

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 ledge, looking out over a vast, misty valley. The middle ground features a large, ancient stone archway that frames a view of a distant, snow-capped mountain range. To the left, a portion of a grand, gothic-style cathedral is visible, with its spires reaching towards the sky. The overall atmosphere is one of adventure and exploration in a high-fantasy setting.

CALL TO ADVENTURE

Livret de Règles



1-4
JOUEURS



ÂGE
14+



30-60
MINUTES

Un Jeu de Chris
et Johnny O'Neal

Un modeste écuyer devenant chevalier légendaire. Une jeune orpheline s'avérant être la reine légitime du royaume. Un noble se transformant en justicier suite au meurtre tragique de ses parents. Les histoires changent mais les thèmes sont éternels... et le voyage de tout Héros commence toujours par l'Appel de l'Aventure !

Dans Call to Adventure, les joueurs s'affrontent pour créer des Héros dans un univers fantastique. Sur le chemin allant de vos humbles Origines jusqu'à votre Destin épique, vous gagnerez des Traits, relèverez des Défis et développerez vos Compétences. Chaque joueur construit son personnage et raconte son histoire, mais seul l'un d'entre eux deviendra un véritable Héros !



Call to Adventure

Tous droits réservés. Imprimé en Chine. La reproduction de ce livret de règles sous quelque forme ou medium que ce soit n'est permise qu'à but non-commercial.

Le titre et logo "Call to Adventure" sont Trademark; Brotherwise Games, LLC, 2018.

© 2019 by Brotherwise Games, LLC.

Publié en France par Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA. et La Boite de Jeu SARL, France. Visitez brotherwisegames.com et laboitedejeu.fr

CALL TO ADVENTURE

Contenu



45 Cartes Personnage
15 Origine • 15 Motivation • 15 Destin



91 Cartes Histoire
29 Acte I • 32 Acte II • 30 Acte III



44 Cartes Héros/Antihéros
22 Héros • 22 Antihéros
12 Cartes Solo/Coop.



4 Plateaux Joueur
avec 4 Marqueurs de Corruption



24 Runes
3 Force • 3 Dextérité • 3 Constitution
3 Intelligence • 3 Sagesse • 3 Charisme
3 Runes de Base • 3 Runes Sombres



40 jetons Expérience

Principe du jeu

Dans Call to Adventure, les joueurs relèvent des Défis et acquièrent des Traits au cours de trois Actes. Chemin faisant, leurs Héros vont gagner des points de Triomphe en cas de victoires, des points de Tragédie s'ils empruntent un chemin plus sombre, et des points d'Expérience lorsqu'ils échouent.

À la fin du troisième Acte, le joueur avec le plus haut score de Destin remporte la partie !

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

Pour plus de détails sur le calcul du score de Destin, consultez "Fin de Partie" (p. 8).

Mise en Place du Jeu

Avant de jouer, mélangez chaque paquet de cartes individuellement et préparez la zone de jeu. Durant la mise en place, chaque joueur commence la création de son Personnage.

1. Distribuez les Cartes

Chaque joueur reçoit 6 cartes Personnage :

- 2 Cartes Origine (marron et bronze)
- 2 Cartes Motivation (bleu et argent)
- 2 Cartes Destin (bordeaux et or)

Chaque joueur en choisit une de chaque à garder, et remet les autres dans la boîte.

S'il s'agit de votre première partie, distribuez une seule carte Personnage de chaque type à chaque joueur.





Donnez une carte Héros à chaque joueur, elle forme la main de départ et doit rester secrète. Enfin, chaque joueur reçoit trois jetons Expérience.

2. Révélez votre Personnage

Vos trois cartes Personnage forment l'**Histoire** de votre Héros. Placez son Origine à gauche (face visible), sa Motivation au centre (face visible), et son Destin à droite (face cachée, mais consultable à tout moment). Votre Histoire prendra de l'épaisseur au fil du jeu et comprend :

- Le nombre de Runes de Compétences que vous avez
- Les points de Triomphe et de Tragédie gagnés en cours de jeu
- Les icônes ou compétences spéciales apportées par vos cartes Personnage

Placez vos cartes Personnage sur votre plateau joueur. Sur la partie gauche du plateau se trouve la **piste de Corruption** qui représente la moralité et l'innocence de votre Personnage. Placez votre marqueur de Corruption au troisième niveau de la piste pour indiquer que votre Héros est neutre. Dès que vous obtenez un ☾ (symbole Corruption), baissez le marqueur d'un niveau. Quand vous obtenez un ☀ (symbole Vertu), montez-le d'un niveau. Votre position sur la piste de Corruption détermine les cartes  et  que vous pouvez jouer, et affecte votre score final.

