

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



シャドウ・オブ・オメガ

ANIMA

L'OMBRE D'OMEGA



シャドウ・オブ・オメガ

ANIMA

L'OMBRE D'OMEGA

IDÉE DU JEU

Après des siècles de captivité dans la Tour à la Fin du Monde, où elle était détenue par les Pouvoirs des Ombres, l'ancienne entité connue sous le nom d'Omega est sur le point de se libérer. Pour ce faire, elle récupère des âmes avec l'Orbe d'Infinité, un artefact capable d'altérer les règles de la création elle-même. Chaque fois qu'une chaîne qui la retient est brisée, l'ordre naturel de Gaïa est rompu et des événements inattendus se produisent partout sur la planète au risque de la faire sombrer dans le chaos. Heureusement, quelques individus se sont rassemblés, s'aventurant sans objectif précis. Inconscients de leur destin, ils sont les seuls à pouvoir arrêter la résurrection d'Omega et la terrible destruction qui va en découler. C'est à vous de constituer votre groupe, de contrôler ses pouvoirs et ses capacités, et de ramener l'Orbe d'Infinité au néant qu'elle n'aurait jamais dû quitter.

Matériel nécessaire

Les 110 cartes du jeu, deux dés à 6 faces, et 5 marqueurs de couleurs différentes

Nombre de joueurs

Le jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs. Une partie dure en moyenne de 20 à 30 minutes par participant.

But du jeu

Un joueur gagne la partie en accomplissant des Missions : d'abord une Mission Basique, puis une Mission Finale. Un joueur ne peut pas tenter de Mission Finale tant qu'il n'a pas accompli au moins une Mission Basique. Chaque joueur pioche deux cartes Mission au début du jeu. Au début de la partie personne ne connaît la nature des cartes Mission Finale, mais quand un joueur a fini une de ses Missions Basiques, on révèle une des trois cartes Mission Finale que l'on place au milieu de la table : ce sera l'objectif pour les joueurs.

Comme chaque Mission donne des bonus au joueur qui l'a terminée, les joueurs sont souvent poussés d'accomplir leurs deux Missions avant de tenter la Mission Finale.

Types de cartes

Il y a cinq types de cartes dans Anima l'Ombre d'Omega : Personnage, Zone, Rencontre, Mission, et Avantage. Avant de voir les mécanismes du jeu, voilà les cartes et leur fonctionnement.

Les personnages et l'équipe

Comme dans toute histoire épique, chaque joueur a besoin d'un groupe de personnages pour parcourir le monde et accomplir ses missions. Au début du jeu, chaque joueur contrôle un personnage, mais il existe des zones où on peut recruter plusieurs personnages. Certaines cartes événement (un genre de carte rencontre) ajoutent également des personnages. Un groupe d'un ou plusieurs personnages (jusqu'à quatre maximum) est appelé une équipe.

Il peut arriver qu'un personnage de l'équipe décède. Quand cela se produit, la personne va dans la défausse de personnages. Quand un joueur perd tous ses personnages, il en pioche un et le met en jeu pour former sa nouvelle équipe.

Chaque personnage a un genre, des valeurs de Combat et de Vitesse, qui servent à résoudre les confrontations et à déterminer l'ordre du jeu. Les valeurs de Combat et de Vitesse d'une équipe sont la somme des attributs des personnages de l'équipe. Par exemple, une équipe est formée d'un Acrobat (Combat 4 et Vitesse 4) et d'un Sorcier (Combat 3 et Vitesse 4), les valeurs de l'équipe sont de 7 pour le Combat et de 8 pour la Vitesse.

Les symboles dans le coin inférieur gauche de chaque carte indiquent les capacités spéciales du personnage. Il y a trois symboles : Magie, Ki, et Ruse. Selon la capacité activée, le personnage peut utiliser certaines cartes Avantage quand il est incliné.

- 1- Valeur de Combat
- 2- Valeur de Vitesse
- 3- Genre du Personnage
- 4- Compétences
- 5- Capacités Spéciales



Combat



Personnage
Masculin



Vitesse



Personnage
Féminin

1

2

3

4

5



Zone

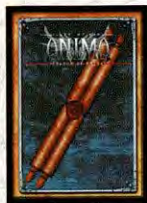
Les cartes zone représentent les différents endroits du monde que les personnages peuvent visiter pour obtenir des Avantages, recruter des nouveaux membres pour leur équipe, ou accomplir des objectifs de mission. Les zones ont deux parties, la boîte d'Exploration, qui est utilisée quand on explore la zone, et la Récompense que l'on reçoit si l'exploration est réussie. Certaines zones ont des règles supplémentaires qui sont indiquées sur la carte elle-même. Si la zone a un symbole de Commerce, les joueurs peuvent commercer avec leurs personnages qui sont à cet endroit.

