

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 ★★☆☆ modifiable 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



Rückkehr der Helden

- Le Retour des Héros –

Règles traduites par Th. Wendlinger

Cette traduction s'appuie sur le livret de règle de la version allemande du jeu, ainsi que sur la traduction anglaise de Andreas Josefsson dont elle reprend la structure.

Le Jeu	3
Préparation du Jeu	3
Mise en place du Jeu de Base	3
Mise en place du jeu Standard	4
Tour d'un joueur	4
Mouvement	5
Cases sur le Plateau de jeu	5
Trouver un Lieu Secret	5
Atteindre une case et découvrir les tuiles	5
Le sac: Piocher ou ajouter des tuiles (ou les retirer du jeu)	6
Piocher dans le Sac	6
Ajouter au Sac	6
Retirer des tuiles du Jeu	6
Actions	6
Combat	7
Points de vie	7
Perdre des Points de Vie	7
Regagner des Points de Vie	7
Armure	8
Un Héros meurt	8
Récompenses, Expérience et Entraînements	8
Missions	8
Articles	10
Événements	10
Quêtes	10
L'Innommable et la Bataille finale	11
L'Innommable se réveille	11
La Bataille Finale	11
Jeu en Solo	12
Mise en Place	12
Le jeu	12
Annexe: Traductions et Résumés des composants de jeu	13
Les Héros	13
Les "Innommable"	13
Les Quêtes	15
Explication de certaines Tuiles	17
Variantes	18
La région inexplorée	18
Le balai de la Sorcière (Hall 2000)	19
Traduction	19

LE JEU

Le Retour des héros est un jeu d'aventure fantastique pour **un à quatre** braves aventuriers. En aventurier inexpérimenté, vous allez explorer de long en large le Royaume, combattant des monstres, accomplissant des missions et faisant d'étranges rencontres, acquérant ainsi suffisamment de connaissances et de compétences pour mener à bien votre propre quête. Ainsi ayant prouvé votre valeur, vous serez capable d'assumer la menace qui, à l'aide de ses Serviteurs, propage le Mal à travers tout le Royaume. **Le premier héros à entrer dans la tour sombre et à battre l'Innommable sera déclaré vainqueur.**

PRÉPARATION DU JEU

MISE EN PLACE DU JEU DE BASE

Construire le plateau de jeu comme illustré sur la feuille de règle "Aufbau des Einsteigspiels".

Mélanger et placer les 32 tuiles cachées (verso PA) sur le plateau face cachée conformément au livret de règle.

Chaque joueur choisit un héros (*A noter que le prêtre/-sse n'est pas autorisé dans le jeu de base*) et prend la fiche du personnage, la carte de quête et les Pièces d'or et Points de Vie (PV) correspondants.

Guerrier (Krieger)

- 4 PV (Lebenspunkte - LP)
- 1 Pièce d'or (Goldstück)
- Position de départ : A7 (mettre le héros et sa maison sur cette case)
- Quête : Libérer Daphne (Befreie Daphne)

Elfe (Elf)

- 4 PV
- 2 pièces d'or
- Position de départ : M3
- Quête : La Hache des Nains (Der Axt der Zwerge)

Magicien (Magier)

- 2 points de vie
- 3 pièces d'or
- Position de départ : P2
- Quête : Flûte de Pan de Granatus (Granatus' Panflute)

Nain (Zwerg)

- 5 points de vie
- 4 pièces d'or
- Position de départ : D4
- Quête : Reliques de Juan (Juans Reliquie)

Prendre l'Innommable appelé Roi de l'Ombre (König der Finsternis).

Poser les cinq tuiles à bordure « bleue / jaune » relatives aux missions et les quatre tuiles à bordure « violette / rouge » sur les cases assignées (*voir livret de règles – colonne de droite*).

Retirer du jeu les trois tuiles à bordure « violette / rouge » et les cinq tuiles à bordure « violette / verte » relatives aux quatre quêtes inutilisées ainsi que la souris ((Mäuse). Elles ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

Mettre :

- les dés d'Expérience (Erfahrungswürfel),
- les tuiles des Serviteurs de l'Innommable (Diener des Namenlosen), des Gardiens de l'Innommable (Wächter des Namenlosen), de l'Innommable (Marke des Namenlosen),
- les jetons numérotés (Zahlenplättchen),
- les jetons bazars, les PV (Lebenspunkte - LP),
- les pièces d'or (Goldstücke) et
- les dés (Würfel) à coté du plateau de jeu.

Mettre le reste des tuiles dans le sac.

MISE EN PLACE DU JEU STANDARD

Mélanger les régions du plateau, sauf la Tour Sombre [H] et le Temple [N] face cachée.

Chaque joueur tire une pièce qui sera sa région de départ.

Construire le plateau de jeu en utilisant les régions de départ tirées par les joueurs comme pièces de coin et positionner les autres pièces aléatoirement (*en incluant les pièces Tour Sombre et Temple*).

Mélanger les 32 tuiles cachées (verso PA) et en mettre deux (*face cachée*) sur chaque pièce de la carte soit sur les locations nord / sud soit sur les locations est / ouest (*cf. Jeu de Base*).

Chaque joueur choisit un héros (*les héros disponibles sont décrits dans l'Annexe*), prend la fiche de personnage correspondante et reçoit les points de vie et les pièces d'or.

Chaque joueur tire au sort deux quêtes (*Ils doivent choisir quelle quête est à réaliser durant le jeu – une seule quête doit être terminée ; les quêtes sont décrites dans l'Annexe*).

Règle optionnelle

Gardez toutes les quêtes en une pile sur la table. Lorsqu'un héros veut entreprendre une quête, il doit se rendre à la cour du Roi [J5] (le roi n'est pas obligatoirement présent). Une fois en place, le héros peut prendre n'importe laquelle des quêtes disponibles. Un héros ne doit pas prendre plus de **deux** quêtes par jeu.

Chaque joueur choisit une case sur sa région de départ (uniquement une case beige qui n'est pas une entrée / sortie de la région) comme point de départ et y place son héros et sa maison.

