

LE GARDIEN DE LA COURONNE

Il y a des siècles le sorcier noir qui prit possession de la couronne de commandement assassina lâchement son gardien. N'ayant pas pu accomplir son destin de gardien, l'âme de ce dernier ne trouva point le repos.

Il y a vingt-huit lunes un guerrier franchit la porte du pouvoir et se rendit jusqu'à la vallée de feu. Parvenu à la couronne de commandement, l'âme tourmentée du gardien trouva en lui un parfait réceptacle. Excitant le bestiaire de tout le pays et lui apportant son soutien, la contrée devint périlleuse. Les voyages en solitaire furent alors proscrits. Les monstres, créatures et animaux sous l'influence du gardien eurent désormais une puissance démultipliée et aucun héros ne se risquerait seul sur les chemins.

Il y a deux lunes un puissant sorcier parvint jusqu'au gardien et l'affronta durant un jour et une nuit. Ce malheureux héros voyant qu'il ne pourrait le vaincre mit ses dernières énergies à tenter de sceller l'influence du gardien. Grâce à son sacrifice le pays connaît 6 lunes de répit.

Il y a une lune, vous avez appris qu'une opportunité d'accéder à la Couronne de Commandement existait mais qu'elle ne durerait pas...

Il ne reste plus qu'à espérer trouver des compagnons de route pour vous épauler lorsque les cinq lunes seront passées.

Ces règles viennent s'ajouter aux règles de talisman pour jouer un groupe d'aventuriers relevant des défis qu'aucun solitaire ne saurait défaire.

Les personnages se déplacent et attaquent en groupe des monstres évolués.

Choisir avec soin quel meneur attaque quelle créature pourra s'avérer vital !



Copyright © 2013 Applibot, Inc.

MATERIEL

- 55 cartes Niveaux .
- 6 Cartes Tour Complet
- 1 Carte Boss
- 1 Carte Sentinelle
- 1 Carte Gardien

Dans cette version des règles l'ensemble des règles sont applicables. Quelques règles sont modifiées :

Règle d'or :

Un groupe est constitué de 4 personnages au maximum.

FABRICATION

Imprimez une fois la page 1 des cartes et 2 fois la page 2.

Pour ma part j'imprime recto verso et je plastifie, mais c'est à chacun de voir.

Imprimez la carte du Gardien et ces règles. C'est prêt.

CARTES ET NOTES

Résumé des capacités :



= tire 1 dé



= tire 2 dés



= tire 3 dés



= tire 4 dés



= tire X dés

+6 = ajoute 6 a son jet

d'attaque



= il y a autant de monstres que de membres dans le groupe



= La créature a 2 points de vie qu'il faut lui retirer l'un après l'autre. Attention on ne peut l'attaquer qu'une fois par tour. (Mais rencontrer les autres cartes car même s'il n'est pas mort il a été vaincu)



Nom à associer à l'ennemi

Description du niveau et des capacités

NOTES

****Des individus d'alignement opposés peuvent s'allier mais attention si le groupe passe au cimetière ou à la chapelle certains d'entre eux perdront des points de vie...

***Pour représenter plusieurs ennemis placez des marqueurs de force ou d'intellect sur la carte.

**Effets des cartes : Attention les effets qui concernent plusieurs joueurs, affectent le plateau de jeu rapportent objets, or, sorts, points d'intellect / force / destin / vie ne sont appliquées qu'une seule fois.

*c'est à dire des cartes pour lesquelles les rencontres peuvent être positives et négatives.

Liste non exhaustive des pioches non concernées : sorts, talisman, achat, quête du démoniste, présage terrain, récompense de quête, écurie..

VARIANTE CHOISISSEZ

UNE OPTION

OPTION A

Utiliser d'autres dés que ceux de la boîte. Armez vous de 1 pièce de monnaie, 1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12 et 1D20.

OPTION B

Ne pas utiliser d'autres dés que ceux de la boîte

Lors des combats ou combats psychiques au lieu d'ajouter la moitié de la force à votre partenaire vous lui ajoutez un dé en fonction de votre force / intellect actuel.

Le tableau ci-dessus vous indique selon votre option les dés à ajouter.