Chaque zone a un niveau qui indique la dangerosité de l'endroit. Il y a trois niveaux possibles. C'est la difficulté maximale de la Rencontre qu'on peut y trouver. Tout cela est expliqué dans le paragraphe Rencontre.

- 1- Commercer
- 2- Table d'Exploration
- 3- Niveau de Zone
- 4- Récompenses
- 5- Règles Spéciales



Commercer



Missions

Il y a deux types de missions : basique et finale. Chaque mission basique a un objectif, et quand un joueur l'a rempli, il peut tenter la mission finale. Quand un joueur commence une mission qui doit être révélée aux autres joueurs, il la pose sur la table sur sa gauche pour montrer qu'elle est en jeu (sauf si la carte spécifie autre chose). Quand la mission est accomplie, le joueur la place sur sa droite pour montrer qu'il l'a terminée et il reçoit la récompense indiquée sur la carte.

• **Missions de Résistance** : certaines missions demandent à l'équipe de rester plusieurs tours dans une zone. Dans ce cas, les personnages n'ont pas à explorer à nouveau la zone pour y rester. L'équipe y reste automatiquement. La Mission prend place durant la phase d'exploration, ce qui veut dire que les autres joueurs peuvent attaquer l'équipe lors de la phase d'interaction. Si l'équipe est battue, par les ennemis de la mission ou par un joueur adverse, l'équipe est chassée de la zone et doit recommencer la mission depuis le début.



Avantage

Les cartes Avantage sont des gains que les joueurs utilisent pour atteindre plus facilement leurs objectifs. Elles sont de deux genres : les cartes Complot, utilisées directement par les joueurs et qui peuvent influencer l'histoire, et les cartes Compétence, utilisées par les personnages. Un joueur ne peut pas avoir en main plus de 5 cartes Avantage.

• **Compétences** : les cartes Avantage appelées Compétence sont des capacités utilisées par les personnages. Chaque personnage peut utiliser les Compétences indiquées sur sa carte. Les compétences sont de trois types : Ki, Magie, et Ruse. Pour utiliser la compétence, il faut incliner le personnage.



Ruse



Magie



Ki

• **Complots** : on peut s'en servir sans incliner de personnage, le joueur les met directement en jeu. Chaque Complot a des effets et des durées différents. Certains Complots restent en jeu, comme Objet Magique, et d'autres, comme Voyage en Zeppelin, ont un effet instantané.



Complots

- 1- Type de Carte
- 2- Règles Spéciales
- 3- Phase



• **Organisations** : les organisations sont des cartes Complot spéciales. En jouer une signifie que l'équipe rejoint un certain groupe, ce qui lui confère de nouvelles capacités et impose de nouvelles contraintes. Un joueur ne peut appartenir qu'à une seule organisation en même temps. Si vous voulez en rejoindre une, vous devez défausser celle que vous avez précédemment rejointe.

De plus, certaines organisations sont rivales, et leurs membres sont obligés de se livrer combat. Si deux équipes d'organisations rivales sont dans la même zone au même moment, elles doivent combattre lors de la phase interaction. Si tous les membres d'une équipe meurent et que le joueur doit piocher un nouveau personnage, il faut défausser la carte organisation.

Rencontre



Les rencontres représentent les situations et les problèmes qui arrivent quand vos personnages visitent ou explorent les zones. Vous pouvez tomber sur une créature et la combattre, vous pouvez avoir un accident... Toutes les rencontres ne sont pas négatives et on peut parfois recevoir des récompenses inattendues. Les rencontres ont un niveau, comme les zones, qui indiquent la difficulté. Pour qu'une rencontre se produise, le niveau de la rencontre doit être inférieur ou égal au niveau de la zone où elle apparaît. Par exemple, dans le Village de Cornes (niveau 1) vous ne pouvez pas rencontrer le Dieu Dragon (niveau 3), mais vous pouvez tomber sur un Guerrier Errant. Quand le niveau de la rencontre est plus élevé que celui du lieu, la rencontre n'a pas d'effet et va directement dans la défausse de cartes rencontre.

