

3 AHURIS DANS UNE FORTERESSE

Un jeu d'exploration marrant, en solo ou à plusieurs

L'histoire d'un vieux pirate, d'une fausse cartomancienne et d'un apprenti barde égarés dans une forteresse...

Et les voilà à nouveau enfermés ! Le pirate a encore fredonné sa comptine grivoise à la taverne, la cartomancienne a encore escroqué un étranger avec ses fausses prédictions, le barde a encore tenté de soudoyer les soldats pour visiter la Princesse. Nos 3 ahuris se retrouvent dans les cachots de la forteresse. Aidez-les à s'enfuir. Et au passage n'oubliez pas de prendre quelques souvenirs onéreux.

Les 3 ahuris ont un objectif : récupérer un maximum de trésors dans la forteresse. Ils vont devoir batailler dur contre les concurrents errant dans les lieux, triompher des pièges sournois qui pullulent et même vaincre leur propre folie passagère. Le tout sous la pression d'un compte à rebours implacable. S'il atteint 0, c'est la défaite.

Si vous parvenez à cumuler 100 points Trésor et à trouver la sortie, vous gagnez !

Matériel

- ✓ Un paquet standard de 54 cartes (type Poker) pour vous,
- ✓ Un second paquet de cartes standard pour la forteresse,
- ✓ Trois jetons symbolisant vos personnages. Si vous n'en avez pas, on vous fournit des portraits à imprimer (*sympa !*),
- ✓ Des compteurs pour tracer vos caractéristiques et blessures,
- ✓ Quatre dés à 6 faces, communément appelés D6.

Chapitre 1 - Les trucs techniques chiants

Prenez votre paquet de 54 cartes, retirez les Jokers.

Mettez les Valets, Dames et Rois d'un côté : c'est votre Deck "**Niveaux**", celui qui représente vos personnages. Toutes les autres cartes, de valeur 1 à 10, vont dans le Deck "**Trésors**".

Pour le paquet symbolisant l'adversité, séparez de la même manière les figures Valets, Dames et Rois pour constituer le Deck "**Ennemis**" et gardez les autres cartes (1 à 10) pour le Deck "**Dangers**".

Voilà. Vous êtes prêt à commencer.

Quoi ? Vous voulez savoir comment utiliser les cartes ? OK...



Débutons par le plus simple. Le **Deck Trésors** contient les richesses que vous allez piocher tout au long de la partie. La valeur de la carte, de 1 pour un As à 10, représente la valeur en points du trésor.

Lors d'une partie votre unique obsession est d'amasser au moins 100 points de valeur totale dans votre poche. Une somme colossale, convenez-en. Posséder une Collection (4 trésors ayant la même valeur) permet de doubler leur valeur.

Le **Deck Trésors** sert aussi de sablier. A chaque tour une carte est défaussée, car d'autres ahuris paumés dans la forteresse se servent avant vous. Si vous trainez trop il n'y aura bientôt plus aucune source de richesse dans le moindre recoin et vous aurez perdu la partie et votre soirée. Avouez que ce serait idiot de se faire battre par un chronomètre.

Dernier point concernant ce Deck, les As (de valeur 1, donc) sont aussi des Clés qui seront indispensables pour quitter la Forteresse. Sans ce précieux sésame vous ne pourrez terminer votre partie, même avec une fortune en poche.



Le **Deck Niveaux**, celui avec vos quatre Valets, quatre Dames et quatre Rois, vous aide à visualiser l'évolution de vos 3 ahuris. Le Valet est l'apprenti Barde, la Dame est la fausse Cartomancienne, le Roi est le vieux Pirate.

Lorsque la partie commence vous piochez au hasard une carte Valet, une carte Dame et une carte Roi. Ceci détermine les points des caractéristiques de chaque personnage, au niveau 1, en Vie, Force, Rapidité et Chance. Plus tard, lorsqu'un ahuri gagnera en expérience, vous ajouterez une nouvelle carte qui le fera passer au niveau 2. Et ainsi de suite jusqu'au maximum, la crème de la crème, le surpuissant niveau 4 et son ensemble de quatre Valets, ou quatre Dames, ou quatre Rois.

Le Cœur symbolise les points de VIE d'un personnage (*quelle surprise !*), le Pique représente sa FORCE, le Carreau sa RAPIDITE et le Trèfle sa CHANCE. Chaque carte "Niveau" donne automatiquement 1 point dans chacune des caractéristiques. Son Enseigne (Cœur, Pique, Carreau, Trèfle) offre un bonus +1 dans la caractéristique associée. De plus, la Classe d'un personnage (son métier) lui donne un bonus +1 supplémentaire.