Exemple : plateau joueur

Lorsque Suzanne reçoit ses 6 cartes Personnage, elle choisit de garder *Chasseur* comme Origine, *Lié par l'Honneur* comme Motivation, et *Harmonie avec la nature* comme Destin caché. Elle les dispose sur son plateau joueur et place son marqueur de Corruption au troisième niveau de la piste de Corruption. Elle est désormais prête à jouer !

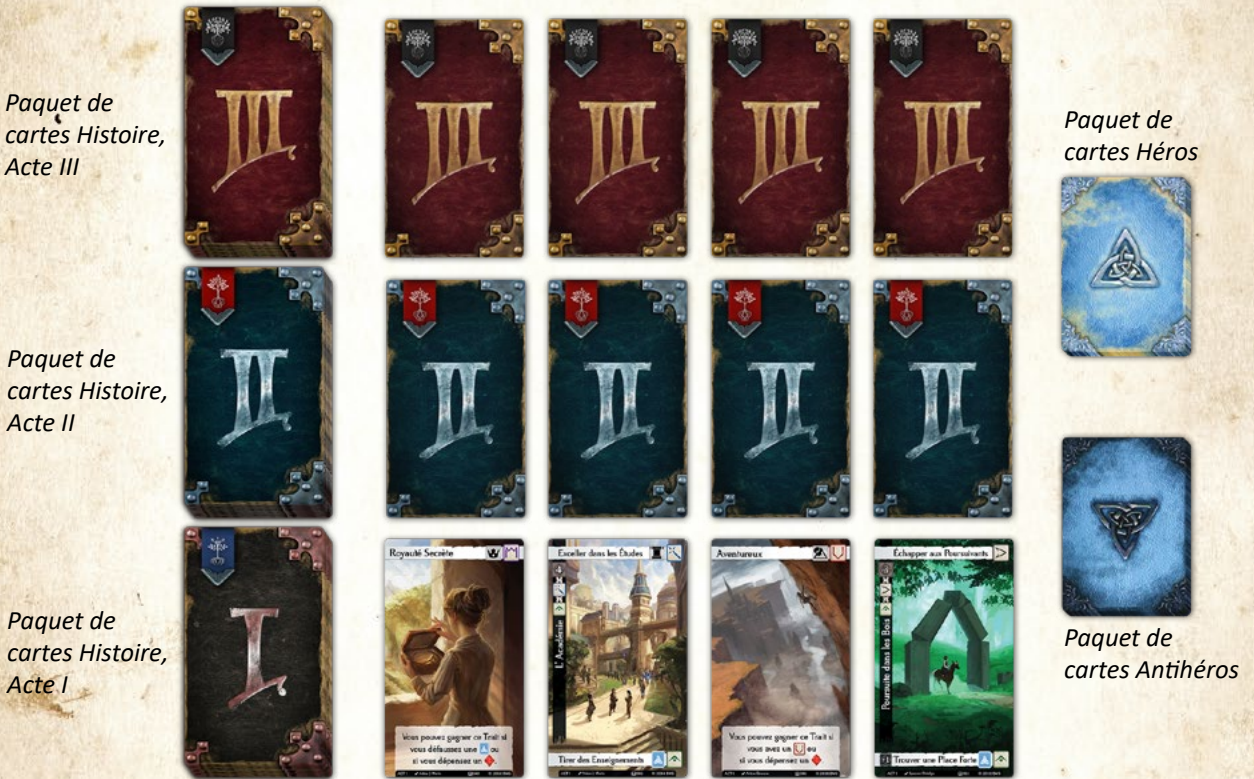


3. Préparez les Paquets Histoire

Au centre de la table, installez les trois paquets de cartes Histoire et les paquets Héros et Antihéros. Pour votre première partie vous pouvez ôter les Alliés et les Adversaires (voir page 9) des paquets de cartes Histoire, et les cartes qui y sont liées : *Noble*, *Unique Survivant*, *Vœu de Vengeance*, *Héritier du Trône*, *Maître des Murmures* et *Cruelle Trahison*, et les ajouter par la suite pour enrichir vos prochaines parties. À côté des paquets, placez des cartes Histoire faces cachées :

- Pour des parties de 1 à 3 joueurs, placez quatre cartes par Acte (comme ci-dessous).
- Pour des parties à 4 joueurs, placez cinq cartes par Acte.

Lorsque la partie commence, révélez les cartes de l'Acte I.



Placez le plateau contenant les Runes à portée de tous les joueurs. Les Runes forment une réserve commune utilisée par tous les joueurs durant la partie (plus de détails sur les Runes en page 5).



Vous êtes prêt à jouer ! Le joueur ayant le plus récemment terminé la lecture d'un roman est désigné premier joueur.

