

William Attia

David Sitbon-Ulric !

GREYLUNE

À la lisière des contrées sauvages, Greylune est le point de départ et de retour de nombreuses expéditions. Vous y incarnez des aventuriers à la recherche de prestige. Recrutez des compagnons, acquérez des objets et fréquentez les bâtiments du Village pour développer vos aptitudes à braver tous les dangers. En quittant Greylune, vivez des rencontres uniques et accomplissez des quêtes extraordinaires.

De retour au Village, contez ces aventures dans les tavernes, transformant vos exploits en réputation pour les siècles à venir.

Aperçu du jeu

Votre objectif est de devenir la figure la plus prestigieuse de Greylune en accumulant le maximum de points de victoire (PV) au terme des cinq années de jeu.

Pour y parvenir, vous devrez :

- ◆ Recruter des Compagnons, acquérir des Objets et visiter des Bâtiments.
- ◆ Partir à l'aventure et vivre des Rencontres passionnantes.
- ◆ Raconter des histoires dans les Tavernes du Village.
- ◆ Développer vos compétences en Force et en Magie.
- ◆ Participer aux Événements et accomplir des Quêtes Héroïques.

À la fin de la cinquième année, le joueur ayant obtenu le plus de PV remporte la partie.

Les PV 🌿 sont marqués en cours de partie, tandis que les PV 🏹 sont comptabilisés seulement en fin de partie.



Matériel général

. 1 plateau principal



. 49 cartes Village : 20 cartes



, 20 cartes



et 9 cartes



. 41 cartes Rencontre : 16 cartes



, 16 cartes



et 9 cartes



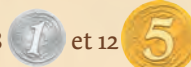
. 6 tuiles Événement



. 9 tuiles Quête Héroïque



. 50 pièces : 38



et 12



. 24 jetons Sceau



. 8 jetons Revenu



. 1 jeton 1^{er} joueur



. 1 plateau Saison



. 1 livret de règles

Matériel des joueurs



. 1 plateau personnel



. 1 Aventurier



. 7 Villageois

. 2 jetons PV (25/50 et 75/100)



. 1 marqueur Saison



. 1 marqueur de score



. 3 marqueurs Quête Héroïque



. 1 marqueur Force



. 1 marqueur Magie



. 3 jetons Bonus

Mise en place générale

1 Placez le plateau principal et le plateau Saisons au centre de la table, comme indiqué sur l'illustration.

2 Formez le deck Village : retirez aléatoirement 2 cartes du paquet et 2 cartes du paquet sans les regarder. Mélangez puis placez les 9 cartes en bas, puis 18 cartes par-dessus, puis 18 cartes tout en haut. Placez ce deck face cachée près du plateau principal, puis révélez les 9 premières cartes , que vous disposez en grille 3x3 à gauche du plateau principal, de manière à laisser un peu d'espace entre chaque carte.

3 Formez le deck Rencontre : à 2/3/4 joueurs respectivement, mélangez puis placez 5/6/7 cartes en bas, puis 10/12/14 cartes par-dessus, puis 10/12/14 cartes tout en haut (remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les regarder). Placez ce deck face cachée près du plateau principal, puis révélez les 5/6/7 premières cartes et placez-les à droite du plateau principal en les triant par distance du Village : les blasons () en haut à gauche de chaque carte Rencontre indiquent où placer la carte.

4 Formez la pile d'Événements : retirez une tuile Événement au hasard, mélangez les 5 tuiles restantes secrètement et placez-les face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau principal : cela forme la pile d'Événements. Révélez la première tuile Événement.

5 Prenez au hasard 3 tuiles Quête Héroïque et placez-les face visible sur les 3 emplacements correspondants du plateau principal, près des zones , remettez les Quêtes non utilisées dans la boîte.

- 6A Placez les jetons Revenu sur leur verso ( ...) près du plateau principal.
- 6B Pour chaque carte Rencontre révélée avec une icône Revenu, placez le jeton Revenu correspondant face visible sur la carte.
- 7A Placez les jetons Sceau face cachée près du plateau principal. Si des cartes nécessitent un ou plusieurs jetons Sceau, placez les sur les cartes face visible.
- 7B -1 : placez un nombre de jetons Sceau égal au nombre de joueurs moins un.  : placez un jeton Sceau indépendamment du nombre de joueurs.
- 8 Formez une réserve générale avec les pièces, qui sont considérées illimitées.
- 9 Le dernier joueur à être parti à l'aventure prend le jeton 1^{er} joueur.



Mise en place des joueurs

- a Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau personnel et le matériel de cette couleur, à l'exception de 4 Villageois, qui sont mis de côté près du plateau principal et ne sont pas disponibles pour le moment.
- B Chaque joueur prend un marqueur Force  et un marqueur Magie , qu'il met sur l'emplacement le plus bas de leur piste respective de son plateau personnel.
- C Chaque joueur place ses 3 marqueurs Quête Héroïque sur les emplacements  de son plateau personnel.
- D Chaque joueur place ses 3 Villageois dans la zone «Villageois actifs»  de son plateau personnel.
- E Sur le plateau saison, chaque joueur place son marqueur Saison sur le Printemps. Ensuite, sur le plateau principal, chaque joueur place son Aventurier au Village , puis son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score, tout comme ses jetons 25/50 et 75/100, juste en dessous.
- f Chaque joueur place ses 3 jetons Bonus face visible près de son plateau personnel.
- G Chaque joueur démarre la partie avec 8 pièces.

Principaux concepts du jeu

Placement et retrait d'ouvriers

Greylune est un jeu de placement et de retrait d'ouvriers, où, au cours des 5 années de la partie, les joueurs effectueront des actions en fonction de la saison dans laquelle ils se trouvent. C'est avant tout un jeu de timing !

Au **Printemps** , les joueurs placent leurs Villageois entre 2 cartes du Village (représenté par une grille de 3x3 cartes), laissant planer le doute quant à leurs futurs choix, tout en rendant les cartes plus chères à activer pour leurs adversaires.