- **Vie** (Santé générale, 0 Vie = assommé). Carte de Cœur = +1 VIE.
- **Rapidité** (Vitesse de réaction) : +1 au Barde (Valet). Carreau = +1 RAP.
- **Chance** (Bonne fortune) : +1 à la Cartomancienne (Dame). Trèfle = +1 CHA.
- **Force** (Puissance d'attaque) : +1 au Pirate (Roi). Pique = +1 FOR.

Nous sommes au début de la page 2, il est temps à présent de récapituler ce que vous savez. Voici des exemples de points de caractéristiques par niveau atteint.



BARDE de Niveau 1 (Valet de Carreau) :

Vie=1 (niv. 1)

Force=1 (niv. 1)

Rapidité=3 (niv. 1 + bonus Barde 1 + bonus carte de carreau 1)

Chance=1 (niv. 1)

CARTOMANCIENNE de Niveau 2 (Dame de Cœur +2^e niveau Dame de Pique) :

Vie=3 (niv. 2 + bonus Cœur 1)

Force=3 (niv. 2 + bonus Pique 1)

Rapidité=2 (niv. 2)

Chance=3 (niv. 2 + bonus Cartomancienne 1)



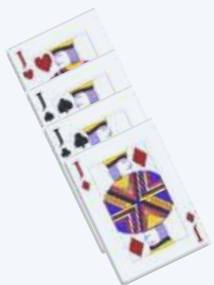
PIRATE de Niveau 3 (Roi de Carreau +2^e niveau Pique +3^e niveau Trèfle) :

Vie=3 (niv. 3)

Force=5 (niv. 3 + bonus Pirate 1 + bonus Pique 1)

Rapidité=4 (niv. 3 + bonus Carreau 1)

Chance=4 (niv. 3 + bonus Trèfle 1)



BARDE de Niveau 4 (les 4 cartes Valet) :

Vie=5 (niv. 4 + bonus Cœur 1)

Force=5 (niv. 4 + bonus Pique 1)

Rapidité=6 (niv. 4 + bonus Barde 1 + bonus Carreau 1)

Chance=5 (niv. 4 + bonus Trèfle 1)

Voyons à présent ce que vous allez affronter, **les Decks adverses de la forteresse.**

Le **Deck Ennemis** porte bien son nom. Il est constitué des Valets, Dames et Rois qui sont respectivement les Videurs, Espionnes et Cuistots que vous affronterez en combat direct.

Les ennemis ont les mêmes caractéristiques que vos propres personnages et bénéficient des mêmes avantages et bonus selon leur Classe et l'Enseigne de la carte.

Cependant le fonctionnement des Niveaux des ennemis est différent de celui des ahuris. Le Niveau d'un ennemi est défini par le nombre de cartes Danger l'accompagnant, dépendant du Niveau de l'Ahuri qui l'affronte.

Notez qu'un Ennemi peut avoir un Niveau 0 (pas de carte Danger associée). Dans ce cas ses caractéristiques sont toutes égales à 1, sauf celles bénéficiant de du bonus d'Enseigne et de Classe (métier).

- **Vie** (0 Vie = vaincu). Carte de Cœur = +1 VIE.
- **Rapidité** : +1 au Videur (Valet). Carreau = +1 RAP.
- **Chance** : +1 à l'Espionne (Dame). Trèfle = +1 CHA.
- **Force** : +1 au Cuistot (Roi). Pique = +1 FOR.

Le **Deck Dangers** (cartes de 1 à 10) sert déterminer le type et la puissance des problèmes que vos ahuris rencontrent.

Si vous tombez sur un ennemi, vous piocherez éventuellement une ou plusieurs cartes Danger qui détermineront son Niveau et ses caractéristiques.

Si vous déclenchez un piège, la valeur et l'Enseigne de la carte Danger vous indiqueront son type et la difficulté pour vous en sortir.

Exemples de points de caractéristiques d'ennemis selon le niveau.

