

NEAR AND FAR

LES ROYAUMES DU LOINTAIN

RÈGLES DU JEU



LES RESTES D'ARZIUM



Dans les terres dévastées d'Arzium, cachée aux confins du pays, se trouve la Dernière Ruine : une cité dont les légendes racontent qu'elle renferme un Artefact capable de réaliser les plus grands désirs du cœur. Un amour perdu, une rédemption, une reconnaissance, la gloire, une famille retrouvée sont les motivations qui poussent ceux qui recherchent la ville cachée.

Huit voyageurs se sont lancés, voyageant ici et ailleurs, à la recherche d'indices sur l'emplacement de la Dernière Ruine. Mais pourront-ils surmonter leur propre avidité et leurs démons en chemin ?



À cette frontière, remplie des ruines d'une civilisation éteinte, les voyageurs doivent compter sur ceux qui ont élu domicile ici et appris à y survivre. Les Nomades négocient et connaissent les chemins les plus sûrs. Les Hors-la-loi recherchent des trésors perdus et n'hésitent pas à tuer si nécessaire. Les Mystiques rassemblent les connaissances antiques et guérissent des blessures profondes. Les Hommes-lézards construisent et réparent les machines cassées et sont les habitants les plus anciens de la frontière.

BIENVENUE DANS NEAR AND FAR

*Voyagez à travers un monde de ruines antiques,
de trésors cachés et de miracles oubliés !*



Near and Far est un jeu d'aventure, et constitue une suite au jeu de plateau *Above and Below*. Bien qu'il se passe dans le même monde, il n'est pas nécessaire d'avoir joué à *Above and Below* pour commencer votre voyage à travers *Near and Far*. Comme dans *Above and Below*, vous lirez les rencontres d'un livre. Chaque rencontre propose des choix spécifiques et des défis, vous donnant la maîtrise de votre propre destin.

Near and Far est un jeu d'Atlas.

Au lieu de proposer un unique plateau, le jeu inclut un livre de régions appelé Atlas de jeu. Chaque fois que vous jouerez, vous utiliserez une région différente avec de nouveaux défis et de nouvelles rencontres, vous offrant un monde entier à explorer lors de nombreuses sessions de jeu.



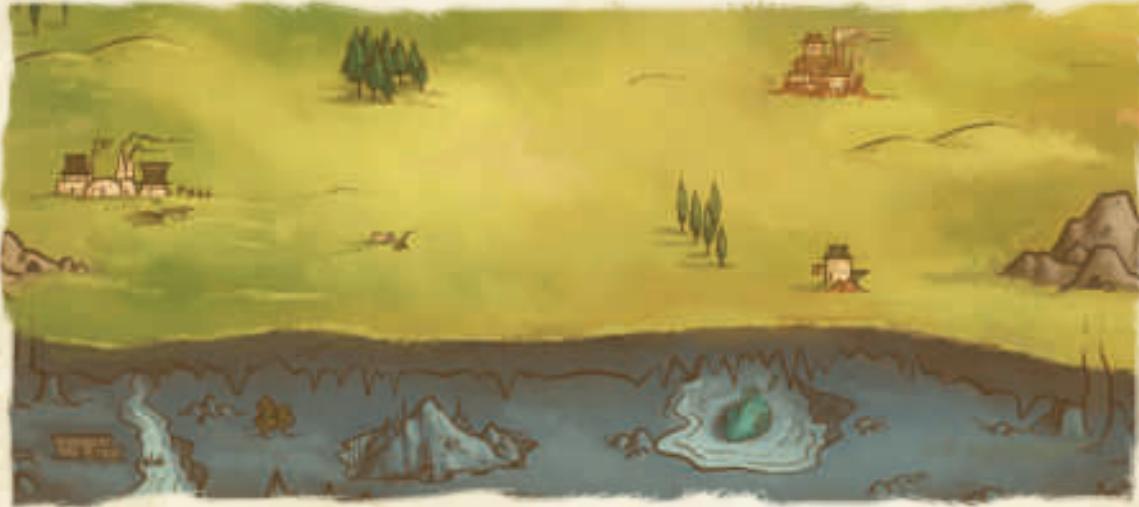
Near and Far est un jeu de campagne.

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pourrez créer un Personnage et commencer une campagne qui s'étire sur de nombreuses sessions. Chaque Personnage possède une histoire personnelle avec ses rebondissements et ses tourments. Gardez la trace des quêtes secondaires et de son expérience. Achetez-lui ensuite des compétences (des capacités permanentes utilisées à chaque session de jeu de la campagne).

*Votre expérience est sans fin, car vous explorez le monde et ses personnages
à travers une large variété de régions !*

COMMENT JOUER À NEAR AND FAR ?

Near and Far peut être joué dans quatre modes différents, vous permettant de personnaliser la profondeur et la portée de votre aventure.



PREMIÈRE AVENTURE

Recommandée pour les groupes commençant avec *Near and Far*

- La première aventure introduit les mécaniques et les rencontres de base du jeu. C'est la meilleure façon de se familiariser avec les règles.
- Jouez en utilisant la région n°1 de l'Atlas de jeu : Les Cavernes des Glogos
- Lisez les quêtes de la région n°1 du livre de rencontres.
- Lisez les règles de base pour jouer ce mode. Ignorez les règles des **encadrés sombres** - ces règles seront utilisées dans d'autres modes.



MODE CAMPAGNE

Une merveilleuse histoire à travers chaque région de l'Atlas de jeu de *Near and Far*

- Jouez consécutivement avec chaque région en commençant par la région n°2 : Les Plaines du Désespoir et en terminant par la région n°11 : La Dernière Ruine.
- Lisez les quêtes liées aux régions dans le livre de rencontres.
- Gardez la trace des points d'expérience, des compétences, des Mots-clefs et des quêtes secondaires sur les cartes Personnage.
- Utilisez les règles de base ET tous les **encadrés sombres** intitulés *Mode Campagne*.

MODE ARCADE

Une partie courte avec des choix rapides et aucun élément de campagne

- Dans le Mode Arcade, les rencontres sont courtes et basées sur l'action.
- Choisissez une région (1 à 11).
- Jouez en utilisant les cartes Mode Arcade au lieu de lire le livre de rencontres.
- Ce mode est utilisé si vous n'avez pas envie de lire les quêtes ou si vous les avez lues plusieurs fois et souhaitez que le jeu conserve toute sa fraîcheur.
- Utilisez les règles de base ET tous les **encadrés sombres** intitulés *Mode Arcade*.



MODE PERSONNAGE

Développez les histoires et capacités de vos Personnages comme s'ils recherchaient la Dernière Ruine



- Dans le Mode Personnage, chaque joueur choisit un des huit Personnages uniques pour un voyage épique à la recherche de la mystérieuse Dernière Ruine.
- Jouez à travers une sélection de 3 régions ou plus (parmi les régions 2 à 10).
- Votre dernière session se déroulera dans la région n°11 : La Dernière Ruine. *Vous jouerez votre session finale dans La Dernière Ruine quand tous les Personnages auront complété leurs 8 premières quêtes.*
- Lisez les quêtes spécifiques à chaque Personnage dans le livre de rencontres.
- Utilisez les cartes Personnage pour garder une trace des quêtes, points d'expérience, compétences et Mots-clefs.
- Utilisez les règles de base ET tous les **encadrés sombres** intitulés *Mode Personnage*.

MATÉRIEL



4 Dés



4 marqueurs
Cœur



1 plateau Ville
(recto-verso)



4 cartes Chef



4 plateaux Joueur



5 jetons
Compagnon animal
(4 chien/chat,
1 ornithorynque)



36 jetons Aventurier
(recto-verso)



30
jetons Gemme
(+30 Gemmes en
plastique)



30
jetons Pièce
(24 jetons 1, 6 jetons 5)



18
jetons Quête



21
jetons
Nourriture
(12 Pain, 6 Poisson,
3 Lard)



32
jetons Faction
(8 de chaque couleur)



6 40 cartes Mode Arcade



12 Oiseaux porteurs
(recto-verso)



8 marqueurs
Réputation

Non illustré :

Sac en tissu (pour les jetons
Aventurier)
Livre de règles
Bloc de feuilles de
Personnage
Carte Symbole



80 Campements
(20 de chaque couleur)



31 cartes Monde



4 cartes Boss
(utilisées en Mode Campagne
pour la région n°11. Voir page 39)



4 cartes Aide
de jeu



8 pions Personnage
et 8 Supports en plastique



55 cartes Artefact
(17 Avancés,
38 Basiques)



32 cartes Personnage
(8 Personnages, 4 cartes
de chaque)



36 cartes Trésor



12 cartes Menace



1 Atlas



1 livre de rencontres



jeton Premier
joueur

MISE EN PLACE

1a. Placez le plateau Ville sur la table, face « Crépuscule » visible. Placez 3 Oiseaux porteurs par joueur dans les Écuries. Mélangez les cartes Trésor et placez le paquet face cachée sur la Hutte du mystique.

1b. Séparez les jetons Compagnon animal et Aventurier. Placez les jetons Aventurier dans le Sac en tissu et placez-le à côté du plateau Ville. Piochez 5 jetons Aventurier et placez-les face visible sur les emplacements Aventurier en haut à gauche du plateau Ville. Placez les 4 cartes Chef près du plateau, face visible.

Aventuriers



Aventurier recto-verso :
les jetons Aventurier possèdent 2 faces. Une face est utilisée pour *Near and Far* et l'autre pour le jeu de plateau *Above and Below* (voir page 37). Ce jeton montre la face *Near and Far*. Utilisez cette face quand vous jouez à *Near and Far*.



2. Ouvrez l'Atlas à la région n°1 (Les Cavernes des Glogos) et placez-le en dessous du plateau Ville.

Mode Arcade

Choisissez une région parmi les régions 1 à 11. *Pour les règles spéciales des régions, voir page 39.*

Mode Personnage

Choisissez une région parmi les régions 2 à 10 jusqu'à ce que tous les Personnages aient complété leurs 8 premières quêtes. Utilisez ensuite la région n°11 : La Dernière Ruine. *Pour les règles spéciales des régions, voir page 39.*

Mode Campagne

Jouez consécutivement toutes les régions de 2 à 11. Commencez chaque partie avec la région suivante, dans l'ordre croissant. *Pour les règles spéciales des régions, voir page 39.*



3. Placez les jetons Quête sur la région. Le nombre de jetons Quête est égal à 3 par joueur plus 1, ainsi :

Si vous jouez à 2 joueurs, utilisez 7 jetons Quête.

Si vous jouez à 3 joueurs, utilisez 10 jetons Quête.

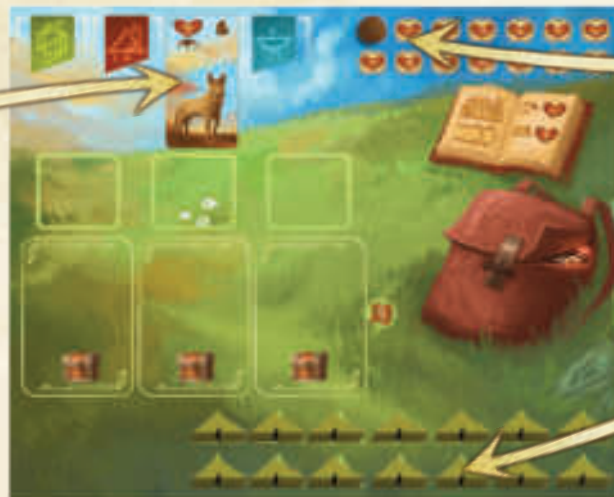
Si vous jouez à 4 joueurs, utilisez 13 jetons Quête.

Placez ces jetons aléatoirement, uniquement sur les espaces de la région possédant un symbole Livre ouvert au-dessus du cercle (un espace ne peut pas contenir plus d'un jeton Quête, mais tous les espaces disponibles ne recevront pas forcément de jetons Quête). Placez chaque jeton au-dessus du cercle de façon à ne pas recouvrir les symboles inscrits à l'intérieur (ils peuvent cependant recouvrir les nombres/lettres inscrits sur le symbole Livre. *Recommandation : essayez de disperser les jetons de façon uniforme sur la région de manière à ce que certains soient près de la Ville et d'autres plus éloignés*

Mode Campagne

Pour votre première campagne : si des espaces possèdent un nom (noté en dessous du cercle), assurez-vous qu'au moins un de ces espaces reçoive un jeton Quête (tant qu'il possède un symbole Livre ouvert).

Chaque joueur place son Compagnon animal sur n'importe quelle case en haut à gauche de son plateau Joueur. Ces 4 emplacements représentent le groupe actif du joueur.



Utilisez un marqueur Cœur pour la piste des Cœurs

Placez 14 Campements pour recouvrir chaque symbole.