Traits et Défis

En révélant les cartes de l'Acte I vous remarquerez deux types de cartes. Les Traits, comme *Royauté Secrète* et *Aventurieux*, ont une seule "voie" à suivre. Un Trait peut être gagné en remplissant ses prérequis (voir page 4).

Les Défis, comme *L'Académie* et *Poursuite dans les Bois*, ont deux voies possibles. Un Défi se relève en lançant les Runes. La carte est uniquement remportée en cas de succès (voir page 4).

Un Tour de Jeu

À votre tour, vous pouvez gagner un Trait ou relever un Défi. D'autres actions sont possibles comme dépenser des jetons Expérience ou jouer des cartes Héros ou Antihéros (voir page 6).

Gagnez un Trait

Les Traits représentent la personnalité, la profession et les expériences de vie de votre Personnage. Un trait a une seule "voie" possible.

Pour gagner une carte Trait, il suffit de remplir l'un des prérequis notés sur la carte. Lorsque vous gagnez un Trait, placez la carte sous votre carte Histoire en cours. En général :

- Les cartes de l'Acte I sous votre Origine
- Les cartes de l'Acte II sous votre Motivation
- Les cartes de l'Acte III sous votre Destin

Le haut de la carte Trait doit rester visible. Les symboles Runes de compétence, les Icônes Histoire et les autres gains enrichissent votre Histoire.



Relever un Défi

Les Défis sont les actes de bravoure entrepris par votre Héros en quête de notoriété. Quand vous relevez un Défi, vous lancez les Runes dans l'espoir d'une issue favorable. Pour relever un Défi :

1. Déterminez la **difficulté**, indiquée par le chiffre situé sur la gauche de la carte **3**.
2. Déclarez la **voie** que vous empruntez parmi la voie du haut ou du bas de la carte. Si une voie a le symbole **+1**, la difficulté est augmentée de 1. Une fois déclarée, vous ne pouvez pas changer de Défi ou de voie à moins qu'une autre carte vous autorise ou vous force à le faire.
3. Prenez vos **Runes**.
 - Vous pouvez toujours lancer les trois **Runes de Base**.
 - Ajoutez une **Rune de compétence** pour chaque symbole Rune de ce type qui se trouve dans votre Histoire. Une Rune de compétence est utilisable dans un Défi si son symbole apparaît sur la partie gauche de la carte, juste en dessous de sa valeur de difficulté (voir page 6).
 - En dépensant des jetons Expérience (♦), ajoutez des **Runes sombres** (voir page 5).
4. Appliquez d'éventuels **effets de cartes** Héros ou Antihéros (voir page 6).
5. Dès que vous êtes prêt, **lancez les Runes** !
6. Si le résultat **égale ou excède** la difficulté, le Défi est réussi. Gagnez la carte, placez-la sous votre carte Personnage en cours en laissant apparaître le haut ou le bas de la carte en fonction de la voie choisie pour le Défi (voir page 6).
7. En cas d'**échec**, **défaussez la carte Défi** et gagnez un jeton Expérience (♦).

Remplacez ensuite cette carte Défi par une nouvelle carte Histoire du paquet de l'Acte concerné. Dans le rare cas où vous n'avez aucune option valide à votre tour (par exemple s'il n'y a que des cartes Trait disponibles, avec aucun prérequis compatible avec votre jeu) vous pouvez défausser et remplacer une carte sans payer le coût habituellement nécessaire pour **Explorer** (voir page 6).

Exemple : Gagnez un Trait

Au premier tour, Suzanne dépense un ♦ pour gagner la carte *Aventureux*. En la glissant sous sa carte Origine, elle gagne une Icône Histoire  et un symbole  (Constitution) !

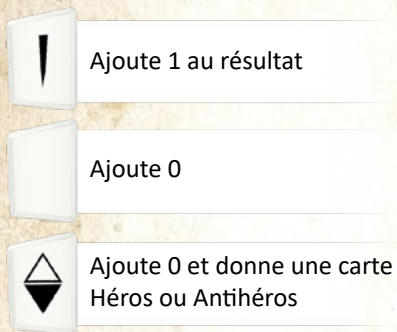


Lire les Runes


Les Runes apportent une part d'imprévu à votre aventure, mais vous pouvez augmenter vos chances en améliorant les compétences de votre Héros. Lorsque vous "consultez les Runes", lancez-les sur la table et regardez quelles faces elles affichent.

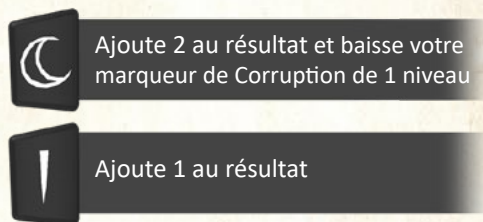
Runes de Base



Vous lancez toujours ces trois Runes lors de chaque Défi.