Videur Niveau 0 (Valet de Carreau) :

Vie=1 (niv. 0)

Force=1 (niv. 0)

Rapidité=3 (niv. 0 + bonus Videur 1 + bonus Valet Carreau 1)

Chance=1 (niv. 0)



Videur Niveau 1 (Valet de Carreau + 1er Niveau "4 de Trèfle") :

Vie=1 (niv. 1)

Force=1 (niv. 1)

Rapidité=3 (niv. 1 + bonus Videur 1 + bonus Valet Carreau 1)

Chance=2 (niv. 1 + bonus Niv. Trèfle 1)



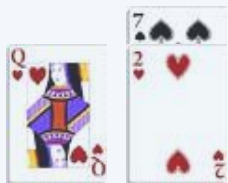
Espionne Niveau 2 (Dame de Cœur + 1er Niv. "2 de Cœur" + 2e Niv. "7 de Pique") :

Vie=4 (niv. 2 + bonus Dame Cœur 1 + bonus niv. Cœur 1)

Force=3 (niv. 2 + bonus niv. Pique 1)

Rapidité=2 (niv. 2)

Chance=3 (niv. 2 + bonus Espionne 1)



Cuistot Niveau 3

(Roi de Carreau + 1er Niv. Pique + 2e Niv. Pique + 3e Niv. Pique) :

Vie=3 (niv. 3)

Force=7 (niv. 3 + bonus Cuistot 1 + bonus niveaux Pique 3)

Rapidité=4 (niv. 3 + bonus Roi Carreau 1)

Chance=3 (niv. 3)



UN TOUR DE JEU

Etape 1 – CHRONO

Défaussez une carte du **Deck Trésors**.

Si vous ne pouvez pas défausser de carte, vous perdez la partie !

Etape 2 – EXPLORATION

Chaque Ahuri doit faire un **Test d'Exploration**, dans l'ordre de Rapidité la plus haute à la plus basse (au choix si égalité).

Un Ahuri de Niveau 1 à le choix de faire un Combat ou se Reposer.

Un Ahuri de Niveau 2 ou plus doit lancer 1D6 et réaliser l'action indiquée par le résultat (Repos, Combat, Piège ou Panique !).

Etape 3 – SORTIE DE FORTERESSE

Si vous possédez au moins 100 points de Trésors dans votre zone Trésors en poche et que vous possédez au moins une Clé, vous quittez la Forteresse.

Vous êtes riche ! La partie est gagnée !

Sinon, effectuez un nouveau tour (allez ! on y croit !)

En résumé, un tour consiste à défausser une carte des Trésors puis effectuer un Test d'Exploration pour chaque Ahuri. Au Niveau 1 un personnage a le choix de l'action qu'il veut entreprendre (Combat ou une des trois actions de Repos). Aux niveaux suivants, vous devez lancer un Dé pour connaître l'action effectuée par l'Ahuri.

L'exploration en deux mots (ou plus)

L'Exploration constitue la partie principale d'une partie. Chaque tour vous allez effectuer un Test d'Exploration pour chaque personnage, test qui dépend du Niveau actuel de chaque Ahuri.

L'ordre dans lequel sont réalisés les tests dépend de la caractéristique Rapidité des personnages. Celui ou celle ayant la plus haute Rapidité passe en premier, puis dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité de Rapidité vous choisissez l'ordre entre les Ahuris concernés.

Un Ahuri de Niveau 1 doit choisir son action du tour parmi quatre possibles : faire un combat, soigner, guérir ou chercher une Clé (plus de détail dans les pages suivantes). Un Ahuri de Niveau 2 ou plus doit lancer un Dé et consulter un tableau qui lui indique son action obligatoire (Repos, Combat, Piège, Panique !).

Les dés : Jets et Tests

Lorsqu'on vous demande de lancer un dé à 6 faces, on écrit 1D6. On peut également vous demander d'ajouter la valeur actuelle d'une caractéristique au résultat d'un jet de dé, qu'on simplifiera comme ceci : Force + 1D6.



Jet de caractéristique :
Lancez 1D6. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur actuelle de la caractéristique, c'est un succès. Sinon, subissez les conséquences de l'échec.

Exemple : Jet de Rapidité.

Rapidité actuelle du personnage : 3. Résultat du D6 : 3.

Le Jet est réussi.

Test de caractéristique :

Comparez la valeur actuelle de la caractéristique + 1D6 à la valeur de la carte Danger. Si le total "Caractéristique + 1D6" est supérieur à la valeur du Danger, c'est un succès. Si le total est égal ou inférieur au Danger, c'est l'échec.



Exemple : Test de Force contre une carte Danger de valeur 6.
Force actuelle du personnage : 2. Résultat du D6 : 3. Total : 5.

Le Test est un échec.

Aïe ! (Subir une Blessure, être assommé, perdre un Niveau)

Vous allez certainement souffrir en parcourant la Forteresse. Les ennemis vous blessent, les pièges vous heurtent, et vous allez même vous faire mal tout seul ! Chaque Blessure subie diminue de 1 point votre total actuel de Vie.