Tirer une fiche d'Innommable (Namenloser) et la placer face cachée à côté du plateau. Remettre les autres sans les regarder dans la boîte. (*Les Innommables disponibles sont décrits dans l'Annexe*)

Mettre :

- les cubes d'Expérience ou CE (Erfahrungswürfel),
- les tuiles des Serviteurs l'Innommable (Diener des Namenlosen), des Gardiens de l'Innommable (Wächter des Namenlosen), de l'Innommable (Marke des Namenlosen),
- les jetons numérotés (Zahlenplättchen),
- les jetons bazars,
- les points de vie (Lebenspunkte),
- les pièces d'or (Goldstücke) et
- les dés (Würfel)

à côté du plateau de jeu.

Mettre les tuiles restantes dans le sac, en incluant toutes les tuiles relatives aux événements et aux quêtes ainsi que la souris.

Règle optionnelle

Ajouter la tuile de l'Innommable dès le début dans le sac. Ceci rend le jeu un peu plus difficile dans la mesure où les Serviteurs de l'Innommable seront activés plus tôt.

Le joueur le plus âgé commence.

TOUR D'UN JOUEUR

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur exécutant toutes les actions de son tour:

1. Mouvement

2. Actions

- a. **Combat** (un seul combat pas tour)
- b. Résoudre les **Rencontres** et/ou Accomplir une **Mission** et/ou Accomplir une **Quête**

MOUVEMENT

Le nombre contenu dans le pied sur la fiche du personnage équivaut au nombre de cases que le héros peut parcourir durant son tour.

Le Mouvement est modifié par les éléments suivants (leurs effets ne peuvent pas être combinés):

	Coût	Mouvement	Disponible à
Bottes (Stiefel)	1	+1	Bazar [F2]/[J2] (Basar)
Cheval (Pferd)	4	+2	Bazar [F2]/[J2] (Basar)
Chariot (Kutsche)	4	=6	Fabricant de Chariot [J7] (Kutschenmacher)

CASES SUR LE PLATEAU DE JEU

Toutes les cases ont une couleur. Les couleurs différentes ont des effets différents sur le parcours :

- **Beige: Routes.**
- **Bleu: Eau.** Cela coûte 1 pièce d'or pour se déplacer d'une case bleue à une autre case bleue.
A partir du moment où le **Bateau** [L4] (Kahn) est en jeu, le déplacement entre [L4] et [L2] ne coûte rien.
- **Rouge: Passage secret.** 2d6≤5 pour trouver le chemin.
- **Vert:** Passage cache en **forêt**. 2d6≤6 pour trouver le chemin.
- **Jaune:** Passage cache dans les **marais**. 2d6≤6 pour trouver le chemin.

TROUVER UN LIEU SECRET

Lorsque vous tentez de trouver votre chemin vers un lieu secret (case rouge ou verte), lancez 2d6. Le jet est réussi si la somme des deux dés est inférieure ou égale au nombre noté sur le lieu secret.

- **Jet réussi :** **Continuez** le mouvement
- **Jet rate :** Le **Mouvement se termine** sur la ligne reliant les deux cases. Au tour suivant, faites un nouveau jet:
 - o **Jet réussi :** **Continuez** le mouvement
 - o **Jet rate :** **Déplacez vous** vers le lieu que vous cherchez. Le **Mouvement s'arrête**.

Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs présents simultanément sur une case.

ATTEINDRE UNE CASE ET DÉCOUVRIR LES TUILES

Lorsque vous arrivez sur une case **regardez toutes les tuiles** qui s'y trouvent.

Bordure « Rouge » : Adversaire - Un combat survient. Le mouvement s'arrête.

Bordure « Bleue » : Mission – Retournez la tuile face visible et :

- Continuez le mouvement en ignorant la mission OU,
- Stoppez le mouvement et acceptez la mission. Les missions actives sont placées sur le plateau du joueur. Il ne peut y avoir plus de 4 missions actives à un instant donné. Il faut défausser une des missions pour pouvoir accepter la nouvelle.

Bordure « Verte » : Rencontres – Retournez la tuile face visible et :

- Continuez le mouvement en ignorant la rencontre OU,
- Stoppez le mouvement et résolvez la rencontre (en laissant la tuile face visible sur la case).

Bordure « Orange » : Evénements – L'événement se produit immédiatement.

Bordure « Jaune » : Objet – La plupart des objets sont acquis sur le bazar [F2]/[J2] (Bazaar). Quelques exceptions existent et des objets peuvent être découverts sur le trajet.

Bordure « Bleue / Jaune » : Objets relatifs aux missions - Ils ne sont visibles qu'au héros ayant accepté la mission correspondante.

Bordure « Violette / Rouge » : Adversaire relatif à la quête - Ils ne sont visibles qu'au héros qui entreprend la quête correspondante.

Bordure « Violette / Verte » : Rencontre relative à la quête - - Ils ne sont visibles qu'au héros qui entreprend la quête correspondante.

Bordure « Grise » : Un des Serviteurs de l'Innommable – Le combat avec un des Serviteurs doit toujours être résolu avant tout autre combat.

LE SAC: PIOCHER OU AJOUTER DES TUILES (OU LES RETIRER DU JEU)

PIOCHER DANS LE SAC

Piocher dans le sac : Une nouvelle tuile est piochée dans le sac chaque fois qu'une tuile est retirée du plateau. C'est-à-dire lorsque:

- Un adversaire est battu,
- Un héros décide d'accepter une mission,
- Un héros accomplit une mission (la tuile est retirée du plateau du joueur et non du plateau principal, mais cela compte quand même comme une tuile retirée)
- Un héros accomplit une partie de sa quête (voir commentaire précédent)

Une tuile piochée est placée à l'endroit indiqué par ses coordonnées.