Runes Sombres

Avant de tenter votre Défi, vous pouvez dépenser de 1 à 3  pour ajouter de 1 à 3 Runes Sombres à votre lancer.



Attention! Si vous avez trop de Corruption vous ne pourrez plus jouer de cartes Héros. À , vous ne pourrez plus dépenser de  pour obtenir des Runes Sombres et vous perdrez 4 points de Triomphe en fin de partie.

Runes de Compétence

Quand vous tentez un Défi, regardez si votre Personnage possède des symboles de Runes adaptés à ce Défi. Pour chaque symbole, vous gagnez la Rune correspondante (maximum trois) pour votre lancer. **Chaque compétence a une Rune Spéciale, marquée de trois points.** Vous l'obtenez seulement si vous possédez 3 symboles de cette Rune (colonne de droite ci-dessous).



Exemple : Relever un Défi

1 Ce Défi a une difficulté de 3. Il permet de lancer des Runes de Dextérité et de Sagesse.

Avant de lancer les Runes vous devez choisir quelle voie vous empruntez. En optant pour "Trouver une Place Forte" cela ajoute +1 à la difficulté du Défi.

2 Sur les cartes de votre personnage, vous avez 3 compétences utiles pour ce Défi. Vous obtenez 1 Rune Dextérité et 2 Runes Sagesse à lancer !

3 Vous ajoutez vos runes compétences aux Runes de Base. Par prudence vous dépensez un  pour ajouter une Rune Sombre. Le résultat est...

Ajoute 0

Ajoute 1

Ajoute 2

Ajoute 2 et 

Une carte Héros ou Antihéros


Votre résultat est de 7... 3 de plus que nécessaire pour ce Défi !

Glissez la carte sous votre Origine en laissant apparaître "Trouver une Place Forte". Vous gagnez ainsi une carte Héros et une compétence Sagesse de plus !



Autres Actions Possibles

En plus de gagner un Trait ou de relever un Défi, vous pouvez aussi faire les actions libres suivantes :

- **Explorer** : Une fois par tour, vous pouvez dépensez un  pour défausser une carte de la table et la remplacer par une autre carte du même paquet. Si une carte Allié est présente sur la carte Défi, elle est également défaussée. (Quelques cartes permettent d'explorer plusieurs fois).
- Utiliser l'effet d'une autre carte (voir ci-dessous).
- Jouer une carte **Héros** ou **Antihéros** (voir page 7).

Vous pouvez effectuer ces actions supplémentaires autant de fois que possible.






Les Effets d'Autres Cartes


Au-delà des cartes Héros et Antihéros, d'autres cartes de votre Histoire ont des effets activables durant votre tour. Les effets et leur coût sont indiqués dans la zone de texte de la carte.

- Les cartes **Origine** permettent souvent de gagner des jetons Expérience et les cartes **Motivation** peuvent utiliser cette Expérience pour offrir un avantage.
- Les effets de vos cartes Origine et Motivation sont actifs durant toute la partie.



Les Cartes Héros et Antihéros

Dès qu'une Rune affiche un , ou que vous gagnez une carte dont la voie offre une , piochez une carte **Héros**. Si une Rune affiche un , ou qu'une voie offre une , piochez une carte **Antihéros**. Si vous obtenez un , piochez la carte de votre choix.

Votre position sur la piste de Corruption indique si vous pouvez jouer des cartes Héros, Antihéros, ou les deux. Par exemple, si la piste indique ce symbole , vous pouvez jouer des cartes Héros mais pas les Antihéros. Au début du jeu vous pouvez jouer les deux.

La plupart de ces cartes indiquent à quel moment les jouer. Si ce n'est pas le cas, une carte peut être jouée à tout moment, même si elle offre une Rune qui ne profite pas au Défi en cours. Les effets de ces cartes peuvent même interrompre les actions des joueurs adverses.

Après avoir joué une carte Héros ou Antihéros, placez-la face visible près de votre plateau Joueur. En fin de partie, ajoutez à votre score les points de Triomphe ou de Tragédie des cartes jouées.



À la fin de Votre Tour

Lorsque vous avez terminé toutes vos actions, le joueur suivant peut débiter son tour. À la fin de votre tour, tous les effets de vos cartes prennent fin. Piochez alors une nouvelle carte Histoire pour remplacer celle qui a été remportée ou défaussée pendant votre tour.

La Fin d'un Acte

- Dès que vous avez placé trois cartes sous votre carte Personnage en cours, cela termine l'Acte correspondant. **Vous ne pouvez plus gagner de Traits ni relever de Défis de cet Acte.**
- Au début de votre tour, si vous êtes le premier joueur à avoir trois cartes sous un type de carte Personnage (Origine ou Motivation), révélez la rangée de cartes du prochain Acte.
- Désormais tous les joueurs peuvent gagner les cartes Histoire de l'Acte nouvellement révélé, mais chacun doit tout de même placer trois cartes sous sa carte Personnage en cours avant de commencer à attribuer des cartes à la carte Personnage suivante.