4. Chaque joueur prend un plateau Joueur, 1 marqueur Cœur, 1 carte Aide de jeu, 1 Compagnon animal (chien ou chat), 3 Pièces et 14 Campements d'une couleur. Chaque joueur place ses Campements pour recouvrir tous les symboles Campement en bas de son plateau (les Campements supplémentaires peuvent être remis provisoirement dans la boîte). Chaque joueur place son marqueur Cœur sur le « 0 » de la piste des Cœurs. Chaque joueur choisit aussi un Personnage, prend le pion correspondant (avec un Support en plastique) et le marqueur Réputation. Placez ce marqueur sur le « 0 » de la piste de Réputation du plateau Ville (identifiable au symbole Flamme). *Pour les règles de l'ornithorynque, voir page 37.*



Mode Personnage, Mode Campagne

Chaque joueur prend la carte de son Personnage ou une feuille du bloc de feuilles de Personnage. Si vous utilisez une feuille de Personnage en **Mode Personnage**, notez le nom du Personnage sélectionné sur cette feuille (voir pages 31-32 pour une description détaillée des cartes Personnage pour chaque mode).

Pour intégrer un Personnage plus tard dans une campagne, voir page 37.

Recommandations pour le Mode Personnage

Shardling et Rin : ces Personnages possèdent des histoires plus longues et plus complexes que les autres. Si vous jouez en Mode Personnage, ces 2 Personnages fonctionnent mieux lors d'une partie à 2 joueurs en raison de la grande quantité d'informations à lire.

Eyim et Rin : ces 2 Personnages ne devraient pas être joués au cours d'une même partie à cause de leur lien historique.

Introduction des Personnages : si vous commencez avec un nouveau Personnage en Mode Personnage, lisez à haute voix l'introduction de ce Personnage (située au début de la section de ce Personnage dans le livre de rencontres).

5. Choisissez un joueur et donnez-lui le jeton Premier joueur.

6. Placez les cartes Monde, les jetons Faction, les jetons Nourriture, les Gemmes, les Pièces et les dés à côté du plateau Ville (*les cartes Monde n'ont pas besoin d'être mélangées ou placées dans un ordre particulier*). Placez le livre de rencontres à proximité.

Si les Pièces, Gemmes, jetons Nourriture ou Faction, les cartes Personnage et les Campements venaient à manquer en cours de partie, utilisez autre chose pour les remplacer. Tous les autres composants du jeu sont « limités » par la quantité de matériel fourni.



cartes Monde



Gemmes



Pièces



jetons Faction



jetons Nourriture



Livre de rencontres

Mode Arcade

Remettez le livre de rencontres dans la boîte. Mélangez les cartes Mode Arcade et placez le paquet près de l'Atlas.



cartes Mode Arcade

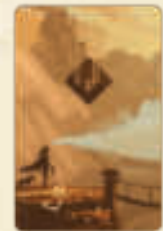
6a. Empilez les cartes Menace dans l'ordre croissant de 4 à 15 (selon la valeur à côté de l'Épée) et placez le paquet sur l'emplacement Menace du plateau Ville. Le paquet est placé face visible de manière à ce que la première carte Menace soit visible (valeur 4).



7. Mélangez séparément les cartes Artefact Basique et les cartes Artefact Avancé et distribuez face cachée 2 cartes Artefact Avancé et 5 cartes Artefact Basique à chaque joueur. Placez ensuite face cachée les 2 paquets restants près du plateau Ville. Chaque joueur peut regarder les cartes de sa main. Les joueurs « draftent » ensuite leurs cartes en suivant les règles de la page 12.



Basique



Avancé

Placez les jetons et cartes inutilisés dans la boîte. Sauf indication contraire, vous n'en aurez pas besoin.

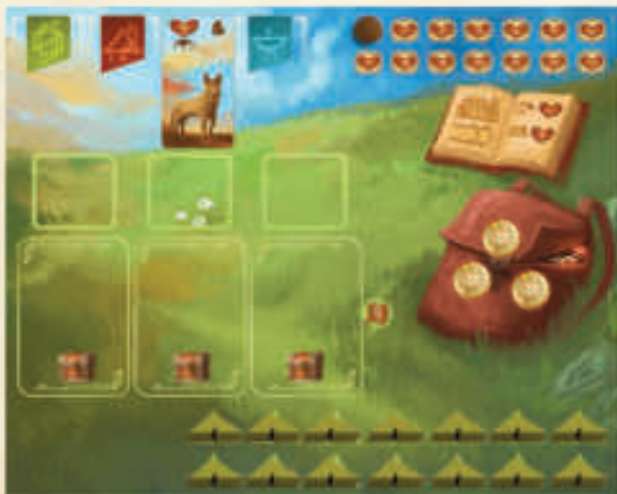
8. Si vous jouez à 2 joueurs, placez un Personnage inutilisé sur l'Hôtel de Ville. Durant la partie, si un joueur veut visiter ce bâtiment, il doit toujours se battre en duel, comme indiqué en page 17.

Pour des exemples de parties et des vidéos, visitez :
www.redravengames.com/nearandfar

Placez le Sac
des Aventuriers
ici



Menaces



jeton
Premier
joueur



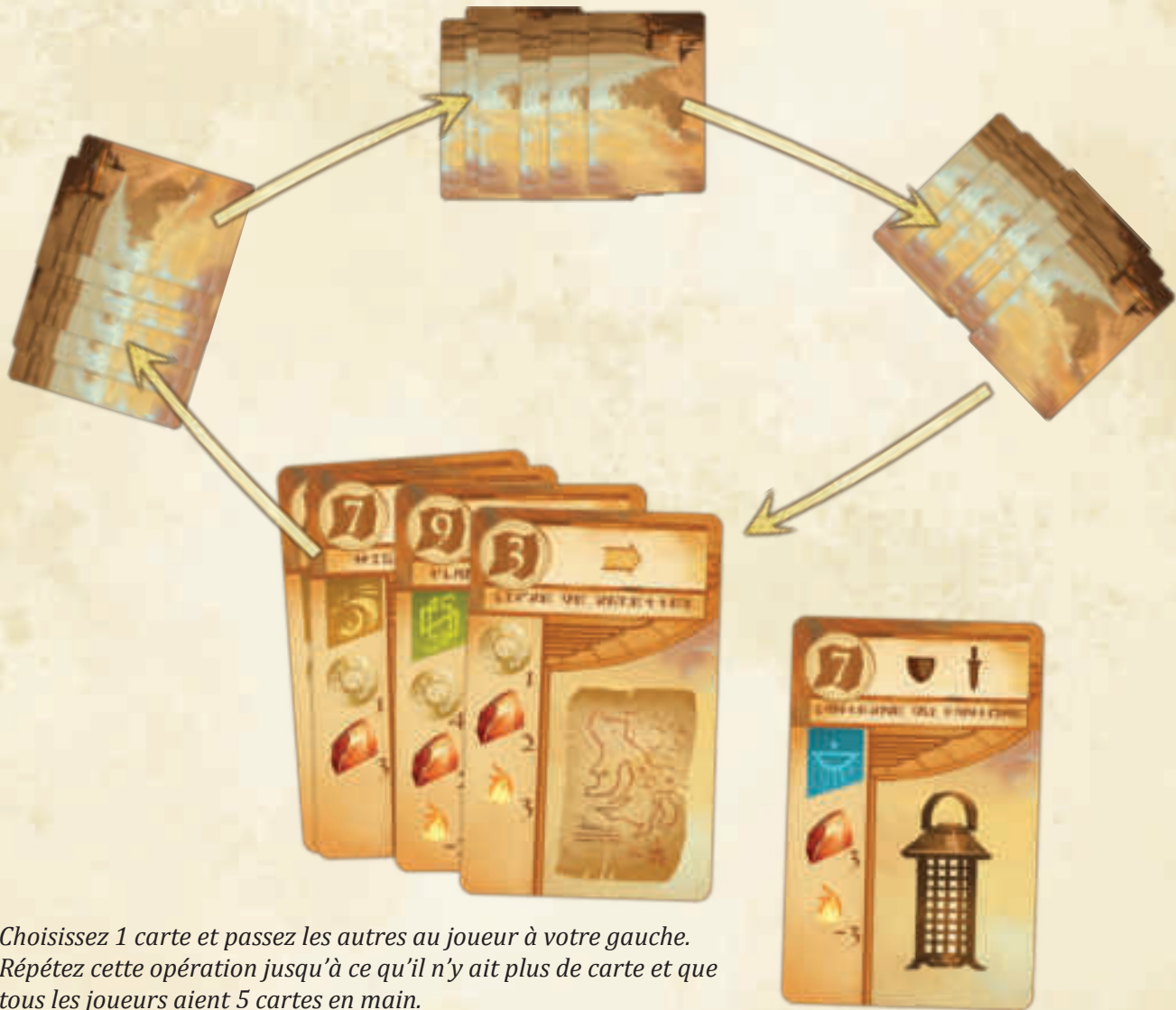
Drafter les cartes Artefact

Chaque joueur prend ses 5 cartes Artefact Basique (laissez les 2 cartes Artefact Avancé de côté). Il choisit 1 carte parmi les 5, puis passe les 4 cartes restantes au joueur à sa gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte à passer. À la fin de cette phase, chaque joueur doit avoir 5 cartes Artefact Basique.

À ce stade, chaque joueur **doit** défausser au moins 1 Artefact Avancé (mais peut aussi défausser les 2). Il peut également défausser une, plusieurs ou toutes ses cartes Artefact Basique, ou toutes les conserver.

Remarque : les cartes Artefact conservées restent dans votre main jusqu'à ce que vous puissiez payer leur coût et satisfaire aux exigences pour les acheter (indiqués sur le côté gauche de la carte).

Les Artefacts achetés rapportent des points de voyage en fin de partie, mais ceux toujours dans votre main à la fin de la partie vous font perdre 1 point de voyage par carte.



Choisissez 1 carte et passez les autres au joueur à votre gauche. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte et que tous les joueurs aient 5 cartes en main.

Remarque : les joueurs sont libres de défausser des cartes avant le début de la partie.

Mode Campagne, Mode Personnage

Compétences des Personnages

Après avoir terminé une partie et avant de commencer le premier tour de la partie suivante, les joueurs peuvent acheter des compétences (des capacités permanentes utilisées au cours de plusieurs parties dans une campagne) en dépensant des points d'expérience (**en Mode Personnage, les joueurs commencent avec 1 point d'expérience et gagnent 1 point d'expérience pour chaque quête complétée. En Mode Campagne, les joueurs commencent avec 1 point d'expérience et gagnent 1 point d'expérience toutes les 3 quêtes complétées**). Les points d'expérience dépensés sont définitivement perdus. Les joueurs inscrivent leur expérience et leurs compétences avec leur crayon sur leur carte ou feuille de Personnage.

Quand un joueur gagne un point d'expérience, il remplit le symbole Étoile sur sa carte ou feuille de Personnage. Quand un joueur dépense des points d'expérience, il doit remplir le Cercle autour des points d'expérience qu'il dépense.

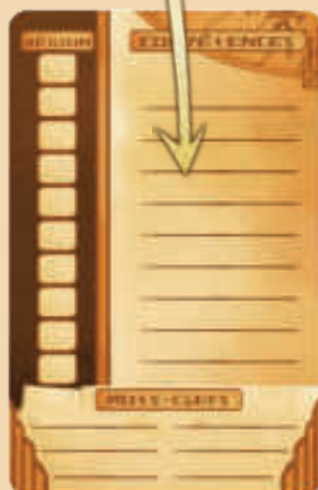
Un point d'expérience est une Étoile pleine. Un point d'expérience dépensé est un Cercle plein.

Les joueurs gardent la trace des compétences achetées au dos de leur carte Personnage. Ils peuvent écrire un petit résumé de leurs compétences en plus du nom de celles-ci.

Dès le moment où un joueur a acheté une compétence, son effet s'applique à toutes les prochaines sessions de jeu.

Symbole point d'expérience

Liste des compétences



COMPÉTENCES DISPONIBLES (coût en expérience)

- **Arts martiaux (coût 2)** : +1 aux lancers de duel (cumulable avec d'autres compétences ou capacités).
- **Chapardage (coût 3)** : vous pouvez conserver une carte Trésor sans Oiseau porteur (ou Tortue porteuse). Placez cette carte à côté de votre plateau Joueur. À la fin de la partie, si elle se trouve encore à côté de votre plateau Joueur, elle ne compte pas comme Trésor pour le bonus de 5 points de voyage par groupe de 3 cartes Trésor en votre possession.
- **Chasseur de primes (coût 3)** : quand vous passez sur un symbole Menace, vous pouvez choisir n'importe quelle carte Menace restante au lieu de prendre la première du paquet.
- **Chasseur de Trésors (coût 3)** : piochez +2 cartes Artefact en début de partie (de n'importe quel type). Piochez ces cartes après la phase de « draft ». Vous pouvez les garder ou les défausser.
- **Commerce de Gemmes (coût 2)** : vous pouvez utiliser des Gemmes à la place des Pièces (mais pas l'inverse).
- **Corruption (coût 2)** : vous pouvez payer une Pièce pour visiter un bâtiment occupé de la Ville sans vous battre en duel.
- **Cuisine (coût 3)** : vous commencez chaque session de jeu avec +2 Nourritures.
- **Élevage d'Oiseaux porteurs (coût 3)** : si vous possédez au moins 2 Oiseaux, vous gagnez 1 Pièce en visitant les Écuries. De plus, pendant votre tour, vous pouvez remettre autant d'Oiseaux que vous voulez dans la réserve pour gagner 2 Cœurs par Oiseau.
- **Fabrication de potion (coût 2)** : gagnez 1 Nourriture en visitant la Hutte du mystique.
- **Légende (coût 3)** : vous pouvez ignorer les points négatifs pour un maximum de 3 Artefacts non achetés en fin de partie.
- **Méditation (coût 4)** : vous pouvez dépenser de la Nourriture à la place de Cœurs (mais pas l'inverse).
- **Narration (coût 3)** : +2 points de voyage si vous avez la plus haute Réputation à la fin de la partie.
- **Pêche (coût 1)** : vous commencez chaque session de jeu avec +1 Nourriture.
- **Persuasion (coût 2)** : piochez +1 Artefact en visitant le Magasin général. Vous pouvez le conserver ou le défausser.
- **Pianiste (coût 4)** : gagnez 1 Nourriture en visitant le Saloon.
- **Politicien (coût 3)** : vous pouvez acheter des compétences en cours de partie en visitant l'Hôtel de Ville. Vous pouvez le visiter sans vous battre en duel.
- **Raillerie (coût 2)** : +1 aux lancers de duel (cumulable avec d'autres compétences ou capacités).
- **Spéléologie (coût 4)** : quand vous visitez la Mine, lancez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, gagnez une Gemme supplémentaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

BUT DU JEU

Chaque joueur recherche la légendaire Dernière Ruine, vestiges d'une cité censés renfermer les plus grands désirs du cœur. Les joueurs doivent voyager dans des terres oubliées et dangereuses en sollicitant l'aide de quatre Factions : les Hors-la-loi (bannière verte), les Mystiques (bannière bleue), les Hommes-lézards (bannière rouge) et les Nomades (bannière jaune). Les joueurs ne trouveront, évidemment, la Dernière Ruine qu'une fois dans la région n°11, mais chaque région de l'Atlas est une partie de leur voyage épique.

