

The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy landscape. In the foreground, a character with a red hat and a staff stands on a dark, rocky path that leads into a large, arched stone structure. The path is flanked by tall, weathered stone pillars. In the distance, there are snow-capped mountains and a bright blue sky. The overall style is that of a classic fantasy adventure game.

CALL TO Adventure

Règles de Jeu



1-4
JOUEURS



AGES
13+



30-60
MINUTES

Designed By Chris
& Johnny O'Neal

Le petit écuyer devient un chevalier de légende. Une orpheline revendique son droit de naissance en tant que reine du royaume. Un noble devient justicier lorsque ses parents sont tragiquement tués. Les histoires changent, mais les thèmes sont intemporels... et le voyage de chaque héros commence par un Appel à l'Aventure !

Dans Call to Adventure, les joueurs s'affrontent pour créer des héros fantastiques. En voyageant de votre humble origine à votre destin épique, vous gagnerez des traits, affronterez des défis et grandirez dans vos compétences. Chaque joueur construira un personnage et racontera une histoire, mais un seul deviendra le plus grand héros !



**Call to Adventure – 1^{ère} Edition révisée ; 1^{ère} Impression
Traduit en français par Samuel Debethune - Version 1.05**

Tous les droits sont réservés. Imprimé en chine. La reproduction de ce manuel sous quelque forme ou support que ce soit est autorisée pour un usage non commercial uniquement.

Le titre et le logo de Call to Adventure sont des marques de commerce ; Brotherwise Games, LLC, 2018.

© 2018 par Brotherwise Games, LLC.

Publié en 2018 par Brotherwise Games, LLC ; Torrance, CA.

Retrouvez-nous sur le World Wide Web à l'adresse brotherwisegames.com.

CALL TO Adventure

Contenus



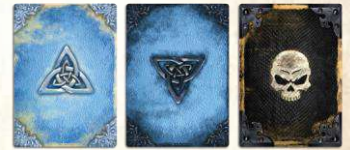
45 Cartes Personnages

15 Origine • 15 Motivation • 15 Destin



92 Cartes d'Histoire

29 Acte I • 32 Acte II • 30 Acte III



44 Cartes Héros & Anti-Héros

22 Héros • 22 Anti-Héros

12 Cartes Solo / Co-Op



4 Plateaux Joueurs

Avec 4 marqueurs Héros

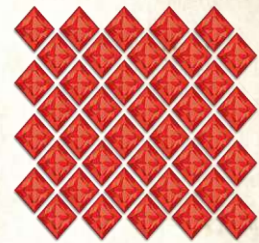


24 Runes

3 Force • 3 Dexterité • 3 Constitution

3 Intelligence • 3 Sagesse • 3 Charisme

3 Runes Principales • 3 Runes Sombre



40 Jetons d'Expérience

Vue d'ensemble

Dans Call to Adventure, les joueurs font face à des défis et acquièrent des traits au cours de 3 Actes. En chemin, les héros de chaque joueur gagneront des points de Triomphe pour les victoires, des points de Tragédie en suivant un chemin plus sombre et des jetons d'Expérience quand ils échoueront.

À la fin du 3ème Acte, le joueur avec le score de Destin le plus élevé est le gagnant !

Triomphe () + Tragédie () + Expérience () = Destin

Pour plus de détails sur le calcul de votre score de Destin, voir Fin de Partie (pg. 8)

Mise en Place de la Partie

Avant de commencer la partie, sortez et triez tous les composants du jeu, mélangez les decks et préparez l'espace de jeu. Pendant la mise en place, chaque joueur commence à créer un personnage.

1. Distribuez les Cartes

Distribuez 6 cartes de Personnage à chaque joueur :

- 2 Origines (marron avec bronze)
- 2 Motivations (bleu avec argent)
- 2 Destins (rouge avec or)

Chaque joueur choisit une de chaque à garder, puis retire le reste de la partie.

Si vous jouez pour la première fois, distribuez à chaque joueur une carte Personnage de chaque type.







Distribuez à chaque joueur une carte Héros pour former sa main de départ. Celles-ci doivent rester cachées. Enfin, donnez à chaque joueur trois jetons Expérience.

2. Révélez votre Personnage

Vos 3 cartes de personnage constituent l'**Histoire** de votre héros. Placez votre Origine choisie à gauche (face visible), votre Motivation au milieu (face visible) et votre Destin à droite (face cachée, mais vous pouvez regarder la vôtre à tout moment). Votre Histoire grandira au cours du jeu et comprendra :

- Combien de runes de Compétences vous avez
- Les points de Triomphe et de Tragédie que vous gagnez au cours de la partie
- Les icônes ou pouvoirs spéciaux accordés par vos cartes de Personnages

Prenez un plateau de joueur et placez-y vos cartes de personnage. L'échelle de Corruption se trouve sur le côté gauche du plateau joueur. Cela représente la moralité et l'innocence de votre personnage. Pendant la configuration du jeu, placez l'indicateur de votre Héros au troisième niveau de l'échelle, indiquant que votre Héros est neutre. Chaque fois que vous gagnez une  (icône de Corruption), descendez l'indicateur d'un niveau. Chaque fois que vous gagnez une  (icône de Vertu), montez-le d'un niveau. Votre position sur l'échelle de Corruption détermine si vous pouvez , jouer des cartes  ou  , lancer des runes Sombres et influe sur votre score final.