Un Ahuri atteignant 0 Vie est assommé. S'il est au Niveau 2 ou plus, il perd immédiatement la dernière carte Niveau ajoutée au personnage. Les caractéristiques sont recalculées en fonction du nouveau Niveau.

L'Ahuri se réveille au début du tour suivant, avec un seul 1 point de Vie (son total maximum reste inchangé, selon son Niveau actuel).

Un personnage ne peut pas dépasser son maximum de Vie, déterminé par son Niveau actuel, quel que soit les soins dont il bénéficie.

Préparation d'une partie

Imprimez les trois feuilles Personnages, Combats et Pièges. Placez-les sur votre table. Mélangez chaque Deck puis posez vos Decks **Niveaux** et **Trésors** près de vous et les Decks **Ennemis** et **Dangers** dans l'aire de jeu.

Révélez des cartes du **Deck Niveaux** et sélectionnez le premier Valet, la première Dame et le premier Roi piochés comme Barde, Cartomancienne et Pirate de Niveau 1. Les autres cartes révélées sont mélangées dans le Deck.

Calculez les caractéristiques de départ de vos ahuris, selon l'Enseigne de la carte les représentant. Placez les marqueurs sur les chiffres correspondants.

Aire de jeu

Voici une suggestion d'organisation des trois Feuilles imprimées (Personnages, Combats et Pièges), ainsi que les emplacements des différents Decks et cartes en jeu. Vous pouvez organiser l'aire de jeu différemment, comme bon vous semble.

Chapitre 2 - Les règles rigolotes

Pour pimenter le jeu les ahuris et leurs ennemis disposent de **CAPACITÉS** farfelues qu'ils déclenchent au début d'un combat **s'ils réussissent un Jet de Chance**.

Ce Jet est obligatoire, vous ne pouvez rien faire pour l'empêcher, les Ahuris sont têtus.



L'apprenti barde va systématiquement essayer d'acheter son adversaire avant les hostilités. Si son DISCOURS DE CORRUPTION fonctionne, vous défaussez votre Trésor ayant la valeur la plus élevée et le combat n'a pas lieu. Le personnage ne gagne pas de niveau.

Si vous n'avez aucun Trésor, la capacité échoue et le combat continue.



La fausse cartomancienne va toujours tenter de pousser son inimitable CRI DE REINE en préambule d'une bataille. Ce hurlement perçant peut infliger immédiatement 1 Blessure aux deux combattants, ce qui peut arrêter la bataille si au moins un opposant est assommé ou vaincu.



Le vieux pirate, quant à lui, va à chaque fois tâcher d'entamer sa célèbre CHANSON PAILLARDE. S'il parvient à se souvenir des paroles, il bénéficiera automatiquement de l'initiative lors du premier round de l'affrontement, quelle que soit sa Rapidité. Mais ensuite, concentré sur la mélodie, il perd l'initiative pour le reste du combat.

Capacités des ennemis

Vos ennemis ont eux aussi leur spécialité en combat, une Capacité qu'ils effectuent juste après celle de votre personnage, **sur un Jet de Chance réussi**.



Un voleur pratique la FOUILLE AU CORPS. S'il a de la chance, il détruira une Clé dans la défausse puis vous confisquera toutes vos Clés (Mélangez dans le **Deck Trésors** toutes vos Clés en poche).

L'espionne va profiter de votre inattention pour essayer de CHAPARDER un Trésor en votre possession (Défaussez de votre poche un Trésor de la valeur la plus élevée possible).

Le cuistot goûte sa GNOLE, un breuvage fait maison qui a une chance d'augmenter son tonus avant la baston (Ajoutez +1 Vie Max et +1 Rapidité Max au Cuistot, quel que soit son Niveau).

Un résumé s'impose (*encore un !*) avant d'aborder les points de règles les plus lourds. Courage, c'est bientôt fini.

Les personnages et les ennemis bénéficient de bonus de caractéristiques selon l'Enseigne des cartes qui les représentent.



Nos 3 ahuris ont chacun un bonus de Classe dans une des caractéristiques, en plus d'une Capacité unique qu'ils essaient d'utiliser en combat (Jet de Chance).

	BARDE (Valet)	CARTOMANCIENNE (Dame)	PIRATE (Roi)
FORCE			+1
RAPIDITE	+1		
CHANCE		+1	
CAPACITÉ	Discours de Corruption (éviter le combat)	Cri de Reine (1 Blessure générale)	Chanson Paillarde (Initiative Round 1)

Les ennemis ont aussi leurs bonus et Capacité en combat.