La recherche de cette cité par un joueur, associée aux rencontres et à l'influence sur les quatre Factions, est mesurée en points de voyage. À la fin de chaque partie, le joueur avec le plus de points de voyage l'emporte.



Symbole points
de voyage

APERÇU DU JEU

Pendant la partie, les joueurs partiront à l'aventure dans la région. Cela inclut les déplacements, les tentatives de quêtes et la construction de Campements pour rechercher des Pièces et des Gemmes.

Les joueurs devront aussi combattre des Menaces, rassembler des Trésors et compléter des routes commerciales.

En Ville, les joueurs récupéreront des provisions, chercheront de l'aide pour leur voyage et se battront en duel contre d'autres joueurs pour gagner en Réputation.

Pendant la partie, les joueurs auront aussi l'occasion d'acheter des cartes Artefact.

Cœurs



Chaque joueur possède une piste des Cœurs sur son plateau Joueur. Elle représente la valeur du moral, du courage, de l'endurance et de l'état général de son Personnage. La valeur actuelle est représentée par le marqueur Cœur. Chaque fois qu'un joueur « gagne » des Cœurs, il doit avancer le marqueur pour représenter le nouveau total. Chaque fois qu'un joueur « dépense » ou « perd » des Cœurs, il doit reculer le marqueur pour refléter le nouveau total.

Les Cœurs peuvent être dépensés pour améliorer n'importe quel lancer de dés (exception : lors d'un duel, le défenseur ne peut pas dépenser de Cœurs). Chaque Cœur améliore le total de 1. Les Cœurs sont dépensés après le lancer. Il n'y a pas de limite au nombre de Cœurs dépensés de cette manière.

Exemple : Virginia obtient un 4 sur le dé, puis dépense 8 Cœurs pour améliorer le résultat et obtenir un résultat final de 12.

Les joueurs peuvent seulement dépenser leurs Cœurs pour modifier leurs propres lancers et pas ceux de leurs adversaires.

Les Cœurs seront aussi dépensés pour **construire des Campements** sur des espaces et traverser des espaces vides et inexplorés (sans Campements). Se déplacer à travers un espace inexploré coûte 1 Cœur et construire un Campement en coûte 3.

Remarque : atteindre 0 Cœur n'a aucun effet ou pénalité immédiats.

Réputation



Chaque joueur possède un marqueur Réputation sur la piste de Réputation. Quand un joueur gagne ou perd de la Réputation, il déplace son marqueur Réputation pour refléter le nouveau total. « Gagner » de la Réputation signifie déplacer le marqueur vers la droite. « Perdre » de la Réputation signifie déplacer le marqueur vers la gauche. Un joueur ne peut pas gagner de la Réputation au-delà de 12 ou en perdre en dessous de -6.

Tour d'un joueur

À son tour, un joueur effectue l'une des deux actions suivantes : **visiter la Ville** ou **partir à l'aventure**

VISITER LA VILLE



Un joueur peut visiter la Ville en déplaçant son Personnage sur un des bâtiments du plateau Ville et en effectuant l'action correspondante. *Le joueur doit placer son Personnage sur l'illustration du bâtiment de façon à ne pas recouvrir les symboles de l'action du bâtiment.*

- *Le bâtiment ne doit pas être occupé par le Personnage d'un autre joueur, exception faite du Saloon (un joueur peut essayer de visiter un bâtiment occupé en participant à un duel. Voir page 17).*
- *Un joueur peut rester en Ville pendant plusieurs tours consécutifs, mais il ne peut pas rester dans le même bâtiment : au début de son tour, si un joueur est en Ville, il doit partir à l'aventure ou visiter un autre bâtiment inoccupé et résoudre l'action de ce nouveau bâtiment.*
- **Important : un joueur peut se rendre en Ville depuis n'importe quel espace de la région, indépendamment de la distance.**
- **Remarque : tous les joueurs doivent se rendre en Ville lors de la première manche de jeu.**

Description des actions des bâtiments :

Hôtel de Ville

Effectuez 1, 2 ou 3 des actions possibles (maximum une fois chacune) dans l'ordre de votre choix. Ces actions sont (de gauche à droite) :



- **Transaction** : payez jusqu'à 5 Marchandises pour en gagner 1 ou payez 1 Marchandise pour en gagner jusqu'à 5 autres. Lors d'une Transaction, la valeur des différentes Marchandises est indiquée sur le tableau à gauche. La somme des valeurs reçues doit être égale (ou inférieure) à celle des valeurs payées. Un joueur ne peut échanger que les Marchandises indiquées dans le tableau. Les bannières font référence à celles des jetons Faction. Les Aventuriers et les Chefs ne peuvent pas être échangés. **Exemple 1** : Tom paye 1 Gemme, 1 Pièce et 1 Pain (valeur 5) et gagne 1 jeton Faction rouge. **Exemple 2** : Kim paye 1 jeton Faction bleu (valeur 7), il gagne 3 Pièces et 1 Pain.
- Le joueur peut défausser une carte Artefact non achetée de sa main.
- Le joueur peut payer n'importe quel montant de Pièces/Gemmes pour gagner ou perdre 1 Réputation pour chaque Pièce/Gemme dépensée. Il ajuste ensuite son marqueur Réputation sur la piste de Réputation.

Saloon

- Le joueur peut recruter un nouvel Aventurier depuis la rangée d'Aventuriers du plateau Ville. Il doit payer le montant indiqué dans le coin inférieur droit du jeton Aventurier choisi.



Après avoir payé le coût en Pièces, le joueur récupère le jeton Aventurier et peut le placer dans une des cases actives de son plateau Joueur. Il ne peut pas y avoir plus d'un Aventurier de chaque Faction en même temps et jamais plus de 4 Aventuriers simultanément (y compris le Compagnon animal) dans le groupe actif. S'il y a déjà un Aventurier de la même Faction, le joueur doit décider lequel il conserve dans le groupe actif. Tous les membres non actifs possédés par un joueur sont stockés à côté de son plateau Joueur. Le joueur peut échanger ses Aventuriers et réorganiser son groupe actif par la suite, mais seulement en *quittant la Ville* (page 19). Le joueur peut déplacer son Compagnon animal sur un emplacement différent quand il recrute pour laisser la place à une nouvelle recrue. Après avoir recruté, le joueur doit piocher dans le Sac des Aventuriers et remplir l'emplacement vide du Saloon.

Aventurier à prix réduit : chaque bannière Faction possédée par un joueur diminue de 1 Pièce le prix d'un Aventurier de la même couleur. Cela inclut aussi les bannières des Aventuriers recrutés précédemment (actif ou non) et les jetons Faction. Chaque Chef compte comme une bannière, même s'il en nécessite 4 pour être engagé. **Important** : *ne comptez pas les bannières des cartes Artefact achetées !*

Pas de limite de Personnages : un joueur peut toujours visiter le Saloon, même s'il est occupé par d'autres joueurs (le symbole de 4 personnes au-dessus sert de rappel). Les joueurs peuvent provoquer des duels au Saloon pour augmenter ou diminuer leur Réputation.

Renouveler la rangée d'Aventuriers : quand un joueur visite le Saloon, il peut renouveler la rangée d'Aventuriers disponibles en payant 1 Nourriture. Il retire alors tous les Aventuriers de la rangée et les remplace par de nouveaux Aventuriers piochés dans le Sac. Il ne peut le faire qu'une fois par tour. Les Aventuriers défaussés ne retournent pas immédiatement dans le Sac (placez-les à côté). Le joueur peut recruter après avoir renouvelé les Aventuriers (tant qu'il n'en a pas déjà recruté pendant ce tour).

Sac des Aventuriers vide : si le Sac des Aventuriers est vide, remettez tous les Aventuriers défaussés à l'intérieur et mélangez.

Pour plus d'informations sur les Aventuriers, voir page 18.

Écuries

- Le joueur peut payer 1 Nourriture pour gagner 1 Oiseau porteur. Le joueur le place ensuite sur l'un des emplacements Oiseau porteur de son plateau Joueur (*maximum 3 Oiseaux porteurs en même temps comme indiqué sur le plateau Joueur*).



Chaque Oiseau porteur possédé par un joueur augmente son déplacement de 1 (ex. : chaque joueur a un déplacement de 2, mais si l'un d'eux possède 2 Oiseaux porteurs, il peut se déplacer de 4 quand il part à l'aventure).

Chaque Oiseau porteur permet également au joueur de posséder une carte Trésor. *Un joueur est limité à 1 Trésor par Oiseau porteur. S'il gagne une carte Trésor alors qu'il n'a pas assez d'Oiseaux porteurs, il ne peut pas piocher ou conserver la carte.*

Remarque : un joueur peut remettre un de ses Oiseaux porteurs dans la réserve pour ignorer une Menace de la région. Un joueur ne peut le faire que lorsqu'il traverse un symbole Menace. Si un joueur défausse un Oiseau porteur, il conserve le bonus de déplacement de +1 octroyé par l'Oiseau jusqu'à la fin de son tour. Il perd tout Trésor transporté par l'Oiseau porteur.

Magasin général

- Le joueur gagne 1 Pièce.
- OU** le joueur pioche 4 cartes des paquets Artefact. Il peut piocher n'importe quelle combinaison de 4 cartes des paquets Basique et Avancé, mais il doit choisir combien de cartes il pioche dans chaque paquet avant de le faire.



Le joueur prend connaissance des cartes piochées et choisit de conserver ou défausser n'importe quelles cartes Artefact nouvellement piochées. Si le joueur choisit de conserver des cartes, il les ajoute à sa main et ne peut plus les défausser par la suite (excepté à l'Hôtel de Ville).

Ferme

- Le joueur gagne 1 Nourriture par symbole Habilité dans son groupe actif.



Hutte du mystique

- Si le joueur possède au moins 1 Oiseau porteur, il pioche 1 carte Trésor. Il peut piocher 1 carte Trésor par Oiseau porteur qu'il possède.



Si un joueur possède un emplacement libre pour une carte Trésor (une case libre en dessous d'un Oiseau porteur), il peut y placer la nouvelle carte Trésor. Si tous les emplacements sont occupés par des cartes Trésor, le joueur doit décider s'il veut défausser une carte qu'il possède déjà avant de piocher la nouvelle carte (sans la regarder avant) ou s'il veut défausser directement la nouvelle carte Trésor.

Mine

- Le joueur peut creuser dans la Mine, en plaçant un Campement dans la Mine pour gagner des récompenses.

La Mine est composée de 12 chiffres, chacun représentant une zone intacte de la Mine. Le joueur doit sélectionner le chiffre où il veut creuser.

Il doit posséder un nombre de symboles Habileté dans son groupe actif et sur ses cartes Artéfact achetées/Trésor supérieur ou égal au chiffre sélectionné.

Si aucun Campement n'a été placé précédemment dans la Mine, le joueur doit choisir le chiffre souligné le plus à gauche de la première ligne (il s'agit de l'entrée de la Mine). Sinon, le chiffre choisi doit être adjacent orthogonalement à un Campement déjà placé (peu importe la couleur).

Le chiffre choisi ne doit pas être occupé par un autre Campement.

Pas de récompense pour cette colonne

Récompense de ligne

Si les exigences sont remplies, le joueur prend le prochain Campement sur son plateau Joueur et le place sur le chiffre choisi dans la Mine.

Ensuite, le joueur gagne les récompenses indiquées. Cela peut inclure des Pièces/Gemmes. Pour déterminer la récompense, le joueur regarde le symbole en haut de la colonne où se situe le chiffre et gagne la récompense illustrée. Il gagne également la récompense illustrée au début de la ligne où se situe le chiffre.