Exemple de Jeu : Tableau Histoire

Quand Suzanne reçoit ses 6 cartes Personnages, elle choisit de garder *Hunter* comme son Origine, *Bound by Honor* comme Motivation, et *One With Nature* en tant que son Destin caché. Elle les place sur son tapis de jeu, place son indicateur de corruption au niveau de départ, et se prépare à jouer !

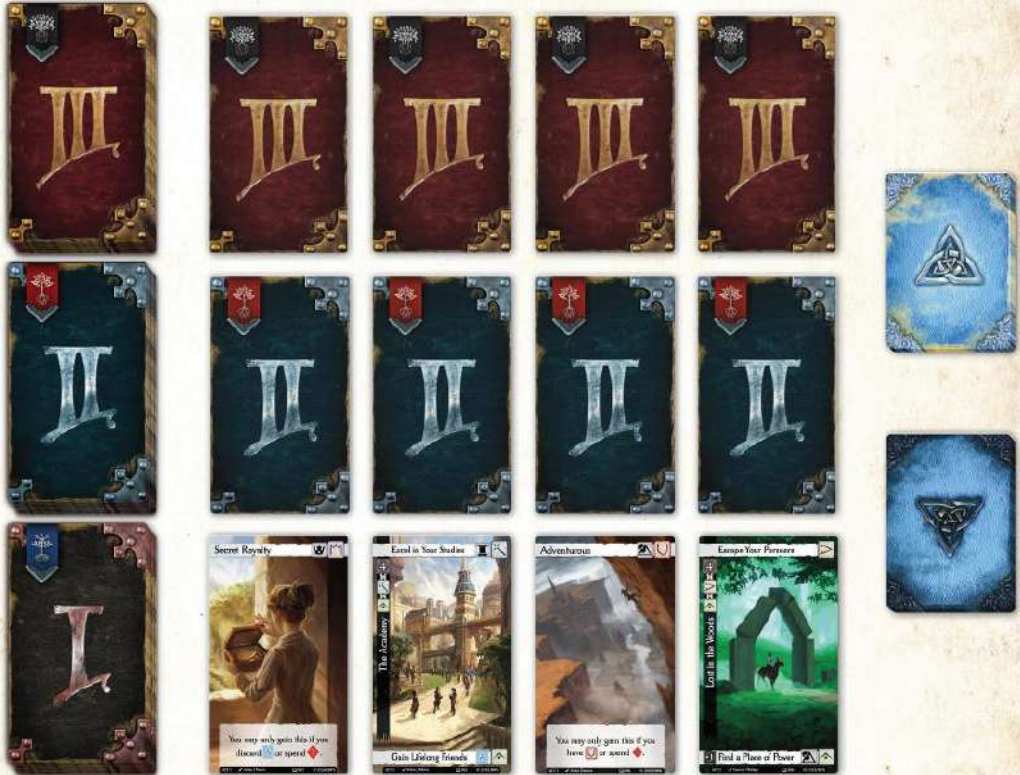


3. Préparez les Decks Histoire

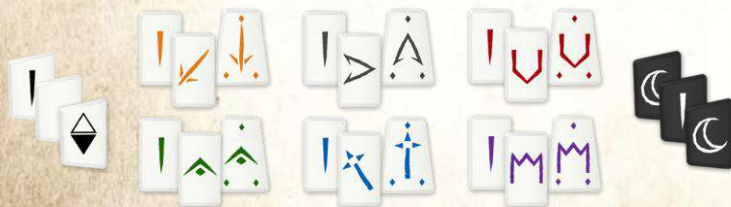
Au centre de la table, installez les trois decks Histoire, le Deck Héros et le Deck Anti-héros. Si vous jouez pour la première fois, nous vous recommandons de retirer les Alliés et les Adversaires des decks histoire (ainsi que leurs cartes associées : *Noble*, *Sole Survivor*, *Vow of Vengeance*, *Heir to the Throne*, *Master of Whispers*, and *Cruel Betrayal*) jusqu'à ce que vous maîtrisiez le jeu. À côté de chaque deck, disposez une rangée de cartes face cachée.

- Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, disposez 4 cartes par Acte (comme indiqué ci-dessous).
- Pour une partie à 4 joueurs, disposez 5 cartes par Acte.

Une fois que le jeu est prêt à commencer, retournez les cartes de l'Acte I face visible.



À portée de main de tous les joueurs, placez le plateau de runes avec les runes Principales, les runes de Compétence et les Runes Sombres. Les pierres runiques sont partagées par tous les joueurs pendant la partie. (Pour plus d'information sur les runes, voir page 5.)



Maintenant vous êtes prêt et le premier tour commence ! Le joueur qui a le plus récemment fini de lire un roman joue en premier.

Traits et Défis

Lorsque vous révélez des cartes d'Acte I, vous verrez deux types de cartes. Les traits, comme *Secret Royalty* et *Adventurous*, n'ont qu'un seul « chemin » à suivre. Un trait peut être obtenu si vous remplissez ses conditions (voir page 4).

Les défis, comme *The Academy* et *Lost in the Woods*, ont deux chemins. Un défi doit être tenté en lançant les runes et est gagné si relevé (voir page 4).

A Chaque Tour

À votre tour, vous pouvez gagner un Trait ou faire face un Défi. Vous pouvez également effectuer d'autres actions (voir page 6), telles que dépenser des jetons d'expérience et jouer des cartes Héros ou Anti-héros.