	VIDEUR (Valet)	ESPIONNE (Dame)	CUISTOT (Roi)
FORCE			+1
RAPIDITE	+1		
CHANCE		+1	
CAPACITÉ	Fouille au corps (Détruit les Clés)	Chaparder (Vol un Trésor)	Gnôle (+1 Vie, +1 Rapidité)

Petit tableau récap fort utile dans le feu de l'action

	CLASSE	ENSEIGNE
VIE	---	Cœur = +1 Vie
RAPIDITÉ	+1 au Barde et au Voleur	Carreau = +1 Rapidité
CHANCE	+1 à la Cartomancienne et l'Espionne	Trèfle = +1 Chance
FORCE	+1 au Pirate et au Cuistot	Pique = +1 Force

Chapitre 3 - Les choses se compliquent

Exploration

A chaque tour, l'étape 2 (Exploration) est la partie principale du jeu. Les Ahuris vont explorer la forteresse et se confronter à ses nombreux périls.

Dans l'ordre de Rapidité de la plus haute à la plus basse (au choix en cas d'égalité), chaque Ahuri effectue un TEST D'EXPLORATION.

S'il est au Niveau 1, l'Ahuri a le choix entre quatre options : Combat ou Repos (Soigner, Guérir ou Chercher une Clé).

Aux Niveaux 2, 3 ou 4, l'Ahuri doit lancer 1D6 et se reporter au tableau d'exploration pour connaître le résultat.

Tableau du Test d'Exploration

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 une Clé	5 : Piège	4-5 : Piège	5-6 : Panique !
Combat	6 : Panique !	6 : Panique !	

Un Combat va opposer l'Ahuri à un Ennemi. S'il parvient à le vaincre il gagnera un Niveau d'expérience. Si c'est l'Ennemi qui triomphe, l'Ahuri perd un Niveau.

Un Piège est un danger qui se déclenche contre l'Ahuri. S'il passe avec succès le test correspondant au type de piège, l'Ahuri gagne un Trésor. Dans le cas contraire il subit les conséquences terribles du traquenard !

A partir du Niveau 2, le Test d'Exploration peut provoquer la Panique. Pris d'une crise d'angoisse incontrôlable, l'Ahuri se met à courir dans tous les sens et se blesse tout seul ! Il égare aussi définitivement un trésor.

Défausser et Détruire

Le concept de défausse et de destruction est primordial. Une carte défaussée va dans la défausse (*sans blague ?!*), tandis qu'une carte détruite est retirée de la partie et ne peut plus être utilisée jusqu'au prochain jeu.

Ne déchirez pas les cartes détruites, nous ne voulons pas que vous vous ruiniez en achat de paquets de rechange. Placez simplement la carte détruite en dehors de l'aire de jeu. Elle n'est plus utilisable jusqu'à ce que la partie soit finie.

Repos dans la Forteresse

Le Repos peut être effectué par un Ahuri de Niveau 1 ou lorsqu'un Test d'Exploration l'autorise, aux Niveaux 2 ou 3.

Lorsqu'un Ahuri se repose, vous avez le choix entre trois options. Vous ne pouvez réaliser qu'une seule des options comme action de l'Ahuri pour son tour.

- Soigner : L'Ahuri peut regagner 1 Point de VIE ou faire regagner 1 Point de VIE à un autre personnage. Pour cela on déplace le compteur de VIE d'une case vers la droite. Rappel : on ne peut pas dépasser le maximum actuel du personnage, déterminé par son Niveau.
- Guérir : L'Ahuri peut guérir la Paralysie ou la Malchance d'un autre Ahuri. On retire le Dé de la carte (un personnage qui était paralysé peut immédiatement effectuer son tour). Attention ! Un personnage ne peut pas se guérir lui-même.
- Chercher une Clé : L'Ahuri prend une Clé de son choix se trouvant dans la défausse et la met dans sa zone *Trésors en poche*.

Terminer la partie

Votre objectif est de collecter des trésors, ce qui ne peut se faire qu'en affrontant les pièges. Une fois que vous aurez amassé une valeur minimum de 100 points Trésor, la partie est (presque) gagnée. Il vous reste à remplir une dernière condition : posséder une Clé pour vous échapper de la Forteresse, pendant l'étape 3 du tour.

