

TEST EXPLORATION (selon le Niveau de l'Ahuri)

Niveau 1 : Action au choix.

Niveau 2 et + : Lancer 1D6.

Niveau 1 & Repos	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Soin 1 Blessure	1-2 = Repos	1 = Repos	1 = Combat
Guérir Paralysie	3-4 = Combat	2-3 = Combat	2-3-4 = Piège
Chercher 1 Clé	5 = Piège	4-5 = Piège	5-6 = Panique !
Combat	6 = Panique !	6 = Panique !	

Bonus Enseignes



Vie +1



Rapidité +1



Force +1



Chance +1

Discours de Corruption : Défausser 1 Trésor de la valeur la plus élevée.

Succès : Combat annulé, le Barde ne gagne pas de Niveau.

Cri de Reine : Inflige 1 Blessure aux deux combattants.

Succès : Si l'ennemi est vaincu et que la Cartomancienne survit, combat gagné.

Chanson Paillarde : Possibilité d'ignorer la phase Initiative.

Succès : Le pirate a l'initiative au 1er round puis l'ennemi aux rounds suivants.

BARDE



Discours Corruption

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

TRÉSORS EN POCHE

CARTOMANCIENNE



Cri de Reine

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

PIRATE



Chanson paillarde

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

FEUILLE DE COMBAT

Un ennemi vous attaque !

Tapi dans un recoin sombre ou plus simplement surpris en train de piller, un rival belliqueux vous fait face. Triomphez et vous gagnerez un niveau.

VIDEUR



Fouille au corps

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

ESPIONNE



Chaparder

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

CUISTOT



Gnôle

	1	2	3	4	5	6
VIE						
FOR						
RAP						
CHA						

Fouille au corps : Détruit 1 Clé défaussée, mélange toutes vos clés dans le Deck.

Chaparder : Défausse 1 Trésor de la valeur la plus élevée.

Gnôle : Le Cuistot gagne +1 VIE max et +1 RAP max.

Niveaux de Danger

(0, 1, 2 ou 3 cartes Danger)

Ennemi

Ahuri

- Piochez une carte sur le Deck Ennemis puis placez l'Ahuri et son opposant dans leur emplacement.
- Piochez X cartes Danger (X = Niveau de l'Ahuri -1) et placez-les dans la zone des Niveaux Danger. Calculez les bonus Classe et Enseigne des cartes Ennemi et Danger puis placez les compteurs sur les cases Caractéristiques.
- Actions : Jet de Chance pour l'Ahuri. Réalisez la capacité si le Jet est réussi. Faites ensuite le Jet de Chance pour la capacité de l'opposant.
- Initiative : Comparez la Rapidité des deux opposants. Le plus élevé a l'initiative (1D6 en cas d'égalité).
- Rounds : Jet de Force pour chaque combattant à tour de rôle (Initiative en premier). Sur un jet réussi, infligez 1 Blessure à l'adversaire. Enchaînez les Rounds jusqu'à ce que la Vie d'un des combattants tombe à 0.
- Fin du Combat : Si l'Ahuri est assommé il perd son dernier Niveau ajouté et sa Vie passe à 1. Si l'Ennemi est vaincu, l'Ahuri gagne 1 Niveau (voir Gain d'un Niveau).

FEUILLE DE PIEGE

Une embûche se déclenche !

En fouillant à la recherche d'un quelconque objet précieux, vous activez un redoutable traquenard. Triomphez et vous gagnerez un Trésor.

1. Piochez une carte sur le Deck Dangers pour découvrir le type de piège puis placez la carte du personnage et celle du Danger dans la Zone de Danger.
2. Traitez le piège suivant l'Enseigne du Danger.

Panique !
L'Ahuri subit 2 Blessures.
Détruisez un Trésor de votre zone *Trésors en poche*, en choisissant une Clé si possible.



Cœur : Une fléchette empoisonnée vous atteint, pour y survivre faites un **Test de Vie** contre la Valeur du Danger.
Si vous échouez, l'ahuri est paralysé pendant X tours (X = Vie maximum du personnage). Placez le D6 de l'ahuri sur sa carte, sur le chiffre X. Un personnage paralysé ne fait pas de Test d'Exploration. A partir du prochain tour, décomptez 1 point du D6 à la fin de la phase Exploration. Retirez le D6 lorsqu'il arrive à 0, signifiant la fin de la paralysie.



Pique : Le plafond descend soudainement, pour résister à l'écrasement faites un **Test de Force** contre la Valeur du Danger.
Si vous échouez, infligez 1 Blessure à l'ahuri ainsi qu'à un autre personnage de votre choix. Un personnage assommé perd un niveau, si possible.



Carreau : Une trappe s'est ouverte brutalement dans le sol, pour éviter la chute faites un **Test de Rapidité** contre la Valeur du Danger.
Si vous échouez, défaussez X carte(s) du Deck Trésors (X = Niveau de l'Ahuri).



Trèfle : Bonne étoile ou grosse poisse, pour le savoir faites un **Test de Chance** contre la Valeur du Danger.
Si vous échouez, l'ahuri subit la malchance. Placez le D6 de l'ahuri sur sa carte, sur le chiffre 1. Tous ses jets et ses tests de Caractéristiques avec un D6 ont un résultat automatique de 1 (pas lors d'un Test d'Exploration). Retirez le D6 de la carte lorsque la malchance se termine.

Danger

Ahuri

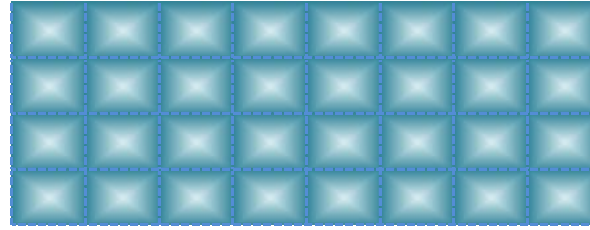
Succès ! Vous avez mis la main sur un fabuleux trésor !

En cas de succès du Test du piège (VIE, FOR, RAP ou CHA), piochez X carte(s) du Deck Trésors (X = Niveau de l'Ahuri). Choisissez-en une et mettez-la dans votre zone *Trésors en poche*. Les autres cartes sont défaussées.

3 Portraits
à découper



32 compteurs de caractéristique à découper



points dans un jeu de 52 cartes

40

36

32

28

24

20

16

12

8

4

220