F/Int	A	B
1-3	1Pce	1D6
4-6	D4	1D6
7-8	D6	1D6
9-10	D8	2D6
11-12	D10	2D6
13-15	D12	3D6
15-17	D12+ D4	3D6
18+	D20	4D6

PREPARATION DU JEU

→Après le choix de la fin de jeu, posez la carte Boss sur la carte de Quête ou la carte ennemi final s'il y en a un à affronter. S'il y en a plusieurs, ils bénéficient tous de cette carte.

→Si vous jouez avec les règles standard, sans quête spécifique posez la carte du Gardien sur la couronne de commandement et joignez-lui la carte Boss.

→Prenez la carte sentinelle et mettez-la sur la sentinelle.

→Prenez les 5 cartes « tour complet » .

→Prenez les cartes niveau correspondantes au nombre de joueurs autour de la table et mélangez-les. Posez la pile de niveau au centre du plateau.

DÉBUT DU TOUR DU JOUEUR

→Si vous êtes le premier joueur, retirez une carte tour complet au début de votre 2e,3e,4e,5e et 6e tour de jeu même si vous passez votre tour. N'en retirez pas si vous rejouez un ou plusieurs tours.

→Toutes les expressions des cartes « au début de votre tour » font référence à ce temps de jeu, avant tout choix de déplacement.

→Un personnage peut ramasser un et un seul objet au début de son tour s'il n'y a pas d'ennemi sur la case.

MOUVEMENT DES PERSONNAGES.

A son tour de jeu, au lieu de lancer le dé choisir une option suivante le personnage peut :

→Rejoindre n'importe quelle autre case avec

un personnage dans la même région, en défaussant un destin . Il lance tout de même le dé afin de déterminer d'éventuels effets (déplacement de la mort, du loup garou...) En arrivant sur la case il ne peut pas rencontrer le ou les personnage(s) déjà présent(s). Cette règle ne s'applique pas dans la région intérieure.

→Inviter un à trois autres personnages de la case sur laquelle il se trouve à partir avec lui. Le joueur invité peut refuser.

Le joueur invité ne doit pas avoir à passer son tour, ni dépendre d'une

quelconque condition pour bouger (enchaîné au temple par exemple)****

Les figurines sont déplacées lors du

mouvement. Le personnage invité bénéficie de tous les bonus de déplacement de l'hôte. Le personnage actif lance alors le dé ou utilise une capacité de mouvement.

→Lancer le dé et se déplacer

normalement.

→Se déplacer dans la région intérieure en groupe obligatoirement.

	Nombre de cartes niveaux à sélectionner						
	1D	1D embuscade	2d	3d	2d+6	4d	3d+6
2 joueurs	8	1	9	2	1	1	0
3 joueurs	8	3	9	7	2	4	1
4 joueurs	6	4	9	9	3	7	2
5 joueurs	8	5	9	10	2	4	1
6 joueurs	8	6	9	11	3	7	2
Total des cartes	6	6	9	11	3	12	3

→Posez les 5 cartes « tour complet » face visible au sommet de la pile de cartes niveaux.



RENCONTRES

RENCONTRES SUR UNE CASE AVEC PLUS D'UN PERSONNAGE.

Tous les personnages rencontrent toutes les cartes ou la case à tour de rôle en commençant par le joueur actif :

- Si le joueur rencontre une case avec du texte (village, cité, chapelle, cimetière, taverne, forêt, rochers, gouffre, château temple, fosses, chevalier noir) la case est rencontrée par chaque personnage à tour de rôle.

Dans le désert chaque joueur du groupe perd une vie puis l'on pioche les cartes ou l'on rencontre les cartes de manière normale. La gourde ou le saint Graal ou les autres objets ne servent qu'à un seul joueur.

- Les joueurs peuvent affronter la sentinelle en groupe. Suivez les instructions de la carte sentinelle pour connaître sa force.

- Les joueurs ne peuvent pas passer la porte du pouvoir en groupe, si le joueur actif veut passer la porte du pouvoir, les autres joueurs du groupe restent sur la case de la porte du pouvoir.

- Un joueur peut passer son tour sur la plaine de péril.

- Seul le joueur actif rencontre la caverne du démoniste, seul le joueur qui a accompli la quête est téléporté sur la caverne du démoniste.

- Si le joueur doit piocher des cartes aventure, dragon, prophète*...il multiplie le nombre de cartes piochées par le nombre de personnage dans le groupe et effectue les rencontres normalement.

- Les règles de limites de cartes sur les cases s'appliquent normalement. On multiplie les cartes uniquement s'il faut en piocher.

