

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 (Bourgogne du sud), 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 10 000 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



RÉSUMÉ DES RÈGLES

Choisissez un Héros (ou Héroïne) parmi les 4 au choix.
Chaque Héros à +1 dans un élément en permanence ;



8 cartes Temple sont distribuées en début de partie à chaque joueur,
qui en choisit 4.

4 est la limite de pouvoirs (cartes Temple) et de PV (points de vie).
Les cartes Temple restantes sont remêlées et reforment un talon lieu,
placé à côté des trois autres de façon à former une croix.

Chacun à son tour, les joueurs piochent la première carte d'un des 4 lieux,
au choix : Forêt, Citadelle, Temple, Montagne.

Il y a 3 types de cartes :

Les Permanents : sont posés faces visibles à côté de votre carte personnage.

Les Ephémères : sont rangés dans votre main.
vous ne pouvez les jouer qu'une fois. Utilisés, les Ephémères sont défaussés
(faces visibles à droite de leur talon lieu).

Les Instantanés : sont joués et défaussés immédiatement.

Le but du jeu est de réunir un certain nombre de points de dragon :

à 2 joueurs : 20 ou 13

à 3 joueurs : 15 ou 10

à 4 joueurs : 10 ou 7

Les dragons sont des combats que vous trouverez dans le lieu Montagne.

Les points de dragon sont les forces des dragons (3, 4 ou 7).

Pour vaincre au combat, vous devrez réunir la même force dans le même élément
qu'indiquée sur la carte. Si votre force (réunit avec vos éphémères, fées et pouvoirs,
et vos permanents, armes et héros) est inférieure à celle de l'attaque,
vous perdez la différence en PV.

Pour utiliser l'effet d'un pouvoir ou d'un "Cata", il faut en payer le coût.

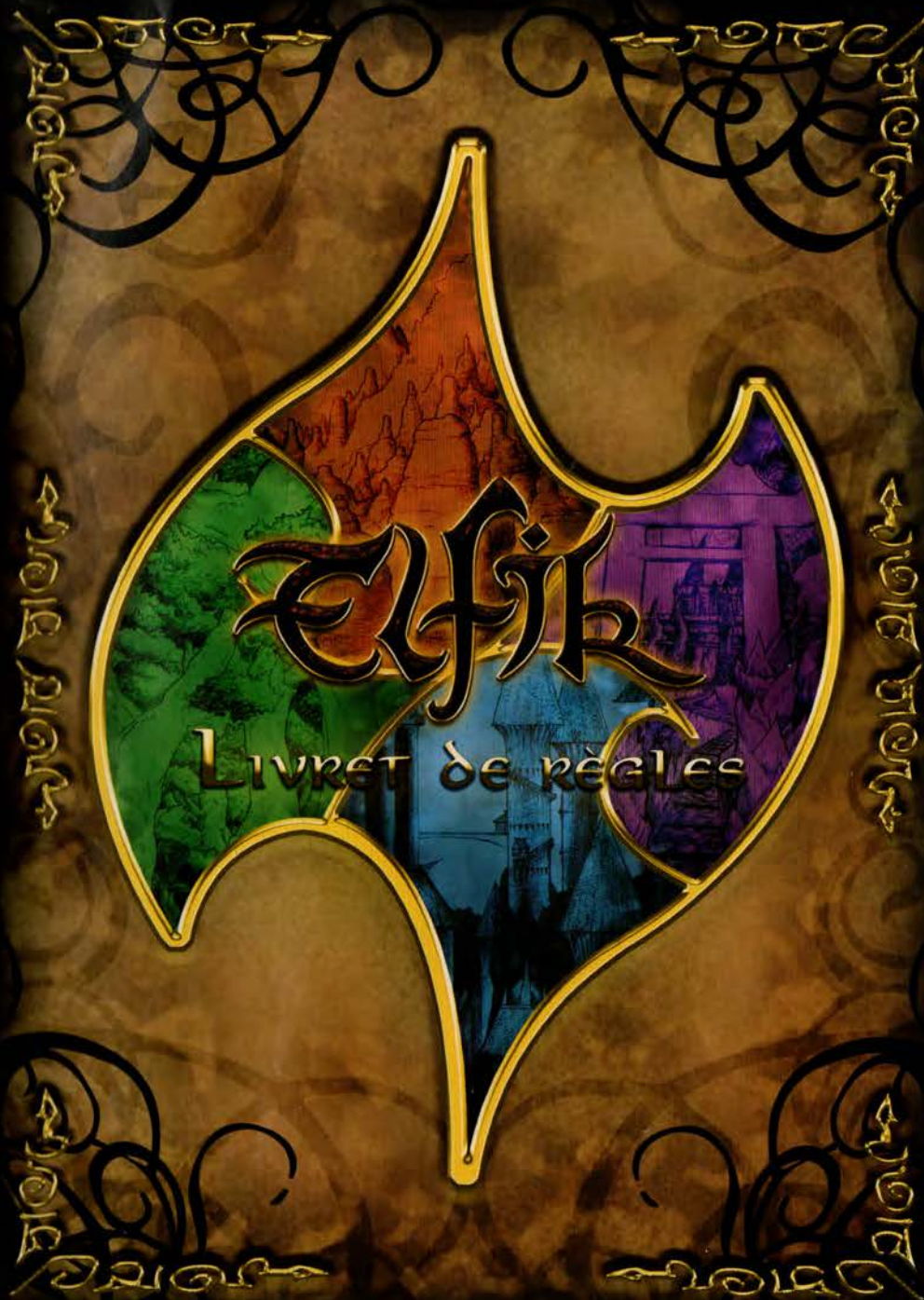
Si vous tombez à 0 PV, vous mourez.