Pendant l'**Été** , les joueurs retirent leurs Villageois du Village pour acheter des Objets, recruter des Compagnons ou utiliser des Bâtiments (ce sont les 3 types de cartes que vous y trouverez). Les joueurs pourront également activer leurs cartes Objet pour, entre autres, partir à l'aventure en déplaçant leur Aventurier et résoudre des cartes Rencontre qu'ils pourront raconter en tant qu'Histoire en visitant une Taverne du Village...

À gauche du plateau saison se trouve le **Campement** : lorsqu'un Villageois est retiré du Village ou dépensé, il devient inactif et doit être placé dans le Campement, pour signifier qu'il ne peut plus être utilisé cette année.



Cartes Village (Compagnon , Objet , Bâtiment)

COMPAGNON



Chaque **Compagnon** coûte 7 pièces à recruter **1** et vous fait gagner 1 Villageois actif **2**. Tous les Compagnons possèdent une capacité de réaction située en bas de leur carte et qui demande de l'épuiser en l'inclinant **3**. Certains Compagnons possèdent également une capacité permanente **4** qui ne nécessite pas de l'incliner et qui est active, que le Compagnon soit incliné ou non. Chaque Compagnon possède sa propre manière de marquer des PV en fin de partie **5**.

BÂTIMENT



Les **Bâtiments** restent au Village après avoir été activés. Certains permettront aux joueurs d'améliorer leurs compétences ou de gagner des PV, tandis que d'autres (les Guildes des Éclaireurs et des Aventuriers) sont un moyen de partir à l'aventure. Dans les Tavernes, vous pourrez raconter des histoires. Les Bâtiments peuvent être activés à plusieurs reprises, mais certains reçoivent des jetons Sceau durant l'Hiver **1**. Activer un de ces Bâtiments demande de choisir et défausser un jeton Sceau pour déterminer son effet. S'il n'y a plus de jetons, le Bâtiment ne peut plus être activé.

OBJET



Les **Objets** ont un coût variable (entre 2 et 7 pièces) **1** et possèdent le plus souvent une capacité utilisable en tant qu'action d'Été **2**. Ils rapportent parfois des PV en fin de partie **3** et peuvent vous donner des bonus immédiats de Compétences ou PV **4**. Ils représentent de l'équipement, des moyens de locomotion, des objets précieux ou des potions défaussées après usage.

Partir à l'aventure

Lorsque vous partez à l'aventure , votre Aventurier se déplace d'abord depuis le Village  et peut résoudre une carte Rencontre sur la case où il s'est arrêté. Si vous pouvez satisfaire son prérequis : gagnez le bonus de la carte Rencontre et glissez-la au-dessus de votre plateau. Au cours d'une même année, votre Aventurier se déplace depuis la case où il s'est arrêté. Mais à l'**Automne**, votre Aventurier retourne au Village.

Cartes Rencontre



Chaque fois que vous activez une Taverne, vous pouvez y raconter des histoires, à partir des Rencontres que vous avez résolues et glissées au-dessus de votre plateau. Chaque Rencontre possède une valeur de récit entre 0 et 3 : plus la valeur de récit d'une carte Rencontre est haute, plus il est intéressant de la raconter !

Comment jouer

La partie se déroule en 5 années, réparties en 3 périodes : I  (2 années), II  (2 années) et III  (1 année). Chacune de ces années est divisée en 4 saisons :

- 1)  **Hiver** : mise en place
- 2)  **Printemps** : placement des Villageois
- 3)  **Été** : actions
- 4)  **Automne** : maintenance et revenus

Les joueurs effectuent leurs actions une par une et à tour de rôle en sens horaire, à partir du 1^{er} joueur de chaque année, jusqu'à ce qu'ils soient tous arrivés en **Automne**. À son tour, le joueur doit choisir l'une des actions autorisées par la saison dans laquelle il se trouve.

Un joueur au **Printemps** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- Placer un Villageois.
- Participer à l'événement.
- Passer en Été et effectuer immédiatement une action d'Été.

Un joueur en **Été** doit effectuer l'une des actions suivantes :

- Gagner des pièces.
- Activer une carte.
- Participer à l'événement.
- Utiliser l'un de ses Objets.
- Utiliser l'action spéciale de son plateau personnel.
- Passer en Automne et effectuer immédiatement une action d'Automne.

Un joueur en **Automne** doit effectuer l'action suivante :

- Passer (une seule fois).

Certains joueurs peuvent se trouver en **Été** ou en **Automne** pendant que d'autres sont encore au **Printemps**. Le joueur choisit son action en fonction de la saison dans laquelle il se trouve, indépendamment de celle de ses adversaires. Les Villageois contrôlés par les joueurs au début de chaque année sont des Villageois actifs et se trouvent toujours dans la zone  du plateau personnel du joueur.

Compétences : Force et Magie

La Force et la Magie sont vos compétences, vous devez les améliorer pour affronter des Rencontres et Quêtes de plus en plus dangereuses. Si, à la fin de la partie, vous avez au moins 3 Force et 3 Magie, vous gagnez 2 PV. Si vous atteignez 5 pour les deux, marquez 5 PV à la place.

Si vous devez déplacer votre marqueur Force ou Magie vers le haut alors qu'il est déjà sur le 5, gagnez immédiatement 1 PV à la place.



IMPORTANT :

Un joueur se trouvant en **Été** ne peut jamais retourner au **Printemps** au cours d'une même année. De plus, une fois qu'un joueur est en **Automne**, il ne peut plus effectuer d'actions jusqu'à la fin de l'année : ses adversaires continuent à effectuer leurs actions normalement. Une année n'est terminée que lorsque tous les joueurs ont atteint l'**Automne**.

1) Hiver - Mise en place

◆ Placez le marqueur saison de chaque joueur sur la case Printemps .

◆  Le 1^{er} joueur donne le marqueur 1^{er} joueur à son voisin de gauche.

◆  Défaussez les cartes Village, les cartes Rencontre et la tuile Événement de l'année précédente. S'il y avait des jetons (Sceau ou Revenu) sur ces cartes, défaussez-les aussi.

◆  Révélez et disposez au hasard les 9 premières cartes du deck Village près du plateau principal, de manière à former une grille de 3x3 cartes et à laisser un peu d'espace entre les cartes.