- 1- Type de Rencontre
- 2- Niveau de Combat (Créatures)
- 3- Niveau de Rencontre
- 4- Règles Spéciales



Événement



Créature

• **Créature** : quand la Rencontre est une créature, votre personnage doit la combattre en utilisant les règles de Combat. Chaque créature a une valeur de Combat et des capacités spéciales.

• **Événement** : problèmes et situations qui créent des effets divers sur l'équipe.

• **Rencontre Préliminaire** : chaque fois qu'une zone est jouée, ce soit pour la première fois ou qu'elle provienne de la défausse, on lui ajoute une carte rencontre. Si c'est un événement, on applique ses effets sur l'équipe qui est arrivé à ce lieu et on défausse la carte. Si c'est une créature, elle reste dans la zone jusqu'à ce qu'elle soit battue (si la créature gagne le combat, elle reste dans la zone jusqu'à sa destruction). Les combats avec des rencontres préliminaires sont résolus lors de la phase de mouvement.

PHASES D'UN TOUR

Chaque tour de jeu est composé de quatre phases. L'ordre du tour dépend de la vitesse de l'équipe de chaque joueur. S'il y a une égalité, on la départage avec un dé. Les joueurs agissent à chaque phase du tour dans l'ordre déterminé, et une fois que tout le monde a accompli sa phase, la suivante commence. Quand le dernier joueur a fini de faire sa phase d'exploration, le tour est terminé et le suivant commence. Donc tous les joueurs font la phase, puis on commence la suivante avec l'action de tous les participants et ainsi de suite.

1.- Phase de réinitialisation

- Redressez toutes les cartes inclinées et activez tous les personnages inactifs.
- Défaussez ou retirez de l'équipe toute carte ou personnage dont vous ne voulez plus.
- Utilisez toute capacité spéciale ou carte avantage qui doit être utilisée à cette phase.

2.- Phase de mouvement

- Déclarez le mouvement de votre équipe
 - Aller à un lieu actif
 - Chercher de nouveaux horizons (un seul joueur par tour)
 - Rester
- Résoudre les rencontres si nécessaire.

3.- Phase d'interaction

- Commercez avec un autre joueur qui est dans une autre zone avec une icône de Commerce.
- Déclarez le combat contre une autre équipe dans la même zone.

4.- Phase d'exploration

- Déclarez si vous explorez ou non l'endroit où vous êtes.
- Si l'exploration est réussie, choisissez la récompense.

Quand utilise-t-on les cartes Avantage et les Capacités Spéciales ?

L'usage de cartes complot et compétence et des capacités spéciales des personnages est normalement limitée à une phase précise lors du tour. La règle générale est qu'un joueur doit attendre la phase correspondante avant de les utiliser sauf si c'est une carte interruption ou combat.

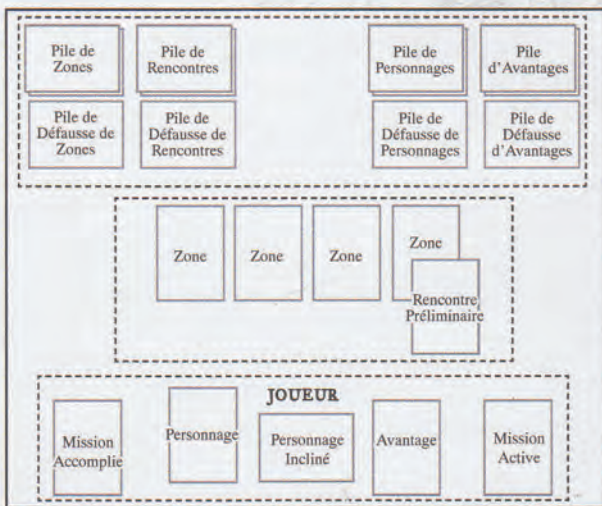
• **Interruption** : on peut se servir de ces cartes à n'importe quel moment pour interrompre ou modifier un effet, un résultat, ou une action. Par exemple, la carte Mauvaise Direction, qui vous permet de rediriger l'équipe d'un autre joueur vers la zone de votre choix, peut être jouée lors de la phase de mouvement du joueur adverse quand il déclare où va son équipe.

• **Combat** : on peut se servir de ces cartes quand on combat. Elles doivent être utilisées avant de lancer les dés, sauf indication contraire.