Gagner un Trait

Les Traits définissent la personnalité de votre personnage, sa profession et ses expériences de vie. Un trait n'a qu'un « chemin ».

Pour obtenir une carte de trait, vous devez simplement remplir les conditions indiquées sur la carte. Lorsque vous gagnez un trait, placez-le sous votre carte Histoire actuelle. En général :

- Les cartes d'Acte I vont sous votre Origine.
- Les cartes d'Acte II vont sous votre Motivation.
- Les cartes d'Acte III vont sous votre Destin.

Laissez le haut de la carte de trait visible. Toutes les runes de Compétences, icônes Histoire ou autres récompenses deviennent une partie de votre Histoire.

Tenter un Défi

Les Défis sont les actes audacieux que votre héros entreprend sur le chemin de la notoriété. Lorsque vous tentez un défi, vous lancez des runes et espérez un bon résultat. Pour faire face à un défi :

1. Évaluez la **difficulté**, indiquée par le nombre sur le côté gauche de la carte.
2. Déclarez le **chemin** que vous allez prendre, indiqué par le haut ou le bas de la carte. Si un chemin a une icône **+1**, la difficulté est augmentée de 1.
3. Rassemblez vos **runes**.
 - Vous pouvez toujours lancer les trois **runes principales**.
 - Ajoutez **une rune Compétence** correspondante pour chaque icône Compétence pertinente que vous avez dans votre histoire. Les runes Compétence sont pertinentes pour un défi si elles sont listées sur le côté gauche de la carte de défi en dessous de la difficulté (voir exemple en haut de la page 6).
 - Si vous dépensez des jetons Expérience (◆), vous pouvez ajouter des **runes Sombres** (voir page 5).
4. Appliquer les **effets de carte**, tels que les cartes Héros ou Anti-héros (voir page 6).
5. Une fois que vous êtes prêt, **lancez les runes** !
6. Si le résultat est **égal ou supérieur** à la difficulté, vous relevez le défi. Gagnez la carte en la plaçant sous votre carte de Personnage actuelle avec le haut ou le bas de la nouvelle carte visible (selon le chemin que vous avez pris).
7. Si vous **échouez** à un défi, **défaussez-le de la table** et obtenez un jeton Expérience (◆).

À chaque fois que vous gagnez ou défaussez une carte de la table, remplacez-la par une autre carte de ce deck Acte. Dans les rares cas où vous n'avez pas d'options valables (par exemple, quatre traits dont vous ne pouvez remplir les prérequis), vous pouvez défausser et remplacer une carte visible sans payer son coût de Voyage.

Exemple de jeu : Gagner un Trait

À son premier tour, Suzanne dépense un ◆ pour gagner *Adventurous*. En le plaçant sous sa carte d'origine, elle gagne une icône Histoire et une icône U (Constitution) !





Lire les Runes


Dans Call to Adventure les runes donnent l'élément de chance, mais vous pouvez améliorer les chances en construisant les Compétences de votre héros. Lorsque vous « lancez les runes », vous les jetez sur la table pour voir quels côtés sont face visible.

Les Runes Principales


Vous lancez ces trois runes à chaque défi.


 Ajouter 1 à n'importe quel défi


 Ajouter 0



 Ajouter 0 et piocher une carte Héros ou Anti-héros

Les Runes Sombres

Jusqu'à trois fois par tour (avant de tenter un défi), vous pouvez dépenser  pour ajouter une rune Sombre à votre lancer.



 Ajouter 2 à n'importe quel défi et descendre votre indicateur de Corruption de 1 niveau



 Ajouter 1 à n'importe quel défi



Méfiez-vous ! En gagnant de la Corruption, vous perdez la capacité de jouer les cartes Héros. À  vous perdez 4 points de Triomphe et ne pouvez plus dépenser  pour lancer des Runes Sombres.



Les Runes de Capacités



Chaque fois que vous tentez un défi, vérifiez sur votre personnage si vous avez des icônes rune pertinentes pour ce défi. Pour chaque icône que vous avez, vous pouvez lancer une rune de ce type (jusqu'à trois au maximum). **Lorsque vous gagnez votre troisième icône dans une Compétence, alors et seulement alors vous utilisez la rune Spéciale marquée de trois points** (indiquée dans la colonne de droite ci-dessous).



  Ajoute 2 (épée) ou 1 (entaille) à un défi de **Force**



  Ajoute 2 ou 1 à un défi de **Dextérité**



  Ajoute 2 ou 1 à un défi de **Constitution**



  Ajoute 2 ou 1 à un défi d'**Intelligence**



  Ajoute 2 ou 1 à un défi de **Sagesse**



  Ajoute 2 ou 1 à un défi de **Charisme**



  Ajoute 2 à un défi de **Force** ou ajoute 0 et gagne un jeton Expérience

  Ajoute 2 à un défi de **Dextérité** ou ajoute 0 et piochez une carte Anti-héros

  Ajoute 2 à un défi de **Constitution** ou ajoute 0 et gagne un jeton Expérience

  Ajoute 2 à un défi d'**Intelligence** ou ajoute 0 et piochez une carte Héros

  Ajoute 2 à un défi de **Sagesse** ou ajoute 0 et piochez une carte Héros

  Ajoute 2 à un défi de **Charisme** ou ajoute 0 et piochez une carte Anti-héros

Exemple de Jeu : Relever un défi

1 Ce défi a une difficulté de 4. Il vous permet de lancer toutes les runes de Dextérité et de Sagesse que vous avez.

Avant de lancer des runes, vous devez déclarer le chemin que vous prenez. Dans ce cas, disons « *Find a Place of Power* ». Cela ajoute +1 à la difficulté

2 En regardant votre personnage, vous voyez que vous avez trois icônes de compétences pertinentes. Vous pouvez lancer une rune de Dextérité et deux runes de Sagesse !