Si certaines cartes nécessitent d'y placer un ou plusieurs jetons Sceau, faites-le immédiatement :

 placez un nombre de jetons Sceau égal au nombre de joueurs -1.  placez un seul jeton Sceau, quel que soit le nombre de joueurs.

S'il n'y a plus assez de jetons, mélangez la défausse et formez une nouvelle pile face cachée.

◆  Révélez la première tuile de la pile d'Événements : c'est l'événement actif pour l'année en cours.

◆  Révélez les 5/6/7 premières cartes Rencontre (à 2/3/4 joueurs) et disposez-les à droite du plateau principal en fonction de leur Distance (.

IMPORTANT :

Ignorez cette saison pour la première année, elle a déjà été effectuée à la mise en place.

2) Printemps - Placement des Villageois



Placer un Villageois

Prenez l'un de vos Villageois actifs et placez-le au Village entre deux cartes voisines ou entre une carte et un emplacement de carte vide. Il n'y a pas de limite au nombre de Villageois placés entre deux cartes (peu importe à qui ils appartiennent).



Participer à l'événement

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par année pour chaque joueur. Pour participer à l'Événement, vous devez placer un de vos Villageois actifs sur la tuile Événement et être en mesure de l'activer immédiatement (en payant le coût éventuel) pour en obtenir les bénéfices.



Changer de saison

Déplacez votre marqueur Saison vers l'été et effectuez immédiatement une action possible au cours de l'été.



Exemple : William prend un de ses Villageois actifs  et décide de le placer entre la Statue de jade et la Guilde des voyageurs .



Exemple : William place l'un de ses Villageois actifs sur l'événement et résout son effet.



Exemple : William déplace son marqueur saison vers l'été puis effectue immédiatement l'une des actions possibles en été.

3) ☀ Eté - Actions



Participer à l'événement

Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par année pour chaque joueur. Pour utiliser l'Événement actif en été, vous devez placer l'un de vos Villageois actifs OU l'un de ceux se trouvant au Village sur la tuile Événement et être en mesure de l'activer immédiatement (en payant le coût éventuel) pour en obtenir les bénéfices.



Gagner des pièces

Choisissez un de vos Villageois dans le Village : désignez une carte adjacente à celui-ci et recevez de la banque 1 pièce pour chaque autre Villageois adjacent à cette carte, quel qu'en soit le propriétaire. Le Villageois choisi est ensuite enlevé du Village et placé sur le campement, à gauche du plateau saison.

IMPORTANT : Si les deux cartes adjacentes au Villageois ont été enlevées, le joueur ne gagne rien et le Villageois est enlevé du Village et placé sur le Campement, à gauche du plateau saison. Ceci constitue tout de même une action.

Conseil : le joueur peut, à la place, effectuer l'action Participer à l'événement, s'il ne l'a pas encore fait.



Utiliser un Objet

Le joueur choisit l'un de ses Objets redressés disposant d'un effet (s'il contient plusieurs effets, le joueur doit choisir lequel utiliser) et incline la carte (indiquant qu'il ne pourra plus être utilisé au cours de cette année, sauf s'il parvient à le redresser via un effet de carte).

Si l'effet choisi demande de dépenser un ou plusieurs Villageois, le joueur les place sur le campement, à gauche du plateau saison.

Parfois, un effet demande de défausser l'Objet (le plus souvent une Potion), qui doit être immédiatement remis dans la boîte. L'effet de l'Objet est ensuite résolu.

Exemple : **William** décide de déplacer l'un de ses Villageois du Village vers l'événement, puis résout l'effet de celui-ci.



Exemple : **William** désigne la carte Statue de jade et retire l'un de ses Villageois adjacents, qu'il place ensuite sur le Campement ①. Deux Villageois se trouvent désormais autour de cette carte, il gagne donc 2 pièces ②.



Exemple : **Conny** incline son Épée courte et résout son effet (dépenser 1 Villageois actif pour gagner 1 Force).



Activer une carte

Choisissez l'un de vos Villageois se trouvant au Village. Désignez une carte voisine de celui-ci et activez-la : s'il s'agit d'une carte **Bâtiment**, exploitez-le, s'il s'agit d'une carte **Objet**, achetez-le et s'il s'agit d'une carte **Compagnon**, recrutez-le.

Dans tous les cas, vous devez payer à la banque le prix indiqué en haut à gauche de la carte activée (les Bâtiments n'ont pas de coût) + **1 pièce supplémentaire** pour chaque autre Villageois voisin de cette carte, quel qu'en soit le propriétaire. Le Villageois choisi est ensuite enlevé du Village et placé sur le campement.



Exploiter un Bâtiment :

Bénéficiez immédiatement (et une fois) de l'effet du Bâtiment. Après l'activation, la carte Bâtiment reste en place et pourra être exploitée par d'autres Villageois voisins, même par un joueur qui l'a déjà activée.

Le coût ou l'effet de certains Bâtiments dépend de la valeur d'un jeton Sceau. Un joueur ne peut exploiter un tel Bâtiment que s'il reste au moins un jeton sur la carte. Dans ce cas, il choisit l'un des jetons, en utilise la valeur pour l'activation, et le défasse. Une carte Bâtiment reste au Village même s'il n'y a plus de jetons dessus.



Exemple : Conny active l'Ecole de Magie en retirant l'un de ses Villageois, qu'elle place ensuite au campement. Elle paie 2 pièces comme indiqué sur le jeton sceau et le défasse. Elle paie aussi une pièce pour le Villageois restant et gagne 1 Magie. Comme c'était le dernier jeton sceau, ce bâtiment ne pourra plus être activé.



Acheter un Objet :

Achetez l'Objet et placez-le à droite de votre plateau personnel : la plupart des Objets peuvent être utilisés (lors d'une action ultérieure) en étant inclinés. Sauf exceptions, chaque joueur est limité à 3 Objets : si un joueur venait à dépasser cette limite en achetant un Objet, il défasse un Objet de son choix (y compris celui qu'il vient d'acquérir, après avoir marqué ses PV immédiats éventuels), incliné ou non.

L'achat de certains Objets apporte des bénéfices immédiats (indiqués dans le coin supérieur droit de la carte) : par exemple, si le joueur achète un Objet sur lequel est placé un jeton Sceau représentant une valeur de PV, ceux-ci sont marqués immédiatement.