Les Clés sont des trésors spéciaux, les cartes As. Chaque As gagné par un Ahuri vaut 1 point Trésor et représente une Clé. Pour sortir de la Forteresse vous devez avoir au moins une Clé parmi vos trésors gagnés, en plus des 100 points Trésor requis.

Les Dangers : Combat, Piège ou Panique !

PANIQUE ! Fuyez, pauvre fou !

Vous faites une crise d'angoisse subite, une envie de fuir vous saisit et vous commencez à courir au hasard en hurlant et en vous cognant partout.

1. L'Ahuri subit **2 Blessures**. S'il est assommé le personnage perd un Niveau.
2. **Détruisez** un Trésor de votre zone *Trésors en poche*, en choisissant en priorité une Clé si possible. Une carte détruite est mise hors du jeu.

COMBAT : un ennemi vous attaque !

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

1. Piochez une carte sur le **Deck Ennemis** pour découvrir le type d'opposant puis placez la carte du personnage et son opposant dans la Zone de Danger.

2. Selon le niveau de l'Ahuri, piochez X cartes du **Deck Dangers** selon le tableau ci-dessous et placez-les dans la zone des Niveaux Danger.

Notez qu'un Ahuri de Niveau 1 n'effectue pas cette étape.

Ahuri Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
0 Danger	1 Danger	2 Dangers	3 Dangers

Calculez les bonus donnés par la Classe et les Enseignes des cartes Ennemi et Danger puis placez les compteurs sur les caractéristiques de l'opposant sur la Feuille des Combats. Rappel : un Ennemi avec 0 Danger a des caractéristiques de base à 1 point, plus ses deux bonus Classe et Enseigne de la carte.

3. **Capacités** : faites un **Jet de Chance** pour votre personnage. Réalisez la Capacité si le Jet est réussi. Faites ensuite le Jet de Chance pour la Capacité de l'opposant.

4. **Initiative** : **Comparez la Rapidité** des deux opposants. Le plus élevé a l'initiative. En cas d'égalité, +1D6 à chaque Rapidité.

5. **Rounds** : Faites un **Jet de Force** pour chaque combattant, à tour de rôle en commençant par celui ayant l'initiative. Sur un jet réussi, infligez 1 Blessure à l'adversaire. 1 Blessure retire 1 point de Vie, déplacez le compteur Vie d'une case. Enchaînez les Rounds jusqu'à ce que la Vie d'un des combattants tombe à 0.

6. **Fin du Combat** : Avez-vous vaincu ou perdu ?

- Ahuri assommé : L'Ahuri perd 1 niveau s'il y en avait 2 ou plus (mettez le dernier Niveau ajouté sous le **Deck Niveaux**, face cachée).
- Ennemi vaincu : L'Ahuri gagne 1 niveau (sauf si déjà au Niveau 4). Piochez une carte du **Deck Niveaux** jusqu'à obtenir la même Classe et ajoutez-la sous le niveau précédent. Mélangez les autres cartes révélées au **Deck Niveaux**.





N'oubliez pas de recalculer vos caractéristiques !

PIÈGE : une embûche se déclenche !

En fouillant la salle à la recherche d'un quelconque objet précieux, vous activez malgré vous 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 selon l'Enseigne de la carte Danger :

- **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). Un personnage paralysé ne fait pas de test d'exploration. Placez le D6 de l'Ahuri sur sa carte, sur le chiffre X . 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. Rappel : Un Ahuri 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 tests de caractéristiques ont un résultat automatique de 1 (ne concerne pas le Test d'Exploration). La Malchance se termine dès que l'Ahuri est guéri (Action Guérir d'un autre Ahuri en Repos).

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

En cas de succès du Test du piège (VIE, FOR, RAP ou CHA), effectuez cette action immédiatement :

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 sont défaussées.

Chapitre 4 - Définitions et Concepts

Ahuris (vos personnages)

Les trois héroïnes et héros qui parcourent la Forteresse, contrôlés par vous. Ils sont représentés par les cartes Valets, Dames et Rois du [Deck Niveaux](#). Chaque partie débute avec un Barde, une Cartomancienne et un Pirate (une carte chaque). Un Ahuri possède quatre caractéristiques et peut gagner (ou perdre) des Niveaux.

Assommé

Un Ahuri est assommé lorsque sa VIE atteint zéro, généralement pendant un Combat, en échouant face à un Piège ou en paniquant. Le personnage termine immédiatement son tour puis perd sa dernière carte Niveau ajoutée s'il était Niveau 2 ou plus. Cela modifie ses Caractéristiques selon la carte Niveau retirée. Enfin, l'Ahuri regagne 1 point de Vie.