MÉCANISMES DU JEU

Mise en place

On trie les cartes selon leur type et on mélange chaque paquet. On les place sur la table selon le schéma. Puis chaque joueur choisit un marqueur qui représente son équipe.



Début du jeu

Chaque joueur pioche deux cartes Mission Basique, et les garde secrètes. Chaque joueur pioche deux cartes personnage et quatre cartes avantage. Chacun garde un personnage et trois avantages, et défausse les cartes non choisies. Ces cartes sont remêlées dans leur paquet respectif. On met sur la table autant de cartes zone que de joueurs. On assigne à chaque zone une carte rencontre face cachée. Ce sont les rencontres préliminaires des premières zones et personne ne peut regarder ces cartes avant le moment adéquat.

Phase de Réinitialisation

Cette phase est très simple. D'abord, tous les joueurs redressent leurs personnages inclinés, remettent face visible les personnages immobilisés. L'ordre du tour se fait selon la vitesse de chaque équipe. Lors de cette phase, un joueur peut faire les actions suivantes :

- **Défausser et renvoyer :** un joueur peut défausser une carte avantage de sa main ou renvoyer de son équipe un personnage qu'il ne veut plus voir. Cette action est relativement importante, car c'est le seul moyen de se débarrasser de cartes et de personnages. Un joueur qui a en main le maximum autorisé de cartes avantage ne peut plus piocher de cartes. Un joueur qui a quatre personnages dans son équipe ne peut recruter de nouveaux personnages. Si vous voulez quitter une organisation, c'est le moment de le déclarer.

Le joueur avec le moins de personnages dans son équipe peut automatiquement recruter un personnage renvoyé. Le joueur avec le moins de cartes avantage peut récupérer un avantage défaussé par un autre joueur.

Phase de Mouvement

C'est la phase où chaque joueur déclare où va son équipe. Chaque joueur peut faire l'une des choses suivantes :

- **Aller à une zone active :** vous pouvez aller à une zone active qui est en jeu. Une zone active est un lieu que tous les joueurs peuvent visiter. Au début du jeu, il y en a toujours une sur la table et d'autres s'ajouteront au cours du jeu quand les joueurs chercheront de nouveaux horizons.

Quand une zone a une rencontre préliminaire qui lui est associée (une créature invaincue ou autre), il faut surmonter la rencontre pour passer. Si vous perdez le combat contre la créature ou qu'un événement vous fait perdre le tour, vous ne pouvez rien faire d'autre car vous n'avez pas pu atteindre le lieu où vous vouliez aller. Quand vous réussissez à atteindre une zone, vous placez votre marqueur sur la carte zone.

Le nombre maximum de zones actives qu'il peut y avoir sur la table est égal à deux fois le nombre de joueurs (donc à trois joueurs il peut y avoir au maximum 6 zones actives).

- **Chercher de nouveaux Horizons (un seul joueur par tour) :** cela signifie que les personnages explorent le monde et découvrent une nouvelle zone. Si vous choisissez cette possibilité, vous pouvez faire l'une de ces deux choses : vous pouvez piocher une nouvelle carte zone du paquet adéquat et la jouer sur la table, ou vous pouvez choisir une zone de la défausse et la mettre en jeu et la rendre à nouveau active. Dans les deux cas, vous devez piocher une carte rencontre et la mettre sur la zone comme rencontre préliminaire. Si vous entrez dans une zone avec une rencontre préliminaire et que vous perdez le combat contre la créature ou qu'un événement vous fait perdre votre tour, votre personnage n'a pas atteint la zone et vous ne pouvez rien faire pour le reste du tour. Si vous atteignez la zone, vous y placez votre marqueur pour indiquer que votre équipe s'y trouve. À partir de ce moment, la zone est active et un joueur qui joue après vous peut choisir de la visiter.

Un seul joueur par tour peut choisir de "chercher de nouveaux horizons". On ne peut donc jouer qu'une nouvelle zone par tour. Si le fait de jouer une nouvelle zone fait dépasser la limite autorisée de zones actives, le joueur qui a placé la nouvelle zone défausse la zone active de son choix. Il est interdit de retirer une zone où se trouve une équipe ainsi que les zones avec une rencontre préliminaire. Un joueur peut aussi s'opposer à la défausse d'une zone en sacrifiant une de ses cartes avantage. Dans ce cas, le joueur qui a joué la nouvelle carte zone doit en défausser une autre.