Si la tuile est celle d'un adversaire battu ou d'une mission non terminée (*tuile à bordure rouge ou bleue avec le logo du bouclier PA au verso*), le joueur la place face cachée sur n'importe quelle case beige de son choix, à condition que cette case ne soit pas dans la partie du plateau du héros du joueur – même les espaces doivent être vides. Tout autre type de tuile doit être placé sur la plateau avec le côté de bordure coloré visible (*dans le cas où les deux côtés ont une bordure colorée, rendre visible le côté avec une bordure bicolore*)

AJOUTER AU SAC

Les tuiles sont remises dans le sac dans les cas suivants :

- Un adversaire vaincu retourne dans le sac après qu'une tuile ait été tirée.
Exception: Les Serviteurs (Diener) vaincus sont retirés du jeu et les Gardiens (Wächter) vaincus sont laissés sur le plateau (*et sera totalement régénéré à temps pour l'infortuné héros venant défier l'Innommable*).
- Une mission non accomplie défaussée retourne dans le sac
- Lorsque le premier héros termine la première partie de sa quête, la tuile de l'Innommable est ajoutée dans le sac. (à moins que vous ne jouiez avec la variante proposée dans la Mise en place du jeu standard)
- Lorsque la tuile de l'Innommable est piochée, certains Serviteurs sont ajoutés au sac (plus de précisions sont données dans le paragraphe concernant l'Innommable)

RETIRER DES TUILES DU JEU

Des tuiles sont retirées du jeu dans les cas suivants:

- Une mission accomplie est retirée du jeu
- Toute tuile relative à une quête est retirée du jeu dès qu'elle a rempli son rôle
- Chaque Serviteur (Diener) vaincu est retiré du jeu
- Tous les événements (*bordure orange*) sont retirés du jeu dès qu'ils sont intervenus
- Les boucliers brisés et les armures usées sont retirés du jeu

ACTIONS

Aucun mouvement supplémentaire n'est possible une fois qu'une action est effectuée.

Si un combat intervient il est toujours résolu en premier avant toute autre action.

Un seul combat est possible pendant un tour. Only one combat is possible during a turn. S'il y a le choix entre plusieurs adversaires, le combat avec les Serviteurs de l'Innommable (Diener des Namenlosen) est prioritaire.

D'autres actions peuvent être effectuées (dans n'importe quel ordre) une fois que le combat est résolu:

- Résoudre des Rencontres
- Accepter / Accomplir une Mission
- Accomplir une Quête
- Acquérir des Articles

COMBAT

Les **compétences** de chaque héros sont imprimées sur la fiche du personnage sont de trois types:

Bleu pour la **Magie**

Vert pour le **combat à distance**

Rouge pour le **combat au corps à corps**

Les valeurs de compétences sont les objectifs à atteindre en cas de jet. Elles peuvent être modifiées au cours du jeu grâce à des articles, des adversaires et en recevant une instruction par une des maîtres. Les **modifications n'affectent que la valeur à atteindre** et pas le résultat du jet de dé. **Un seul article** peut être équipé par **compétence**.

Pour porter un coup en combat, un héros doit lancer $2d6 \leq \text{valeur de la compétence concernée}$. Un héros plus expérimenté peut lancer plus de 2 dés et choisir le résultat de 2 d'entre eux.

Les **points colorés** sur la tuile de l'adversaire indiquent quels sont les **domaines dans lesquels il peut être défié**. Le **héros choisit** parmi ceux-ci celui qu'il veut utiliser.

Les **nombre inscrits** dans les points colorés sur la tuile de l'adversaire **modifient** la compétence de **combat du héros**.

Durant le combat, le héros fait autant de jets que le nombre de cœurs sur la tuile de l'adversaire (*normalement un*). **Tous les jets** doivent être **réussis** pour battre l'adversaire. Si un ou plusieurs ratent, le héros est battu et perd 1PV (*si c'est le dernier, le héros meurt – voir paragraphe Points de vie - PV*).

Si le héros est **victorieux**: **Prenez la récompense** qui peut être de l'or et/ou un ou deux cubes d'expérience ou des objets. La récompense est **décrite** dans le coin **inférieur gauche** de la tuile. Tirez une nouvelle tuile du sac puis remettez l'adversaire vaincu dans le sac.

Exception: Les Serviteurs de l'Innommable (Diener) (*bordure grise*) sont retirés du jeu et les Gardiens de l'Innommable (Wächter) (*bordure bleue*) restent sur le plateau.

Si le héros est vaincu, l'adversaire reste sur le plateau. Au tour suivant, le héros doit quitter la case ou rester et tenter un nouveau combat.

Le combat avec l'Innommable se déroule un peu différemment. (*voir paragraphe correspondant*).

POINTS DE VIE

Le nombre de **cœurs rouges** sur la fiche du personnage indique le nombre de **points de vie** naturels.

PERDRE DES POINTS DE VIE

Chaque fois qu'un héros est **vaincu** en combat il **perd 1PV**.

La seule exception à cette règle est lorsque le héros est vaincu par les **Araignées** (Spinne); ses PV sont **réduits à un** quel que soit le nombre que le héros avait avant le combat.

REGAGNER DES POINTS DE VIE

Il y a différentes manières pour un héros de récupérer des PV:

- En retournant à sa **maison** et en passant un tour, le héros regagne **tous** ses PV.
- A la **Source de Vie** [D5] (Quelle des Lebens) le héros regagne **1D6** PV.
- En se rendant au **Temple** [N5] ou au **Village Blanc** [I5] et en passant un tour, il regagne **1PV**.

- En prenant un gorge de **Potion de Guérison** (Heiltrank) qui peut être achetée aux bazars [F2]/[F2], le héros regagne **1PV** (*la Potion de Guérison peut être utilisée trois fois mais ne peut pas être utilisée pour éviter de perdre le dernier point de vie du héros*). La *Potion de Guérison* peut être consommée entre les rounds de combat contre un *Serviteur de l'Innommable*, mais avant de combattre l'*Innommable*.

ARMURE

En s'équipant de différents types **d'armures** et de **boucliers**, le héros peut gagner des PV qui sont placés sur les **coeurs oranges** de la fiche de personnage (ce sont des PV artificiels). Ils peuvent être **dépensés à la place des PV** du héros lorsqu'il reçoit des dommages. Ces points ne peuvent pas être récupérés et le héros doit se débarrasser de l'armure usagée et/ou du bouclier brisé. Un bouclier brisé ou une armure usagée sont retirés du jeu et ne peuvent pas être réparés dans la mesure où il n'y a pas – encore – de forgeron dans le Royaume !