Blessure

Chaque Blessure subie diminue de 1 la valeur actuelle de VIE de la cible. Si un Ahuri atteint 0 Vie il est assommé. Si un ennemi atteint 0 Vie il est vaincu.

Capacités (personnages et ennemis en combat)

Les Capacités sont déclenchées sur un Jet de Chance *réussi* en combat.

[Discours de Corruption](#) (Barde) : Le joueur doit se défausser de son Trésor de valeur la plus élevée et le combat est évité (le Barde ne gagne pas de Niveau). Si le joueur n'a aucun Trésor en poche, cette capacité échoue automatiquement et le combat se déroule normalement.

[Cri de Reine](#) (Cartomancienne) : Inflige 1 Blessure aux deux combattants.

Si la Cartomancienne est assommée elle perd un Niveau, si possible.

Si l'ennemi est vaincu et que la Cartomancienne survit, traitez le combat comme gagné (gain de Niveau).

Si les deux combattants sont vaincus par le cri, le personnage regagne 1 point de vie et son Niveau est inchangé. Le combat est terminé.

[Chanson Paillarde](#) (Pirate) : Ignorez la phase Initiative en combat. Le pirate a l'initiative lors du premier round puis son ennemi pour tous les rounds suivants.

[Fouille au Corps](#) (Videur) : Une Clé en défausse est détruite et toutes vos Clés en poche sont mélangées dans le Deck Trésors.

[Chaparder](#) (Espionne) : Le joueur défausse 1 Trésor de sa zone *Trésors en poche*, de la valeur la plus élevée possible.

[Gnôle](#) (Cuistot) : Le cuistot gagne immédiatement +1 Vie max et +1 Rapidité max.

Caractéristique

Chaque personnage (Ahuri ou Ennemi) possède 4 Caractéristiques : Vie, Force, Rapidité et Chance. La valeur maximale de chaque caractéristique dépend du Niveau actuel d'un personnage, selon l'Enseigne, le Niveau atteint et la Classe des cartes associées.

Pour un personnage de Niveau 4, le maximum dans sa caractéristique de Classe est de 6. Les autres caractéristiques sont à 5 maximum (quatre cartes Niveau + le bonus de l'Enseigne).

Chercher une Clé (voir Repos)

Collection de Trésors (voir Trésor)

Combat

Un Combat peut être déclenché volontairement par un personnage de Niveau 1 ou déclenché obligatoirement par un Test d'Exploration. L'Ahuri affronte un Ennemi pioché depuis le [Deck Ennemis](#).

Clés (cartes As)

Les cartes As sont à la fois des Trésors de valeur 1 et des Clés. Vous devez posséder au moins une Clé dans votre zone *Trésors en poche* pour terminer une partie avec succès. L'autre condition est d'avoir au moins 100 points de Trésors.



Une Clé peut être détruite lors de l'action *Panique !* ou par la Capacité *Fouille au corps* du Videur. Si les quatre Clés sont détruites au cours du jeu, la partie est immédiatement perdue.

Danger

Le [Deck Dangers](#) est constitué des cartes de 1 à 10. Chaque carte représente un type et un niveau de Danger avec son Enseigne et sa valeur s'il est utilisé pour un Piège ou est un Niveau d'un Ennemi s'il est utilisé lors d'un Combat.

Decks et Défausses (Que faire lorsqu'un Deck est vide ?)

Chacun des quatre types de Decks possède sa propre pile de défausse, à côté du paquet. On place les cartes défaussées faces visibles.

Lorsqu'ils sont vides les Decks [Niveaux](#), [Ennemis](#) et [Dangers](#) sont reconstitués en mélangeant leur défausse respective.

Si le [Deck Trésors](#) est vide au moment d'y piocher une carte, la partie s'arrête et vous avez perdu !

Une carte détruite ne va pas dans sa défausse mais est retirée de la partie.

Défausser (Défausses des Decks)

Action de déplacer une carte dans la défausse correspondant à son type (Niveaux, Ennemis, Dangers ou Trésors). Une carte défaussée est toujours mise face visible. Les défausses sont consultables à tout moment.

Détruire

Action de retirer une carte de la partie. Cette carte est mise hors du jeu, face visible, et n'est plus utilisable jusqu'à la prochaine partie (mais reste consultable à tout moment).

Notez que si les quatre cartes As sont détruites, la partie est immédiatement perdue car les Ahuris ne peuvent plus sortir de la Forteresse.