Si c'est lors d'un combat ou d'un "Cata", défaussez toutes vos cartes.

Si c'est à cause d'un joueur adverse, celui-ci récupère tous vos permanents.

Vous pouvez toutefois ressusciter en passant votre prochain tour.

Vous ne gardez que votre Héros et les dragons vaincus.



- 1 Histoire
- 2 Clan de l'eau
Clan de l'air
- 3 Clan de la terre
Clan du feu
- 4 Contenu
Mise en place
- 6 Déroulement de la partie
- 7 Temporalité des cartes :
Éphémère
Instantané
Permanent
- 8 Règles d'or :
Attaque élémentaire
Mort et résurrection
- 9 Types de cartes instantanées :
Combat
- 10 Rencontre
Évènement
- 11 Types de cartes permanentes :
Arme
Protection
Anneau
- 12 Types de cartes éphémères :
Fée
Fée sacrée
Fée arc-en-ciel
Pouvoir
Neutre
- 13 Défensif
Offensif
Attaque élémentaire
- 14 Cata
- 15 Variantes de jeu/Crédits
- 16 Exemple de partie

l'un des quatre éléments fondamentaux qui composent le monde. Ils sont divisés en quatre clans représentant les quatre éléments de l'univers.

Peuple fier et querelleur, les clans Elfes sont en lutte permanente pour le pouvoir et le contrôle de Valréos.

Tous les siècles, lorsque les dragons s'éveillent, les Anciens de chaque clan se réunissent dans leur temple, près de la forêt féérique, pour annoncer lequel de leur champion participera au Rituel Sacré. Chaque clan désigne alors un héros ou une héroïne pour affronter et capturer des dragons. A l'issue de l'épreuve, dans le temple des Anciens, ils déterminent le vainqueur de ce qu'ils appellent également la quête des dragons.

Le champion qui capture le plus de dragons apporte à son clan le droit de régner en maître dans les hauts donjons de Valréos.

Il y a cent ans, le clan de l'eau s'est imposé. Mais aujourd'hui, on entend à nouveau la montagne aux Cent-noms gronder et trembler. Les falaises abruptes et les pics enneigés se renvoient l'écho des hurlements des dragons.

Les Héros devront une fois encore compter sur leur sagesse, leur force et leur courage afin de l'emporter, car seuls les plus méritants seront capables de gagner le respect des dragons.

Nous sommes au royaume d'Izernorth, au pied des roches rougeâtres de la montagne aux Cent-noms. Ces monts légendaires, terre de cendres et de feu, abritent une race de créatures, dont les origines se perdent dans la nuit des temps. Les dragons sommeillent au cœur de la montagne depuis que le monde est monde et, dans les profondes ténèbres de leur antre, sont les gardiens des plus grands trésors.

Au pied des montagnes s'élève la citadelle de Valréos. Antiquité et massive cité, bâtie par les Hommes et les Nains, à l'époque de la Grande guerre. Construite pour arrêter les hordes du chaos qui déferlaient des terres glacées de Joldara, elle fut désertée lorsque la guerre prit fin et son existence se perdit dans les limbes de l'Histoire.

Des Elfes, venant des lointaines terres de l'Ouest par delà la Mer du Croissant, s'installèrent à l'abri des hautes murailles et donnèrent à nouveau vie aux rues étroites et sombres de la cité abandonnée. Au fil des siècles ils découvrirent les habitants de la montagne. Ils apprirent à les craindre mais aussi à les respecter.

Guerriers-mages par excellence, dont l'espérance de vie peut atteindre plusieurs millénaires, les Elfes sont liés dès leur naissance à

CLAN DE L'EAU

Clan vainqueur du dernier Rituel Sacré, les Elfes de l'eau représentent une infime minorité de la population, mais sont craints de tous à cause de leur puissante magie. Les jeunes Elfes sont éduqués très tôt aux usages de la noblesse et ont droit aux meilleurs enseignements accordés par le temple. Leur magie est basée sur les pouvoirs défensifs. La facilité avec laquelle ils apprennent à manier les énergies développe chez eux une certaine arrogance et un sentiment de supériorité à l'égard des autres clans. Les Anciens Elfes du clan ont confiance en la valeur de leurs héros, mais craignent les conséquences d'une éventuelle défaite.



Elrûn : honorable combattant et seigneur respecté, Prince Elrûn est un homme juste qui croit en sa cause. Il est né pour la quête des dragons et se doit de l'accomplir pour maintenir la paix dans son royaume. Il est convaincu qu'une guerre terrible éclaterait entre les clans Elfes, s'il devait échouer.



Ludmila : appelée Princesse de glace, Ludmila n'a que faire des plaintes du peuple. Puissante sorcière et sœur aînée d'Elrûn, elle est prête au combat et n'a peur ni pour son trône, ni des dragons. Son ambition est de vaincre les dragons pour asseoir son pouvoir et continuer à régner en maître sur la majestueuse cité de Valréos.

CLAN DE LA TERRE

Issus des forêts et des déserts du sud d'Izernorth, les Elfes de la terre sont parmi les plus nombreux habitants de Valréos. Peuple pacifique de chasseurs et d'artisans, ils sont asservis aujourd'hui par le Clan de l'eau. Ces derniers les exploitent pour leur force, dans les champs, les mines ou l'armée. Leur magie est polyvalente et ils disposent d'une incroyable constitution. Les Anciens du clan vivent reclus en ascètes. Contrairement à leurs frères et sœurs plus jeunes, ils ne se sont jamais soumis aux lois du clan de l'eau. Ils partagent cependant avec leur peuple, l'espoir qu'un de leurs héros permettra au clan de retrouver son honneur et sa liberté.