Un héros ne peut pas combiner plus d'une armure et un bouclier en même temps.

Si un héros perd tous ses points de vie et qu'il a encore des points d'armure, il est quand même mort.

UN HÉROS MEURT

Lorsqu'un héros **n'a plus de PV**, il est **mort**. Mais n'ayez crainte, la relève est assurée. Un plus jeune membre de la famille du héros se met en route pour accomplir la quête sacrée qui lui a été confiée. Pour l'aider, le héros hérite d'un article de son prédécesseur. Effectivement, cela signifie que le héros recommence **à sa maison**, perdant ainsi toute **l'expérience**, les **missions actives** et **tous les articles sauf un**. Le héros reprend **tous les PV** et reçoit son **capital de départ** en pièces d'or.

RÉCOMPENSES, EXPÉRIENCE ET ENTRAÎNEMENTS

En battant des adversaires, en faisant certaines rencontres, en terminant des missions ou des quêtes, un héros gagne de **l'Expérience**. Ceci est **représenté** par des **cubes en bois** de couleur (appelés Cubes d'Expérience ou CE). Lorsqu'ils sont récupérés, ils sont **placés** sur le premier emplacement libre sur **l'échelle** correspondant à la compétence de la **fiche de personnage**. Au **deuxième, cinquième et huitième CE** gagnés, le héros peut utiliser **un dé supplémentaire** pour ses jets dans la compétence correspondante. C'est à dire qu'un huitième cube gagné dans une couleur, le héros peut lancer 5 dés et en choisir deux.

Si les CE décrits dans les récompenses sont bicolores ou tricolores, vous pouvez prendre un CE d'une des couleurs de votre choix (*soyez très attentifs car les images sont petites*). Lorsque la récompense est de deux cubes, vous ne pouvez **jamais prendre deux cubes de la même couleur**.

Un héros **peut également améliorer ses compétences** en **rendant visite** aux **trois maîtres** dans le but de s'instruire. Lorsqu'un maître est pioché dans le sac et placé sur le plateau, il peut être visité.

- **Don Hobiro** [F7] est un tireur d'élite enseignant le combat à distance,
- **Mirabar** [O3] est une sorcière expérimentée et d'une grande sagesse qui enseigne la magie et
- **Gasconier** [J3] est un ancien épéiste qui peut enseigner l'art du combat au corps à corps.

En **rendant visite** à l'un d'eux, en payant **une pièce d'or** et en faisant et **ratant un jet de compétence** dans le domaine concerné, vous pouvez **augmenter** votre niveau de compétence **de un** (*utilisez les jetons numérotés pour indiquer la valeur de votre compétence modifiée*). Une compétence ne peut jamais être supérieure à 11.

MISSIONS

Lorsqu'il trouve une mission, un héros peut choisir de l'accepter ou non. Un héros **ne peut avoir que quatre missions actives** en même temps. Si tel est le cas, une mission devant être défaussée (*et remise dans le sac*) pour pouvoir en accepter une nouvelle.

Une fois qu'une **mission** a été **acceptée** ou **accomplie**, **une tuile est tirée du sac** et placée sur le plateau de jeu. Une **mission accomplie** est **retirée** du jeu.

Il y a 21 missions différentes (**tuiles à bordure bleue**) à accomplir par les héros. Elles sont classées en plusieurs catégories :

- Il y a celles où les héros doivent simplement se rendre **dans un lieu spécifique**. Terminer une de ces missions vous **récompensera d'une pièce d'or et d'un CE d'une couleur spécifique** (*excepté le voyage au Cimetière Profane et la désagréable visite à un autre héros qui vous donneront un cube d'Expérience de la couleur de votre choix*).

Destination	Mission	Cube d'Expérience
B6	Apportez ces nouvelles à la Maison des Bois	1 Magie

C5	Trouvez la Gorge Cachée	1 Corps à corps
D7	Escortez cette salamandre au Volcan	1 Corps à corps
F5	Escortez ce marchand jusqu'à Zenda	1 Combat à Distance
G6	Trouvez le Cimetière Profane	1 quelconque
I2	Escortez ce moine jusqu'au Monastère	1 Magie
I5	Escortez cette Jeune Fille au Village Blanc	1 Magie
J5	Visitez la Capitale	1 Combat à Distance
K6	Montrez votre courage en visitant le Village de l'Homme Lézard	1 Corps à corps
P6	Escortez ce Daim Blanc à la Clairière de Bendida	1 Combat à Distance
Maison d'un autre héros	Visitez la Maison d'un autre héros et volez...	1 appartenant au héros de la Maison visitée

- Il y a trois missions dans lesquelles le héros doit **rendre visite à l'un des trois maîtres** qui lui enseignera ses secrets. Les maîtres doivent avoir été piochés dans le sac et placés sur le plateau pour que le héros puisse le visiter. La récompense pour ces missions est l'augmentation de **1 ou 2 points de compétence** en fonction du niveau du héros:

1 – 4 : Gain de 2 points

5 – 10 : Gain de 1 point

Destination	Mission	Cube d'Expérience
O3	Rendez visite à Mirabar	1-2 Magie
J3	Rendez visite à Gasconier	1-2 Corps à corps
F7	Rendez visite à Don Hobiro	1-2 Combat à Distance

- Il y a deux missions qui imposent au héros de **visiter un des bazars (Basar), d'acheter un article spécifique** et de le **livrer dans un lieu ou à un personnage** (qui doivent être piochés dans le sac). Ceci vous récompense d'une pièce d'or et de deux CE de votre choix. (pas deux de la même couleur).