- Lorsqu'une ou plusieurs cartes ennemi sont piochées piochez une carte niveau pour chacun d'entre eux.

La carte indique le nombre de dés qu'il jette et additionne lors d'un combat et un éventuel bonus.

Glissez la carte niveau sous l'ennemi en ne laissant apparaître que le nombre de dés qu'il lance.

Le joueur actif pioche un dragon des épées, il pioche donc une carte niveau et la glisse sous la carte du dragon. Ce dragon a une force de 7 et lance 4 dés.

PRECISIONS

- Si une carte est déplacée vers la pile de défausse ou vers une autre case les autres joueurs ne peuvent pas la rencontrer.

- Si le joueur actif est téléporté il est téléporté seul.

- Il faut un talisman par personnage pour traverser la vallée de feu.

- Si pour une raison ou une autre il y a plus de 4 personnages sur une même case, on considère que seul le groupe actif rencontre la case, les autres personnages ne sont pas affectés. Considérez qu'ils sont sur une autre case de la même région quand à l'application d'éventuels effets.

- Si un personnage tel que la mort, le loup garou ou le prophète devait rencontrer un personnage, seul ce personnage effectuerait la rencontre, que ce soit le joueur actif ou non.

- L'ennemi conserve son niveau tant qu'il n'est pas défaussé.

COMBATS

Le joueur choisit l'une ou l'autre des deux options suivantes.

→ COMBAT DE GROUPE

En combat les autres personnages du groupe doivent participer et ajouter la moitié arrondie à l'inférieur de la force ou d'intellect modifiée (objets etc...) à la force ou à l'intellect du joueur.

- Les effets** des ennemis s'appliquent à chaque personnage participant.
- Les partenaires peuvent lancer un seul sort s'ils le désirent.
- En cas de défaite tous les personnages perdent 1 point de vie et subissent les effets des cartes**.

COMBATS INDIVIDUELS

Le joueur actif peut également répartir les monstres (s'il y en a plusieurs) comme il le désire entre les membres du groupe avec un ennemi au minimum pour lui-même et les compagnons restants. Chaque combat est résolu normalement et séparément.

CARTES NIVEAU SUR L'ENNEMI

L'ennemi est régi par les règles suivantes : La carte indique le nombre de dés qu'il jette et additionne lors d'un combat et un éventuel bonus.

- ◆ 3 dés veut dire que l'ennemi tire 3 dés au lieu d'un
- ◆ 3dés+6 veut dire que l'ennemi tire 3 dés et ajoute 6 à son score d'attaque (et pas à sa force ou à son intellect)
- ◆ X dés, veut dire que si l'on joue à 3, l'ennemi tire 3dés
- ◆ X+1 dés veut dire que si l'on joue à 4 l'ennemi jette 4+1=5 dés
- ◆ Embuscade, il y a autant de monstres que de membres du groupe***. On considère que chaque monstre applique l'effet de sa carte à un membre différent. Si l'effet** implique plusieurs joueurs il n'est appliqué qu'une seule fois.

PRÉCISIONS

- ◆ Si les ennemis combattent en groupe, prenez le niveau le plus fort comme nombre de dés à jeter.
- ◆ Si un pouvoir ennemi permet de lancer 2 ou 3 dés au lieu d'un, ajoutez un ou deux dés au nombre de dés à lancer.
- ◆ Si l'ennemi doit choisir le plus mauvais résultat pour vous lancez 2 dés, prenez le dé des aventuriers parmi ces deux dés et lancez le reste.
- ◆ S'il doit lancer 2 dés et choisir le meilleur résultat, lancez deux fois tous les dés et choisissez le meilleur résultat.
- ◆ Si le monstre active un effet avec un double, lancez d'abord 2 dés, vérifiez la présence ou non du double, puis lancez le reste des dés.
- ◆ En cas d'embuscade il n'y a qu'un seul trophée.

FIN DE TOUR DU JOUEUR

A la fin du tour le personnage actif peut recevoir des objets des montures et de l'or si les autres membres du groupe veulent les lui donner.

Les suivants, les quêtes, les récompenses de quêtes, les sorts et les pions dragons ne peuvent pas être échangés.

CONDITIONS DE VICTOIRE MODIFIÉES.