Terkan : digne représentant du clan de la terre, Terkan a presque vécu cinq siècles comme esclave, dans les mines de mithril. Les Anciens de son clan l'ont convaincu de participer au Rituel Sacré. Il accepta d'abandonner les siens, restés dans les mines, avec l'espoir de revenir victorieux de l'épreuve.



Shaya : fière et résolue, Shaya n'a jamais baissé les yeux devant ceux qui tentaient de l'opprimer. Elle fut servante à la cour et devint même l'esclave d'un riche marchand humain. Un jour elle se débarrassa de son maître et promit de se venger de tous ceux qui avaient tenté de la briser. Elle n'a de considération pour personne. Seule la vengeance guide ses choix.

CLAN DE L'AIR

Les Elfes de l'air sont aussi appelés Elfes gris. La légende prétend que le sang des Elfes noirs coule dans leurs veines. Leur statut de "sang mêlé" a toujours été pour eux un désavantage flagrant à l'égard des autres clans. Depuis la victoire du Clan de l'eau, ils se sont réfugiés dans l'ombre des bas-fonds de Valréos, se regroupant et s'organisant au sein de guildes de voleurs. Leur magie est basée sur des pouvoirs personnels et ils possèdent une grande connaissance de la citadelle. N'ayant rien à perdre et attirés par les richesses qui dorment au cœur de la montagne, les Anciens du Clan de l'air soutiennent leurs héros avec ferveur.



Zelfirden : puissant et solitaire, Zelfirden est un paria parmi les siens. Il fut l'un des participants du dernier Rituel Sacré mais la victoire lui échappa de peu. Depuis cette défaite il est devenu encore plus ambitieux. Il vit depuis un siècle dans l'amertume et la rancœur, caressant un rêve de gloire qu'il pense mériter.



Eloen : jeune voleuse talentueuse, Eloen est une véritable tête brûlée. Se mettre en péril est pour elle un jeu qui ne semble pas vouloir la lasser. Les luttes de pouvoir et d'influence que se livrent les clans pour le contrôle de la cité, la laisse indifférente. Seul le danger, représente à ses yeux une motivation suffisante pour défier les puissants dragons.

CLAN DU FEU

Tout comme les Elfes noirs, le Clan du feu fut banni de la citadelle dès l'avènement du règne de l'eau. Craints pour leur magie, incontrôlable et destructrice, ils furent très rapidement éloignés de Valréos. Ils se sont réfugiés au cœur du désert, au sud du royaume. Ils vivent désormais en tribus nomades, arpentant ces désolations arides, attendant le moment de pouvoir reprendre un jour le contrôle de la cité. Les Anciens du clan, les Barons-déchus, jadis seigneurs de la cité, préparent ardemment leur revanche. On dit qu'ils auraient pactisé avec les Elfes noirs afin de se préparer pour le Rituel Sacré.



Rayin : habité par la colère, aveuglé par sa soif de vengeance, Rayin est l'instrument créé par les Barons-déchus afin d'éradiquer le clan de l'eau. Sa haine, forgée au cœur des volcans et au pied des rivières de lave, l'a rendu fou. Obtenir la force des dragons fera de lui le nouveau seigneur de Valréos.



Cendre : amoureuse de Rayin depuis longtemps, elle est prête à donner sa vie pour lui. Ne supportant plus l'indifférence qu'il affiche à son égard, elle a décidé de relever le défi et d'affronter l'épreuve des dragons. Les Anciens ne peuvent s'opposer à cette décision, mais ils craignent de voir leur champion échapper à leur influence.

Elfik

Un jeu pour 2 à 4 joueurs
à partir de 10 ans

Contenu

- * 4 cartes Héros / Héroïnes
- * 4 dés à 8 faces
- * 4 talons lieux comptant 132 cartes :

Temple 32 cartes
Montagne 32 cartes
Forêt 34 cartes
Citadelle 34 cartes

But du jeu

Chaque joueur incarne un Héros ou une Héroïne d'un des quatre clans elfiques et doit capturer des Dragons en Montagne. Pour capturer des Dragons, il faut les vaincre au combat.

Les forces des Dragons vaincus comptabilisent vos points de Dragons.

Le gagnant est le premier joueur à avoir additionné le nombre de points de Dragons requis :

A 2 joueurs,	partie courte	13
	partie longue	20
A 3 joueurs,	partie courte	10
	partie longue	15
A 4 joueurs,	partie courte	7
	partie longue	10

Une fois le chiffre atteint ou dépassé, la partie s'achève.

Mise en place

Les joueurs commencent par déterminer la durée de la partie, courte ou longue, pour savoir combien de points de Dragons sont nécessaires pour la victoire.

Chaque joueur choisit ensuite sa carte personnage (Héros ou Héroïnes de Terre, de Feu, d'Eau et d'Air).

Les Héros ont tous un bonus de +1 dans leur élément (ce bonus peut être utilisé en permanence).

Vous pouvez aussi déterminer votre héros en lançant les 4 dés de couleur. La couleur du dé, dont le score est le plus élevé, indique l'élément de votre Héros.

Le dé sert uniquement de compteur de points de vie (PV). Les Héros Elfes que vous incarnez sont limités à 4 PV.

(il est possible en cours de jeu de doubler cette limite, cf. anneau topaze p.11).