Destinations	Mission	Cube d'Expérience
F2 or J2 → I5	Achetez une paire de Bottes et apportez la au Ranger	2 quelconques
F2 or J2 → L4	Achetez un bâton de Magicien et apportez la au bateau	2 quelconques

- Enfin, il y a cinq missions qui décernent au héros un des cinq **objets magiques***. Le héros doit d'abord **voyager jusqu'au lieu spécifié, y prendre un article** (qui doit avoir été tiré du sac), il y trouvera aussi **une pièce d'or** et **ensuite l'apporter dans un second lieu** où la récompense lui sera attribuée (les objets magiques sont décrits au verso des tuiles à bordure bleue / jaune associées à la mission)

Destination	Mission	Récompense
D9 → K2	Trouver la Dent de Dragon et apportez la à la Maison du Sorcier	Baguette d'Ebène (+2 Magie)
E6 → N5	Trouvez le Livre de Sorts et apportez le au Temple	Croix (+1 Magie)
H5 → M6	Trouvez le Cristal et apportez le aux Fées	Arc (+2 Combat à Distance)
G5 → J5	Trouvez la Statuette et apportez la à la Cour du Roi	Amulette (pas besoin de lancer les dés pour trouver le chemin)

M3 → L8

Trouvez le Collier et apportez le au Lac

Epée
(+2 Corps à corps)

* En plus d'être des articles importants, les objets magiques ont des effets spéciaux sur l'Innommable (voir la table dans l'Annexe décrivant l'Innommable)

ARTICLES

En visitant l'un des **bazars** [F2]/[J2] (Basar) vous pouvez **acheter** différents **articles**.

En visitant le bazar **de la capitale** [J2], vous **tirez** les **six** premières tuiles de bazar. Vous pouvez acheter autant d'articles que vous voulez en payant le prix indiqué dans le point jaune sur la tuile. Les autres joueurs peuvent alors acheter les articles que vous avez décidé de ne pas vous procurer. Ils doivent payer le prix duquel vous prélevez 1 pièce d'or. Les articles invendus retournent sous la pile des tuiles de bazar.

Le **bazar de la ville** [F2] fonctionne de la même manière que celui de la capitale mais avec **trois articles** uniquement.

Les **modifications** imprimés sur les articles **ajustent** la **compétence** associée comme indiqué.

Exemple : le baton de Magicien a un "bleu + 1". Equipé par l'elfe il augmente sa magie de 4 à 5.

Vous pouvez **trouver** des articles **en voyageant** :

- En battant le **Chevalier Rouge** vous pouvez gagner un **bouclier**,
- Vous pouvez trouver le **balai de sorcière** posé au bord de la route et,
- Vous pouvez gagner l'un des **cinq objets magiques** en menant à bien la mission correspondante.

Notez que vous ne pouvez porter que **quatre objets** à la fois et uniquement un **objet modifiant une compétence** par compétence (*armure et bouclier peuvent être combinés*). Si vous voulez ajouter un objet et que l'inventaire est complet ou si vous voulez prendre un objet plus efficace, vous devez défausser un objet. Les objets défaussés sont laissés à l'endroit où se trouve le héros, disponibles pour tous les joueurs.

Exception: si vous défaussez un objet du bazar, il retourne sous la pile des tuiles du bazar.

Les objets relatifs aux quêtes ont leur propre emplacement sur la carte de la quête et ne prennent pas de place sur la fiche du personnage.

ÉVÉNEMENTS

Il y a trois événements spéciaux (*tuiles à bordure orange*) dans le jeu.

- Le Duel des mages,
- Les Jeux de Chevalier
- La Bataille des Tireurs d'Elite.

Lorsqu'une de ces tuiles est **piochée** dans le sac, l'événement **a lieu immédiatement** et **tous les héros y participent**. L'événement est ensuite retiré du jeu.

Les deux Bâtons de Magicien	Duel de Mages	Tous les héros font un jet de compétence en magie . Ceux qui ont réussi en font un autre modifié de -1 . Ceux qui réussissent les deux jets reçoivent deux CE en magie .
La Trompette	Jeux de Chevaliers	Se déroule comme le Duel des Mages, mais avec la compétence en Corps à corps.
La Cible	Bataille des Tireurs d'Elite	Se déroule comme le Duel des Mages, mais avec la compétence en Combat à Distance.

QUÊTES

JEU DE BASE

Chaque héros a une quête pré-assignée qu'il doit mener à bien pour se prouver sa valeur pour défier l'Innommable.

JEU STANDARD

Chaque joueur **tire deux quêtes** au hasard au début du jeu. En cours de jeu, le joueur peut s'occuper des deux quêtes, mais **une seule doit être menée à bien** avant de défier l'Innommable.

Règle Optionnelle

Gardez toutes les quêtes en pile sur la table. Lorsqu'un héros veut entreprendre une quête, il doit se déplacer à la cour du Roi [J5] (le Roi ne doit pas être présent). Une fois sur place, le héros prend une des quêtes disponibles. Le héros ne doit pas prendre plus de deux quêtes dans une partie.

Les huit quêtes sont conçues suivant un même modèle:

1. Se rendre dans un lieu spécifique pour trouver / vaincre / faire commerce avec un personnage / créature pour acquérir certains objets (*l'objet est décrit au verso de la tuile personnage / créature*).
2. Apporter l'objet dans un autre lieu afin de recevoir un autre objet comme récompense ou utiliser l'objet pour sauver un personnage (*ceci est décrit au verso de la tuile dans ce lieu*).
3. Ramener le personnage ou l'objet à la maison du héros.
4. Une fois que la quête a été menée à bien, le héros reçoit une gemme (une des quatre petites pierres) à placer sur la fiche de personnage comme preuve de son courage dans le but d'investir la Tour Sombre et d'y défier l'Innommable.

Les **tuiles à bordure violette (parties de quête) doivent être piochées** dans le sac et **mises sur le plateau** avant de pouvoir entreprendre cette partie spécifique de la quête.

Exemple

Le Goule doit avoir été pioché dans le sac et placé en [G6] avant que vous ne puissiez vous y rendre pour le défier.

Dès que le **premier héros a mené à bien la première partie de sa quête**, la **tuile de l'Innommable** est ajoutée au sac. A partir de ce moment ses Serviteurs vont répandre la terreur à travers le pays...

L'INNOMMABLE ET LA BATAILLE FINALE

L'INNOMMABLE SE RÉVEILLE

Lorsque la **tuile de l'Innommable est piochée** dans le sac, **placez la à la Tour Sombre [H3]**. Distribuez au hasard les **quatre Gardiens (bordure bleue)** face cachée, un à **chaque entrée** de la Tour. **Piochez** au hasard un nombre de **Serviteurs (bordure grise) égal au nombre total de missions actives** sur les fiches des héros et placez les sur les cases indiquées sur leurs tuiles. **Mettez les Serviteurs restants dans le sac**.