Niveau d'Habilité requis

Duels

Si un joueur souhaite visiter un bâtiment occupé par un autre joueur en Ville, il peut provoquer un duel.

Remporter un duel permet au joueur actif de gagner ou perdre 1 Réputation et d'effectuer l'action du bâtiment occupé par son adversaire.

Fonctionnement des duels : d'abord, le joueur actif annonce le duel et si ce dernier sera **Honorable** ou **Déloyal** (si le bâtiment contient plusieurs joueurs, le joueur actif choisit celui qu'il souhaite provoquer en duel). Un duel Déloyal octroie +1 au lancer du dé, mais le joueur actif perdra 1 Réputation en cas de victoire. Un duel Honorable n'octroie pas de bonus au joueur actif, mais lui permet de gagner 1 Réputation en cas de victoire.

Les deux joueurs lancent ensuite un dé. Chaque joueur ajoute ses Épées et modificateurs de combat au résultat du dé. Les joueurs comptent les Épées des Aventuriers de leur **groupe actif (pas celles des inactifs)**, des Artéfacts achetés, des cartes Trésor et des cartes Monde qu'ils possèdent. Le joueur actif peut ensuite dépenser autant de Cœurs qu'il souhaite pour améliorer sa valeur de combat et gagner le duel. **Le défenseur ne peut pas dépenser de Cœurs.**

Le joueur qui obtient le résultat le plus haut remporte le duel. Le défenseur (ou joueur inactif) l'emporte en cas d'égalité.

Si le joueur actif l'emporte : il gagne 1 Réputation si le duel est Honorable et perd 1 Réputation dans le cas contraire. Le joueur actif peut également effectuer l'action du bâtiment occupé par le perdant.

Si le joueur actif perd : le duel est terminé. Le joueur actif place son pion Personnage en prison, sous la piste de Réputation du plateau Ville. Il ne gagne et ne perd pas de Réputation.

Si le pion Personnage d'un joueur est en prison au début de son tour, il peut visiter n'importe quel bâtiment de la Ville, même s'il est occupé, et choisir de ne pas provoquer de duel.

Provoquer un duel (Honorable ou Déloyal)

Prison



À 2 joueurs : l'Hôtel de Ville sera toujours occupé par un Personnage inutilisé et un joueur doit toujours provoquer un duel pour le visiter. Si le Personnage de l'adversaire est présent, le joueur doit le provoquer en duel. Autrement, le joueur défie le Personnage inutilisé. Le joueur adverse lance le dé pour le Personnage inutilisé, mais il ne peut pas ajouter d'Épées ou de Cœurs.



Placez les cartes Trésor ici

Campements du joueur. Un joueur prend les Campements ici quand il élimine une Menace, construit un Campement ou creuse dans la Mine (en respectant l'ordre, voir page 17). Sous certains Campements se trouve un symbole Pièce/Gemme. Si un joueur révèle l'un de ces symboles en retirant un Campement, il gagne immédiatement la Pièce ou la Gemme. À la fin de la partie, chaque Campement placé (sur la région, sur une carte Menace ou dans la Mine) rapporte 1 point de voyage. De plus, si le joueur place au moins 14 Campements (révélant le dernier symbole Campement), il gagne 2 points de voyage supplémentaires.

Membres inactifs du groupe

Remarque : ce groupe actif possède 4 Mains, +1 déplacement, 3 Yeux et 2 Épées. Le joueur gagne donc +4 aux lancers d'Habilité et 3 Marchandises quand il construit un Campement. Il gagne également +2 aux lancers de combat. Le joueur peut se déplacer jusqu'à 4 fois par tour (2 de base +1 pour l'Aventurier +1 pour l'Oiseau porteur).



Habilité : chaque symbole Main du groupe actif d'un joueur octroie +1 aux lancers d'Habilité quand il tente de réaliser une quête. L'Habilité est également utilisée pour les bâtiments Ferme et Mine de la Ville.



Combat : chaque symbole Épée du groupe actif d'un joueur octroie +1 aux lancers de combat, y compris pour les duels. La valeur de combat est également ajoutée aux lancers de dés pour vaincre une Menace de la région.



Déplacement : chaque symbole Flèche du groupe actif d'un joueur augmente son déplacement de 1.



Prudence : si un joueur possède au moins un symbole Bouclier dans son groupe actif, il peut se déplacer dans la région en ignorant n'importe quel symbole Menace.



Recherche : chaque symbole Œil du groupe actif d'un joueur lui permet de gagner +1 Pièce/Gemme quand il construit un Campement sur un espace Pièce ou Gemme.



Cœur : chaque symbole Cœur augmente de 1 le total de Cœurs d'un joueur quand il quitte la Ville.

Compagnon animal

Chaque joueur commence la partie avec un Compagnon animal (chien ou chat). Ce Compagnon fonctionne comme un Aventurier, sauf qu'il n'appartient à aucune Faction et qu'il peut occuper n'importe quel emplacement du groupe actif. Le Compagnon peut être placé dans le groupe inactif quand il n'est pas utilisé. Tant qu'il se trouve dans le groupe actif d'un joueur, le Compagnon octroie 1 Œil, 1 Habilité et 2 Cœurs.

AVENTURE



Partir à l'aventure comporte 2 étapes : quitter la Ville et se déplacer. Un joueur peut réaliser ces 2 étapes en un tour. Si le joueur se trouve dans la région au début de son tour, **il ne peut pas** quitter la Ville et ignore donc cette étape (pour quitter la Ville, il doit se trouver sur le plateau Ville).

1. Quitter la Ville :

Si le pion Personnage d'un joueur se trouve sur le plateau Ville, il réorganise son groupe, actualise ses Cœurs et place son pion Personnage sur l'espace Ville de la région.

(ignorez cette étape si le Personnage est déjà sur la région)

À ce moment-là, le joueur est libre de réorganiser les membres de son groupe, en échangeant les membres actifs et inactifs. Rappelez-vous : seul un Aventurier de chaque Faction peut se trouver dans le groupe actif en même temps. Le Compagnon animal peut occuper n'importe quel emplacement du groupe actif. Il ne peut y avoir que quatre membres dans le groupe actif (y compris le Compagnon animal) en même temps.

Le joueur compte les Cœurs des membres actifs de son groupe, des cartes Artefact achetées, des cartes Trésor et Monde en sa possession et actualise sa piste des Cœurs en conséquence. Un joueur ne peut jamais quitter la Ville avec plus de 13 Cœurs (le nombre de Cœurs du tour précédent n'est pas ajouté à ce total).

Le joueur déplace son pion Personnage depuis le plateau Ville sur l'espace Ville de la région, représenté par un grand cercle contenant un symbole Cœur (ce symbole rappelle au joueur que, s'il quitte la Ville, il doit actualiser ses Cœurs).



Remarque : si un joueur est déjà sur la région et se déplace sur cet espace, il n'actualise pas ses Cœurs. Il ne le fait qu'en quittant la Ville !

Remarque : concernant le déplacement, cet espace n'est pas considéré comme vide et ne nécessite pas de dépenser de Cœur supplémentaire pour le traverser.

2. Se déplacer



Un joueur déplace son Personnage sur la région, choisit où s'arrêter, peut tenter de réaliser une quête (si l'espace où il s'arrête contient un jeton Quête) et peut choisir de construire un Campement.

Déplacement

Les symboles circulaires sont appelés espaces.

La plupart des espaces contiennent une Pièce ou une Gemme. Chaque espace peut contenir n'importe quel nombre de Personnages. Ces espaces sont reliés par des chemins en pointillés. Les Personnages passent d'un espace à un autre en suivant ces chemins. Déplacer un Personnage vers un espace adjacent coûte 1 déplacement.



Certains espaces possèdent un des quatre symboles de route commerciale (Poivre, Pièces détachées, Pierre d'ichor et Thé).

Les symboles entre les espaces représentent des Menaces et des Trésors et ne comptent pas comme des espaces. Les Personnages ne peuvent pas s'arrêter sur ces symboles.

Chaque joueur commence avec un déplacement de base de 2. Les deux symboles Flèche inscrits sur le journal du plateau Joueur en sont un rappel.

Chaque Oiseau porteur possédé par un joueur octroie +1 déplacement. Chaque membre du groupe actif possédant un symbole Flèche octroie également +1 déplacement.

Le nombre total de déplacements d'un joueur représente le nombre maximum d'espaces sur lesquels un joueur peut déplacer son Personnage pendant son tour, mais il peut choisir de ne pas utiliser tous ses déplacements. **Il peut aussi traverser le même espace plusieurs fois pendant son tour, mais il doit de nouveau dépenser tous les Cœurs nécessaires (voir ci-dessous).**

Quand il se déplace, un joueur doit dépenser 1 Cœur pour chaque **espace vide** (un espace sans Campement) qu'il quitte, à l'exception de son espace de départ. Cela s'appelle « traverser un espace vide ». Terminer son tour sur un espace vide ne coûte pas de Cœur.



Remarque : l'espace Ville n'est pas considéré comme vide et ne coûte pas de Cœur pour le quitter.

Exemple : Tom commence son tour sur un espace vide. En le quittant, il n'a pas besoin de dépenser de Cœur. Il se déplace de deux espaces, et le premier qu'il traverse est vide, il doit donc dépenser 1 Cœur pour le traverser. Si cet espace avait été occupé par un Campement, ou si Tom avait terminé son déplacement ici, il n'aurait pas eu à dépenser de Cœur.

Menaces

Si un symbole Menace se trouve sur un chemin, le joueur doit combattre la Menace active pour passer (*il peut passer plusieurs fois par la même Menace pendant un même tour, mais il doit à chaque fois combattre une nouvelle Menace et dépenser le nombre de Cœurs nécessaires*)

Le symbole Menace devient inactif si un Campement a été construit sur chacun des 2 espaces adjacents. Sur l'image ci-dessus, la Menace est active alors que ci-dessous, elle est inactive car un Campement se trouve sur chacun des 2 espaces adjacents.

Rappel : on considère toujours l'espace Ville comme un espace contenant un Campement pour déterminer si une Menace adjacente est active ou non.

La Menace active est la première carte du paquet Menace. Ces Menaces augmentent en difficulté, commençant à 4 Épées pour terminer à 15 Épées.

Combattre une Menace

Pour combattre une Menace, le joueur se déplace sur le symbole Menace de la région, à mi-chemin du prochain espace (*en payant si nécessaire un Cœur s'il quitte un espace vide sur lequel il n'a pas commencé son tour*). Le joueur doit effectuer un lancer pour voir s'il peut vaincre la Menace et continuer son déplacement jusqu'à l'espace suivant.

Chaque Menace a un niveau de difficulté indiqué par le nombre inscrit à côté du symbole Épée. Si un joueur peut égaler ou dépasser cette valeur, il peut vaincre la Menace.

Le joueur lance un dé et ajoute au résultat la somme des Épées de son groupe actif, de ses cartes Artefact achetées et de ses cartes Trésor et Monde. Si le total n'est suffisant pour égaler ou dépasser la difficulté de la Menace, le joueur peut dépenser des Cœurs disponibles sur sa piste des Cœurs pour y arriver.



Si le joueur parvient à vaincre la Menace, il prend la carte Menace vaincue et la pose au-dessus de son plateau Joueur. Il prend également le prochain Campement de son plateau Joueur et le place sur le symbole Campement de cette carte Menace. La prochaine carte du paquet Menace devient la Menace active. Le joueur peut à présent continuer son déplacement jusqu'à l'espace suivant.

Exemple de résolution d'une Menace :

Un joueur passe sur une Menace dont la carte active est un Bandit (difficulté 4). Il a acheté une carte Artefact avec 1 Épée et un membre de son groupe actif possède 1 Épée, pour un total de 2 Épées. Il lance un dé et obtient un 1. Pour vaincre la Menace, il dépense 1 Cœur de sa piste des Cœurs. La Menace est vaincue, le joueur prend donc la carte Menace et la place au-dessus de son plateau Joueur. Il place ensuite son prochain Campement disponible.

Les cartes Menace vaincues par un joueur lui rapportent des points de voyage à la fin de la partie. Les joueurs doivent glisser les cartes Menaces vaincues sous le haut de leur plateau Joueur de façon à ne laisser apparaître que les points voyages et le Campement placé dessus.

Si un joueur échoue en tentant de vaincre une Menace, son tour se termine immédiatement et il replace son Personnage sur l'espace où il se trouvait avant la résolution de la Menace.

Ignorer une Menace

Il y a plusieurs moyens d'ignorer une Menace. Dans tous ces cas, personne ne prend la carte Menace qui reste la carte Menace active.

1) Sacrifier un Oiseau porteur . Un joueur peut remettre un Oiseau porteur de son plateau Joueur dans la réserve pour passer une Menace sans la combattre.

2) Posséder un membre actif avec symbole Bouclier (Prudence). Si un membre du groupe actif d'un joueur possède un symbole Bouclier, il peut passer librement les Menaces sans les combattre.



3) Posséder une carte Artefact, Trésor ou Monde permettant d'ignorer les Menaces. Si un joueur a une carte Trésor, Monde ou une carte Artefact achetée qui lui permet "d'ignorer les menaces," alors il peut passer n'importe quelle menace sans la combattre. S'il y a un coût inscrit sur la carte Monde/Artefact/Trésor, le joueur doit payer le coût nécessaire pour ignorer la menace.