- **Rester :** si vous ne voulez pas visiter un lieu actif, ni chercher de nouveaux horizons, vous avez la possibilité de passer votre tour et de soigner les blessures. Au prochain tour (et uniquement le prochain), votre équipe aura +2 au combat et +2 à la vitesse.

Phase d'Interaction

C'est la phase où les équipes peuvent interagir entre elles. Elles peuvent échanger des cartes avantage et personnage ou combattre.

- **Commercer :** si deux équipes sont dans des zones avec le symbole de commerce, elles peuvent librement échanger des cartes avantage et personnage. Il n'est pas obligatoire que les deux équipes soient dans la même zone, il faut qu'elles aient un symbole de commerce dans leurs zones.

- **Déclarer le combat :** vous pouvez déclarer un combat contre une autre équipe qui est dans la même zone tant que la différence du nombre de personnages entre les deux équipes n'est pas supérieure à 1. Par exemple, un joueur avec 4 personnages ne peut pas déclarer de combat contre une équipe de 2 personnages. Si les deux équipes appartiennent à des organisations rivales, elles sont obligées de combattre. Le perdant donne aléatoirement au vainqueur une carte avantage et est renvoyé de la zone, ce qui signifie qu'il perd son tour. Il ne peut plus rien faire avant son prochain tour.

Phase d'Exploration

C'est la dernière phase du tour. Seuls les joueurs dont les équipes ont réussi à atteindre une zone peuvent faire cette action et uniquement si leurs équipes n'ont pas été renvoyées lors de la phase d'interaction. L'objectif de cette phase est d'explorer une zone pour récupérer ses récompenses. Un joueur n'est jamais obligé d'explorer une zone s'il ne veut pas le faire.

• **Explorer** : quand un joueur déclare son intention d'explorer la zone où il se trouve, il lance un dé et consulte la table d'exploration qui se trouve sur la carte.

- **Rien** : il n'y a pas de rencontre. Le joueur peut réclamer la récompense.
- **Rencontre** : il y a des problèmes lors de l'exploration et le joueur doit piocher le nombre indiqué de cartes rencontre du paquet adéquat. On les pioche une par une et on les affronte dans cet ordre. Quand vous faites face à une créature, vous devez la combattre et continuez. Si c'est un événement, vous devez faire ce que dit la carte. Si la créature vous bat, ou si l'événement vous fait perdre votre tour, vous êtes renvoyé de la zone et vous ne pouvez recevoir la récompense. Si vous êtes battu à la première rencontre, vous n'avez pas à piocher la deuxième. Les créatures qui apparaissent lors de cette phase ne restent pas dans la zone et vont directement dans la défausse après le combat. N'oubliez pas qu'une rencontre ne peut pas avoir un niveau plus élevé que l'endroit où on la trouve. Si on pioche une rencontre d'un niveau plus élevé, on défausse la carte. Par exemple, si vous visitez Archange, et que vous ne piochez qu'une seule rencontre, L'Ombre d'Omega (niveau 3), la rencontre est défaussée et vous passez directement à la récompense. La rencontre n'est qu'une fausse alerte.
- **Spécial** : il arrive parfois que des choses spéciales se produisent. Tout est expliqué sur la carte.

• **Récompense** : quand une équipe a exploré une zone avec succès, elle reçoit UNE des trois récompenses du lieu. Si l'équipe revient à un tour ultérieur, elle peut récupérer la même récompense (mais pas recruter) ou une autre.

- **Avantage** : piochez un nombre de cartes avantage égal au niveau de la zone où se trouve votre équipe. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes en main. Un joueur avec 4 cartes en main ne pourrait piocher qu'une seule carte même dans une zone de niveau 3.

- **Recruter** : piochez un personnage du paquet et mettez-le dans votre équipe. Si vous avez déjà 4 personnages, vous ne pouvez pas choisir cette récompense. Vous ne pouvez pas recruter deux tours consécutifs au même endroit.

- **Objectifs de Mission** : souvent la récompense d'une zone est un objectif de mission (comme Le Palais à Archange). Logiquement, vous ne pouvez les récupérer que si vous avez une mission correspondante. Le mot "mission" apparaît toujours à côté de ces récompenses.

- **Spécial** : certaines zones, comme Americh ou la Tour de la Fin, ont des récompenses spéciales. Les effets sont décrits sur la carte. On trouve les initiales SP à côté de ces récompenses.