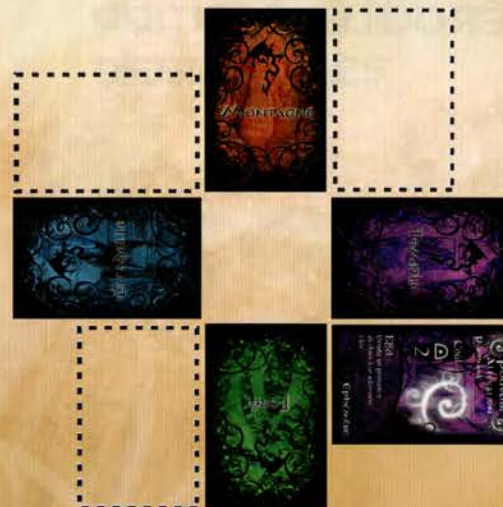
Retenez ceci

Il y a 4 clans, 4 éléments, 4 lieux et **les Héros sont limités à 4 PV et à 4 Pouvoirs** (cartes Temple).

Avant de commencer la partie, tous les joueurs piochent 8 cartes Temple. Ils en choisissent 4 qu'ils conservent en mains.

Les cartes restantes sont mélangées pour reformer le talon du Temple.

Conseil : il est préférable de conserver les Pouvoirs de votre élément, car ils seront plus faciles à utiliser.



Lexique



TER



FEU



AIR



EAU



: Arc-en-ciel

un des 4 éléments au choix.



Les quatre talons des lieux (Citadelle, Forêt, Temple et Montagne) sont placés en croix au centre de la table.

Les cartes des talons se présentent faces cachées

Les cartes défaussées sont placées à la droite de leur talon, faces visibles.

Quand il n'y a plus de cartes dans un lieu, on remélange sa défausse pour reformer le talon.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TEMPORALITÉ DES CARTES

LES EPHÉMÈRES

(Fées, Pouvoirs, Potions)

Les cartes *Ephémères* sont conservées dans votre main.

Vous pouvez les jouer à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un de vos adversaires

(jouer un *Ephémère* à votre tour ne vous empêche pas de piocher).

Une fois utilisé, l'*Ephémère* est défaussé (à droite du talon lieu correspondant, face visible).

Attention : vous ne pouvez pas jouer un *Ephémère* si vous êtes mort, par exemple : utiliser une *Potion de soin* à zéro PV.

LES INSTANTANÉS

(Combats, Rencontres, Evénements)

L'effet des cartes *Instantanées* est appliqué immédiatement. Par exemple si vous piochez un *Combat*, vous devez tout de suite le régler. Une fois effectué, l'*Instantané* rejoint sa défausse (sauf les Dragons vaincus, voir p.8).

LES PERMANENTS

(Armes, Protections, Anneaux)

Les cartes *Permanentes* sont immédiatement posées face visible devant vous, à côté de votre carte personnage et agissent tant qu'elles sont en votre possession.

Précision : vous pouvez avoir un nombre illimité d'*Ephémères* et de *Permanents*.



Pour déterminer qui commence la partie, chaque joueur lance son dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence (relancez en cas d'égalité). Puis chacun replace son dé sur le 4. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, pioche la première carte d'un des quatre talons lieux au choix :

La Forêt : on y trouve principalement des *Fées* (sources d'énergie essentielles au combat et à la magie) mais aussi quelques adversaires *Elfes noirs* (4 sur 34 cartes).

La Citadelle : on y trouve principalement de l'équipement (*Armes, Protections, Potions...*) mais aussi des *Voleurs* (4 sur 34 cartes).

Le Temple : permet de récupérer des *Pouvoirs*. Rappelez-vous que vous êtes limités à 4. Si vous voulez en prendre davantage, choisissez ceux que vous conservez et défaussez-vous du reste.

La Montagne : lieu dangereux où règnent les *Dragons* (17 sur 32 cartes), mais où il y a aussi les cartes les plus puissantes.

Conseil : il est préférable de bien alterner entre Citadelle et Forêt, avant de se risquer en Montagne pour défier les *Dragons*.

LES ATTAQUES ÉLÉMENTAIRES

Il y a 3 sortes d'Attaques élémentaires :

- **Combat** (*Dragon* ou *Elfe noir*)
- **Pouvoir** d'Attaque élémentaire
- **"Cata"** (cataclysmes)

Lorsqu'un joueur est face à une agression (lorsqu'il est ciblé par un pouvoir ou une *Attaque élémentaire*), la partie est mise en pause. Les adversaires attendent que le joueur subissant l'agression s'en défende avant de continuer à jouer.

Le joueur agressé ne peut jouer des Ephémères que pour se défendre.

Il ne peut en aucune façon cibler d'autres joueurs (avec un *Pouvoir* ou un "Cata"), ni utiliser de *Pouvoirs personnels*. Il ne peut pas non plus subir d'autres agressions de la part de ses adversaires. Une fois l'attaque résolue, la partie reprend son cours.

Les Attaques élémentaires sont dotées d'une force et d'un élément, pouvant vous faire perdre des PV.

Un joueur doit pour s'en défendre **réunir une force au moins égale** en ajoutant :

- **Permanents** (*Arme* et bonus Héros)
- **Ephémères** (*Fées* et *Attaque élémentaire*) dans le même élément que l'attaque.
- Si vous êtes en combat contre un *Dragon de feu*, vous devrez réunir une force en feu.
- Si face au *Dragon de feu* de force 4 vous n'avez qu'une *Fée de feu* de force 1, vous perdez 3 points de vie.

Précision : un joueur peut choisir volontairement de perdre quelques PV pour économiser ses *Fées* (*Ephémères*).

Un joueur peut aussi éviter, annuler ou renvoyer l'attaque à l'aide d'un **Pouvoir défensif** (sauf s'il s'agit d'un "Cata", voir p.14).

Ses PV peuvent être aussi protégés de l'élément en question, notamment grâce aux *Protections* de la Citadelle. Dans les deux cas, il sort indemne de l'attaque.

MORT ET RÉSURRECTION

Si un Héros tombe à zéro PV ou moins, il meurt.