Si toutes les Menaces sont vaincues

Si toutes les Menaces ont été vaincues, tous les symboles Menace restants de la région sont ignorés. Les joueurs ne peuvent plus combattre de Menaces.

Trésors

Si un chemin possède un symbole Trésor, le joueur pioche une carte Trésor quand il le traverse (*il peut également traverser plusieurs fois le même Trésor pendant son tour, mais il doit à chaque fois dépenser le nombre de Cœurs nécessaires. Le joueur peut piocher 1 carte Trésor chaque fois qu'il traverse le symbole*)



Rappel : un joueur a besoin d'un Oiseau porteur pour chaque carte Trésor.

Un Trésor est considéré comme épuisé et n'est plus disponible si un Campement a été construit sur chacun des 2 espaces adjacents. Sur l'image ci-dessus, le Trésor est encore disponible car il n'y a aucun Campement sur les 2 espaces adjacents. Sur celle ci-dessous, un Campement se trouve sur chacun des 2 espaces adjacents au Trésor, ce dernier est donc épuisé.

Remarque : l'espace Ville est toujours considéré comme contenant un Campement pour déterminer si un Trésor est disponible ou non.



Quêtes

Si un joueur termine son déplacement sur un espace contenant un jeton Quête, il peut tenter de la résoudre. S'il réussit, il peut réclamer la récompense associée à la Quête.



Numéro de la quête

Le joueur à la gauche du joueur actif est le lecteur. Ce dernier recherche dans le livre de rencontres la quête correspondant au numéro (ou à la lettre) noté sur le symbole Livre ouvert au-dessus de l'espace.

Le lecteur lit à voix haute le paragraphe de la rencontre (le texte « normal » juste en dessous du numéro). Ensuite, il lit les choix. Chaque choix possède son propre encadré. Le lecteur lit le texte **en gras** de chaque encadré, qui inclut l'Habilitété ou la valeur de combat nécessaire pour réussir, ainsi qu'une courte phrase de description.

Pour l'instant, le lecteur ne lit pas le paragraphe de réaction (texte « normal » de chaque encadré) ni la récompense (en gras en bas de chaque encadré).

Dans l'illustration ci-dessus, l'espace de la région renvoie à la quête n°41 qui se présente comme ceci (cette quête est présentée à titre d'exemple et ne figure pas dans le livre de rencontres de *Near and Far*) :

41

Le chemin vous mène au bas d'une falaise où une vieille corde est accrochée à son sommet. Vous tirez sur la corde à plusieurs reprises et elle semble assez solide. Selon votre plan, vous devez continuer dans cette direction.

Habilitété 5

TROUVER UN AUTRE CHEMIN.

Vous perdez pratiquement 2 jours à errer, mais retrouvez finalement votre chemin. En route, vous tombez par hasard sur un mûrier et décidez de vous servir.

5: Faction jaune

7: Pièce

Habilitété 7

ESCALADER LA FALAISE.

Cela vous prend toutes vos forces, mais vous arrivez finalement au sommet de la falaise sans que la corde ne casse. Là, vous retrouvez le sentier et un paquet laissé par quelqu'un. « Pour des voyageurs fatigués », dit un billet sur le paquet.

7: Faction verte, 2 Nourritures

9: Gemme

Quand le lecteur a terminé, le joueur actif sélectionne son choix et l'annonce à voix haute. Ensuite, il lance un dé et ajoute ses modificateurs pour essayer d'égaliser ou de dépasser l'Habilité ou la valeur de combat nécessaire pour réussir.

Pour l'Habilité, le joueur ajoute l'Habilité totale de ses membres actifs (représentée par les symboles Main) et/ou tous les symboles Main bonus des cartes en sa possession. Après le lancer, il peut également dépenser des Cœurs de sa piste des Cœurs. Chaque Cœur dépensé octroie +1 Habileté.



Pour le combat, le joueur ajoute la valeur de combat totale de ses membres actifs (représentée par les symboles Épée) et/ou tous les symboles Épée bonus des cartes en sa possession. Après le lancer, il peut également dépenser des Cœurs de sa piste des Cœurs. Chaque Cœur dépensé octroie +1 à la valeur de combat.



Si le résultat final est égal ou supérieur à l'Habilité ou à la valeur de combat requise, le joueur réussit. Le lecteur lit alors le paragraphe de réaction correspondant au choix du joueur actif qui reçoit les récompenses indiquées.



Si le résultat est supérieur de 2 ou plus par rapport à l'Habilité ou la valeur de combat requise, il reçoit une récompense supplémentaire (inscrite sous la récompense de base)

Par exemple, si Jenny obtient une Habileté de 7 pour le choix « Trouver un autre chemin » lors de la rencontre n°41, elle gagne un jeton Faction jaune et 1 Pièce.

Le joueur retire le jeton Quête de la région et le remet dans la réserve. Il ne sera plus utilisé pour le reste de la partie.

Si le résultat final est inférieur à l'Habilité ou à la valeur de combat requise, le joueur échoue. Le lecteur ne lit pas le paragraphe de réaction et le joueur actif ne reçoit pas de récompense. Il doit tout de même défausser le jeton Quête (et le remettre dans la réserve). *Il en va de même pour les quêtes secondaires.*

Remarque : certains choix de quête requièrent un paiement quelconque en plus de l'Habilité ou de la valeur de combat. Par exemple, si la rencontre dit « -1 Pièce », le joueur doit dépenser 1 Pièce.

Pour plus d'informations sur les quêtes, voir page 35 ou page 3 du livre de rencontres

Récompenses possibles pour une quête :

- +/- Réputation
- Jetons Faction
- Trésors
- Cartes Monde
- Pièces
- Gemmes
- Nourriture
- Cœurs
- Aventuriers
- Oiseaux porteurs

Cœurs : si une quête récompense en Cœurs, le total de Cœurs d'un joueur peut excéder la valeur de Cœurs actuelle de son groupe.

Réputation : quand un joueur gagne ou perd de la Réputation via une quête, il **doit** gagner ou perdre cette Réputation (il ne peut choisir de l'ignorer).

Les cartes Monde, peuvent uniquement être gagnées grâce à certaines quêtes. Elles sont jouées immédiatement après avoir été gagnées et restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Mode Campagne

Quêtes secondaires

Parfois, une quête principale déclenchera une quête secondaire. Celle-ci sera indiquée à côté de la récompense (par ex. Q2). Le joueur doit noter ce numéro dans un des cercles intitulés Quêtes Secondaires sur sa feuille de Personnage.

La prochaine fois que le joueur devra réaliser une quête, le lecteur lira la quête correspondant au numéro inscrit sur la feuille de Personnage du joueur actif **à la place** de celui inscrit sur la région. Une fois la quête résolue, le numéro sur la feuille de Personnage peut être rayé et le jeton Quête défaussé.

Les rencontres des quêtes secondaires se trouvent vers la fin du livre de rencontres, après les quêtes basées sur les régions. Toutes les quêtes secondaires possèdent un « Q » devant leur numéro.

Mode Personnage, Mode Campagne

Suivre les points d'expérience

Chaque fois qu'un joueur accomplit une quête en Mode Personnage, il remplit l'Étoile à côté du numéro de la quête sur sa carte Personnage. Chaque Étoile vaut 1 point d'expérience. *Même si un joueur échoue dans sa quête, il gagne 1 point d'expérience.*

Chaque fois qu'un joueur réalise 3 quêtes en Mode Campagne (en cochant une rangée de 3 cases sur sa carte Personnage), il remplit également l'Étoile à côté de cette rangée. Chaque Étoile vaut 1 point d'expérience. *Même si un joueur échoue dans sa quête, il coche une case.* Si un joueur remplit toute l'expérience disponible sur sa carte Personnage, il ne peut plus gagner de points d'expérience, mais il peut toujours accomplir des quêtes.

Remarque : pour des précisions sur les cartes Personnage, voir page 31

Mode Personnage

Quêtes Personnage

Quand vous jouez en Mode Personnage, lisez les quêtes Personnage **au lieu** des quêtes principales et secondaires.

Dans ce mode, les joueurs découvrent une histoire entière du début à la fin, en jouant un Personnage qui essaie d'atteindre la mystique Dernière Ruine. L'histoire évolue en fonction des choix des joueurs et mène à plusieurs fins distinctes pour chaque Personnage.

La première quête de chaque joueur correspond à la première inscrite au début de la liste des quêtes de sa carte Personnage (ex. : R1). En fonction de son choix, il recevra un nouveau numéro (ex. : R3). Le joueur doit inscrire ce numéro sur le premier espace libre de sa carte Personnage et devra résoudre cette quête la prochaine fois qu'il tentera d'accomplir une quête.

Chaque fois qu'un joueur complète une quête en Mode Personnage, il remplit l'Étoile à côté du numéro de la quête sur sa carte Personnage. Chaque Étoile vaut 1 point d'expérience.

Important : dans ce Mode, si un joueur échoue dans sa quête, il ne gagne pas de récompense, mais le paragraphe de réaction est lu et le joueur inscrit le numéro de la prochaine quête qu'il doit réaliser sur sa carte Personnage. Il reçoit tout de même le point d'expérience.

Les joueurs ne peuvent lire les 2 dernières quêtes de leur Personnage qu'une fois arrivés dans la région n°11 : La Dernière Ruine, lors de la dernière partie de ce Mode. Si un joueur doit résoudre une quête mais qu'il a atteint ses 2 dernières quêtes Personnage alors qu'il ne joue pas encore sur la région de la Dernière Ruine, il doit utiliser une carte Mode Arcade. Le joueur n'obtient pas de point d'expérience pour une carte Mode Arcade utilisée en Mode Personnage.

Mode Arcade

Carte Mode Arcade

Le Mode Arcade est une alternative à la lecture des paragraphes de quêtes.

Mélangez les cartes Mode Arcade et placez-les près du plateau Ville. Quand un joueur tente d'accomplir une quête, le joueur à sa gauche pioche une carte Mode Arcade. Il lit son titre, les deux choix et les valeurs d'Habilité ou de combat requises.

Le joueur actif annonce son choix et lance un dé. Il ajoute les Mains ou Épées appropriées et/ou des Cœurs. Si le joueur réussit, il gagne la récompense. S'il obtient au moins 2 de plus que l'Habilité ou la valeur de combat requise, il reçoit également la récompense bonus.

Si le jouer échoue, il ne reçoit rien (et doit remettre le jeton Quête dans la réserve).

Dans tous les cas, la carte Mode Arcade est défaussée.

Mode Personnage, Mode Campagne

Mots-clefs

Certaines quêtes offrent des **Mots-clefs** en guise de récompense. Le joueur peut inscrire ces Mots-clefs au dos de sa carte Personnage. Ils accordent des choix supplémentaires dans certaines quêtes.

Voir page 35.

Construire des Campements

Si un joueur termine son déplacement sur un espace qui ne possède pas de Campement, il peut, après avoir essayé de résoudre une quête possible, construire un Campement. Il peut aussi décider d'ignorer une quête disponible s'il le souhaite.



Pour construire un Campement, le joueur doit dépenser 3 Cœurs. Il prend ensuite le premier Campement disponible sur son plateau Joueur et le place sur la région.

Si le joueur construit son Campement sur un espace possédant un symbole Pièce ou Gemme, il gagne autant de Pièces ou Gemmes que le nombre de **symboles Recherche** de son groupe actif.



Exemple de construction d'un Campement :



Janice dépense 1 Cœur pour traverser l'espace vide et remet 1 Oiseau porteur dans la réserve pour ignorer la Menace. Elle dépense ensuite 3 Cœurs pour construire un Campement sur l'espace contenant le symbole Gemme. Son groupe actif possède 3 symboles Recherche, elle gagne donc 3 Gemmes.

Un joueur ne peut pas se déplacer de nouveau durant le même tour après avoir construit un Campement.

Routes commerciales

Huit espaces ne possèdent ni Pièce ni Gemme mais indiquent à la place un autre symbole (parmi quatre). Ce sont les routes commerciales.

Chaque route commerciale est composée de deux espaces sur la région (ex. sur l'illustration de la page 25). Il doit y avoir un Campement sur chacun des 2 espaces pour que la route commerciale soit complète.

Remarque : les joueurs ne gagnent ni Pièce ni Gemme en construisant sur ces espaces.

Si un joueur construit un Campement sur les deux espaces, il contrôle la route commerciale.

Si les deux espaces d'une route commerciale sont occupés par deux joueurs différents, les deux joueurs la contrôlent conjointement.

À la fin de la partie, le ou les joueurs qui contrôlent une route commerciale gagnent les points de voyage de cette route.

Le nombre de points octroyés pour chaque route commerciale complétée est indiqué en haut de la région : le nombre le plus élevé représente les points gagnés si un joueur contrôle la route seul, le plus bas représente les points gagnés par chacun des joueurs se partageant le contrôle de la route. Si la route n'est pas complétée, aucun point n'est attribué.