NOTES

Combat

Pour résoudre une confrontation (contre un autre joueur ou une créature), les deux camps lance un dé et ajoutent sa compétence de combat (somme des valeurs de combat de ses personnages). Dans le cas d'une créature, un autre joueur lance le dé pour le monstre. Le plus fort total est le vainqueur.

En cas d'égalité contre une créature, l'équipe l'emporte. En cas d'égalité entre deux joueurs, personne n'a perdu, ni gagné (mais ils ne peuvent pas combattre à nouveau lors de ce tour).

Si une équipe perd un combat par une différence de 5 points ou plus, un des personnages meurt (au choix du joueur) et doit être défaussé.

Test de la Vitesse

Certaines missions requièrent de tester la vitesse. Ajoutez le résultat d'un dé à la vitesse de l'équipe (somme de la vitesse de ses membres). Si le total est supérieur ou égal à la difficulté de la mission, le test est réussi.

Défausse

Chaque fois qu'un personnage meurt, que vous utilisez un avantage, que vous faites face à une rencontre, ou qu'une zone est défaussée, la carte est mise dans sa pile de défausse respective. Quand une pioche est épuisée, on prend les cartes défaussées, on les mélange pour former une nouvelle pioche.

L'exception à cette règle concerne la pile de zones. Si les 14 cartes ont été jouées, au lieu de les remélanger, on les laisse telle quelle. Ce qui permet au joueur qui déclare «chercher de nouveaux horizons» de prendre la carte de son choix dans la défausse.

Personnages Immobilisés

Certaines cartes comme Sort de Sommeil ou des capacités spéciales comme Assassin immobilisent un personnage durant un tour. Quand cela arrive, on retourne la carte affectée face cachée. Un personnage immobilisé ne peut pas agir durant son tour, et on n'ajoute pas sa valeur de combat pour le total de combat de l'équipe. Lors de la phase de réinitialisation, les personnages immobilisés sont remis face visible et sont prêts à agir.

Perdre son Tour

Dans le cas où vous êtes obligé de perdre votre tour (par une défaite au combat ou un événement spécial), vous ne perdez que le tour actuel pas le prochain. Si un événement vous fait perdre votre prochain tour c'est indiqué sur la carte.

Changements de Vitesse

Si la vitesse d'un joueur change durant la phase de Réinitialisation (défausse d'un personnage ou d'une carte organisation), l'ordre du jeu reste celui déterminé au début du tour.

RÈGLES OPTIONNELLES

Voici quelques variantes pour des joueurs expérimentés afin de rendre le jeu plus intéressant.

• **Une structure en arbre pour les zones** : ce genre de structure permet d'ordonner les zones selon leurs niveaux. Pour atteindre une zone de niveau 2, il faut d'abord être sur une zone de niveau 1. Par exemple, on ne peut pas aller directement à la Tour de la Fin (niveau 3) même si elle est sur la table. Il faut d'abord aller sur une zone de niveau 1 comme Archange, puis se déplacer sur une zone de niveau 2 comme Les Ruines, et de là aller à cette zone de niveau 3.

Lors de la préparation du jeu, on place toutes les cartes zone en trois rangées selon leurs niveaux. Chaque fois que vous voulez monter ou descendre de niveau,

piochez une carte rencontre préliminaire. Si vous êtes battu et renvoyé de la zone, vous devez quitter l'arbre des zones. Au début du prochain tour, vous devez commencer dans une zone de niveau 1. Avec cette variante, la carte Voyage en Zeppelin vous permet d'aller à n'importe quelle zone quelle que soit son niveau.

• **Missions Multiples** : si les joueurs veulent une partie plus longue, on peut obliger les joueurs à remplir les deux missions basiques afin de tenter la mission finale.

EXEMPLE DE JEU

Voilà un exemple de tour de jeu, afin de vous familiariser avec les règles. C'est une partie à 3 joueurs : Théo, Robin et Greg. Ils ont déjà effectué plusieurs tours.

- L'équipe de Théo est composé de l'Acrobate et de l'Illusionniste (Combat 6 et Vitesse 8).
 - L'équipe de Robin est composé uniquement du Factotum (Combat 3 et Vitesse 2).
 - L'équipe de Greg est composé de la Voleuse et du Technicien (Combat 4 et Vitesse 7).
- L'ordre du jeu (basé sur la vitesse des équipes) est le suivant : Théo, Greg et Robin.