- **Si c'est à la suite d'un Combat ou d'un "Cata" ;**

il défausse toutes ses cartes pour ne garder que les *Dragons* vaincus (ces derniers, comme les Héros, ne peuvent jamais être dérobés ou défaussés).

- **Si c'est à la suite d'un Pouvoir d'Attaque élémentaire adverse ;** ses cartes *Ephémères* sont aussi défaussées mais ses *Permanents* reviennent à l'adversaire qui l'a achevé.

Un joueur mort peut néanmoins ressusciter s'il le souhaite ; il devra passer son prochain tour. Il pourra alors récupérer ses 4 PV et piocher 8 cartes Temple. Comme en début de partie, il ne devra en conserver que 4.

LES COMBATS

(*Dragons* et *Elfes noirs*)

Pour gagner des points de Dragons, il faut les vaincre au combat.

Les *Combats Dragons* sont des *Attaques élémentaires Instantanées*, dotés d'une force (de 3 ou 4, voire 7) et d'un élément (Feu, Terre, Eau, Air).

Vous devrez pour vaincre au combat, réunir une force au moins égale dans le même élément que l'attaque.

Une fois vaincus, les *Dragons* sont placés à côté de votre Héros face visible et leur force indique le nombre de points de Dragons gagnés.

exemple 1 : vous êtes le *Héros du feu*, vous avez trouvé à la Citadelle la *Hache du feu* et en Forêt deux *Fées élémentaires de feu*.

En allant en Montagne, vous tombez sur un *Combat Dragon* - Feu 4.

En additionnant la force de votre Héros (+ Feu 1) et celle de votre *Arme* (+ Feu 1), vous disposez déjà de + Feu 2 *Permanent*, défaussez vos 2 *Fées Ephémères* (+ Feu 1 chacune) pour obtenir 4.

Le *Dragon* est vaincu et vous procure 4 points de Dragons.

Si vous perdez des PV ou si vous vous



protégez simplement du Combat, le Dragon rejoint sa défausse sans être vaincu.

Attention : survivre à un *Dragon* ne veut pas dire qu'il est vaincu.

exemple 2 : vous êtes le *Héros de la terre* et vous avez une *Fée arc-en-ciel* (+1 élément au choix, *Ephémère*), vous rencontrez en Forêt un *Combat Elfe noir* - Eau 2.

Vous avez le choix entre perdre 2 PV ou défausser la *Fée arc-en-ciel* (choisie en Eau) pour n'en perdre qu'un.

Conseil : les *Fées arc-en-ciel* sont précieuses, économisez-les.

Précision : les *Elfes noirs*, même vaincus, sont défaussés et ne procurent pas de points de Dragons.

exemple 3 : vous êtes le *Héros de l'air*, vous possédez un *Casque ailé* (protège vos PV des *Attaques élémentaires de terre*) et la *Fée Roche Reine de la terre* (+ Terre 2), face à un *Combat Dragonnet de terre* (- Terre 3).

Votre protection (*Casque ailé*) protège vos PV, inutile de dépenser votre *Fée*, de toute façon trop faible pour le vaincre. Le *Dragonnet* est défaussé.

LES RENCONTRES

Mage et Moine guérisseur

Les *Mages* et les *Moines* permettent respectivement de faire le plein de cartes *Pouvoirs* (Temple) et de PV. Rappel : les Héros sont limités, de base, à 4 pouvoirs et à 4 PV. Si un joueur est déjà à son maximum, les rencontres ne lui servent à rien.

Voleur

Les voleurs vous forcent à défausser une carte Citadelle, au choix, (*Ephémère* ou *Permanente*). Rappel : défausser une carte revient à s'en débarrasser, en la posant face visible à droite de son talon lieu. Il est possible d'éviter les *Voleurs*, (si vous possédez la *Cape des voleurs*) ou de les renvoyer sur les autres joueurs (si vous pouvez utiliser l'*Anneau du Clan de l'air*).

LES ÉVÈNEMENTS

Le Pacte des Fées

Une des cartes les plus importantes du jeu, elle permet de redistribuer les cartes Forêt entre tous les joueurs. Conseil : gardez un œil sur le pacte, n'allez pas trop en Forêt s'il est dans le talon et n'hésitez plus à y aller quand il est défaussé.

LES ARMES

Il est impossible de posséder plusieurs *Armes* en même temps (sauf si vous disposez du *Sac à dos elfique*).

Si vous piochez une *Arme* alors que vous en avez déjà une, choisissez celle que vous gardez et défaussez-vous de l'autre. La force élémentaire des *Armes*, comme celle des Héros, est très utile pour payer le coût des *Pouvoirs* ou des "*Cata*". Attention : **il est impossible d'utiliser plusieurs fois par tour le même bonus Permanent d'une arme.** Vous devrez pour cela attendre qu'un joueur (vous ou un autre) pioche une carte. Vous pouvez donc à votre tour, faire un *Pouvoir*, piocher, et refaire un autre *Pouvoir* à l'aide du même *Permanent*.

LES PROTECTIONS

Les *Protections* protègent vos points de vie d'un des 4 éléments.

Les *Attaques élémentaires* liées à l'élément protégé sont sans effet sur vous, vous ne pouvez pas perdre de PV contre elles.

L'*Armure légendaire*, quant à elle, vous protège de tous les *Dragons*. Vous craignez cependant les *Elfes noirs*, les *Pouvoirs* et les "*Cata*".

De plus, **vous ne pouvez pas posséder d'autres Protections que l'Armure légendaire.** Si cela arrive, choisissez celle(s) que vous conservez et défaussez-vous du reste.

Rappel : survivre à un Dragon ne veut pas dire qu'il est vaincu.

LES ANNEAUX

Les *Anneaux* ne vous sont utiles que s'ils correspondent à votre élément ou si vous possédez le *Talisman légendaire*.