La région ci-dessus montre la route commerciale du Thé. Actuellement, le joueur avec le Campement bleu contrôle un espace contenant un symbole Thé. Si le joueur bleu construit un Campement sur le second espace contenant un symbole Thé, il contrôlera la route du Thé. Si c'est le joueur rouge qui construit sur cet espace, les joueurs bleu et rouge contrôleront conjointement la route du Thé. Si personne ne construit sur cet espace, la route du Thé sera incomplète et personne ne recevra de points de voyage pour cette route commerciale.

ACTION GRATUITE

Acheter des cartes Artefact

À tout moment lors de son tour, un joueur peut acheter une carte Artefact de sa main. C'est une action gratuite, mais le joueur doit attendre son tour pour l'effectuer. Les cartes Artefact dans la main d'un joueur n'octroient ni capacités ni points. Une fois achetée, le joueur place la carte Artefact face visible à côté de son plateau Joueur. Les cartes Artefact achetées octroient des capacités et rapportent des points.





Pour acheter une carte Artefact, un joueur doit dépenser la Nourriture, les Pièces, Gemmes et jetons Faction requis (listés sur la gauche de la carte) et les remettre dans la réserve. *Un symbole jeton Faction sans valeur signifie 1 jeton.*

Remarque : les bannières des cartes Artefact achetées ne comptent pas dans le total de bannières quand un joueur engage un Chef ou comme réduction de Pièces quand il recrute.

Certains Artefacts possèdent des conditions supplémentaires :

Elles sont nécessaires pour acheter la carte mais ne sont pas dépensées.

Un Artefact possédant un symbole Flamme  =  indique que le joueur doit avoir une certaine Réputation (positive ou négative) avant de pouvoir l'acheter. *Dans ce cas, le joueur doit avoir une Réputation de -4 ou inférieure. Si le nombre à côté du symbole Flamme est « 4 », le joueur doit avoir une Réputation de 4 ou supérieure.*

Les cartes Artefact achetées rapportent des points de voyage à la fin de la partie comme indiqué dans le coin supérieur gauche. *Dans l'exemple ci-contre, la carte rapporte 7 points de voyage.*

Les cartes Artefact achetées octroient également des capacités. Elles sont inscrites en haut de la carte. *Dans l'exemple ci-contre, la carte permet au joueur qui l'a achetée d'ignorer les Menaces et octroie +1 Épée pour les lancers de combat.*

Les cartes Artefact encore dans les mains des joueurs à la fin de la partie font perdre 1 point de voyage. Pour chaque carte Artefact non achetée encore en main, vous perdez 1 point de voyage.

Les cartes Artefact peuvent être défaussées sans pénalité directement après les avoir piochées ou à l'Hôtel de Ville.

Les Épées en haut des cartes Artefact fonctionnent comme les Épées du groupe actif d'un joueur. Elles octroient +1 à tous les lancers de combat.

Les Cœurs en haut des Artefact fonctionnent comme les Cœurs du groupe actif d'un joueur.

CHEFS

Faction : les Hors-la-loi (vert), les Mystiques (bleu), les Hommes-lézards (rouge) et les Nomades (jaune).

Chaque Chef rapporte 5 points de voyage au joueur qui le possède à la fin de la partie.

Le premier joueur qui possède 4 bannières de la couleur d'une Faction (en même temps) peut immédiatement engager le Chef de la couleur correspondante. *Les joueurs comptent les bannières des Aventuriers en leur possession ainsi que celles des jetons Faction.*

Une fois qu'un joueur a engagé le Chef d'une Faction, aucun autre joueur ne peut le lui prendre. Si le joueur dépense ou perd les jetons Faction utilisés pour engager le Chef, il le conserve tout de même.

Le Chef compte comme une bannière Faction (et non 4) pour déterminer la réduction lors du recrutement d'Aventuriers au Saloon.

Un Chef n'est pas un Aventurier.



FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée quand un joueur place son 14e Campement, que ce soit dans la Mine, sur une carte Menace ou sur la région. Si un joueur manque de Campements à ce moment-là, il peut les prendre dans la boîte de jeu. La partie continue jusqu'à la fin de la manche en cours (la partie se termine quand le joueur à la droite du Premier joueur a joué, de façon à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours).

À ce moment-là, la partie s'arrête et tous les joueurs comptent leurs points de voyage pour déterminer le vainqueur.

Les points de voyage sont gagnés avec :

- Les Campements placés
- Les routes commerciales
- Les Artefacts
- Les Menaces
- Les autres bonus de cartes
- Les Pièces/Gemmes/jetons Faction/Chefs
- La Réputation
- Les bonus du plateau Joueur

Campements placés

Chaque Campement placé par un joueur dans la Mine, sur une carte Menace et sur la région rapporte **1 point de voyage**.

Routes commerciales

Le nombre de points de voyage remportés pour chaque route commerciale est indiqué en haut de la région. Le nombre le plus élevé représente le nombre de points gagnés si un joueur contrôle seul la route commerciale. Le nombre le plus bas représente les points gagnés si deux joueurs contrôlent conjointement la route commerciale. Si la route commerciale n'est pas complétée (0 ou 1 seul Campement), aucun point n'est attribué.

Artefacts

Les joueurs ajoutent les points de voyage inscrits sur les cartes Artefact qu'ils ont achetées. Le nombre de points remportés pour chaque Artefact est inscrit dans la partie supérieure gauche de chaque carte.

Chaque carte Artefact encore en main (non achetée) à la fin de la partie fait perdre 1 point de voyage de pénalité.

Menaces

Les joueurs ajoutent les points de voyage de toutes les cartes Menace vaincues. Le nombre de points remportés pour chaque carte est inscrit en haut de la carte.

Autres bonus de cartes

Certains Artefacts, Trésors, et cartes Monde octroient des bonus de points de voyage sous certaines conditions qui sont inscrites en haut des cartes.

Pièces/Gemmes/jetons Faction/Chefs

Les joueurs gagnent **1 point de voyage pour chaque paire de Pièces/Gemmes** et **1 point de voyage pour chaque jeton Faction** en leur possession. Ils gagnent également 5 points de voyage pour chaque Chef en leur possession. *Exemple : Kyle possède 3 Gemmes et 1 Pièce et gagne 2 points de voyage. Mary possède encore 1 jeton Faction bleu et 1 jeton Faction rouge. Elle gagne 2 points de voyage. Remarque : les Aventuriers et la Nourriture ne rapportent pas de points de voyage.*

Réputation

Les joueurs gagnent des points de voyage en fonction de leur position sur la piste de Réputation. Si un joueur à 4-5 de Réputation, il gagne 2 points de voyage, s'il a 6-7, il gagne 3 points, 8-9, 4 points, etc. *(Remarque : vous gagnez uniquement les points correspondant à la valeur de Réputation, et non la valeur de Réputation en points de voyage)*

Bonus du plateau Joueur

Une fois tous les points de voyage additionnés, le joueur qui en possède le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la meilleure Réputation l'emporte (à moins qu'un joueur possède une carte lui permettant de remporter une égalité. Tous les pouvoirs des cartes l'emportent sur la Réputation pour déterminer le vainqueur en cas d'égalité). En cas d'égalité de Réputation, c'est le joueur qui possède le plus de Pièces/Gemmes qui l'emporte. *Pour un exemple de partie, voir page 30.*

MODES DE JEU

Résumé des règles spécifiques à chaque mode de jeu.

Première Aventure

- La partie se joue dans la région n°1 : Les Cavernes des Glogos.
- Jouez avec les quêtes de la région (inscrites sur les espaces de la région. Voir page 21).

Mode Campagne

- Jouez avec toutes les régions dans l'ordre (excepté la région n°1 : Les Cavernes des Glogos).
- Les joueurs joueront 10 parties en commençant par la région n°2 : Les Plaines du Désespoir et en terminant par la n°11 : La Dernière Ruine.
- Les joueurs doivent jouer les mêmes Personnages pendant les 10 parties.
- Jouez avec les quêtes des régions (inscrites sur les espaces des régions) et les quêtes secondaires (voir page 23).
- Les joueurs gagnent 1 point d'expérience toutes les 3 quêtes complétées. Les points d'expérience peuvent être utilisés pour acheter des compétences pour les Personnages (voir page 13).

Mode Personnage

- Choisissez n'importe quelle région entre la n°2 et la n°10 jusqu'à ce que tous les joueurs aient complété 8 quêtes Personnage. Ensuite, jouez la dernière partie dans la région n°11.
- Les joueurs doivent jouer les mêmes Personnages pendant toutes les parties.
- Ne jouez qu'avec les quêtes Personnage (pas avec les quêtes des régions ou secondaires. Voir page 23). Les deux quêtes Personnage finales ne peuvent être complétées qu'une fois dans la région n°11.
- Les joueurs gagnent 1 point d'expérience par quête complétée. Ces points d'expérience peuvent être utilisés pour acheter des compétences pour les Personnages (voir page 13).

Mode Arcade

- Jouez une partie dans n'importe quelle région.
- Jouez avec les cartes Mode Arcade au lieu des quêtes du livre de rencontres (voir page 23).

FIN DU MODE PERSONNAGE/CAMPAGNE

Quand les joueurs terminent leur dernière partie en Mode Campagne ou Personnage dans la région n°11 : La Dernière Ruine, chaque joueur additionne tous ses points de voyage gagnés pendant chaque partie. Le joueur qui totalise le plus de points de voyage est le « Champion » (vainqueur) de la Campagne.

EXEMPLE DE PARTIE

Les exemples ci-dessous vous montrent quelques tours réalisés par un joueur en début de partie :

Tom est le Premier joueur et commence la partie. Il prend son pion Personnage sur son plateau Joueur et le place dans le Saloon sur le plateau Ville. Il paye 2 Pièces et recrute un Aventurier de la Faction rouge (qui possède 1 Recherche, 1 Épée et 2 Cœurs). Il le place dans le groupe actif de son plateau Joueur.

Les adversaires de Tom jouent leur tour et placent leur Personnage dans les bâtiments Ferme et Mine. Tom commence son 2e tour. Il ne veut pas encore quitter la Ville. Il place alors son Personnage dans la Mine, en provoquant un duel avec le joueur qui s'y trouve déjà. Il choisit de combattre de façon Honorable. Tom obtient un 4 au dé et ajoute 1 puisque son Aventurier (recruté au tour 1) possède 1 Épée. Son adversaire obtient un 3 au dé et ajoute 1 pour son chat qui possède 1 Épée. Tom remporte donc le duel avec un résultat de 5. Comme il a combattu de façon Honorable, il gagne 1 Réputation. Il effectue ensuite l'action de la Mine en plaçant un Campement sur une des cases et obtient la Récompense correspondante. En plaçant ce premier Campement, Tom révèle un symbole Pièce sur son plateau Joueur et prend donc 1 Pièce supplémentaire.

Lors de son 3e tour, Tom quitte la Ville. Il place son pion Personnage sur l'espace Ville de la région. Dans son groupe actif, il a à présent un Homme-lézard et un chien (son chien se trouve sur la case de la Faction bleue). Il déplace le marqueur Cœur de sa piste des Cœurs jusqu'à 4 (son chien et son Aventurier possèdent 2 Cœurs chacun) pour représenter le nombre de Cœurs qu'il possède actuellement.

À présent, Tom se déplace dans la région. Il peut se déplacer de 2 espaces (il ne possède que le déplacement de base), mais décide de n'utiliser qu'un seul déplacement.

Entre les espaces se trouve un symbole Menace. Tom lance un dé et obtient un 2. Il possède 1 Épée dans son groupe actif. Il dépense un Cœur pour vaincre la Menace de difficulté 4 et récupère la carte. Il la place au-dessus de son plateau Joueur et place un Campement dessus. En plaçant ce second Campement, Tom révèle un nouveau symbole Pièce sur son plateau Joueur et gagne donc 1 Pièce.

Tom arrête son déplacement sur un symbole Gemme. Comme il n'y a pas de jeton Quête sur cet espace, il ne peut pas tenter de quête. Il décide de construire un Campement et dépense donc 3 Cœurs. Comme il possède 2 symboles Recherche dans son groupe actif, il gagne 2 Gemmes.

À son 4e tour, Tom peut continuer son aventure, mais décide de retourner en Ville. Il prend son pion Personnage sur la région et le place sur la Ferme. Comme il possède 1 symbole Habilité dans son groupe actif, il gagne 1 Nourriture.

Tom continue ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs place son 14e Campement, déclenchant la fin de la partie.

CARTES PERSONNAGE

Mode Campagne

Le schéma ci-dessous montre comment utiliser les cartes Personnage en Mode Campagne.

Chaque fois que vous complétez une quête, cochez une case (1 rangée à la fois, en commençant par celle du haut).

Chaque fois que vous complétez 3 quêtes (en cochant 3 cases), remplissez l'Étoile de la même rangée (cela vous donne 1 point d'expérience). La première Étoile est déjà pleine : vous commencez avec 1 point d'expérience. Quand vous dépensez un point d'expérience, remplissez le Cercle autour de l'Étoile correspondante. Cela vous rappelle que ce point d'expérience est déjà utilisé.

Notez ici les compétences achetées.

Ignorez cette colonne, elle est utilisée pour le Mode Personnage.

Inscrivez le numéro des quêtes secondaires ici. Si un numéro est inscrit ici et qu'il est temps pour vous de réaliser une quête, lisez cette quête secondaire au lieu de celle inscrite sur l'espace de la région. Une fois cette quête réalisée, rayez le numéro inscrit. Si une nouvelle quête secondaire vous est donnée, inscrivez le nouveau numéro.