Exemple : William achète Tommy en retirant l'un de ses Villageois, qu'il place au campement. Il dépense 4 pièces et place la carte Tommy à droite de son plateau personnel.



Recruter un Compagnon :

Recrutez un Compagnon et placez-le à gauche de votre plateau personnel. Chaque joueur ne peut jamais recruter plus de 3 Compagnons au cours de la partie. Chaque Compagnon confère au joueur un gain immédiat d'un Villageois (qu'il place aussitôt dans la zone «Villageois actifs» de son plateau personnel) ainsi qu'un ou plusieurs avantages permanents, mais réduit également d'une pièce le revenu du joueur en **Automne**.

Exemple : Conny recrute Kael en retirant l'un de ses Villageois qu'elle place au campement. Elle dépense 7 pièces et place Kael à gauche de son plateau personnel. Elle ajoute immédiatement un Villageois de la réserve dans la zone des Villageois actifs de son plateau personnel.





Utiliser l'action spéciale de son plateau personnel

Les joueurs disposent d'une case spéciale sur le plateau personnel (utilisable seulement en Été) qui leur permet de placer 1 Villageois pour, au choix :

- ♦ Raconter une histoire (voir «Raconter une histoire» page 12) dont la valeur totale de récit est de 3 maximum, avec les gains suivants :
 Gagner 2 pièces + gagner 1 Force + gagner 2 PV.
- ♦ Déplacer son Aventurier d'une case (voir «Partir à l'aventure» page 11).
- ♦ Gagner 1 Magie.



Exemple : **William** place l'un de ses Villageois actifs sur l'action spéciale de son plateau personnel **1**. Il décide de raconter une histoire ayant une valeur de récit de 2 pour gagner 2 pièces et 1 Force. Il glisse sa carte à droite de son plateau pour signifier que l'histoire est racontée **2**.



Changer de saison

Déplacez votre marqueur Saison vers l'automne et résolvez immédiatement toutes les étapes de cette saison.

4) Automne - Maintenance et revenus



Une fois qu'un joueur est en automne, il ne peut plus effectuer d'action au cours de cette année et résout ces étapes dans l'ordre suivant :

IMPORTANT :

Un joueur peut passer en Automne **uniquement** s'il n'a plus de Villageois dans le Village.



Renvoyez votre Aventurier au Village.



Remettez vos Villageois du campement, de l'événement et de la case spéciale dans la zone des Villageois actifs de votre plateau personnel.



Redressez toutes vos cartes.



Gagnez votre revenu : 3 pièces, moins 1 pièce par Compagnon, ainsi que les gains éventuels de vos jetons Revenu (voir Appendice).

L'année se termine une fois que tous les joueurs sont en Automne.
L'Automne a également lieu au cours de la dernière année du jeu.

Exemple : **William** déplace son marqueur Saison en Automne ❶. Il remet son Aventurier au Village ❷, puis récupère tous ses Villageois : celui situé sur l'événement ❸, ceux au campement ❹ et celui sur l'action spéciale ❺ et les place dans sa zone de Villageois actifs. Il redresse sa carte inclinée ❻ puis gagne ses revenus : le revenu de base (3 pièces) est réduit de 1 car il a un Compagnon. Il gagne également 1 pièce pour son jeton Revenu Moutons ❼.



Aventures, Histoires, jetons Sceau et Bonus

Partir à l'aventure : lorsque vous voyagez (🐪), déplacez votre Aventurier **jusqu'au** nombre de cases indiqué dans la direction de votre choix (il peut rester sur place) puis résolvez une Rencontre sur sa case d'arrivée, si possible.

Pour résoudre une carte Rencontre, vous devez satisfaire son prérequis en bas à gauche pour gagner la récompense en bas à droite.

Certaines cartes Rencontre possèdent 2 prérequis et 2 récompenses. Vous devez satisfaire au moins l'une des 2 pour résoudre la rencontre et obtenir la récompense correspondante (la récompense de gauche pour le prérequis de gauche, celle de droite pour le prérequis de droite). Vous devez satisfaire les deux prérequis dès le début de la rencontre pour gagner les deux récompenses.

Après l'avoir résolue, glissez la carte Rencontre dans la colonne des histoires non-racontées 📖 de votre plateau personnel.

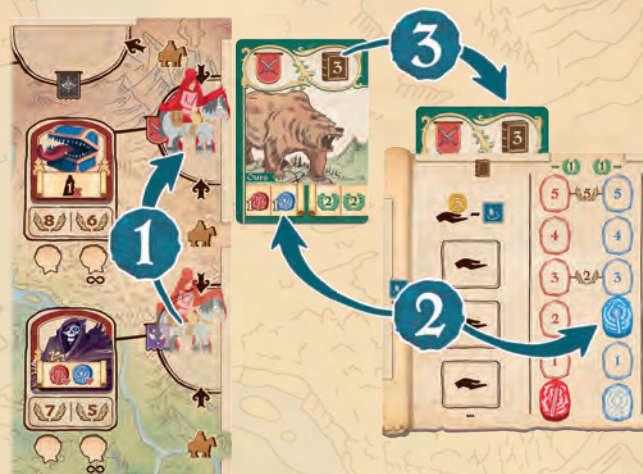
Plusieurs Aventuriers peuvent se trouver sur la même case.

♦ Les effets des cartes Rencontre sont détaillés dans l'Appendice (page 18).

Exemple : Conny voyage jusqu'à deux cases. Elle décide de déplacer son Aventurier d'une seule case ① puis résout la Rencontre se trouvant sur la case d'arrivée.

Elle ne possède que les ressources pour le prérequis de droite (avoir au moins 1 Magie) ② et ne gagne donc que 2 PV.

Elle place ensuite la carte Rencontre dans la colonne des histoires non-racontées de son plateau personnel ③.



Autres Récompenses

♦ Une fois arrêté sur la case 🏰, le joueur peut décider de ne pas résoudre de Rencontre pour gagner 1 pièce 🪙.

♦ Une fois arrêté sur la case 🏰, il peut faire de même pour gagner 1 PV 📈.