Les Anneaux de Terre et d'Eau ; permettent respectivement de doubler votre limite de PV (d'où l'utilité des dés à 8 faces) et de *Pouvoirs* (Temple). Cependant vous n'en faites pas le plein immédiatement pour autant. **Les Anneaux d'Air et de Feu ;** permettent respectivement de renvoyer les *Voleurs* ou les *Elfes noirs* rencontrés sur un autre joueur.



TYPES DE CARTES ÉPHÉMÈRES

Les fées

Les *Fées* sont pour les Elfes que vous incarnez des alliées précieuses que vous trouverez essentiellement en Forêt. Elles vous apportent un bonus élémentaire de force +1 (ou +2 si c'est une *Reine*) dans un élément précis.

Vous en aurez souvent besoin pour **payer le coût de vos sorts** (*Pouvoir* ou "*Cata*"), ainsi que pour vous **défendre des Attaques élémentaires**.

Attention : vous ne pouvez pas vous en servir directement pour attaquer un joueur adverse. Seuls les *Pouvoirs* le permettent.

Fée arc-en-ciel

Les *Fées arc-en-ciel* ont une force de +1 dans un élément au choix.

Fée sacrée

Les *Fées sacrées* ont deux bonus élémentaires, vous pouvez utiliser soit l'un, soit les deux, pour faire un pouvoir, ou même en faire deux.



LES POUVOIRS

Toutes les cartes Temple sont des *Pouvoirs Ephémères*. Ils permettent l'interactivité entre les joueurs.

Les *Pouvoirs* sont divisés en deux parties, le coût et l'effet.

Pour utiliser l'effet d'un Pouvoir il faut en payer le coût, c'est-à-dire réunir l'énergie nécessaire en accumulant vos bonus élémentaires *Ephémères* et/ou *Permanents*.

Chaque joueur peut à tout moment **décider d'utiliser un Pouvoir**. Il n'est pas nécessaire d'attendre son tour pour cela. Si vous voulez en faire un sur un adversaire, il suffit de le défausser, avec le coût nécessaire pour l'effectuer. Si deux joueurs veulent utiliser un *Pouvoir* en même temps, **l'initiative revient à celui qui pose en premier** sur la table le *Pouvoir* et son coût d'activation.

Les Pouvoirs personnels

*Dérèglement Aspiration Vitesse
Altération Régénération
Concentration*

Les *Pouvoirs personnels* servent à vous aider dans votre quête, utilisés au bon moment, ils peuvent s'avérer très utiles.

exemple 1 : un *Permanent* défaussé vous intéresse et vous voulez le récupérer à l'aide de votre *Pouvoir Dérèglement* (récupérez un *Permanent* défaussé). Ce pouvoir coûte Terre 1, il vous faut dépenser une *Fée élémentaire de terre* pour l'utiliser (notez que si vous avez déjà + Terre 1 *Permanent*, il ne vous coûte pas d'énergie).

Rappel : vous ne pouvez pas utiliser de *Pouvoir personnel* alors que vous

êtes déjà la cible d'une agression. Il est interdit par exemple d'aller déterrer la *Protection* qu'il vous faut face à une *Attaque élémentaire*.

Les Pouvoirs défensifs

*Bouclier magique Barrière
Reflet physique Reflet magique
Annulation (x2) Courage Mur d'eau
Lévitacion Barrage Ravivement*

Les *Pouvoirs défensifs* s'utilisent contre différentes cibles

(*Combat, Pouvoir* ou *Attaque élémentaire*) et ont différents effets (protège vos points de vie, évite, annule ou renvoie).

exemple 2 : vous êtes face à un *Dragon* - Air 4 et n'ayant pas assez de force (*Fées d'Air*) pour le vaincre, vous décidez d'utiliser votre *Pouvoir Barrière* (évite un *Pouvoir* ou un *Combat* vous étant destiné).

Ce *Pouvoir* coûte Terre 2, vous devez additionner deux bonus élémentaires de terre (*Ephémère* et/ou *Permanent*) pour l'effectuer.

Le *Combat Dragon* sera alors évité et rejoindra sa défausse (ainsi que la *Barrière* et les *Ephémères* utilisés pour l'activer), sans être vaincu.

Les Pouvoirs "Annulation"

Dans le cas de l'exemple 2, si un adversaire annule votre *Barrière*, vous la perdez ainsi que les *Ephémères* utilisés pour l'activer et vous devez toujours combattre le *Dragon*.

Précision : seule une *Annulation* peut en annuler une autre, vous ne pouvez pas éviter, ou renvoyer une *Annulation*. Certains *Pouvoirs défensifs* peuvent éviter une *Attaque élémentaire* dans un

élément précis, vous étant destinée ou non. Vous pouvez les utiliser pour protéger un *Dragon* d'un adversaire (ce dernier ne perd pas ses *Ephémères* utilisés au *Combat* et le *Dragon* est défaussé).

Les Pouvoirs offensifs

*Combustion Destruction
Déflagration Pétrification Glace
Evaporation Brûlure*

Les *Pouvoirs offensifs* servent à ralentir les autres joueurs, en leur ôtant des cartes ou en leur faisant passer des tours (hors-jeu).

Un joueur peut se trouver "hors-jeu" pendant quelques tours quand il subit le pouvoir *Glace* ou *Pétrification*.

Un joueur hors-jeu ne peut pas utiliser de Pouvoir, en subir, ou participer à un Evènement. Il ne peut pas non plus être affecté par les *Elfes noirs* ou les *Voleurs* renvoyés par un adversaire qui en aurait le pouvoir.