Phase de Réinitialisation

D'abord tous les joueurs redressent leurs personnages inclinés, puis Théo peut jouer. Il décide de jouer une de ses cartes Avantage : Organisation Soleil Noir. Il ne veut rien faire d'autre, donc cette phase est finie pour lui. C'est au tour de Greg. Il déclare qu'il va utiliser la capacité spéciale de la Voleuse pour voler Théo. Il incline donc le personnage et lance un dé. C'est un 3 et un échec. Puis, il défausse une carte Avantage. Comme Théo et Robin ont le même nombre de cartes, personne ne peut récupérer la carte défaussée. Greg ne veut rien faire d'autre, son tour est donc terminé. C'est au tour de Robin qui ne peut rien faire ni avec ses cartes, ni avec son personnage, son tour est terminé. La phase de réinitialisation est terminée.

Phase de Mouvement

Théo commence cette phase en déclarant qu'il veut aller à Archange, une des zones actives en jeu. Il n'y a pas de rencontre préliminaire, donc il place son marqueur sur la carte. Sa phase de mouvement est finie. C'est au tour de Greg et il décide de «chercher de nouveaux horizons». Il pioche une carte zone, «Les Ruines Perdues» (niveau 2). Il pioche ensuite une rencontre préliminaire : Ombre d'Omega (niveau 3). Comme son niveau est plus fort que celui de la zone, la rencontre est défaussée. Il place alors son marqueur sur la zone et sa phase de mouvement est finie. Robin va aussi à Archange, il y place son marqueur. Comme tout le monde a bougé, la phase de mouvement est terminée.

Phase d'Interaction

Encore une fois, Théo commence cette phase. Il annonce qu'il veut commercer avec Robin qui accepte. Ils échangent librement des cartes. Greg ne peut ni attaquer, ni commercer. Robin ne peut rien car il a déjà fait des échanges avec Théo et il ne peut combattre car il se trouve à Archange où le combat est interdit.

Phase d'Exploration

Théo déclare qu'il veut explorer Archange, il obtient 5 au dé. Il doit donc piocher une rencontre. Il doit affronter le Guerrier Errant. Il obtient 3 au dé et ajoute sa valeur de combat pour un total de 9. Un autre joueur obtient 4 au dé pour le Guerrier Errant (Combat 2), ce qui fait un total de 6. C'est trois points de moins que l'attaque de Théo. La créature a donc perdu le combat et Théo peut choisir sa récompense. Il décide de recruter un personnage. Il pioche le Maître d'Armes. C'est au tour de Greg qui décide d'explorer Les Ruines Perdues. Son résultat au dé l'oblige à piocher 2 cartes rencontre. La première carte est le Dieu Dragon, qui est défaussée car de niveau 3. La seconde carte est un Trésor qui lui permet de piocher deux cartes Avantage. Puis, comme il n'a pas perdu de combat ni été renvoyé de la zone, il peut choisir sa récompense. Comme une de ses missions est «Battre Tiamat», il choisit la Fosse de l'Enfer et essaye de la réussir. Mais il n'arrive pas à battre son adversaire et perd

le combat. Robin explore Archange. Il obtient 2 au dé et évite toute rencontre. Il choisit de recruter et pioche l'Illusionniste qui rejoint son équipe. Les trois joueurs ont fini leur phase. Le tour est terminé et un nouveau commence.

PHASES DU JEU

1.- Phase de réinitialisation

- Redressez toutes les cartes inclinées et activez tous les personnages inactifs.
- Défaussez ou retirez de l'équipe toute carte ou personnage dont vous ne voulez plus.
- Utilisez toute capacité spéciale ou carte avantage qui doit être utilisée à cette phase.

2.- Phase de mouvement

- Déclarez le mouvement de votre équipe
 - Aller à un lieu actif
 - Chercher de nouveaux horizons (un seul joueur par tour)
 - Rester
- Résoudre les rencontres si nécessaire.

3.- Phase d'interaction

- Commercez avec un autre joueur qui est dans une autre zone avec une icône de Commerce.
- Déclarez le combat contre une autre équipe dans la même zone.

4.- Phase d'exploration

- Déclarez si vous explorez ou non l'endroit où vous êtes.
- Si l'exploration est réussie, choisissez la récompense.

SYMBOLES



Combat



Personnage Masculin



Vitesse



Personnage Féminin



Ruse



Ki



Magie



Complots



Créature



Événement



Commercer



Incliner