3 Vous ajoutez toujours vos runes compétence pertinentes aux runes principales. Ne prenant aucun risque, vous payez également pour lancer une rune Sombre. Et les résultats sont ...

Ajoutez 0

Piochez une carte Héros ou Anti-héros

Ajoutez 2

1 pour chaque

Ajoutez 2 et gagnez

Adventurous Hunter

Bound by Honor

Find a Place of Power

Lost in the Woods

Escape Your Pursuers

Whenever one of your runes shows a result of [Dextérité] or [Sagesse], gain [Dextérité] or [Sagesse].

When you overcome a challenge by 1 or less, gain [Dextérité].

During a challenge, if at least one of your runes shows a result of [Dextérité] or [Sagesse], gain [Dextérité] or [Sagesse].

Once per turn, you may spend [Dextérité] to gain +1 until end of turn.

Votre résultat total est 7 ... 2 de plus que nécessaire pour relever le défi !

Cachez « *Lost in the Woods* » sous votre carte d'origine avec « *Find a Place of Power* ». Vous avez gagné une icône Histoire et une icône supplémentaire de Sagesse !

Les Autres Actions

En plus de gagner un Trait ou faire face à un défi, vous pouvez également faire les actions suivantes :

- **Voyage** : une fois par tour, vous pouvez dépenser [Dextérité] pour défausser une carte sur la table et la remplacer par une autre carte du même deck. Si un défi avec un Allié est défaussé, l'allié l'est également.
- Utilisez un autre effet de carte (voir ci-dessous).
- Jouer une carte **Héros** ou **Anti-héros** (voir page 7).

Vous pouvez faire autant de ces actions que vous en avez de disponible.

Les Autres Effets de Carte

En plus des cartes Héros et Anti-héros, d'autres cartes ont des effets que vous pouvez activer pendant votre tour. Les effets et leurs coûts sont décrits dans le texte relatif à la capacité de la carte.

- De nombreuses **Origines** permettent d'obtenir des Jetons d'Expérience.
- De nombreuses **Motivations** offrent un moyen de dépenser de l'Expérience pour gagner un avantage.



Cartes Héros et Anti-Héros

Chaque fois que vous gagnez une icône \triangle , ou acquérez un Chemin avec \triangle , piochez une carte **Héros**. Lorsque vous gagnez une icône \blacktriangledown , ou acquérez un Chemin avec \blacktriangledown , piochez une carte **Anti-héros**. Lorsque vous obtenez un résultat de \blacklozenge , vous pouvez choisir l'un ou l'autre.

Votre position sur l'échelle de Corruption indique si vous pouvez jouer des cartes Héros, des cartes Anti-héros ou les deux. Par exemple, si votre position sur l'échelle comprend une icône de \triangle , vous pouvez jouer des cartes Héros, mais pas des cartes Anti-héros. Vous commencez le jeu capable de jouer les deux types de cartes.

La plupart des cartes Héros et Anti-héros spécifient quand elles peuvent être jouées. Sinon, elles peuvent être jouées à tout moment. Leurs effets peuvent même interrompre les actions des autres joueurs, prenant effet dans le sens inverse de celui dans lequel elles sont jouées.

Après l'effet d'une carte Héros ou Anti-héros, placez-la face visible devant le tableau de votre personnage. À la fin de la partie, ajoutez à votre score la valeur de Triomphe ou de Tragédie de toutes les cartes jouées.



Finir votre Tour

Une fois que vous n'avez plus d'actions à faire, le jeu passe au joueur suivant. Au cours de la « Fin du Tour, » mettez fin à tous les effets de cartes Héros, cartes Anti-héros, et les autres cartes puis piocher une nouvelle carte pour remplacer toutes celles que vous avez prises ce tour sur le plateau.