Quêtes Héroïques

♦ Une fois arrêté sur la case 🏰, le joueur peut décider de ne pas résoudre de Rencontre pour résoudre la Quête qui s'y trouve à la place, s'il ne l'a pas encore faite et qu'il en satisfait les prérequis. (voir Quêtes Héroïques page 20).

S'il est le premier joueur à le faire, il place l'un de ses marqueurs Quête sur l'emplacement de gauche rapportant le plus de PV en fin de partie. Sinon, il le place sur l'emplacement situé à côté : plusieurs marqueurs (de joueurs différents) peuvent se trouver sur cet emplacement.

Vous pouvez choisir les autres récompenses ou les Quêtes qu'il y ait des Rencontres disponibles ou non.

Exemple : Conny voyage jusqu'à une case. Elle décide de rester sur place pour résoudre la Quête qui lui demande de remettre un de ses Villageois de sa zone active dans la réserve ①.

Après l'avoir résolu, elle place un de ses marqueurs Quête sur le premier emplacement disponible ②.

Elle marquera 8 PV à la fin de la partie.





Raconter une histoire (Tavernes)

Lorsque vous exploitez une Taverne ou que vous effectuez l'action spéciale de votre plateau joueur, vous racontez une histoire à l'aide d'une ou plusieurs cartes Rencontre résolues précédemment, sans dépasser une valeur de récit maximum de 3. Les gains de chaque Taverne sont cumulatifs :

- ♦ Si la valeur de récit cumulée est de 1, **gagnez uniquement le premier bonus de la Taverne.**
- ♦ Si la valeur de récit cumulée est de 2, **gagnez les deux premiers bonus de la Taverne.**
- ♦ Si la valeur de récit cumulée est de 3, **gagnez tous les bonus de la Taverne.**

Une fois qu'une histoire est racontée, déplacez la ou les cartes Rencontre vers la droite, dans la zone "Histoires racontées" de votre plateau personnel . Vous ne pourrez plus raconter d'histoires avec ces cartes Rencontre pour le restant de la partie.

Pour raconter une histoire avec plusieurs cartes Rencontre, les cartes doivent contribuer à la récompense. Les cartes de valeur 3 ne sont utilisables que seules, tandis que les cartes de valeur 0 sont inutilisables. Il est permis d'utiliser deux cartes de valeur 2 pour une valeur de récit de 3

Exemple : **William** exploite **Le Loup Gris** pour y raconter une histoire. Il décide de déplacer 2 cartes Rencontre (l'une ayant une valeur de récit de 1 et l'autre une valeur de récit de 2) pour avoir un total cumulé de 3 et obtenir les 3 récompenses : 4 pièces, il défaisse le jeton Sceau restant pour 1 PV et il peut redresser l'une de ses cartes.



IMPORTANT :

Vous ne pouvez pas raconter une carte Rencontre dont la valeur de récit est de 0, sauf si vous réussissez à en augmenter la valeur (Potion de Charisme, Seren la Barde).

1 Jetons Sceau

Le fonctionnement des jetons Sceau dépend de l'endroit où ils sont placés :



Lorsqu'un joueur achète un Objet comportant ce symbole, il marque immédiatement autant de PV que la valeur du jeton.



Ce symbole indique le coût d'une action. Défaussez un jeton et dépensez autant de pièce que sa valeur pour faire l'action du Bâtiment. S'il n'y a plus de jetons sur le Bâtiment, vous ne pouvez pas l'activer.



Ce symbole indique l'effet d'une action. Défaussez un jeton et utilisez sa valeur pour l'action. S'il n'y a plus de jetons sur le Bâtiment, vous ne pouvez pas l'activer.



Ces symboles sont des récompenses dans les Tavernes. Si la valeur de récit correspondante est atteinte, défaussez un jeton et recevez autant de PV / pièces que sa valeur. S'il n'y a plus de jetons sur ce Bâtiment, vous pouvez utiliser la Taverne pour gagner les autres récompenses.

Où placer les jetons Sceau ?



Ces Bâtiments reçoivent autant de jetons Sceau que le nombre de joueurs moins 1.



Ces Objets reçoivent 1 jeton Sceau peu importe le nombre de joueurs.

- ♦ Les jetons Sceau sont toujours posés face visible



Jetons Bonus

- ♦ Lorsqu'un joueur atteint 8 PV , il choisit l'un de ses 3 jetons Bonus (), résout son effet et le remet dans la boîte.

- ♦ Lorsqu'un joueur atteint 20 PV , il choisit l'un de ses 2 jetons Bonus restants, résout son effet et remet tous ses jetons dans la boîte.



- ♦ Gagnez 1 Villageois.



- ♦ Gagnez 1 Force et 1 Magie.



- ♦ Gagnez 5 pièces.

Exemple : **Conny** atteint 9 PV et dépasse la case 8 : elle décide de gagner 1 Villageois et défaisse le jeton bonus .

William, quant à lui, atteint les 20 PV, et parmi les deux jetons qu'il lui reste, il décide de gagner 1 Force et 1 Magie, puis défaisse ce jeton et celui qui lui reste .



fin de partie

La partie prend fin après la 5^{ème} année. L'Automne a également lieu pendant la dernière année du jeu.

Tout jeton bonus non-utilisé est défaussé avant le décompte des points et ne peut pas être gagné si un joueur atteint 8 PV ou 20 PV pendant le décompte final. Chaque joueur calcule ses PV de la manière suivante, en avançant leur marqueur de score sur la piste en récupérant/retournant leurs jetons 25/50 et 75/100 PV quand ils atteignent ces valeurs

Aux PV accumulés pendant la partie, ajoutez :

- ◆ PV des Quêtes.
- ◆ PV des Compagnons.
- ◆ PV des Objets.
- ◆ 5 PV si 5 Force et 5 Magie ou 2 PV si au moins 3 Force et 3 Magie.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Exemple :

William termine avec 26 PV sur la piste de score **1**, il y ajoute :

14 PV de Quêtes (5 PV + 9 PV) **2**.

8 PV pour ses Compagnons (4 PV avec Lucan et 4 PV avec Neris) **3**.

11 PV pour ses Objets (1 PV avec Tommy, 1 PV avec le Cor et 9 PV avec l'Anneau Magique) **4**.

2 PV de compétences (son marqueur de Force n'ayant pas atteint 5, seuls 2 PV sont marqués) **5**.

Le score final de **William** est de 61 PV !