Si vous avez coché toutes les cases de quêtes sur votre carte Personnage, vous gagnez 7 points de voyage à la fin de la partie dans la région n°11 : La Dernière Ruine.

Chaque fois que vous terminez une partie, inscrivez vos points de voyage dans ces cases. À la fin de la campagne, additionnez vos points de voyage pour obtenir votre score final.

Si une quête vous donne un Mot-clef, inscrivez-le ici. Si une quête vous demande des Mots-clefs, vérifiez ici si vous les possédez.



Mode Personnage

Le schéma ci-dessous montre comment utiliser les cartes Personnage en Mode Personnage.

Chaque fois que vous complétez une quête, inscrivez ici le numéro de la prochaine quête que vous aurez à réaliser.

Chaque fois que vous complétez une quête, remplissez l'Étoile de la même ligne (cela vous donne 1 point d'expérience). La première Étoile est déjà pleine : vous commencez avec 1 point d'expérience. Quand vous dépensez un point d'expérience, remplissez le Cercle autour de l'Étoile correspondante. Cela vous rappelle que ce point d'expérience est déjà utilisé.

Notez ici les compétences achetées.

Ignorez ces cases, elles sont utilisées pour le Mode Campagne.

Si vous avez complété toutes les quêtes Personnage de votre carte Personnage, vous gagnez 7 points de voyage à la fin de la partie dans la région n°11 : La Dernière Ruine.

Ignorez les quêtes secondaires en Mode Personnage.

L'encadré sombre autour des deux dernières lignes vous rappelle que vous ne pouvez pas réaliser les deux dernières quêtes Personnage sans vous trouver dans la région n°11 : La Dernière Ruine. Si vous devez résoudre une quête alors que vous avez déjà complété 8 quêtes Personnage, mais que vous ne jouez pas encore sur la région de la Dernière Ruine, utilisez une carte Mode Arcade. Quand tous les joueurs ont réalisé 8 quêtes Personnage, jouez la dernière partie dans la région n°11.

Chaque fois que vous terminez une partie, inscrivez vos points de voyage dans ces cases. À la fin de la campagne, additionnez vos points de voyage pour obtenir votre score final.

Si une quête vous donne un Mot-clef, inscrivez-le ici. Si une quête vous demande des Mots-clefs, vérifiez ici si vous les possédez.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES ARTEFACT

Les cartes Artefact octroient des capacités spéciales et des points de voyage quand elles sont achetées. Elles n'octroient ni capacités ni points de voyage dans les mains des joueurs. Un joueur doit payer le coût et remplir les conditions inscrits sur le côté gauche de la carte pour acheter une carte Artefact. Quand un joueur achète une carte Artefact, il la pose face visible à côté de son plateau Joueur.

À chaque fois qu'une carte entre en conflit avec les règles du jeu, privilégiez la règle de la carte.

Remarque sur la capacité « Visite » : un joueur peut se rendre dans un bâtiment et choisir de ne pas effectuer l'action correspondante. Dans ce cas, il reçoit toujours le bonus « Visite » octroyé par les cartes Artefact ou Trésor.

Cape étoilée : le joueur gagne +1 point de voyage par Aventurier de la Faction bleue qu'il possède à la fin de la partie. Le Chef et les jetons Faction bleus ne comptent pas.

Chapeau miroir : la partie « ignorer une Menace » de cette capacité fonctionne comme un symbole « Bouclier » sur un jeton Aventurier.

Compas ancien : si vous êtes à égalité pour le plus grand nombre de Pièces, vous ne remportez pas les 4 points de voyage.

Contrat de marchand : un joueur peut placer un Aventurier supplémentaire de la même couleur sur n'importe quel emplacement des 3 autres Factions. Un joueur est toujours limité à un total de 4 Aventuriers.

Contrat de mercenaire : quand un joueur achète une carte, il place immédiatement un Campement sur un espace vide de la région. Si l'espace possède un symbole Pièce/Gemme, le joueur gagne les Pièces/Gemmes comme s'il avait construit le Campement normalement. Il ne défause pas le jeton Quête s'il y en a un.

Couronne de cruauté/Amulette de cauchemar : si d'autres Personnages se trouvent dans un bâtiment quand vous le visitez, tous les joueurs présents doivent vous donner 1 Pièce.

Épices : exemple : si un Personnage se déplace de 3 espaces et en traverse 2 vides, il ne dépensera qu'un Cœur au lieu de 2.

Flûte de jade : le joueur peut gagner de la Nourriture avant ou après l'achat d'un Oiseau porteur. *Exemple : Tom visite les Écuries mais ne possède pas de Nourriture. Il gagne 2 Nourritures et en utilise 1 pour acheter 1 Oiseau porteur. Le joueur n'a pas besoin d'acheter d'Oiseau porteur.*

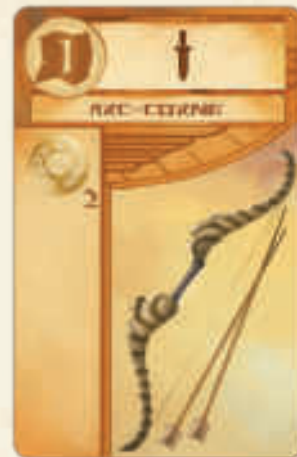
Jeu de dés : un joueur gagne +1 point de voyage par Aventurier de la Faction verte en sa possession à la fin de la partie. Le Chef et les jetons Faction verts ne comptent pas.

Matériel de crochetage/Aimant d'or : la Pièce est prise dans la réserve.

Parchemin de légende : le joueur gagne +1 point de voyage par Aventurier de la Faction rouge en sa possession à la fin de la partie. Le Chef et les jetons Faction rouges ne comptent pas.

Traité déterré : le joueur gagne +1 point de voyage par Aventurier de la Faction jaune en sa possession à la fin de la partie. Le Chef et les jetons Faction jaunes ne comptent pas.

Wagon de marchandises : lors d'une Transaction à l'Hôtel de Ville, le joueur gagne +1 valeur marchande. *Exemple : Tom échange un jeton Faction bleu, sa valeur marchande est de 7+1=8. Il gagne 4 Pièces.*



PRÉCISIONS SUR LES CARTES TRÉSOR

Les cartes Trésor octroient des capacités spéciales. Elles sont piochées au hasard depuis la pioche face cachée. Un joueur peut avoir 1 Trésor par Oiseau porteur en sa possession. Un joueur ne peut jamais posséder plus de 3 cartes Trésor en même temps.

À chaque fois qu'une carte entre en conflit avec les règles du jeu, privilégiez la règle de la carte.

- Quand un joueur possède déjà le nombre maximum de cartes autorisées et qu'il gagne une nouvelle carte Trésor, il décide (avant de regarder la carte piochée) s'il la conserve et défausse une des cartes déjà en sa possession, ou s'il défausse directement la nouvelle carte et conserve celles déjà en sa possession.
- Quand un joueur gagne une carte Trésor, il doit lire à haute voix la capacité de la carte et la placer face visible sur un Oiseau porteur de son plateau Joueur.

Remarque sur la capacité « Visite » : un joueur peut se rendre dans un bâtiment et choisir de ne pas effectuer l'action correspondante. Dans ce cas, il reçoit toujours le bonus « Visite » octroyé par les cartes Trésor ou Artefact.

Prime de contrat : si vous êtes à égalité pour la victoire, gagnez +2 points de voyage. Si vous êtes à égalité pour la 2e place, vous ne gagnez aucun point.

Bourse de Pièces : à la fin de la partie, si vous êtes à égalité pour le plus grand nombre de Pièces, vous ne gagnez pas les 2 points de voyage.

Bombe de feu : vous pouvez l'utiliser pour les duels, les résolutions de Menaces ou pour les résolutions de quêtes nécessitant un combat.

Collet : quand un joueur visite la Hutte du Mystique sur la face « Jour » du plateau Ville, il gagne 1 seule Nourriture même s'il pioche 3 cartes Trésor.

Vieux journal : un joueur peut conserver ou défausser la carte Artefact quand il la pioche. Il ne peut pas la défausser par la suite.

Recette ancienne : à la fin de la partie, si vous êtes à égalité pour le plus grand nombre de Nourritures, vous ne gagnez pas les 2 points de voyage.

Vieille pelle : gagnez cette Pièce/Gemme en plus des Pièces/Gemmes que vous gagnez en construisant un Campement.

Cloche rouillée : ce Trésor vous permet d'effectuer l'action du Saloon quand vous visitez la Mine. Vous pouvez recruter un nouvel Aventurier (en payant le coût normalement) ET creuser lors de la même visite. Vous pouvez le faire dans l'ordre de votre choix.



MODE CAMPAGNE, MODE PERSONNAGE

MODE CAMPAGNE, MODE PERSONNAGE

Certaines quêtes Personnage offrent des Mots-clefs en guise de récompense. Si un joueur gagne un Mot-clef, il l'inscrit au dos de sa carte Personnage.

Les Mots-clefs offrent de nouveaux choix et changent les issues des quêtes ultérieures. Si un joueur possède un Mot-clef, le lecteur **DOIT** lire le choix de la quête correspondant à ce Mot-clef (à moins que ce choix ne soit indiqué comme « facultatif »). Voir l'exemple ci-dessous :

347 □

Une silhouette en robe au regard enflammé s'approche comme une tempête menaçant de tout détruire.

Avec le Mot-clef ENFLAMMÉ.

La silhouette hoche la tête. « Je savais que vous accepteriez notre marché, voici l'arme promise », dit-elle dans un murmure éraillé. Elle vous remet une épée sombre, dont la lame est horriblement froide au toucher.

+3 Réputations, gagnez la carte « lame froide », Q178

SINON, COMBAT 8

ATTAQUER LA SILHOUETTE EN ROBE.

Alors que vous saisissez votre arme, la silhouette hurle et vomit une boule de feu. Vos cheveux légèrement roussis, vous vous réfugiez dans un canyon proche. Recroquevillé dans une cavité, vous trouvez un squelette et un sac rempli de trésors.

8 : -3 Réputations, Faction verte, 3 Pièces

10 : Gemme

SINON, HABILITÉ 6

DISCUTER AVEC LA SILHOUETTE EN ROBE.

« Je vends quelques Artefacts difficiles à trouver », dit-elle dans un murmure éraillé en ouvrant un sac pour révéler un ensemble d'armes complexes, de parchemins antiques et de colliers à l'air sinistre. Vous achetez un collier sculpté à l'effigie d'une banshie.

6 : -1 Pièce, Cœur, gagnez la carte « Collier banshie »

8 : 2 Cœurs

~Ryan Laukat

Si un joueur possède le Mot-clef « ENFLAMMÉ », il **DOIT** opter pour le premier choix (il ne peut pas choisir les autres possibilités). Le joueur n'a pas besoin de lancer le dé car il n'y a pas d'Habilité ou de valeur de combat. Il reçoit simplement les récompenses indiquées. Dans ce cas, le joueur gagne 3 Réputations, la carte « lame froide » et il inscrit le numéro de quête Q178 sur sa carte Personnage.

Si un joueur ne possède pas le Mot-clef « ENFLAMMÉ », il doit choisir entre les deux autres possibilités (commençant par le mot « Sinon ») et lancer un dé comme lors d'une quête normale.

Certains choix nécessitent 2 Mots-clefs ou plus pour être lus. Dans ce cas, le joueur doit posséder les **DEUX** Mots-clefs. Parfois, une quête offrira un choix qui nécessite 2 Mots-clefs, et si le joueur en possède 1 seul, une option correspondra à cette situation. Le lecteur doit vérifier tous les choix possibles et prendre celui qui correspond le mieux aux Mots-clefs possédés par le joueur.

VILLE AVANCÉE (JOUR)



Une fois que vous aurez joué une ou deux parties, vous pouvez décider d'utiliser le plateau Ville avancée (ou « Ville de jour ») illustré ci-dessus. Tous les changements par rapport au plateau standard « Ville au crépuscule » sont expliqués ci-dessous. Vous pouvez changer le côté du plateau Ville à chaque partie pour plus de variété.

Écuries

Chaque jeton Oiseau porteur possède un verso Tortue porteuse. Quand un joueur visite les Écuries, il peut gagner 1 Oiseau porteur normalement ou payer 1 Gemme pour gagner 1 Tortue porteuse.

Une Tortue porteuse occupe un emplacement Oiseau porteur sur le plateau Joueur (ce qui signifie qu'un joueur ne peut pas posséder plus de 3 animaux porteurs en même temps).

Capacité de la Tortue porteuse : chaque tour, un joueur n'a pas besoin de dépenser de Cœur pour traverser un espace vide de la région. Une Tortue porteuse octroie également 1 déplacement supplémentaire. Les effets de plusieurs Tortues porteuses sont cumulatifs. *Exemple : un joueur qui possède 2 Tortues porteuses peut traverser jusqu'à 2 espaces vides sans dépenser de Cœurs.*

Une Tortue porteuse peut être remise dans la réserve pour ignorer une Menace (comme un Oiseau porteur). De même, chaque Tortue porteuse permet au joueur de posséder une carte Trésor.