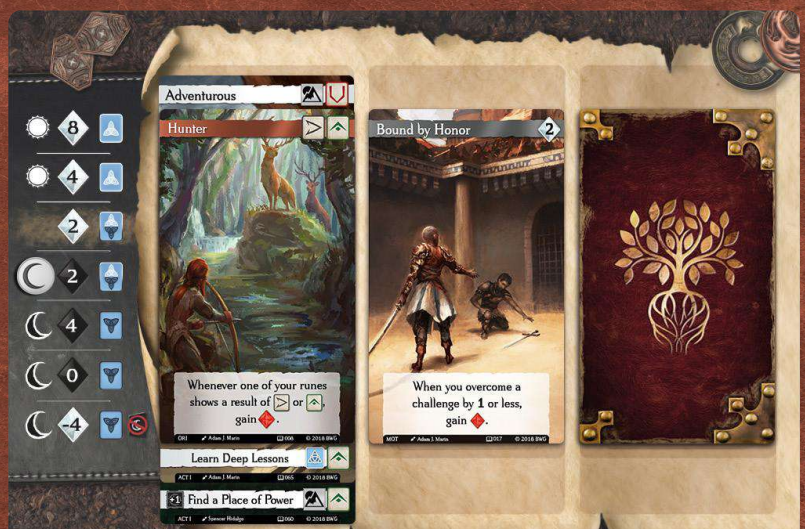
Finir un Acte

- Lorsque vous avez placé au moins trois cartes de trait ou de défi sous votre Acte actuel, vous devez mettre fin à cet Acte. Vous ne pouvez plus acquérir de traits ou faire face aux défis de cet Acte.
- Au début de votre tour, si vous êtes le premier joueur à avoir trois cartes d'un Acte, révélez la rangée suivante de cartes.
- Tous les joueurs peuvent gagner ou faire face aux cartes Histoire de tout Acte révélé, mais vous devez toujours placer trois cartes sous votre carte de personnage actuelle avant de remplir la carte de personnage suivante.

Ex : Mettre fin à l'Acte I

Au cours de l'acte I, Suzanne a acquis un trait de caractère et a relevé deux défis. Elle est prête à avancer ! Dans l'Acte II, les cartes qu'elle gagne seront placées sous sa carte de Motivation, *Bound by Honor*.

Si Suzanne est le 1^{er} joueur à avoir terminé l'Acte I, elle révèle 4 cartes de l'Acte II. Maintenant, n'importe quel joueur peut gagner ces cartes.



Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur a gagné trois cartes sous sa carte Destin, son Acte final est terminé. **Chaque autre joueur peut jouer un dernier tour.** C'est le moment de la « fin du jeu ».

- Pour déterminer le gagnant, chaque joueur doit révéler sa carte de Destin, puis :
- Ajoutez tous les points de Destin visibles sous vos cartes de Personnage, en ajoutant les points de Triomphe (♦) et Tragédie (◆) ensemble.
- Ajoutez les points que vous avez gagnés avec les icônes Histoire (voir page 9).
- Ajouter un point pour chaque jeton Expérience non dépensé (◆) que vous possédez.
- Chaque carte de Héros que vous avez jouée vaut 1, quel que soit votre niveau de Corruption
- Chaque carte Anti-Héros que vous avez jouée vaut 1, quel que soit votre niveau de Corruption
- Ensuite, ajoutez tous les points de Triomphe ou de Tragédie obtenus à partir de votre position sur l'échelle de Corruption. (Les points de l'échelle de Corruption ne sont pas cumulatifs.)
- Enfin, gagnez des points de votre carte Destin, en fonction des exigences que vous avez remplies.

Après avoir appliqué tous les modificateurs, le joueur avec le score de Destin le plus élevé est le gagnant.

Pour conclure le jeu, chaque joueur raconte son histoire ! Décrivez comment les cartes Personnage et Histoire de votre héros s'allient parfaitement ... comment ils ont émergé d'Origines modeste, ont suivi leur Motivation et ont réalisé leur Destin.

Que vous ayez gagné ou non, vous avez, espérons-le, créé un personnage mémorable !

Exemple de jeu: Fin de Partie

À la fin du jeu, Suzanne voit qu'elle a 17 Triomphe et 2 Tragédie imprimées sur ses cartes Histoire et Personnage. Ses cinq icônes Histoire Nature correspondantes ajoutent 8 autres Destin (voir page 9). Ses jetons Expérience ajoutent 2 autres Destin et ses cartes Héros et Anti-Héros jouées valent respectivement 2 points Triomphe et 1 Tragédie.

Sans icône Force, elle ne remporte pas les 5 Triomphe de son Destin, mais elle récupère les 5 autres Triomphe pour chacune des icônes Histoire « Nature ». Enfin, elle obtient 4 Tragédie pour sa position finale sur le traqueur de Corruption. Le score final de Destin de Suzanne est de 41... un résultat solide ! Il est temps de raconter l'histoire de son héros !



Les Icônes Histoire

Au fur et à mesure que vous construisez l'histoire de votre héros, choisir certains chemins peut vous donner des points bonus à la fin de la partie. Les six icônes Histoires sont la Divinité, la Justice, la Nature, les Arcanes, la Royauté et l'Infamie :



Gagner plus d'une copie d'une icône Histoire vous donnera des points supplémentaires de Destin à la fin de la partie. Pour chaque ensemble que vous collectez, ajoutez un bonus en fonction du nombre d'icônes correspondantes. Tous les ensembles d'icônes Histoire sont marqués de la même manière, s'ajoutant directement à votre score de Destin à la fin de la partie :



Développer le jeu

Une fois que vous avez maîtrisé les traits et les défis, ajoutez Alliés et Adversaires à votre jeu !

Les extensions futures introduiront de nouveaux mondes et genres, mais cette base comprend également deux nouveaux types de cartes pour améliorer le jeu et la narration :

Les Alliés

Les cartes Allié sont mélangées dans les decks Histoire Acte I et Acte II. Quand un allié est révélé, le joueur actif doit choisir un Défi et placer l'allié dessous. Ce défi a maintenant **+1**. Les alliés ne peuvent pas être assignés à des traits. Un défi ne peut contenir qu'un seul allié. S'il n'y a pas de défi valable lorsqu'un allié est révélé, jetez-le.

Lorsque vous surmontez un défi qui tient un Allié, placez-le face visible devant le tableau de votre Personnage. La plupart des cartes Allié ont des pouvoirs qui vous permettent de dépenser **♦** ou de sacrifier l'Allié (déplacez-le vers la pile de défausse) pour déclencher des effets bénéfiques.