Appendice

Événements (x6)



Banquet :

Gagnez 3 pièces ou redressez une de vos cartes inclinées.



Tournoi

Dépensez 1 Force pour gagner 6 pièces ou 4 PV.



Rassemblement

Dépensez 1 Force ou 3 pièces pour gagner 1 Villageois.



Grande foire

Dépensez 3 pièces pour gagner 1 Force et 1 Magie.



Spectacle de magie

Dépensez 1 Magie pour déplacer votre Aventurier jusqu'à une distance de 5.



Festival

Placez votre Villageois sur une case libre et gagnez les 2 bonus adjacents.

◆ Si vous partez à l'Aventure, résolvez d'abord l'autre effet.

◆ Un espace libéré en Automne peut être réutilisé par un autre joueur.

Cartes Village I (x20)



Dépenser un Villageois, Réactions et Effets permanents :

Lorsque vous devez dépenser un Villageois **1**, prenez-en un de votre zone des Villageois actifs et placez-le au Campement.

Réaction : Les Compagnons et Potions s'inclinent en réaction à une autre action (partir à l'aventure, acheter un Objet...).

Cela ne constitue pas une action en soi.

Les effets permanents de vos Compagnons (Kael le Guerrier, Dorian le Marchand, Selia l'Alchimiste) s'appliquent aussi quand ils sont épuisés.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois et 1 Magie.

Réaction : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez incliner cette carte et dépenser 1 Magie pour ignorer un prérequis d'une carte Rencontre.

PV de fin de partie : 1 PV par Magie.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous achetez un Objet, vous pouvez incliner cette carte pour réduire son coût de 1 et gagner 1 PV.

Effet permanent : Votre limite d'Objets est augmentée de 2.

PV de fin de partie : 1 PV par Objet.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Lorsque vous devez dépenser de la Force, vous pouvez incliner cette carte pour en dépenser une de moins.

Effet permanent : Votre limite d'Objets est augmentée de 1.

PV de fin de partie : 1 PV par Force.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous partez à l'aventure, vous pouvez incliner cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases supplémentaires.

PV de fin de partie : 1 PV par carte Rencontre dans votre plateau personnel comportant l'un des blasons désignés (racontée ou non).



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous retirez un Villageois pour «Gagner des pièces», vous pouvez incliner cette carte pour gagner 2 pièces supplémentaires. Quand vous retirez un Villageois pour «Activer une carte», vous pouvez incliner cette carte pour ignorer le surcoût.

PV de fin de partie : 1 PV par 2 pièces restantes.



Coût : 7

Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.

Réaction : Quand vous activez un jeton Sceau, vous pouvez incliner cette carte pour en choisir sa valeur (entre 1 et 3).

Effet permanent : Quand vous utilisez une Potion, inclinez-la au lieu de la défausser. Rappel : Vous pouvez utiliser plusieurs Potions dans le même tour.

PV de fin de partie : 2 PV par Potion.



Coût : 0
Effet : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 2 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez le nombre de pièces indiquées.
Effet : Gagnez 1 Magie.



Coût : 0
Effet : Gagnez 1 Force.



Taverne
Coût : 0
Effet : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : 2 PV + 1 Force + 1 Villageois.



Taverne
Coût : 0
Effet : Racontez une ou plusieurs histoires dont le total de valeur de récit est de 3 maximum : 4 pièces + 1 PV + X pièces (X = valeur du jeton Sceau défaussé).



Coût : 0
Effet : Défaussez un jeton Sceau et déplacez votre Aventurier jusqu'à un nombre de cases égal à la valeur du jeton.



Coût : 4
Effet : Inclinez cette carte pour déplacer votre aventurier jusqu'à une distance de 1 ou inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Effet : Inclinez cette carte et défaussez-la pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 5 cases.



Coût : 2
Effet immédiat : Gagnez 1 Force.
Effet : Inclinez cette carte et dépensez un Villageois pour gagner 1 Force.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Effet immédiat : Gagnez 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
Effet : Inclinez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 1 case ou inclinez cette carte, dépensez un Villageois et défaussez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 3 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Effet immédiat : Gagnez 1 Magie.
Effet : Inclinez cette carte et dépensez un Villageois pour gagner 1 Magie.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Quand vous partez à l'Aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter temporairement votre Magie de 2 (jusqu'à la fin de la Rencontre ou Quête). Vous ne déplacez pas votre marqueur et ne pouvez pas dépenser cette Magie. Votre Magie peut temporairement dépasser 5 (mais vous ne gagnez pas de PV).



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Quand vous partez à l'Aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter temporairement votre Force de 2 (jusqu'à la fin de la Rencontre ou Quête). Vous ne déplacez pas votre marqueur et ne pouvez pas dépenser cette Force. Votre Force peut temporairement dépasser 5 (mais vous ne gagnez pas de PV).

Cartes Village II (x20)



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous devez dépenser 1 ou plusieurs Villageois en activant une de vos cartes, inclinez cette carte pour réduire ce nombre de 1.
PV de fin de partie : 1PV par Villageois à votre disposition moins 2.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous inclinez une de vos cartes, vous pouvez incliner cette carte pour la redresser. Si la carte redressée possède un effet de réaction, vous pouvez l'incliner de nouveau pour déclencher de nouveau son effet.
PV de fin de partie : 2 PV par Compagnon, cette carte incluse.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous gagnez de la Magie, vous pouvez incliner cette carte pour gagner 1 Force (ou inversement).
PV de fin de partie : 1 PV par niveau de votre compétence la plus faible (Force ou Magie).



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous partez à l'aventure (après ou avant avoir résolu une Rencontre), vous pouvez incliner cette carte pour placer un Villageois actif au Village.
PV de fin de partie : 1 PV par carte Rencontre avec un blason différent.



Coût : 7
Effet immédiat : Gagnez 1 Villageois.
Réaction : Quand vous racontez une histoire, inclinez cette carte pour que la valeur de récit de l'une de vos cartes Rencontres soit de 3.
PV de fin de partie : 1 PV par histoire racontée.