Les Pouvoirs d'Attaque élémentaire

*Brasier Vague Tornade Crevasse
Météore Foudre Boule de feu
Jet d'eau*

Les *Pouvoirs d'Attaque élémentaire* sont redoutables, ils peuvent servir d'une part aux *Combats* :

exemple 3 : vous êtes face à un *Dragon* - Air 4, vous incarnez le *Héros de l'air*, vous possédez la *Fée sacrée Pégaze* (+ Terre 1 et/ou + Air 1) et le *Pouvoir d'Attaque élémentaire Foudre* (coût : Air + Terre, effet : Air 3 sur 1 cible). Défaussez votre *Fée sacrée Pégaze* pour payer le coût de votre *Pouvoir Foudre*

et ajoutez le + Air 1 du Héros. Le total d'énergie accumulée est de Air 4, le Dragon est vaincu.



D'autre part, ils peuvent permettre de blesser ou tuer d'autres Héros (voir règles d'or p.8).

Précision : si vous faites une *Attaque élémentaire* sur un autre joueur, vous ne pouvez pas ajouter d'énergie (*Fées* ou bonus élémentaires) pour en augmenter la force (contrairement à un combat).

Enfin, ils peuvent même servir face à d'autres *Pouvoirs d'Attaque élémentaire* (ou "*Cata*") de même élément pour contrer leur force.

exemple : si un adversaire vous lance une *Boule de feu* (Feu 3) et que vous répondez par un *Brasier* (Feu 4), il subit - Feu 1.

Rappel : vous devez toujours combattre dans le même élément qu'une *Attaque élémentaire*.
Soit : en additionnant vos bonus élémentaires (*Fées*, *Armes* et *Héros*).
Soit : en effectuant (si vous pouvez en payer le coût) un *Pouvoir défensif* ou un *Pouvoir d'Attaque élémentaire*.
Soit : avec une *Protection*

Sinon : vous perdez des PV.

LES "CATA" (cataclysmes, catastrophes naturelles) *Séisme Tsunami Eruption Ouragan*

Les "*Cata*" sont des *Attaques élémentaires* puissantes que l'on trouve en Montagne.

Attention : un "*Cata*" n'est pas considéré comme un *Pouvoir*.

Par conséquent un "*Cata*" ne peut pas être évité, annulé ou renvoyé par un *Pouvoir défensif*.

Il ne peut pas non plus être effectué à partir d'une *Clairière magique* (*Evènement* permettant de faire un *Pouvoir* sans en payer le coût).

Les "*Cata*" ont la particularité de toucher tous ceux qui peuvent l'être :

Si vous décidez **en cours de jeu** d'effectuer un "*Cata*", tous les autres joueurs doivent y faire face.

Si vous en effectuez un, **lors d'un Combat**, tous les autres joueurs devront s'en défendre également.

exemple : vous incarnez le *Héros de l'eau* (+ Eau 1 *Permanent*), vous possédez une *Fée sacrée Cygne* (+ Air 1 et/ou + Eau 1), une *Fée élémentaire d'eau* (+ Eau 1) et le "*Cata*" *Tsunami*, (coût : Eau 3, effet : Eau 4 sur toutes cibles possibles) alors que vous êtes face au *Dragon sacré* (-7 dans votre élément).

Vous avez juste de quoi effectuer votre "*Cata*" en le défaussant avec vos deux *Fées*, ce qui ne vaincra pas le *Dragon* mais qui vous permettra d'une part de rester en vie (seulement si vous avez 4 PV et vous en perdez quand même 3)

et d'autre part d'attaquer les autres joueurs qui devront répondre à la force Eau 4 du *Tsunami*, en tant qu'*Attaque élémentaire* pour chacun d'eux.

Vous pouvez accumuler plusieurs *Attaques élémentaires* de même élément pour en augmenter la force.

Si vous aviez possédé en plus le *Pouvoir Jet d'eau* (coût : Eau + Air, effet : Eau 3 sur une cible) et une autre *Fée élémentaire d'eau*, vous auriez pu vaincre le *Dragon sacré* et ainsi obtenir 7 points de Dragons.

VARIANTES DE JEU

Rien ne vous empêche d'inventer vos propres variantes, quelques exemples ci-dessous :

En équipe à 2 contre 2 : les règles sont les mêmes mais les points de Dragons se gagnent en équipe (partie courte en 11, partie longue en 20).

Mode survivant : ignorez les points de Dragons, le gagnant est le dernier joueur en vie. Il n'est plus possible de ressusciter une fois le *Pacte des fées* mis en jeu.

Les Dragons sont vos alliés : les Dragons vaincus peuvent vous servir d'*Attaques élémentaires Ephémères*. Si vous tuez un autre joueur en sacrifiant un Dragon, dérobez ses *Permanents*. Quoi qu'il arrive, un Dragon utilisé est toujours défaussé. Vous ne pouvez utiliser qu'un Dragon par tour.

Auteur : Yannick Tartaix
Illustrations : Hugo Tartaix
Infographie, peinture : Nicolas Vallée
Editeur : P. Désiré, Edition Le Perray la Combe 38470 ROVON
Tél : 04 76 36 55 46 Fax : 04 76 36 52 10
email : p.desire@editions-leperray.com
Colorisation du poster : Brice Mavillaz
Corrections : Aurélie Marchand
Conteur : Olivier Tartaix
Remerciements : à Ma Fée et tous ceux qui m'ont aidé à faire ce jeu.
Et aussi à Audrey, Swan, Terence, Adrien, Cyrille, Xavier, Sophie, Medhi, Renaud, Ismaël, Philippe, Emilie, Léo, le Studio et à toutes les personnes qui ont testé le jeu.