Exemple : Finir l'Acte I

À l'acte I, Suzanne a acquis un Trait et deux Défis. Elle peut passer à l'Acte II ! Les cartes qu'elle gagnera ensuite seront placées sous sa carte Motivation, *Lié par l'Honneur*.

Si Suzanne est la première joueuse à finir l'Acte I, elle révélera les 4 cartes de l'Acte II au début de son prochain tour, et tous les joueurs pourront alors gagner ces cartes. Par contre, Suzanne ne pourra plus gagner de cartes de l'Acte I.



Fin de Partie

Quand un joueur a placé trois cartes sous sa carte Destin, son dernier Acte est terminé. **Chaque autre joueur peut faire un dernier tour.** Puis, la Fin de Partie a lieu.

Pour déterminer le vainqueur, chaque joueur révèle sa carte Destin, puis calcule son score :

- Additionnez les points de Triomphe (♠) et de Tragédie (♣) présents sur vos cartes Personnage afin de déterminer votre score de Destin.
- Puis, ajoutez les points de Triomphe ou de Tragédie correspondants à votre position exacte sur la piste de Corruption (ne cumulez pas les points des différents niveaux).
- Ajoutez ensuite les points de votre carte Destin selon les conditions de sa zone de texte.
- Ajoutez un point pour chaque jeton Expérience (♦) en votre possession.
- Chaque carte Héros que vous avez jouée vaut 1♠, quel que soit votre niveau de Corruption.
- Chaque carte Antihéros que vous avez jouée vaut 1♣, quel que soit votre niveau de Corruption.
- Enfin, ajoutez les points gagnés grâce aux icônes Histoire (voir page 9).

La victoire est alors attribuée au(x) joueur(s) ayant le plus haut score de Destin.

Mais surtout, chaque joueur doit raconter son Histoire ! Chacun à votre tour, décrivez à quel point vos cartes Personnage et Histoire s'imbriquent à la perfection... Comment votre Héros a émergé de ses humbles Origines pour suivre sa Motivation et rencontrer son Destin. Que vous gagniez ou non la partie, vous avez créé un Personnage inoubliable et unique !

Exemple : Fin de Partie

À la fin de la partie, Suzanne a 17 points de Triomphe et 2 de Tragédie présents sur ses cartes Personnage et Histoire. Ses cinq icônes Nature lui rapportent 8 points (voir page 9). Ses jetons Expérience ajoutent 2 points et ses cartes Héros et Antihéros jouées donnent respectivement 2 points de Triomphe et 1 point de Tragédie. Elle gagne aussi les 4 points de Tragédie liés à sa piste de Corruption.

Elle ne gagne pas les 5 points de Triomphe de sa carte Destin car il lui manque un symbole Force, mais elle obtient tout de même 5 points supplémentaires grâce à ses icônes Nature. Son score final est de 41... un très bon résultat ! Le temps est venu pour elle de raconter l'Histoire de son Héros !

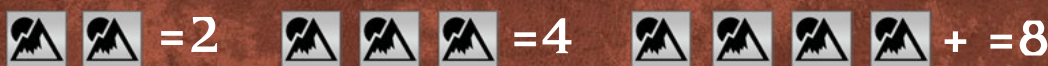


Icônes Histoire

À mesure que vous construisez l'Histoire de votre Héros, les voies que vous empruntez peuvent vous rapporter des points supplémentaires en fin de partie. Les six Icônes Histoire sont : Divinité, Justice, Nature, Arcane, Royauté, et Infamie.



Avoir plus d'un exemplaire d'une icône Histoire vous rapportera des points en fin de partie. Pour chaque set d'icônes identiques que vous possédez, ajoutez les points suivants à votre score à la fin de la partie :



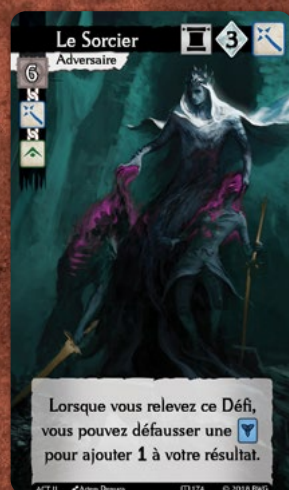
Enrichir le Jeu

Une fois que vous maîtrisez les Traits et Défis, ajoutez les Alliés et les Adversaires aux paquets de cartes Histoire lors de la mise en place du jeu afin d'enrichir les mécanismes et la narration !