Lorsqu'un Serviteur est pioché dans le sac, il est placé sur le plateau.

Un héros qui rencontre un Serviteur doit le combattre. **Le combat avec les Serviteurs doit avoir lieu avant toute autre bataille**. Si le Serviteur est **vaincu**, il est **retiré du jeu**. (*et non remis dans le sac comme les autres créatures*).

LA BATAILLE FINALE

Lorsqu'un héros **a accompli sa quête**, il est considéré comme un champion valeureux de la lumière et **peut à tout moment se rendre à la Tour Sombre [H3]** pour y défier l'Innommable.

Pour avoir le droit d'accéder à la tour, le héros doit vaincre un des gardiens. Sans cela, il ne peut pas entrer dans la tour. Lorsqu'un gardien est vaincu, il n'est pas retiré du jeu, mais laissé sur sa case et prêt à s'occuper de quiconque oserait défier les portes de la tour.

Une fois que le héros est à l'intérieur de la tour, l'Innommable se révèle et la **bataille finale** commence. Cette bataille **se poursuit jusqu'à ce que soit l'Innommable soit le héros soit vaincu**. Le héros lance les dés :

- Pour chaque jet **réussi, l'Innommable perd 1PV**,
- Pour chaque jet **manqué, le héros perd 1PV**.

Lorsqu'un des deux combattants perd tous ses PV, il est vaincu. **C'est une bataille à la mort et aucune retraite n'est possible**. Si le héros bat l'Innommable, il a débarrassé le pays du Mal et rejoint les héros des mythes et légendes dont les exploits seront vantés à travers les âges (*et comme effet secondaire, il remporte la partie*). Si le héros est vaincu, le Mal prévaut et d'autres héros devront prendre leur courage à deux mains pour partir à l'assaut de l'Innommable (*peut-être que l'un de vos parents sera celui qui restaurera l'honneur de la famille*).

JEU EN SOLO

MISE EN PLACE

Le jeu en solo est **mis en place comme le jeu de base** avec les **exceptions** suivantes :

- Le **bazar** dans la capitale [J2] et le **Fabricant de Chariots** [J7] sont déjà ouverts au commerce (*mettez les tuiles sur le plateau*)
- **L'Innommable** s'est déjà manifesté (*mettez son marker dans sa tour [H3]*) et son donjon est gardé (*mettez les quatre tuiles à bordure bleue des gardiens aux quatre entrées de la tour*).
- Vous pouvez **choisir** le **héros** que vous incarnez (*le prêtre y compris*) et n'importe quelle case beige des régions **A, D, M** ou **P** comme **case de départ**.
- Vous commencez le jeu **sans quête**. Vous devez vous rendre à la **Cour du Roi pour en obtenir une**. Une fois sur place vous pouvez choisir celle que vous voulez.

LE JEU

La mission consistant à **visiter une maison d'un autre héros** est considérée comme un **joker**. Si vous la tirez, vous prenez immédiatement un CE de votre choix et vous retirez la tuile du jeu.

En vous rendant au **Temple** [N5] ou au **Village Blanc** [I5] et y passant un tour vous récupérez **tous vos points de vie** au lieu d'un seul.

Le grand changement est que le **jeu est maintenant limité à 45 tours. Tous les trois tours, un Serviteur de l'Innommable entre en jeu**. Utilisez l'échelle sur la feuille intitulée « Das Solospiel » pour garder trace des tours et pour savoir à quel tour le Serviteur mettra en jeu. Si l'Innommable n'est pas vaincu à l'issue des 45 tours, vous perdez et le pays sombre sous les lois du Mal.

Cette table de score peut être utilisée pour évaluer et comparer des parties en solo:

Accomplir la quête	+ 5000 pts
Vaincre l'Innommable	+ 5000 pts
Chaque objet magique en votre possession	+ 1000 pts
Chaque cube d'Expérience	+ 500 pts
Chaque pièce d'or	+ 100 pts
Chaque tour en dessous de 45	+ 500 pts
Chaque tour au-dessus de 45 (si vous continuez à jouer après le 45 ^{ème} tour)	- 500 pts

ANNEXE: TRADUCTIONS ET RÉSUMÉS DES COMPOSANTS DE JEU

LES HÉROS

Il y a cinq différents héros à votre disposition :

- **Guerrier** (Krieger),
- **Elfe** (Elf),
- **Magicien** (Magier),
- **Nain** (Zwerg) and
- **Prêtre** (Priester).

Tous ces héros sont disponibles en version masculine et féminine. Il n'y a pas de différence liée au genre.

	Guerrier (Krieger)	Elfe (Elf)	Magicien (Magier)	Nain (Zwerg)	Prêtre (Priester)
Nom	Agin/Leandra Sturmklänge	Glingal/Elanor	Antrax/Sybille Zauberspiel	Gro/Myra Frosthammer	Corinus/Frieda Segenunge
Capacité spéciale	-	Trouve toujours les chemins cachés à travers les régions forestières ¹	Trouve les chemins cachés « rouge » sur 2d6≤7	Trouve toujours les chemins cachés dans les régions montagneuses ²	Trouve toujours le Temple [N5] et le Village Blanc [I5].
Magie	3	4	7	3	6
Combat à Distance	3	7	3	5	3
Corps à corps	7	2	3	6	5
PV	4	3	2	5	4
Valeur	1	2	3	4	2
Mouvement	4	4	3	2	4

1) Soit uniquement [M6] ou toutes les régions vertes.

2) Régions [C5] and [D5].