Distribué par HEXAGONAL
94-96 rue Faidherbe 93700 DRANCY
Tél : 01 48 96 19 91 Fax : 01 48 96 19 87



www.editions-leperray.com
www.hexagonal.net/elfik

EXEMPLE DE PARTIE

Joueur 1 : RAYIN

Joueur 2 : ELRUN

Les 4 talons lieux sont disposés en croix.
8 cartes *Temple (Pouvoirs)* sont distribuées à chaque joueur.
Chacun en choisit 4, les autres sont remélangées avec le talon.

Pouvoirs conservés par Rayin

Combustion

Annulation

Brasier

Boule de feu

Pouvoirs conservés par Elrün

Mur d'eau

Glace

Reflet magique

Concentration

Les joueurs lancent leur dé pour l'unique fois de la partie,
le plus élevé commence, Rayin (**J1**) fait 7 et Elrün (**J2**) 5, J1 commence.
Le dé est ensuite placé sur 4 et indique leur nombre de points de vie (PV).

Chaque joueur, à son tour, pioche une carte d'un des 4 lieux.

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une partie courte à 2 joueurs s'arrête normalement à 13 points de Dragons,
mais pour un exemple plus court, nous n'irons qu'en 3,
soit le premier Dragon vaincu.

Tour 1

J1 pioche une carte Citadelle Instantanée :
un *Guérisseur* qui permet le plein de PV.
Cette carte lui est inutile pour l'instant car
le joueur n'a pas encore perdu de vie.
L'*Instantané* rejoint sa défausse et ne se
conserve pas.

J2 pioche une carte Forêt Ephémère :
une *Fée élémentaire de terre* (+ Ter 1),
cette carte pourra lui être utile plus tard,
pour un *Pouvoir* ou un *Combat*,
elle est conservée dans sa main avec ses
cartes *Temple*.

Tour 2

J1 pioche une carte Citadelle Permanente :
un *Bouclier d'écaille* (protège les PV des
Attaques élémentaires de feu, *Pouvoir*,
Combat ou "*Cata*") et la pose à côté de sa
carte Héros face visible.

Il pourra l'utiliser tant qu'il le possède.

J2 pioche une carte Forêt Instantanée :
un *Combat Elfe noir de feu* (- Feu 2),
n'ayant pas d'énergie de feu (*Fée* ou
bonus permanent) pour contrer sa force,
il utilise son *Pouvoir Mur d'eau* pour
éviter de perdre 2 PV.

Ce *Pouvoir* lui coûte Eau 1 qu'il paye avec
son bonus de *Héros de l'eau*.

Tour 3

J1 pioche une carte Citadelle Ephémère :
une *Potion de vitesse*.

Elle permet + 2 tours.

Il la défausse et repioche une carte
Citadelle ; une *Arme, la Lance de l'eau*
(+ Eau 1, *Permanent*) et une carte *Forêt* ;
une *Fée élémentaire d'air* (+ Air 1
Ephémère).

J2 pioche une carte Forêt Ephémère :
une *Fée arc-en-ciel* (élément au choix).
Il décide de s'en servir pour effectuer
son *Pouvoir Glace* (coût : Air + Eau,
effet : -3 tours sur 1 cible) contre J1, mais
celui-ci l'annule avec son *Pouvoir Annulation*
(coût : Feu + Eau) qu'il effectue avec son
bonus Héros et sa *Lance de l'eau*, sans
dépenser d'*Ephémère*.

Tour 4

J1 pioche une carte Citadelle Permanente :
l'*Anneau de topaze*.

Celui-ci aurait augmenté sa limite de PV
à 8 si J1 avait été le *Héros de la terre*.
Comme ce n'est pas le cas, la limite de
PV de J1 est toujours de 4.

J2 pioche une carte Citadelle Instantanée :
une rencontre avec un *Voleur*.

Ce dernier l'oblige à se défausser d'une
carte *Citadelle* de son choix, mais heureu-
sement pour J2, il n'en a pas encore.
Il décide ensuite de faire son *Pouvoir*
Concentration (coût : Eau + Terre, effet :
faites le plein de pouvoirs) avec la *Fée*
de terre qui lui reste. Il pioche alors
trois cartes *Temple* : *Brûlure*, *Destruction*
et *Aspiration* qu'il conserve dans sa main
avec son *Pouvoir Reflet magique*

Tour 5

J1 pioche une carte Temple Ephémère :
le *Pouvoir Courage* qu'il conserve.

J2 pioche une carte Forêt Ephémère :
Une *Fée sacrée Tortue* (+ Ter 1 et + Eau 1).

Bilan : les 2 joueurs sont revenus à 4
Pouvoirs et ont toujours 4 PV. Ils ont
chacun une *Fée* en main. J1 possède
les *Permanents* suivants : *Le Bouclier*
d'écaille, *la Lance de l'eau* et l'*Anneau*
topaze.

Tour 6

J1 pioche une carte Montagne Instantanée :
l'*Evènement Appel des dragons*.
Cette carte oblige les joueurs à visiter
la Montagne à leur prochain tour.

J2 pioche une carte Montagne Instantanée :
un *Combat Dragon d'eau* (- Eau 4).
Comme il a déjà + Eau 1 (bonus Héros)
il a le choix entre perdre 3 PV ou 2 PV
et sa *Fée Tortue*.
Il préfère la garder et passe à 1 PV.

Tour 7

J1 pioche une carte Montagne Instantanée :
un *Combat Dragonnet de feu* (- Feu 3).
Il peut le vaincre en effectuant son
Pouvoir Boule de feu (coût : Feu + Air,
effet : Feu 3 sur une cible). Il paye son coût
grâce à son bonus Héros (+ Feu 1) et en
défaussant sa *Fée* (+ Air 1).
J1 remporte ainsi la victoire
(J2 aurait pu empêcher le combat s'il avait
conservé son *Pouvoir Mur d'eau*).