Taverne
Coût : 0
Effet : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : gagnez 4 pièces + X PV (X = valeur du jeton Sceau défaussé) + redressez une de vos cartes.



Coût : 0
Effet : Défaussez un jeton Sceau et déplacez votre Aventurier jusqu'à un nombre de cases égal à la valeur du jeton.



Coût : 2
Effet : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 4 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Effet : Gagnez 1 Force et 1 Magie.



Taverne
Coût : 0
Effet : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : gagnez 3 PV + 2 pièces + 1 Force ou 1 Magie.



Coût : 0
Effet : Dépensez 1 Force pour gagner 3 PV et/ou dépensez 1 Magie pour gagner 4 PV.



Coût : 2
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Quand vous partez à l'Aventure, vous pouvez défausser cette carte pour augmenter temporairement votre Force et Magie de 1 chacun (jusqu'à la fin de la Rencontre ou Quête). Vous ne déplacez pas vos marqueurs et ne pouvez dépenser ni Force ni Magie. Votre Force et Magie peuvent temporairement dépasser 5 (mais vous ne gagnez pas de PV).



Coût : 4
Effet : Inclinez cette carte et dépensez 1 ou 2 Villageois pour partir à l'aventure jusqu'à une distance de 3 ou 5.
PV de fin de partie : 2



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Lorsque vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour ignorer un prérequis d'une carte Rencontre.



Coût : 5
Effet : Inclinez cette carte pour gagner 1 Force ou 1 Magie ou dépensez 1 Villageois pour gagner 1 Force et 1 Magie.
PV de fin de partie : 1



Coût : 3
Effet : Inclinez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 2 cases ou inclinez cette carte, dépensez un Villageois et défaussez cette carte pour déplacer votre Aventurier jusqu'à 4 cases.
PV de fin de partie : 1



Coût : 2
Effet : Inclinez cette carte et dépensez 1 ou 2 Villageois pour marquer 3 ou 5 PV.
PV de fin de partie : 1



Coût : 4
Effet immédiat : 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Lorsque vous partez à l'aventure, vous pouvez défausser cette carte pour placer un Villageois actif au Village.



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Réaction : Lorsque vous racontez une histoire, vous pouvez défausser cette carte pour fixer sa valeur de récit à 3.

Cartes Village III (x9)



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Effet : Gagnez 1 PV par carte dans votre zone histoires racontées (quelle que soit la valeur).



Coût : 2
Effet : Déplacez votre Aventurier jusqu'à 5 cases.



Coût : Défaussez un jeton Sceau et dépensez ce nombre de pièces.
Effet : Gagnez 2 PV par Compagnon.



Coût : 5
Effet : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois gagnez 1 PV par carte dans votre zone histoires non-racontées (quelle que soit la valeur).
PV de fin de partie : 5



Coût : 3
PV immédiats : Défaussez le jeton Sceau et gagnez autant de PV que sa valeur.
Effet : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour gagner 5 PV.



Taverne
Coût : 0
Effet : Racontez une ou plusieurs histoires dont la valeur totale de récit est de 3 maximum : 3 PV + 2 PV + 1 PV.



Coût : 7
PV de fin de partie : 9



Coût : 6
Effet immédiat : 1 Force ou 1 Magie.
PV de fin de partie : 6



Coût : 4
Effet permanent : Votre limite d'Objets est augmentée de 1. Cet effet fonctionne même si cette carte est inclinée et si vous avez atteint votre limite d'Objets avant de l'acquérir.
Effet : Inclinez cette carte et dépensez 1 Villageois pour gagner 1 PV par Objet que vous possédez.
PV de fin de partie : 4

Cartes Rencontre I (x16)

Jeton Revenu

Lorsqu'une carte Rencontre avec un jeton Revenu  entre en jeu en **Hiver**, placez le jeton correspondant sur la carte face revenu visible. Après qu'un joueur a résolu une carte Rencontre avec un jeton Revenu, il le place sur son plateau personnel et résout immédiatement son effet. Il le fera également lors de la phase de Revenu en **Automne**. Le nombre de jetons Revenus n'est pas limité (un joueur peut en posséder plus de 3).

Cartes Rencontre à double prérequis

Au début d'une Rencontre, vous devez préciser quel(s) prérequis vous comptez résoudre: celui de gauche vous donne la récompense de gauche et celui de droite la récompense de droite. Vous ne pouvez pas utiliser une récompense pour compléter l'autre prérequis. Ariok le Mage et la Potion d'Invisibilité ne peuvent ignorer qu'un des deux prérequis.



Arbre-monde
Valeur de récit : 0
Récompense immédiate
+ Revenu : Gagnez 1 PV.



Auberge
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez 2 pièces.
Récompense :
Gagnez 1 Villageois.



Campement
Valeur de récit : 1
Prérequis : Avoir au moins 1 Force ou Magie
Récompense :
Gagnez 1 Villageois.



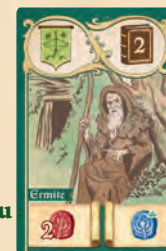
Cercle de pierres
Valeur de récit : 1
Récompense :
Gagnez 1 Magie.



Crâne maudit
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Avoir au moins 2 Magie.
Récompense : Redressez
une de vos cartes.



Embuscade
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Avoir au moins
1 Magie.
Récompense
immédiate + Revenu
Gagnez 1 pièce.



Ermite
Valeur de récit : 2
Prérequis :
Avoir au moins
2 Force.
Récompense :
1 Magie.



Initiation
Valeur de récit : 1
Prérequis : Dépensez
4 pièces.
Récompense :
Gagnez 1 Force
et 1 Magie.



Maraudeurs
Valeur de récit : 2
Prérequis :
Avoir au moins 2 Force
ou 2 Magie ou un cumul
Force+Magie d'au moins 2.
Récompense :
Gagnez 4 pièces.



Meute de loups
Valeur de récit : 2
Prérequis : Avoir
au moins 2 Force.
Récompense :
Gagnez 3 PV.



Mine
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez
1 Villageois.
Récompense
immédiate + Revenu :
Gagnez 2 pièces.



Moutons
Valeur de récit : 0
Récompense
immédiate + Revenu :
Gagnez 1 pièce.



