiendra-elle les désirs les plus grands du coeur ou d'autres choses très différentes ?

Mode Campagne : "BOSS" DE LA DERNIÈRE RUINE

Quatre puissants bandits se sont frayés un chemin jusqu'à la Dernière Ruine pour pouvoir utiliser sa puissance légendaire et gouverner le monde ! Les joueurs doivent les arrêter au risque de voir le monde partir une fois de plus en guerre.

RÈGLES SPÉCIALES pour la CARTE n° 11 : au début de la session, placez les quatre carte Boss à côté du plateau de jeu. A 3 joueurs, retirez "Zag the Treasure Hunter" et placez-le dans la boîte. A deux joueurs, retirez "Zag the Treasure Hunter" et "Captain Shreya" et placez-les dans la boîte.

Durant la partie, lors de la résolution d'une menace, le joueur peut utiliser la première carte Menace de la pioche Menace normalement OU décider de combattre des cartes Boss disponibles.

Si le joueur gagne contre le Boss, il récupère la carte Boss. En fin de partie, il gagne, comme récompense, les points Voyage inscrits dessus. Le joueur place sur la carte une tente comme si c'était une menace normale. Quand un joueur gagne contre un Boss, il lit immédiatement dans le livre d'histoires le paragraphe indiqué sur la carte.

Si un des Boss reste en jeu à la fin de la partie, tous les joueurs perdent. Si les joueurs échouent, ils peuvent répéter la session jusqu'à ce qu'ils réussissent.

Crédits

Game Design: Ryan Laukat

Illustration: Ryan Laukat

Storybook Writing: Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert, Malorie Laukat

The Near and Far Development Team: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick, Craig Knight

Playtesters: Malorie Laukat, Brenna Asplund, Craig Knight, Brandon Laukat, Andrew Frick, Daniel Peckham, Rick George, Tim Fowers, David Short, Seth Jaffee, Robert Schiewe, Alf Seegert, Barbara Allen, Matt Allen, Mike Risly, Ryan Dalton, August Larson, Brandon Crowthers, Conan Gustafson, Aaron Gustafson, Steven Stroup, Matthew Holmes, Bryan O'Daly, Travis Cooper. A huge thanks to everyone who helped with the development of this game, especially the Kickstarter backers that made all of this possible!

Copyright 2017 Red Raven Games

Traduction "libre" : Jean Dorthé

INDEX

groupe Actif	9, 15, 18
Ville Avancée	36
Aventure	19-25
Aventurier	15, 18, 24
Mode Arcade	5, 10, 23, 29
Carte Artéfact	12, 26, 33
Bannières	15, 26, 27
Construire un Camp	24
Mode Campagne	5, 9, 13, 23, 29, 31
Mode Occasionnel	4, 9, 23, 29
Chefs	27, 28
Carte Personnage	13, 31-32
Mode Personnage	5, 9, 13, 23, 29, 32
Choix	21-23
Pièce	9, 15, 2, 26
Combat	18, 20, 22
Matériel	6-7
Ville de Jour	36
Difficulté	21-22
Draft	12
Duel	17
Ville Crépuscule	8
Point d'expérience	13, 31-32
Faction	15, 18, 26, 28
Bannière Faction	15, 27
Ferme	16
1 ^{ère} Aventure	4, 29
Nourriture	15, 16, 26
Action Gratuite	26
Fin de Partie	28
Modes de jeux	4-5, 9, 23, 29
Gemme	9, 15, 24, 26, 28
Magasin Général	16
Coeurs	14, 17, 18, 19, 24
Prison	17, 36
Point Voyage	14, 26, 28
Quitter la Ville	19
Mine	17, 36
Modes	4-5, 9, 23, 29
Mouvement	18, 19
Hutte Mystique	16, 36
Oiseau Porteur	16, 18
Groupe	9, 15, 18
Plateau de Joueur	18
Quête	21-23, 31-32, 35
Recruter	15
Réputation	14, 36
Récompense	21-23
Saloon	15
Scorer	28
Mise en Place	8-11
Habileté	18, 21-22
Emplacement	19, 21, 24
Étables	16, 36
Livre d'Histoires	21-23, 35, 39
Épée	18, 20
Talents	13
Menace	20, 28
Ville	15-16, 36
Hôtel de Ville	15
Route commerciale	24, 25, 28
Carte Trésor	18, 21
Visiter la Ville	15-17
Carte Monde	22

TOUR D'UN JOUEUR

Actions d'un Joueur

Choisir une action par tour.

Visiter la Ville

Visiter un bâtiment en Ville et réaliser l'action qui correspond.



Partir en Aventure

1. En quittant la Ville, organiser son groupe actif, réinitialiser ses coeurs et placer son personnage sur l'icône Ville de la carte.

2. Se déplacer, tenter une quête et/ou construire un camp (dans cet ordre).

Action Gratuite : acheter un Artéfact

peut-être fait à n'importe quel moment du tour d'un joueur, peut être fait plus d'une fois par tour.

SYMBOLES



Habileté : +1 au lancé de dé d'Habileté. Aussi utilisée dans la Mine et la Ferme.



Combat : +1 aux duels, pour combattre une menace et aux lancés Combat de quêtes.



Mouvement : +1 mouvement.



Prudence : si dans le groupe, ignorez les menaces.



Recherche : +1 pièce/gemme quand vous construisez un camp.



De la Ville à la carte : cela vous rappelle de réinitialiser vos coeurs en quittant la Ville. Ne s'applique que si vous quittez la Ville. Note : cet emplacement correspond à un emplacement occupé pour les symboles Menace ou Trésor.



Point Voyage : vous devez avoir le plus de points Voyage en fin de partie.



Réputation : une condition pour acheter certaines cartes Artéfact.



Coeur : représente le moral et l'énergie. Utilisé pour construire des camps, se déplacer par-dessus des emplacements vides et augmenter les lancés de dés.