Les Alliés

Les cartes Alliés sont mélangées dans les paquets des Actes I et II. Quand un Allié est révélé, le joueur actif doit choisir un Défi du même Acte sous lequel le glisser. Les deux voies de ce Défi ont désormais **+1**. Les Alliés ne peuvent pas être ajoutés à une carte Trait. Un Défi ne peut contenir qu'un Allié. Si aucun Défi ne peut accueillir l'Allié révélé, défaussez l'Allié.

Quand vous remportez un Défi incluant un Allié, placez l'Allié face visible près de votre plateau Joueur. La plupart des Alliés ont un pouvoir permettant de dépenser un **♦** ou de sacrifier l'Allié (en retournant la carte face cachée) pour déclencher un effet. Il n'y a pas de limite au nombre de **♦** pouvant être dépensés pour activer les effets d'Alliés.



Les Adversaires

Les cartes Adversaires sont mélangées dans les paquets des Actes II et III. Un Adversaire est une carte Défi spéciale contenant une seule voie : vaincre cet Adversaire. Contrairement aux Défis classiques, les Adversaires ont des effets qui influent sur la partie. Ces effets doivent être lus et pris en compte dès que la carte Adversaire est révélée.


À part ça, les règles habituelles des Défis classiques s'appliquent pour les Adversaires. Si vous affrontez un Adversaire pendant votre tour, lancez les Runes appropriées. En cas de succès, glissez la carte sous votre carte Personnage en cours, laissant ses récompenses visibles. En cas d'échec, défaussez la carte.

Variantes de Règles : 1 Joueur et Coopératif

Bien que les règles de base de Call to Adventure se concentrent sur le jeu compétitif, il est aussi possible de jouer avec un mode coopératif ou avec un mode 1 Joueur !

Mise en Place

En mode 1 Joueur ou Coopératif, suivez la mise en place habituelle (voir page 2-3), avec les exceptions suivantes :

- **Choisissez un Adversaire** : Prenez les cartes Adversaire et piochez-en une au hasard. Ce sera votre Adversaire.
- **La Quête de l'Adversaire** : Prenez la carte *Quête de l'Adversaire* correspondant à votre Adversaire, ainsi que la carte générique *Avènement de l'Adversaire*.
- **Équiper l'Adversaire** : Prenez les cartes Antihéros ayant le symbole , elles forment le paquet personnel de l'Adversaire.
- **Condition de Victoire** : Glissez la carte Condition de Victoire sous l'Adversaire en laissant apparaître le côté correspondant au nombre de joueurs.

Le paquet de l'Adversaire

Le paquet de l'Adversaire inclut les 10 cartes Antihéros suivantes :

- Cruelle Trahison
- Champion des Ténèbres
- Dure Leçon
- Instiller la Peur
- Puiser dans les Ténèbres
- Sabotage

À la fin de chaque tour, défaussez la carte Antihéros révélée.

Quand le paquet est épuisé, mélangez la défausse et constituez un nouveau paquet.



Placez les cartes Adversaire, Quête de l'Adversaire, Avènement de l'Adversaire, et le paquet de l'Adversaire sur la table. Les pouvoirs des cartes de l'Adversaire sont actifs pour toute la partie. À 1 Joueur, écarterez les cartes qui réfèrent à un autre Héros (Alliance Improbable, Frère d'Armes...).

Jouer les Cartes de l'Adversaire

Dès que vous obtenez le résultat  en lançant les Runes de Base :

1. Piochez une carte Héros ou Antihéros pour vous, comme d'habitude.
2. Révélez la première carte du paquet de l'Adversaire.
3. Appliquez l'effet de la carte (ou, si une carte est censée être jouée après un Défi, appliquez-la à ce moment). Si la carte nécessite un choix, le joueur actif choisit.
4. Si une carte n'est pas pertinente (comme *Trahison Cruelle* si aucun Allié n'est en jeu), défaussez-la simplement.

Vaincre l'Adversaire

L'Adversaire remporte la partie s'il atteint l'objectif de jetons Expérience indiqué sur la carte Condition de Victoire :  pour une partie à 1 Joueur, +  pour chaque joueur additionnel.

En mode Coopératif, lorsque vous jouez une carte Héros ou Antihéros indiquant "vous" comme cible, vous pouvez choisir "n'importe quel joueur" en tant que cible.

Suite sur la page suivante...



Vous ne pouvez tenter le Défi de l'Adversaire qu'au dernier tour. Dès qu'un joueur a gagné 8 cartes Histoire, son dernier tour doit être consacré au combat contre l'Adversaire. La carte Adversaire n'est pas défaussée si vous ratez le Défi. Continuez de jouer tant que vous ne l'avez pas vaincu, ou jusqu'à ce que l'Adversaire gagne suffisamment d'Expérience pour gagner. Même si vous parvenez à triompher de ce Défi, vous perdez quand même si l'Adversaire finit la partie avec assez d'Expérience pour gagner.