LES "INNOMMABLE"

Il y a six différents « Innommable » (Namenloser) disponibles:

	Déesse à six Bras (Sechssarmige Göttin)	Créature des Profondeurs (Wesen auf der Tiefe)	Roi de l'Obscurité (König der Finsternis)	Chevalier Noir (Schwarze Ritter)	Sorcier (Zauberer)	Démon (Dämon)
PV	5	6	3	5	4	8
Magie	-3	-3	-3	*	-3	-4
Combat à Distance	-3	*	-3	-4	-3	-3
Corps à Corps	-3	-3	-3	-2	*	-3
Capacité spéciale	Inflige un double dommage dans le combat au corps à corps à moins que le héros ne possède la Croix (Kreuz)	Le héros ne peut utiliser le combat à distance que s'il possède l' Arc Magique (Bogen)	Tout dommage infligé au héros est ajouté aux PV de l'Innommable	Le héros ne peut utiliser la Magie que s'il possède la Baguette d'Ebène (Eibenstab)	Le héros ne peut utiliser le corps à corps que s'il possède l' Epée magique (Schwert)	Inflige un double dommage dans le combat magique à moins que le héros ne possède l' Amulette (Amulett)

LES QUÊTES

La hache des nains (Der Axt der Zwerge)

- Battez l'**Homme Lézard** [K6] (Echsenmenschen) pour récupérer le **Marteau d'Argent** (Silbernen Hammer – verso de l'Homme Lézard).
- Recevez **un CE de votre choix et une pièce d'or**.
- Apportez le Marteau aux **Nains** [C8] (Zwergen). Recevez la **Hache Merveilleuse** (wunderbare Axt) comme signe de gratitude.
- **Ramenez le à votre maison**, rangez le derrière votre porte et **recevez une gemme** comme preuve de votre réussite.

La Tiare (Das Diadem)

- Trouvez l'**Hermite** [L3] (Einsiedler) et **montrez lui** vos compétences en **Magie** (*faites un jet de Magie*) pour la convaincre de vous donner l'**Eau Bénite** (geweihtes Wasser – retournez l'Hermite).
- Recevez **un CE bleu et une pièce d'or**.
- Utilisez l'Eau pour libérer l'**Esprit** [E5] (Geist) de votre cher Grand-père pour qu'il puisse trouver la sérénité. Il vous donnera une **Tiare** (Diadem – retournez l'Esprit) comme marque de sa gratitude.
- **Ramenez la à votre Maison**, proposez la à votre fiancée et **recevez une gemme** comme preuve de votre réussite.

Libérez Merlin (Befreie Merlin)

- Battez le **Vers de Vase géant** [O6] (Riesensumpfwurm) pour récupérer le **Parchemin de Puissance** (mächtigen Zauberspruch – flip Drake).
- Recevez **un CE de votre choix et une pièce d'or**.
- Ramenez le parchemin à la Prison de bois de Merlin au **Chêne Enchanté** [M2] (verwunschenen Eiche) et utilisez le pour **libérez Merlin** (retournez le Chêne).
- **Ramenez le à sa maison en G2** et recevez **une gemme** comme preuve de votre réussite.

Reliques de Juan (Juans Reliquie)

- Achetez les **Cierges Eternels** (die ewigen Kerzen) au **Bazar des Cierges** [F3] (Kerzenmacher – retournez le Bazar des Cierges) pour quatre pièces d'or.
- Recevez **un CE de votre choix et une pièce d'or**.
- Apportez les Cierges à la **Chapelle Mystérieuse** [N1] (geheimnisvollen Kapelle). Recevez les **Reliques de St Juan** (die Reliquie des heiligen Juan – retournez la Chapelle) comme marque de gratitude.
- **Rapportez la à votre maison** et **recevez une gemme** comme preuve de votre réussite.

Flûte de pan de Granatus (Granatus' Panflöte)

- Battez le **Coureur de Feu** [J8] (Feuerläufer) pour récupérer la **Flûte de Pan** (Panflöte – retournez le Coureur de Feu).
- Recevez **un CE bleu et une pièce d'or**.
- Rapportez la flûte à **Granatus** [B4]. Recevez la **Perle** (Perle – retournez Granatus) comme marque de sa gratitude.
- **Rapportez la à votre maison** et **recevez une gemme** comme preuve de votre réussite.

Libérez Daphne (Befreie Daphne)

- Libérez Daphne. Battez le **Goule** [G6] pour récupérer la **Clé du Cachot** (Kerkerschlüssel - retournez le Goule).
- Recevez **un CE de votre choix et une pièce d'or**.
- Utilisez la clé pour ouvrir le **Cachot** (O2 – Kerker) et libérez l'honnête Daphne de son terrible emprisonnement du à un mauvais sorcier (retournez le Cachot).
- **Raccompagnez la à son Temple en N5. Tous vos points de vie sont restaurés** et votre maison monte en estime. Recevez **une perle** en récompense

La Bille en Or (Die Goldene Kugel)

- Battez le **Crapaud Géant** [L7] (Riesenfrosch) pour récupérer la **Bille en Or** (Goldene Kugel – retournez le Crapaud).

- Recevez **un CE de votre choix et une pièce d'or**.
- Rapportez la bille au **Roi Föbus** [J5] (König Föbus). Pour avoir retrouvé son cher jouet d'enfance perdu depuis longtemps, il vous nomme **Chevalier** (Adelsstand erheben – retournez le King).
- Retournez à votre maison, annoncez la bonne nouvelle à votre famille et et **recevez une gemme** comme preuve de votre réussite.

La Chevalière (Der Siegelring)

- Battez les **Abeilles** [P3] (Bienen) pour récupérer du **Miel** (Honig – retournez les Abeilles).
- Recevez **un CE bleu ou rouge et une pièce d'or**.
- Utilisez le Miel pour distraire les **Ours** [C5] (Bären) pendant que vous récupérez la **Chevalière** familiale (Siegelring – flip Bears) perdue depuis longtemps.
- Retournez à votre maison pour restaurer l'honneur de votre famille et recevez une gemme comme preuve de votre réussite.

EXPLICATION DE CERTAINES TUILES

Voici un petit résumé de quelques tuiles que vous pouvez rencontrer pendant votre aventure.