- ◆ Lorsqu'un groupe arrive sur la couronne de commandement, ils doivent affronter et vaincre le gardien. S'ils y parviennent tous les membres du groupe ont remporté la partie. Le gardien a 4 vies. On ne peut l'attaquer qu'une fois à son tour de jeu. Il ne craint pas les sorts évidemment.
- Si vous utilisez des fins alternatives :
 - ◆ Toutes les règles de victoire du type : « S'il y a plus d'un personnage sur la couronne de commandement, le personnage actif doit d'abord rencontrer ces autres personnages » sont annulées.
 - ◆ Toute créature rencontrée sur la couronne de commandement (Roi dragon, seigneur démoniaque...) applique ses pouvoirs à tout le groupe à tour de rôle. La créature a un nombre de dés égal au nombre de joueurs en début de partie+1.

EXEMPLE

RÈGLES ADDITIONNELLES :

- ♦ Il faut un talisman par personnage pour traverser la vallée de feu.
- ♦ Si pour une raison ou une autre il y a plus de 4 personnages sur une même case, on considère que seul le groupe actif rencontre la case, les autres personnages ne sont pas affectés. Considérez qu'ils sont sur une autre case de la même région quand à l'application d'éventuels effets.
- ♦ Si un personnage tel que la mort, le loup garou ou le prophète devait rencontrer un personnage, seul ce personnage effectuerait la rencontre, que ce soit le joueur actif ou non.
- ♦ En combat les alliés comptent l'ensemble de leur force ou de leur intellect avant de le diviser par deux. Les effets du fléau du dragon par exemple s'appliquent pour un personnage qui n'est pas le personnage actif.
- ♦ Seul le joueur actif peut choisir d'utiliser une capacité pour ne pas prendre l'ennemi vaincu comme trophée (Le ménestrel, la goule... ne peuvent prendre des suivants que lors de leur tour de jeu)
- ♦ Lorsqu'un ennemi est vaincu, la carte niveau est défaussée sous le paquet des niveaux.
- ♦ Le paquet des niveaux n'est jamais mélangé.
- ♦ Les sorts affectant les cartes d'un paquet (sans qu'il soit précisé, aventure sort etc...) affectent le paquet des niveaux.

EXEMPLE DE TOUR

Le groupe :



C'est au Troll de jouer, Le Troll invite la Goule et le Mage à faire équipe. Ces derniers acceptent et le Troll lance le dé.

Ils arrivent dans les ruines.

Il y a une carte dragon des épées sur cette case

Le Troll doit piocher normalement 1 carte car les ruines demandent de compléter les cartes jusqu'à 2. Le groupe est constitué de 3 personnages, il pioche donc 3 cartes (s'il n'y avait pas eu de carte sur la case il en aurait pioché $2 \times 3 = 6$ cartes)



La Troll pioche donc les 3 cartes et révèle un événement, un objet et un lieu.

L'événement est donc traité en premier. Une fois l'événement passé, la carte est défaussée, les autres joueurs ne rejouent donc pas l'événement.

Il faut affronter le monstre.

Le Troll choisit de combattre en groupe. Le Troll a une force 10.

La goule a une force de 8, elle ajoute donc 4 points au Troll, le mage a une force de 5 et ajoute seulement 2 points au Troll.

Le groupe attaque avec une force de $10 + 4 + 2 = 16$. Il lance son dé et fait 4, soit un total de $16 + 4 = 20$.

La créature lance ses dés (4 ici) et obtient 3, 4, 4 et 1 soit un total de $3 + 4 + 4 + 1 = 12$, auquel il ajoute ses 7 de forces soit $12 + 7 = 19$.

Ils remportent le combat. Le Troll prend le dragon et défausse la carte niveau sous le paquet des niveaux.

Ils rencontrent maintenant l'objet. Le Troll a déjà 4 objets et le laisse donc sur le sol, la Goule dont c'est le tour après le Troll choisit de ramasser l'objet.

Enfin ils visitent tous le lieu les uns après les autres. Chacun en applique l'effet.

Le tour se termine, c'est à la goule de jouer.

Notes :

JOUER SANS LES CARTES

Jouer sans les cartes niveau. Les règles sont inchangées, constituez la pile de niveau et les cartes tour complet comme suit :

PRÉPARATION DU JEU

CARTES NIVEAU

Prenez 9 cartes dans le talon du paquet aventure ou d'un deck d'extension non utilisé (nous recommandons cette solution). Vous pouvez piocher ces cartes (la partie sera en général plus difficile) ou bien Prendre les 9 cartes comme donné dans le tableau en fonction du nombre de joueurs.