Une fois vaincu, glissez l'Adversaire sous votre carte Destin. En mode Coopératif, lorsqu'un joueur bat l'Adversaire, chaque autre joueur peut jouer un dernier tour. Tous les joueurs l'emportent si l'Adversaire est vaincu, mais le joueur au plus haut score de Destin est l'ultime vainqueur !



Les Probabilités des Runes

Dans Call to Adventure, le mécanisme des Runes est si unique qu'il peut être utile de comprendre les probabilités impliquées. Voici le détail des valeurs minimales, moyennes et maximales que vous pouvez obtenir en combinant les Runes de Base et les autres Runes :

Runes	Exemple	Minimum	Moyenne	Maximum
Runes de Base (RB)		0	1.5	3
RB + 1 Rune Sombre ou de Compétence		1	3	5
RB + 2 Runes Sombres ou de Compétence		2	4.5	7
RB + 3 Runes Sombres ou de Compétence		3	6	9
RB + 4 Runes Sombres ou de Compétence		4	7.5	11
RB + 5 Runes Sombres ou de Compétence		5	9	13

Chaque **Rune Sombre ou de Compétence** additionnelle ajoute une moyenne de **1.5** à votre tentative. Chaque **Rune Spéciale** (la 3^e Rune d'une Compétence donnée) ajoute une moyenne de **1** à votre tentative.

FAQ

Si je gagne une Rune de Compétence, est-ce que j'empêche un autre joueur d'y avoir accès ?

Non. Les Runes de Compétence disponibles pour votre Personnage sont définies par les symboles correspondants présents sur ses cartes Histoire. Lorsque vous relevez un Défi, vous avez accès à toutes les Runes qui correspondent à vos symboles Runes de Compétence pouvant servir à ce Défi. Les joueurs se partagent les Runes, les utilisant chacun à leur tour.

Ai-je le droit d'avoir plus de trois symboles Rune d'une même Compétence ?

Oui. Bien que vous ne puissiez lancer que trois Runes par Compétence, vous pouvez avoir plus de trois symboles Rune de cette Compétence dans votre Histoire. Par exemple, si votre Destin est *Maître Éclairé*, gagner un quatrième symbole Sagesse vous donnera un point de Triomphe additionnel en fin de partie.

Si je joue une carte Héros ou Antihéros lors d'un Défi, puis-je la jouer après avoir lancé les Runes ?

Si une carte Héros ou Antihéros a un timing particulier, cela est spécifié sur la carte. Si tel est le cas, voici comment cela fonctionne :

- "Avant de relever un Défi" signifie qu'il faut jouer la carte avant de lancer les Runes.
- "Lorsque vous relevez un Défi" (ou "Lorsqu'un adversaire relève un Défi") signifie que vous pouvez jouer la carte après le lancer de Runes, avant la résolution du Défi.

Certaines cartes mentionnent un Défi relevé ou réussi, et doivent être jouées après que le résultat du Défi est déterminé.





Lors d'un Défi, puis-je seulement ajouter les Runes de Compétence de la voie que j'ai choisie ?

Non, vous pouvez ajouter toutes les Runes apparaissant sur le côté gauche de la carte Défi (en général 2 Compétences, parfois une seule).





Lors d'un Défi, si j'obtiens un , quand dois-je piocher la carte Héros ou Antihéros ?

Vous la piochez immédiatement. Si c'est une carte jouable "Lorsque vous relevez un Défi", vous pouvez la jouer avant la résolution du Défi en cours.

Comment mon score de Destin est-il affecté par la piste de Corruption ?

Au début du jeu, votre Héros est neutre. Si vous gagnez un , vous montez d'un niveau sur la piste. Si vous obtenez un , vous baissez d'un niveau. Devenir un "Héros tragique" et embrasser votre côté sombre peut rendre votre personnage intéressant... vous gagnez 4 points de Tragédie au niveau . Mais attention... si vous êtes à , vous avez franchi la limite de l'infamie et votre bonus de score sera de 0. Descendez encore plus bas et vous aurez un malus ! Ces valeurs ne sont pas cumulatives, vous regardez uniquement votre position finale sur la piste pour déterminer votre bonus ou malus de score.

Que se passe-t-il si j'atteins le plus bas niveau sur la piste de Corruption ?

Si vous êtes au plus bas () , vous ne pouvez plus obtenir de , et ne pouvez plus utiliser de Runes Sombres (sauf avec une éventuelle carte Antihéros). Si vous parvenez à diminuer votre Corruption (en gagnant un ) , vous remontrerez à .

Comment de nouvelles cartes Histoire sont-elles révélées durant la partie ?