Un joueur peut posséder des Oiseaux porteurs et/ou des Tortues porteuses.

Les deux animaux porteurs fonctionnent avec la compétence « Élevage d'Oiseaux porteurs ».

Hutte du mystique

Quand il visite la Hutte du Mystique, un joueur pioche 3 cartes Trésor et en choisit une qu'il peut conserver.

Mine

Certains chiffres possèdent un petit symbole Réputation. Quand un joueur creuse l'un de ces chiffres, il gagne également 1 Réputation.

Réputation

Si un joueur possède une Réputation négative à la fin de la partie, il perd des points de voyage. S'il a -3 ou -4 Réputations, il perd 1 point de voyage. S'il a -5 ou -6 Réputations, il en perd 2.

Prison

Si un joueur perd un duel et qu'il va en prison, il gagne 1 Nourriture.

COMPAGNON ANIMAL ORNITHORYNQUE

Si vous voulez utiliser l'ornithorynque comme Compagnon animal, utilisez la règle suivante : le joueur qui a perdu la dernière partie peut décider de prendre l'ornithorynque comme Compagnon

animal à la place du chien/chat. Il fonctionne comme un Compagnon animal normal à tous les autres égards.

AVENTURIERS DANS ABOVE AND BELOW

Pour utiliser les Aventuriers de Near and Far dans Above and Below, placez le Sac des Aventuriers à côté du plateau lors de la mise en place. Piochez 4 Aventuriers et placez-les face Above and Below visible sur les emplacements Villageois habituels.

Les joueurs peuvent décider d'entraîner les Aventuriers de Near and Far comme ils le feraient avec les Villageois d'Above and Below, avec un changement : le coût en Pièces de l'Aventurier est indiqué sur son jeton. La rangée d'Aventuriers est complétée au début de la manche suivante normalement.

Les Aventuriers de Near and Far possèdent quelques différences par rapport aux Villageois d'Above and Below. Premièrement, chacun possède son propre lit (comme le Robot d'Above and Below). De plus, quand un Aventurier de Near and Far explore, il ne lance pas de dés pour obtenir des

Lanternes : il obtient simplement le nombre de Lanternes indiqué sur son jeton.

Certains Aventuriers de Near and Far possèdent un symbole Pain ou Lard sur leur jeton. Ce symbole représente la capacité de l'Aventurier à fabriquer du Pain ou du Lard. À la fin de la partie, le joueur gagne des points Village pour chaque ensemble Pain-Lard (Sandwich au Lard) en sa possession. Chaque combinaison de 1 Pain et 1 Lard que le joueur possède rapporte 5 points Village à la fin de la partie.

INTÉGRER UN PERSONNAGE EN COURS DE CAMPAGNE

Vous avez joué quelques parties avec les mêmes Personnages et un ami veut vous rejoindre avec un nouveau Personnage. Que faites-vous ? Devez-vous tout recommencer ?

Dans la plupart des cas, non.

En **Mode Campagne**, vous pouvez intégrer un nouveau Personnage plus tard avec de l'expérience supplémentaire. Donnez au nouveau joueur une carte Personnage, qui doit cocher une rangée de cases « expérience » par partie qu'il n'a pas jouée et remplir les Étoiles de points d'expérience en conséquence. Le joueur peut utiliser l'expérience ainsi gagnée pour acheter des compétences avant de commencer la partie.

En **Mode Personnage**, il n'est pas conseillé d'intégrer de nouveaux Personnages en cours de route, mais si vous devez le faire, le nouveau Personnage ne reçoit pas d'expérience supplémentaire. Donnez simplement une carte Personnage au nouveau joueur qui devra compléter ses 8 quêtes Personnage normalement. Pendant ce temps, les joueurs dont les Personnages ont déjà complété leurs 8 quêtes jouent d'éventuelles cartes Mode Arcade jusqu'à ce que tous les Personnages aient complété leurs 8 quêtes. Ils peuvent ensuite jouer la dernière partie dans la région n°11 : La Dernière Ruine.

VARIANTE RENCONTRES SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez cette variante si vous voulez avoir plus de quêtes sur la région et plus de lectures de rencontres. Cela augmente la durée du jeu.

Pendant la mise en place, placez **4 jetons Quête** par joueur sur la région.

Si vous jouez en **Mode Campagne**, les Personnages gagneront plus rapidement de l'expérience. Vous devez donc retirer 3 régions de votre choix dans la campagne. Par conséquent, il y aura un total de 7 régions au lieu de 10.

Si vous jouez en **Mode Personnage**, vous ne jouerez probablement que 2 régions avant que tous les Personnages se rendent dans la région n°11 : La Dernière Ruine.

VARIANTE PARTIE LONGUE

Utilisez cette variante si vous voulez que la partie dure plus longtemps. Donnez à chaque joueur deux Campements supplémentaires en début de partie. Ces deux Campements sont placés devant la rangée de Campements du haut et chaque joueur doit d'abord placer ces deux Campements avant de pouvoir utiliser les autres.

Cette variante est utile si votre groupe de joueurs se lance de manière agressive sur les cartes Menace durant les parties régulières.

RÉGIONS

1) Les Cavernes des Glogos : les terres d'Above and Below.

2) Les Plaines du Désespoir : des terres herbeuses avec de nombreuses ruines à moitié enterrées. Jadis, un roi fou au cœur de pierre gouvernait ces terres.

3) La Forêt Écarlate : une forêt d'arbres au feuillage rouge dans laquelle pousse une étrange fleur blanche.

4) La Montagne de Météorites : une montagne remplie de cratères et de minerais étranges.

5) Le Désert Toxique : un endroit très chaud où une bonne partie de l'eau est empoisonnée. Des bêtes tentaculaires massives vivent dans des cavernes sous la surface.

RÈGLE SPÉCIALE : quand un joueur arrête son déplacement ou traverse un espace possédant un symbole Eau, il perd 1 Cœur car *l'eau est toxique*.

Cela s'applique même si un Campement est construit sur l'espace. Si un joueur ne peut pas dépenser le Cœur requis, il doit revenir sur l'espace le plus proche d'où il vient

6) La Vallée Nuageuse : une vallée remplie d'épais nuages jaunes. Sous les nuages, le sol est rocheux, humide et recouvert de mousse. La rumeur raconte que les esprits égarés errent dans ces lieux.

7) La Mer Asséchée : une mer s'est asséchée, laissant place à des canyons sablonneux et des îles rocheuses. Les os de poissons massifs gisent à moitié enterrés dans le sable.

8) Le Delta de Feu : un volcan en éruption relâche des rivières de roche en fusion à travers un paysage infernal. La guerre s'est abattue sur la région.

9) Les Îles Dents-de-Roche : un archipel rocheux au milieu d'une mer déchaînée.

10) La Jungle des Mammouths : une épaisse et chaude jungle, domicile de mammouths géants aux poils courts et bruns possédant six yeux.

RÈGLE SPÉCIALE : un joueur qui échoue à construire un Campement sur un espace possédant un symbole Mammouth perd 8 points de voyage à la fin de la partie. *Ces anciens mammouths possèdent de grandes connaissances du passé et donnent des indices sur l'emplacement de la Dernière Ruine*

11) La Dernière Ruine : l'emplacement caché de la Dernière Ruine, vestiges de l'Empire Arzien, une antique et puissante civilisation. Renfermera-t-elle les plus grands désirs du cœur, ou quelque chose de totalement différent ?

Mode Campagne : LES CARTES « BOSS » DE LA DERNIÈRE RUINE

Quatre puissants criminels se sont frayé un chemin jusqu'à la Dernière Ruine afin de pouvoir utiliser sa puissance légendaire et gouverner le monde ! Les joueurs doivent les arrêter au risque de voir de nouveau le monde envahi par la guerre !

RÈGLES SPÉCIALES DE LA RÉGION N°11 : au début de la session, placez les quatre cartes Boss à côté du plateau Ville. Lors d'une partie à 3 joueurs, retirez « Zag le chasseur de Trésors » et remettez-le dans la boîte. Lors d'une partie à 2 joueurs, retirez également « Capitaine Shreya » et remettez-la dans la boîte.

Pendant la partie, lors de la résolution d'une Menace, le joueur peut utiliser la première carte Menace du paquet Menace normalement OU décider de combattre une des quatre cartes Boss disponibles.

Si le joueur réussit à vaincre le Boss, il récupère la carte Boss correspondante. À la fin de la partie, il gagne les points de voyage indiqués comme récompense. Le joueur place un Campement sur la carte Boss comme s'il s'agissait d'une Menace. Quand un joueur réussit à vaincre un Boss, il lit immédiatement dans le livre de rencontres le paragraphe indiqué sur la carte.

Si un des Boss est toujours en jeu à la fin de la partie, tous les joueurs perdent la partie. Si les joueurs perdent la partie, ils peuvent rejouer la session jusqu'à la réussite.

Crédits

Conception : Ryan Laukat

Illustrations : Ryan Laukat

Rédacteurs du livre d'aventures : Ryan Laukat, Brenna Asplund, Alf Seegert, Malorie Laukat

Équipe de développement Near and Far : Ryan Laukat, Malorie Laukat, Brenna Asplund, Andrew Frick, Craig Knight

Traduction "libre" : Jean Dorthe

Relecture : Sélène Meynier

Playtesteurs : Malorie Laukat, Brenna Asplund, Craig Knight, Brandon Laukat, Andrew Frick, Daniel Peckham, Rick George, Tim Fowers, David Short, Seth Jaffee, Robert Schiewe, Alf Seegert, Barbara Allen, Matt Allen, Mike Risley, Ryan Dalton, August Larson, Brandon Crowthers, Conan Gustafson, Aaron Gustafson, Steven Stroup, Matthew Holmes, Bryan O'Daly, Travis Cooper. *A huge thanks to everyone who helped with the development of this game, especially the Kickstarter backers that made all of this possible!* **Remerciement particulier à :** Rodney Smith

Copyright 2017 Red Raven Games

INDEX

Action gratuite	26
Aventurier	15, 18, 24
Bannière Faction	15, 27
Bannières	15, 26-27
Carte Artefact	12, 26, 33
Cartes Monde	22
Cartes Personnage	13, 31-32
Cartes Trésor	18, 21
Chef	27, 28
Choix	21-23
Cœurs	14, 17-19, 24
Combat	18, 20, 22
Compétences	13
Construire un Campement	24
Déplacement	18-19
Difficulté	21-22
Draft	12
Duel	17
Écuries	16, 36
Espace	19, 21, 24
Épée	18, 20
Faction	15, 18, 26, 28
Ferme	16
Fin de partie	28
Gemme	9, 15, 24, 26, 28
Groupe actif	9, 15, 18
Habilitété	18, 21-22
Hôtel de Ville	15
Hutte du mystique	16, 36
Livre de rencontres	21-23, 35, 39
Magasin général	16
Menace	20, 28
Matériel	6-7
Mine	17, 36
Mise en place	8-11
Mode Arcade	5, 10, 23, 29
Mode Campagne	5, 9, 13, 23, 29, 31
Mode Occasionnel	4, 9, 23, 29
Mode Personnage	5, 9, 13, 23, 29, 32
Modes de jeu	4-5, 9, 23, 29
Nourriture	15, 16, 26
Oiseau porteur	16, 18
Partir à l'aventure	19-25
Pièce	2, 9, 15, 26
Plateau Joueur	18
Points d'expérience	13, 31-32
Points de voyage	14, 26, 28
Première aventure	4, 29
Prison	17, 36
Récompense	21-23
Recruter	15
Réputation	14, 36
Route commerciale	24-25, 28
Saloon	15
Score final	28
Ville	15-16, 36
Ville au crépuscule	8
Ville avancée	39
Ville de jour	36
Visitez la Ville	15-17
Quête	21-23, 31-32, 35
Quitter la Ville	19

TOUR D'UN JOUEUR

Actions d'un joueur

Choisissez une action par tour.

Visiter la Ville

Visitez un bâtiment de la Ville et effectuez l'action correspondante.

Partir à l'aventure



1. En quittant la Ville, réorganisez votre groupe actif, actualisez vos Cœurs et placez votre Personnage sur le symbole Ville de la région.
2. Se déplacer, tenter une quête et/ou construire un Campement (dans cet ordre).

Action gratuite : acheter un Artefact

Peut être effectuée à n'importe quel moment pendant le tour d'un joueur et plusieurs fois par tour.

SYMBOLES



Habilitété : +1 aux lancers d'Habilitété. Également utilisée dans la Mine et à la Ferme.



Ville de la région : quand vous quittez la Ville, vous rappelle d'actualiser vos Cœurs. Ne s'applique que si vous quittez la Ville. Remarque : cet espace est toujours considéré comme occupé pour les symboles Menace ou Trésor.



Combat : +1 aux duels, pour combattre une Menace et aux lancers de combat des quêtes.



Déplacement : +1 déplacement.



Points de voyage : vous devez posséder le plus de points de voyage à la fin de la partie.



Prudence : si dans le groupe, ignorez les Menaces.



Réputation : une condition pour acheter certaines cartes Artefact.



Recherche : +1 Pièce/Gemme quand vous construisez un Campement.



Cœur : représente le moral et l'énergie. Utilisés pour construire des Campements, traverser des espaces vides et améliorer les résultats des lancers de dés.