	Traduction française	Case	Règles spéciales et effets
Don Hobiro		[F7]	Payez une pièce d'or, faites un jet de combat à distance. Si vous échouez, Don Hobiro vous éduquera ce qui augmentera votre compétence au Combat à distance de +1. Pour le jet, n'utilisez pas les objets augmentant votre compétence.
Gasconier		[J3]	Comme Don Hobiro, mais la spécialité de Gasconier est le combat au corps à corps.
Mirabar		[O3]	Comme Don Hobiro, mais la spécialité de Mirabar est la magie.
Hellseherin	La Voyante	Au hasard	Payez une pièce d'or pour regarder dans le sac et choisir la tuile à piocher.
Bettler	Le Mendiant	Au hasard	Payez une pièce d'or et lancez 1d6 : 1-2 Recevez un CE de votre choix 3-6 Vous avez perdu.
Waldläufer	Le Ranger	[I5]	Lorsque le Ranger entre en jeu, vous n'avez plus besoin de jet de dés pour entrer dans le Village blanc [I5].
Kutschenmacher	Le fabricant de Chariot	[J7]	Payez 4 pièces d'or: Retournez le marker qui devient un chariot qui est un objet qui modifie la capacité de déplacement du héros = 6.
Grosser Basar	Le Grand Bazar	[J2]	Lorsqu'il visite le Bazar, un joueur doit tirer six tuiles du Bazar. Il peut acheter autant de tuiles qu'il veut. Ensuite les autres joueurs peuvent acheter les objets restants. Il reçoit 1 Pièce d'or pour les articles achetés par les autres joueurs. A la fin, les articles non achetés retournent au sommet de la pile des tuiles du marché.
Kleiner Basar	Le petit Bazar	[F2]	Idem que pour le grand bazar sauf que le joueur ne tire que 3 tuiles.
Mäuse	La Souris	[B8]	Faites un jet de la compétence de votre choix pour prouver votre dignité et la Souris vous révélera la nature de l'Innommable. (<i>jetez un coup d'oeil à la fiche de l'Innommable</i>).
Kahn	Bâteau / Barque	[L4]	Dès que le Bateau est entré en jeu, la traversée du Lac est gratuite [L4].
Leitsage	Panneau	[N4]	Payez une pièce d'or, faites un jet de magie réussi, vous pouvez alors intervertir deux parties de la carte.
Teleporter	Téléporteur	Au hasard	Lancez 1d6. 1.2 Déplacez vous vers n'importe quelle case Beige sur la carte. 3 Déplacez vous vers n'importe quelle case Beige d'une des deux parties centrales le plus au nord

			de la carte. 4 Identique à 3 mais sur les deux parties le plus à l'est 5 Identique à 3 mais sur les deux parties le plus au sud 6 Identique à 3 mais sur les deux parties le plus à l'ouest
Quelle des Lebens	Source de Vie	[D5]	Récupérez 1d6 PV
Hexenbesen	Balai de Sorcière	Au hasard	C'est le seul objet que vous pouvez trouver au bord de la route. Faites un jet de Magie réussi modifié de -2 pour récupérer le balais Utilisation : Le balai transporte le héros vers n'importe quelle case Beige sur une région adjacente orthogonalement, mais vous devez lancer 1d6 : 1 Le balai et son passager se déplacent vers la Cabane de la Sorcière [K2].
Schatten	Ombre	[A5]	Chaque fois que l'Ombre bat le héros, elle gagne 1 PV. La récompense pour la victoire sur l'Ombre est 1d6 pièces d'or.
Roter Ritter	Cavalier Rouge	[A8]	Notez que le Cavalier Rouge a deux PV et que le héros doit réussir deux jets pour le vaincre. La récompense pour la victoire sur le Cavalier Rouge est un CE Rouge et un Bouclier (<i>verso de la tuile</i>).
Troll		Au hasard	Notez que le Troll a deux PV et que le héros doit réussir deux jets pour le vaincre.
Spinne	Araignée	Au hasard	S'il est battu par l'Araignée, le héros perd tous ses PV sauf 1.
<i>Les deux bâtons de magiciens</i>	Duel des Mages	n/a	Tous les héros font un jet de Magie. Ceux qui réussissent le jet en font un autre modifié de -1. Ceux qui réussissent les deux jets reçoivent deux CE en Magie.
<i>La Trompette</i>	Jeux de Chevaliers	n/a	Comme le Duel des Mages, mais en compétence Corps à corps.
<i>La cible</i>	Bataille de Tireurs d'Elite	n/a	Comme le Duel des Mages, mais en compétences Combat à Distance.

Les autres tuiles sont à mon avis suffisamment explicites.

VARIANTES

LA RÉGION INEXPLORÉE

Toutes les régions du plateau sauf celles de départ des héros (**angles**) sont placées **face cachée** au moment de la mise en place. Lorsqu'un héros **entre dans une région inexplorée**, elle est **retournée face visible** et **deux tuiles d'événements** (celles avec le logo PA et le bouclier au verso) **tirées au hasard** y sont placées; si les héros pénètrent dans cette région à partir de l'est ou de l'ouest les tuiles sont placées aux sortie nord et sud et vice-versa.

Si une tuile relative à une région inexplorée est piochée dans le sac, elle est placée à coté du plateau de jeu. **Dès qu'une région est découverte, toutes les tuiles correspondantes déjà piochées** et posées à coté du plateau **sont immédiatement mises sur leurs cases assignées.**

Même si la tuile de l'Innommable est tirée, il **n'est pas activé avant que la tuile H ne soit découverte.**

Le balai de la sorcière ne peut pas être utilisé avant que la région K ne soit découverte.

LE BALAI DE LA SORCIÈRE (HALL 2000)

Chaque joueur peut prendre le Balai de la Sorcière. Chaque fois que le Balai doit être utilisé, le héros doit réussir un jet de Magie avec un Malus de -2. Il peut utiliser le nombre de dés autorisés par ses CE dans la compétence Magie et choisit deux dés comme d'habitude. S'il réussit son jet, il peut se déplacer à l'endroit qu'il avait choisi (case beige sur une région adjacente orthogonalement). Si un des deux dés indique un 1, il se déplace vers la Cabane de la Sorcière. En cas d'échec, le héros reste sur place.

TRADUCTION

Thierry Wendlinger (t.wendlinger@wanadoo.fr)