Durant votre tour, quand vous gagnez un Trait ou un Défi, vous ajoutez la carte à votre plateau Joueur (ou vous placez le Défi dans la défausse si vous avez échoué). Avant toute autre action, vous révéléz la prochaine carte du paquet Histoire correspondant au même Acte et la placez face visible en lieu et place de la carte gagnée ou défaussée.

Que se passe-t-il si un paquet n'a plus de cartes ?

Prenez les cartes de la défausse de ce paquet, mélangez-les et constituez un nouveau paquet. Si toutes les cartes Héros ou Antihéros sont jouées, ou encore dans les mains de joueurs, aucune carte de ce type ne peut plus être piochée.

Si un autre joueur révèle les cartes de l'Acte II alors que j'ai toujours moins de trois cartes sous mes Origines, puis-je obtenir des cartes de l'Acte II ?

Oui. Les joueurs ont accès à toutes les cartes révélées. Par exemple, si vous gagnez un Défi de l'Acte II alors que vous n'avez que deux cartes sous vos Origines, vous placez ce Défi sous vos Origines, PAS sous votre Motivation. Les joueurs peuvent ainsi rattraper leur retard, mais c'est parfois un peu risqué car les Défis des Actes suivants sont plus difficiles.

Que comprend mon "Histoire" ?

Votre Histoire inclut l'Origine, la Motivation, les cartes Alliés ainsi que les voies visibles des cartes Histoire que vous avez gagnées. Votre carte Destin fait partie de votre Histoire une fois qu'elle est révélée. Les icônes des cartes Héros et Antihéros, ainsi que la piste de Corruption ne font pas partie de votre Histoire, mais contribuent à votre score final.

Quand une carte Héros ou Antihéros (ou un autre effet de jeu) m'oblige à recommencer un Défi que je viens de relever, dois-je de nouveau payer les Runes Sombres utilisées ?

Non. Les Runes Sombres déjà payées en Expérience, ainsi que tout autre Rune ou avantage obtenus par des cartes Héros ou Antihéros, peuvent être utilisés durant la seconde tentative. Ignorez les éventuelles icônes de Corruption obtenues lors du premier lancé.

Puis-je ajouter d'autres Runes à cette seconde tentative ?

Oui ! Si vous avez des cartes Héros qui peuvent vous aider, ou de l'Expérience à dépenser pour des Runes Sombres, vous pouvez les ajouter à cette seconde tentative.

Crédits

Graphistes : Matt Paquette (Principal), David Pietrandrea, Ryan Printz • **Illustrateurs** : Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold, Sean Thurlow; images des pièces de monnaie aimablement fournies par CampaignCoins.com • **Développeurs** : Matt Gonzalez, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Testeurs** : 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 • **Traducteur** : Grégory Oliver pour La Boite de Jeu.

Remerciements (Brotherwise Games)


Merci aux très nombreux joueurs qui nous ont permis d'améliorer le jeu durant son développement. Merci infiniment à nos parents, John et Sandra O'Neal, et à nos épouses, Victoria et Beverly.

But du Jeu

Acquérir des Traits et relever des Défis pour créer le héros au plus haut score de Destin !

Mise en Place


Mélangez tous les paquets, 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 choisies par chaque joueur, et laissez face cachée la carte Destin choisie (voir page 2).
3. **Préparez** les paquets Histoire (voir page 3).


Le joueur ayant le plus récemment terminé la lecture d'un roman sera le premier joueur. Les joueurs jouent chacun leur tour.

À Votre Tour

Chaque tour, vous pouvez gagner un Trait OU relever un Défi.

1. **Gagner un Trait** si vous remplissez le prérequis (voir page 4).
2. **Relever un Défi** en lançant les Runes. Prenez les Runes de Base et ajoutez les Runes de compétence que vous avez. Ajoutez une Rune Sombre pour chaque  dépensé.

Durant votre tour, vous pouvez aussi :

- **Explorer** : Payez un  pour défausser une carte Histoire et la remplacer avec une autre du même paquet (voir page 6).
- Jouer des cartes **Héros** ou **Antihéros** (page 7).
- Activer les effets de vos cartes Personnage et de vos cartes Alliés.



Lancer les Runes

Quand vous avez un symbole Rune dans votre Histoire, vous pouvez lancer ce type de Rune lors d'un Défi nécessitant la compétence qui lui est liée (voir page 5).



Fin d'un Acte

Quand vous avez trois cartes Histoire sous une de vos cartes Personnage, vous avez terminé cet Acte. Au début de votre prochain tour, si vous êtes le premier joueur à avoir terminé un Acte, révélez la prochaine rangée de cartes.

Fin de Partie

Quand un joueur a trois cartes sous sa carte Destin, les autres joueurs jouent un dernier tour. Puis révélez les cartes Destin et comptez les points pour déterminer le vainqueur (voir page 8) !