Les Adversaires

Les cartes d'Adversaire sont mélangées dans les decks Act II et Act III. Un Adversaire est un type spécial de défi avec un seul chemin : vaincre cet Adversaire. Contrairement aux défis ordinaires, les cartes Adversaire ont des pouvoirs qui affectent le jeu. Ces effets doivent être notés lorsque l'Adversaire est révélé.


Sinon, toutes les règles relatives aux défis s'appliquent aux Adversaires. Pour faire face à un Adversaire à votre tour, lancez les runes appropriées. Si vous réussissez, rangez-le sous votre carte Personnage, en gardant ses récompenses visibles.

Les Variantes : Jeu Solo et Co-Op

Alors que les règles fondamentales de Call to Adventure se concentrent sur le multi-joueurs compétitif, elles sont également conçues pour le jeu en solo et en coopération !


Installation

La préparation d'une partie en solo ou en coopération suit les règles de jeu classiques (voir pages 2 et 3), avec les exceptions suivantes :

- **Choisissez un Adversaire** : mettez de côté toutes les cartes d'Adversaire, puis sélectionnez-en une au hasard comme Adversaire.
- **Commencez la Quête de l'Adversaire** : choisissez la carte de Quête de l'Adversaire qui correspond à l'Adversaire sélectionné, ainsi que la carte Evolution de l'Adversaire.
- **Équipez l'adversaire** : mettez de côté toutes les cartes Anti-héros marquées d'une icône . Celles-ci forment le deck spécial de l'Adversaire.
- **Conditions de victoire** : insérez la carte de Victoire double face sous l'Adversaire, en révélant la portion de la carte appropriée pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs.



Placez l'Adversaire, les Quêtes de l'Adversaire et les decks spéciaux face visible face à vous. Les capacités en cours des cartes s'appliquent jusqu'à la fin du jeu.

Jouer les Cartes de l'Adversaire

Chaque fois que vous lancez les runes principales et obtenez un résultat de  :

1. Piochez une carte Héros ou Anti-héros pour vous-même, comme d'habitude.
2. Révélez la carte du dessus du deck spécial de l'Adversaire.
3. Appliquez les effets de la carte immédiatement (ou, si la carte doit être jouée après un Défi, appliquez-la à ce moment-là). Si la carte nécessite un choix, le joueur actif choisit.
4. Si la carte n'est pas pertinente (comme *Cruel Betrayal* quand aucun allié n'est en jeu), ignorez-la et défaussez-la.

Vaincre l'adversaire

L'Adversaire gagne quand il atteint son objectif d'Expérience, indiqué sur la carte des Conditions de Victoire :  pour le jeu en Solo, +  pour chaque joueur supplémentaire.

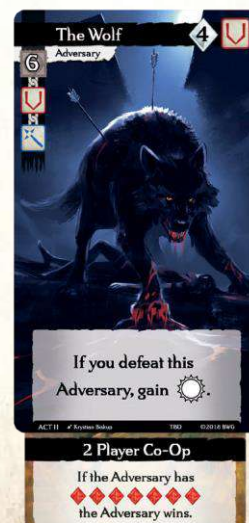
Dans une partie en Coopération, chaque fois que vous jouez une carte Héros ou Anti-héros avec "vous" comme cible, vous pouvez choisir "n'importe quel joueur" comme cible.

Deck de l'Adversaire

Le deck spécial de l'adversaire comprend les cartes anti-héros :

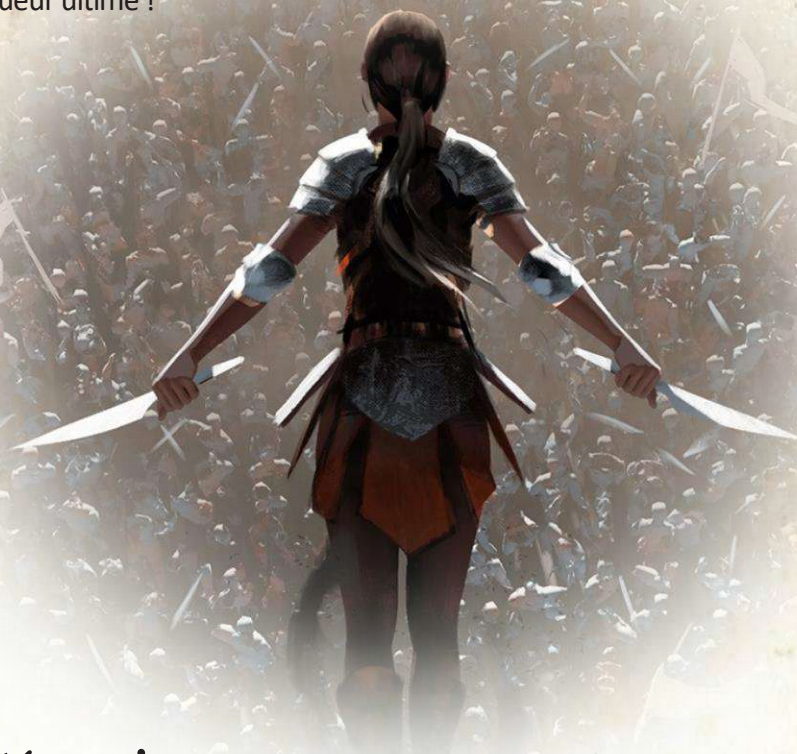
- Cruel Betrayal
- Dark Lord's Champion
- Harsh Lesson
- Instill Fear
- Tap into Darkness
- Sabotage

À la fin de chaque tour, défaussez-vous de la carte Anti-héros révélée. Quand le deck spécial est à court de cartes, mélangez les cartes défaussées et commencez un nouveau jeu.