Ce paquet constitue le paquet des niveaux.

Ces cartes sont dorénavant appelées cartes niveau.

	Chiffre de rencontre des cartes a prendre			
	1	2	3	4
2 joueurs	4	5	1	1
3 joueurs	4	5	4	2
4 joueurs	3	5	5	4
5 joueurs	4	4	5	2
6 joueurs	4	4	6	4

Seule la valeur du chiffre de rencontre nous intéressera. Mélangez le paquet et placez le à part.

Lorsque tout le paquet à été pioché reconstituez le à l'aide de la défausse. Si il n'y a pas les cartes nécessaires il vous faudra en prendre dans la pile événement et re-mélanger cette dernière. Si un personnage possède une capacité ou un objet permettant d'accéder à la défausse c'est ce dernier qui constitue la nouvelle pile de niveau. Il peut ainsi choisir les cartes temporairement écartées de la pile défausse.

MARQUEURS DE TEMPS

Prenez 5 marqueurs (pions dragons, cartes non utilisées, cacahuètes, papier...). Un marqueur sera défaussé à chaque fin de tour complet (c'est à dire un tour de chaque joueur) de jeu. On ne tire pas de carte niveau avant le 5e tour complet de jeu. Placez donc ces marqueurs sur le paquet de niveau.

La sentinelle lance 1 dé mais a une force en fonction du nombre de joueurs en début de partie.

2 joueurs , force 14

3 joueurs ,force 19

4,5 et 6 joueurs, force 24

Le Gardien :

Piochez 3 Cartes , ce seront les cartes du gardien. Chaque tour défaussez la plus ancienne et piochez en une nouvelle. Le gardien n'a ni force ni intellect vous pouvez l'attaquer avec la caractéristique de votre coix. Il a 4 points de vie.

On ne peut l'attaquer qu'une fois par tour.

Il ne craint pas les sorts.

Si vous enlevez son dernier point de vie au gardien vous remportez la partie.

TALISMAN COOPERATIF

PREPARATION DU JEU

CARTES NIVEAU Prenez les cartes nécessaires du paquet de niveau selon le tableau au verso.

Placez les 6 cartes tour complet face visible au sommet de la pile des cartes niveau

CONDITIONS DES VICTOIRE

Toutes les règles de victoire du type : « Sil il y a plus d'un personnage sur la couronne de commandement, le personnage actif doit d'abord rencontrer cet ou ces autres personnages » sont annulées.

Toute créature rencontrée sur la couronne de commandement applique ses pouvoirs à tout le groupe. Mettez la carte Boss sous la créature de fin de partie

RÈGLES ADDITIONNELLES

Sur la case plaine du péril un joueur peut choisir de passer son tour.

Il faut un talisman par personnage pour traverser la vallée de feu.

DÉBUT DU TOUR DU JOUEUR

Si vous êtes le premier joueur retirez une carte Tour Complet Un personnage peut ramasser un objet au début de son tour

MOUVEMENT DES PERSONNAGES.

- pour un destin rejoindre n'importe quelle autre case avec un personnage dans la même région.
- inviter un ou des joueurs de sa case à partir avec lui. Le joueur invité peut refuser. 3 Invités Max.
- lancer le dé et se déplacer normalement.
- Se déplacer dans la région intérieure en groupe.

RENCONTRES EN GROUPE

multiplier le nombre de cartes piochées par le nombre de personnage sur la case

Piochez une carte niveau pour chaque ennemi pioché. Uniquement les ennemis, les lieux et étrangers restant sur la case sont rencontrés par tous.

COMBATS

1)Ajouter la moitié arrondie à l'inférieur de la force ou d'intellect modifiée des partenaires.

Les partenaires peuvent lancer un seul sort

En cas de défaite tous les personnages perdent 1 point de vie et subissent les effets des cartes.

2)répartir les monstres avec un ennemi au minimum pour lui-même Chaque combat est résolu normalement et séparément.

Nombre de cartes niveaux à sélectionner

	1D	1D embuscade	2d	3d	2d+6	4d	3d+6
2 joueurs	8	1	9	2	1	1	0
3 joueurs	8	3	9	7	2	4	1
4 joueurs	6	4	9	9	3	7	2
5 joueurs	8	5	9	10	2	4	1
6 joueurs	8	6	9	11	3	7	2
Total des cartes	6	6	9	11	3	12	3