Ours
Valeur de récit : 3
Prérequis / Récompense
Gauche : Avoir au moins 1
Force pour gagner 2 PV.
Droite : Avoir au moins 1
Magie pour gagner 2 PV.



Passe rocheuse
Valeur de récit : 2
Récompense :
Gagnez 1 Force.



Tigre
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Dépensez 1 Villageois.



Vallée
Valeur de récit : 0
Prérequis / Récompense
Gauche : Avoir au moins
1 Force pour voyager
jusqu'à 3 cases. (si vous
gagnez l'autre récompense,
résolvez-la avant le
déplacement)
Droite : Dépensez 1
Villageois pour gagner 3 PV.

Cartes Rencontre II (x16)



Bandits
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Avoir au moins 3 Force.
Récompense :
Gagnez 4 pièces
et 2 PV.



Caravane
Valeur de récit : 0
Prérequis : Dépensez 2
Villageois.
Récompense
immédiate + Revenu :
Gagnez 4 pièces.



Chevalier errant
Valeur de récit : 1
Prérequis : Dépensez
2 pièces.
Récompense :
Gagnez 1 Force
et 2 PV.



Vagabond
Valeur de récit : 2
Prérequis : Avoir au
moins 4 Force ou 4
Magie ou un cumul
Force+Magie d'au
moins 4.
Récompense : Gagnez
1 Villageois.



Entraînement
Valeur de récit : 0
Prérequis :
Dépensez 4 pièces.
Récompense immédiate
+ Revenu : Gagnez 1 Force.



Tonnellerie
Valeur de récit : 0
Prérequis :
Dépensez 4 pièces.
Récompense
immédiate +
Revenu :
Gagnez 2 PV.



Épée légendaire
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez 1 Villageois.
Récompense :
Gagnez 3 PV.



Démon
Valeur de récit : 3
Prérequis / Récompense
Gauche : Avoir au moins
3 Force pour gagner 3 PV.
Droite : Avoir au moins
3 Magie pour gagner 3 PV.



Ferme
Valeur de récit : 0
Récompense :
Gagnez 1 Villageois.



Diamant
Valeur de récit : 2
Prérequis :
Dépensez 1 Force.
Récompense :
Gagnez 5 pièces.



Joute
Valeur de récit : 1
Prérequis /
Récompense :
Gauche : Dépensez 1
Villageois pour
gagner 3 PV.
Droite : Avoir au moins
4 Force pour gagner 4 PV.



Licorne
Valeur de récit : 3
Prérequis : Avoir
au moins 3 Magie.
Récompense :
Redressez une
de vos cartes.
Récompense
immédiate + Revenu :
Gagnez 1 PV.



Incantation
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Dépensez 1 Villageois.
Récompense :
Gagnez 1 Magie.



Sorcellerie
Valeur de récit : 1
Prérequis :
Dépensez 4 pièces.
Récompense :
Gagnez 2 Magie.



Tour isolée
Valeur de récit : 3
Prérequis :
Dépensez 1 Magie.
Récompense : gagnez
3 PV puis repartez à
l'aventure et déplacez
vous jusqu'à 3 cases.



Trésor
Valeur de récit : 2
Prérequis /
Récompense
Gauche : Avoir au
moins 3 Magie pour
gagner 3 pièces.
Droite : Dépensez
1 Magie pour gagner
4 pièces.

Cartes Rencontre III (x9)



Archerie

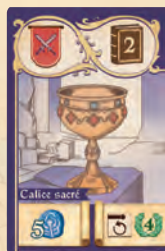
Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 3 pièces.

Récompense :

Gagnez 1 Force et 3 PV.



Calice sacré

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Avoir au moins 5 Magie.

Récompense :

Redressez une de vos cartes et gagnez 4 PV.



Cercle des fées

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Dépensez 1 Villageois.

Récompense :

Gagnez 1 Magie et 3 PV.



Labyrinthe

Valeur de récit : 0

Prérequis / Récompense

Gauche : Dépensez 1 Villageois pour gagner 4 PV.

Droite : Dépensez 1 Villageois pour gagner 4 PV.



Mine d'or

Valeur de récit : 0

Prérequis : Dépensez 1 Villageois.

Récompense : Gagnez 7 pièces.



Nécromancien

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Avoir un cumul de Force + Magie d'au moins 8.

Récompense :

Gagnez 9 PV.



Relais

Valeur de récit : 1

Prérequis :

Dépensez 4 pièces.

Récompense : Gagnez 2 PV puis repartez à l'aventure et déplacez vous jusqu'à 3 cases.



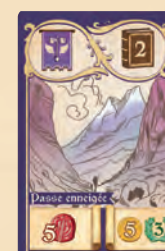
Dragon

Valeur de récit : 3

Prérequis / Récompense

Gauche : Avoir au moins 5 Force et gagnez 4 PV.

Droite : Avoir au moins 5 Magie et gagnez 4 PV.



Passe enneigée

Valeur de récit : 2

Prérequis :

Avoir au moins 5 Force.

Récompense :

Gagnez 5 pièces et 3 PV.

Quêtes Héroïques (x9)



Donation

Défaussez l'un de vos objets.



Dragon de feu

Avoir un cumul de Force + Magie d'au moins 6.



Géant

Avoir au moins 4 Force.



Tournoi des Bardes

Déplacez 2 cartes Rencontre vers la zone des histoires racontées (quelles que soient leurs valeurs de récit, y compris 0).



Mort-vivant

Dépensez 1 Force et 1 Magie.



Rançon

Dépensez 6 pièces.



Piège mortel

Remettez dans la réserve l'un de vos Villageois disponibles.



Spectres

Avoir au moins 4 Magie.



Mariage

Dépensez 2 Villageois.

Crédits : Conception : William Attia - Illustrations : David Sitbon & Ulric - Écriture des règles : Matthieu Verdier
Graphisme et mise en page : Ulric Maes - Développement : William Attia & Matthieu Verdier - Gestion de projet : Yann Beligné
Gestion de la production : Jeanne Danmanville - Communication : Pauline Lebel - Réalisation : Emmanuel Beltrando - Relecture : Alexandre Figuière