Vous ne pouvez pas tenter le défi Adversaire avant votre dernier tour. Une fois que chaque joueur a gagné huit cartes Histoire, leur dernier tour doit être utilisé pour faire face à l'Adversaire. Une fois vaincu, placez l'Adversaire sous votre carte Destin.

Dans une partie en Coopération, lorsqu'un joueur bat l'adversaire, chaque joueur peut effectuer un dernier tour. Tous les joueurs gagnent si l'Adversaire est vaincu, mais le joueur avec le plus grand Destin est le vainqueur ultime !



Probabilité runique

Le système de runes de Call to Adventure étant unique, il peut être utile de comprendre les probabilités impliquées. Voici un aperçu des valeurs minimale, moyenne et maximale pour les combinaisons courantes de runes principales plus les runes Compétences / Sombres :

Runes	Exemple	Minimum	Moyenne	Maximum
Runes Principales seulement (CR)		0	1.5	3
CR + 1 Sombre ou Rune Capacité		1	3	5
CR + 2 Sombre ou Runes Capacité		2	4.5	7
CR + 2 Sombre ou Runes Capacité		3	6	9
CR + 3 Sombre ou Runes Capacité		4	7.5	11
CR + 4 Sombre ou Runes Capacité		5	9	13

Chaque **runes Compétence ou Sombre** additionnelle ajoute +1,5 en moyenne à votre tentative.

Chaque rune Spéciale (la 3ème rune de chaque ensemble de Compétences) ajoute une moyenne de +1 à votre tentative.

FAQs

Si je gagne une rune Compétence, est-ce que je la garde même si un autre joueur la gagne à son tour ?

Non. Les runes Compétence disponibles de votre personnage sont définies par les icônes visibles dans votre tableau de personnage. À votre tour, lorsque vous faites face à un défi, vous avez accès à n'importe quelle des pierres de runes qui correspondent à vos icônes de Compétences et qui sont pertinentes pour le défi. Les joueurs partagent les pierres de runes et les utilisent à tour de rôle.

Suis-je autorisé à avoir plus de trois icônes de runes dans une Compétence ?

Oui. Bien que vous ne puissiez lancer qu'un maximum de trois runes par Compétence, vous êtes autorisé à continuer à obtenir des icônes de runes dans le cadre de votre tableau Personnages. Par exemple, si votre Destin est *Wise Master*, gagner une quatrième rune Sagesse vous aiderait à gagner un Triomphe supplémentaire à la fin de la partie.

Si je joue une carte Héros ou Anti-Héros pour aider à relever un défi, puis-je la jouer après que les runes ont été lancées ?

Si une carte Héros ou Anti-héros a des restrictions de temps, elles sont spécifiées sur la carte. Quand une carte spécifie son timing, voici ce que cela signifie :

- "Avant de tenter un défi" signifie que vous devez jouer la carte avant de lancer des runes.
- "Lorsque vous faites face à un défi" (ou "comme un adversaire fait face à un défi") signifie que vous pouvez jouer la carte après avoir lancé des runes, avant que la tentative ne soit résolue.

Certaines cartes font spécifiquement référence à un défi tenté ou terminé, et doivent être jouées une fois le défi résolu.





Lorsque je tente un défi, est-ce que je peux seulement ajouter les runes Compétence du chemin que je choisis ?

Non, vous pouvez ajouter toutes les runes Compétences listées à gauche du défi (généralement deux capacités, parfois une).




Lors d'un défi, si j'obtiens le résultat de , quand puis-je piocher la carte Héros ou Anti-héros ?

Vous pouvez le piocher immédiatement. Si c'est une carte qui peut être jouée « Lorsque vous faites face à un défi », vous pouvez la jouer avant que le défi ne soit résolu.

Comment l'échelle de Corruption affecte-t-elle mon score de Destin ?

Au début du jeu, votre héros est neutre. Si vous gagnez , vous montez d'un niveau sur l'échelle. Si vous gagnez , vous descendez d'un niveau sur l'échelle. Devenir un « héros tragique » et embrasser votre côté obscur peut rendre votre personnage intéressant... vous gagnez 4 points de Tragédie à . Mais méfiez-vous... Si vous gagnez , vous avez franchi la limite dans l'infamie, et votre score final de modificateur est 0. Allez jusqu'au bout et vous obtiendrez une pénalité ! Ces valeurs ne sont pas cumulatives. Vous ne comptez que votre position finale sur l'échelle de Corruption.

Que se passe-t-il si je gagne plus de trois Corruption ?

Si vous gagnez quatre Corruption () , vous ne pouvez plus gagner ni lancer de runes Sombres (sauf si une carte Anti-héros vous le permet spécifiquement). Si vous êtes capable de supprimer la Corruption (en gagnant ) , vous revenez .

Comment les nouvelles cartes Histoire sont-elles révélées pendant le jeu ?

A votre tour, lorsque vous gagnez un trait ou que vous relevez un défi, vous l'ajoutez à votre tableau Histoire (ou mettez le défi dans la pile de défausse, si vous avez échoué). Avant d'effectuer toute autre action, vous révéléz la carte suivante du paquet et placez-la face visible à côté de ce deck Histoire.

Que se passe-t-il si l'un des decks est à court de cartes ?

Si l'un des decks est à court de cartes, prenez toutes les cartes défaussées et mélangez-les dans leurs decks respectifs. Si toutes les cartes Héros ou Anti-héros sont jouées ou entre les mains des joueurs, aucune autre carte de ce type ne peut être piochée.

Si un autre joueur a révélé des cartes de l'Acte II mais que j'ai moins de trois cartes sous mon Origine, puis-je essayer de gagner des cartes de l'Acte II ?

Oui. Dès qu'une carte est révélée, tous les joueurs y ont accès. Par exemple, si vous parvenez à relever un défi de l'Acte II lorsque vous avez deux cartes sous votre Origine, vous cacherez ce défi de l'Acte II sous votre Origine, PAS sous votre Motivation. Cela peut aider les joueurs à rattraper leur retard en termes de points, mais comporte un risque : les défis d'un Acte supérieur ont tendance à être plus difficiles.

Les cartes Héros et Anti-Héros jouées font-elles partie de mon "Histoire" ?

Les cartes Héros et Anti-Héros ne font pas partie de votre "Histoire". Les cartes Destin qui comptent les icônes Triomphe ou Tragédie dans votre "Histoire" ne compteront pas celles de vos cartes Héros ou Anti-Héros.

Quand une carte Héros ou Anti-héros (ou un autre effet de jeu) me fait réessayer un défi que je viens de tenter, dois-je racheter les runes Sombres que je viens de lancer ?

Non, vous ne le faites pas ; toutes les runes Sombres précédemment achetées via Expérience, ou des runes supplémentaires ou des privilèges gagnés avec des cartes Héros ou Anti-héros jouées précédemment peuvent être utilisées lors de la deuxième tentative.

Puis-je ajouter des runes supplémentaires à cette seconde tentative ?

Oui ! Si vous avez des cartes Héros qui vous aideront ou une Expérience à dépenser sur des runes Sombres, vous pouvez les ajouter à une seconde tentative.

Où puis-je trouver plus de réponses et d'informations ?

Visitez www.BrotherwiseGames.com pour des vidéos de Gameplay et une FAQ plus complète. Ou contactez-nous directement via la page Facebook de Brotherwise Games !

Les Remerciements

Graphic Designers : Matt Paquette (Lead), David Pietrandrea, Ryan Printz • **Artists** : Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold, Sean Thurlow • **Development Team**: Matt Gonzalez, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Core Playtesters**: David Baker, David Chang, Bruce Godfrey, Jason Harner, Rob Kalajian, Andy Kaufmann, Joe LeFavi, Jack O'Neal, Matthew Ransom, William Sobel, Patrick Rothfuss, Isaac Stewart, et Susan Velazquez. Merci aussi aux nombreux, nombreux play testeurs public qui nous ont donné leur retour pendant le développement du jeu.

Nous devons tout à nos parents, John et Sandra O'Neal, et à nos conjoints, Victoria et Beverly. Enfin, merci à tous les donateurs de Kickstarter pour avoir permis à ce rêve de devenir une réalité !

CALL TO ADVENTURE




Guide de Démarrage Rapide

Objectif du Jeu

Acquérir des Traits et relever des Défis pour construire le héros avec le score de Destin le plus élevé !

Mise en Place


Mélangez tous les deck, puis :

1. **Distribuez** à chaque joueur 2 cartes Origine, 2 Motivation et 2 Destin, plus 1 carte Héros et    (voir page 2).
2. **Révélez** l'Origine et la Motivation de chaque Héros en laissant son Destin caché (voir page 2).
3. **Préparez** les deck Histoire (voir page 3).


Le joueur qui a récemment terminé la lecture d'un roman commence. Le jeu se poursuit avec chaque joueur prenant son tour.

A votre Tour

Chaque tour, vous pouvez gagner un Trait OU faire face à un Défi.

1. **Gagnez un Trait** si vous remplissez les conditions (voir page 4).
2. **Essayez un défi** en lançant les runes. Utilisez toujours les runes Principales, puis ajoutez toutes les runes Compétences dont vous disposez (voir pages 4-6). Vous pouvez ajouter une rune Sombre pour chaque  que vous payez.

Pendant votre tour, vous pouvez aussi :

- **Voyage** : Payez  pour défausser une carte sur la table et la remplacer par une autre carte du même Deck.
- Jouez des cartes **Héros** ou **Anti-héros** (voir page 7).
- Activez n'importe quelle capacité disponible de vos cartes Personnage et Alliés.



Jetez les Runes

Lorsque vous avez une icône rune dans votre histoire, vous pouvez lancer ce type de rune lorsque vous tentez des défis de ce type (voir page 5).



Finir un Acte

Lorsqu'un joueur a 3 cartes Histoire sous sa carte Histoire actuelle, révéléz l'Acte suivant. Vous pouvez acquérir un maximum de 3 cartes Histoire par carte de Personnage (voir page 7).

Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur a trois cartes sous sa carte Destin, chacun joue son dernier tour. Ensuite, révéléz vos cartes Destins et totalisez le score de chaque joueur pour déterminer le gagnant (voir page 8) !