Ennemis (vos adversaires)

Les ennemis sont les personnages que vos Ahuris affrontent en Combat. Il s'agit du Videur, de l'Espionne et du Cuistot. Un ennemi possède quatre caractéristiques et son Niveau est déterminé par les cartes Dangers associées (entre 0 et 3).

Exploration (Test d'Exploration)

L'Exploration constitue la phase principale d'un tour de jeu. Un Ahuri de Niveau 2 ou plus doit obligatoirement effectuer un Test d'Exploration pour déterminer quelle action il entreprend, selon le résultat de son lancer de Dé.

Si le Test indique un résultat impossible à effectuer (Repos alors que l'Ahuri ne peut pas soigner, guérir ou chercher une Clé), ce personnage passe son tour sans rien faire.

Gagner la partie

Avoir au moins 100 points de Trésors dans sa zone Trésors en poche et au moins une Clé (carte As).

Guérir / Guérison (voir Repos)

Jet de caractéristique

Consiste à lancer 1D6 puis comparer le résultat à la valeur actuelle de la Caractéristique afin de déterminer si le Jet est un succès ou un échec.

Malchance

Effet d'un Piège avec une carte Danger de Trèfle. Si le Test échoue, l'Ahuri devient malchanceux et place sur sa carte son D6 sur le chiffre 1. Il obtient toujours un 1 s'il doit lancer 1D6 (sauf pour le Test d'Exploration).

Niveau (placement des cartes Niveau, gain et perte de niveau)

Un personnage représenté par une seule carte est au Niveau 1. Ses caractéristiques sont à 1, plus le bonus inhérent à sa Classe et le bonus donné par l'Enseigne de sa carte. Placez les compteurs de caractéristiques sur les cases correspondantes.

Un Barde de Niveau 1 aura toujours un minimum de 2 en Rapidité.

Si sa carte est le Valet de Carreau, le bonus de +1 Rapidité s'applique.

Son total de Rapidité est donc de 3, son maximum à ce niveau.

Chaque nouvelle carte Niveau acquise par un Ahuri est placée sous la carte du personnage, après celles déjà gagnées. Vous devez légèrement décaler les cartes de façon à toujours voir l'Enseigne du Niveau (pour pouvoir calculer les bonus de caractéristiques).

Lorsqu'un Ahuri perd un Niveau (après avoir été assommé), vous devez retirer la dernière carte Niveau ajoutée et la mettre sous le **Deck Niveaux**. N'oubliez pas de recalculer les caractéristiques selon le nouveau Niveau. L'Ahuri gagne 1 point de Vie après avoir été assommé, sa Vie maximum dépend toujours de son Niveau actuel.

Le Niveau d'un ennemi est représenté par le nombre de cartes "Danger" associées. Contrairement aux ahuris, la carte représentant l'ennemi n'est pas un Niveau.

Un ennemi sans carte Danger est donc de Niveau 0 mais toutes ses caractéristiques sont à 1 point, auxquels sont ajoutés les bonus de Classe et d'Enseigne de la carte Ennemi.

Un ennemi de Niveau 1 est représenté par sa carte Valet, Dame ou Roi et une carte "Danger" (deux cartes Danger pour le Niveau 2, trois pour le Niveau 3).

Pièges

Il existe quatre catégories de Pièges, déterminés par l'Enseigne de la carte Danger piochée. La valeur de la carte est utilisée lors du Test correspondant au type du Piège. Un Test passé avec succès permet à l'Ahuri de piocher un nombre de cartes *Trésor* équivalent à son Niveau et de placer une de ces cartes en poche.

Enseigne du Danger	Type du Test	Malus en cas d'échec du Test
Cœur	Vie	Paralyse
Pique	Force	Blessures
Carreau	Rapidité	Défausse de Trésors
Trèfle	Chance	Malchance

Panique !

La Panique est déclenchée obligatoirement lors d'un Test d'Exploration dont le résultat est 6 (Ahuri de Niveau 2 ou 3) ou 5 ou 6 (Ahuri de Niveau 4). L'effet immédiat est la perte de 2 points de Vie et la destruction d'un Trésor en poche (Clé en priorité).

Paralysie

Effet d'un Piège avec une carte Danger de Cœur. Si le Test échoue, l'Ahuri ne peut plus effectuer de Test d'Exploration pendant un nombre de Tours égal à sa Vie maximale, selon son Niveau.

La Paralysie peut être guérie lors de l'action Repos d'un autre Ahuri.

Perdre la partie

Ne pas pouvoir piocher de carte Trésor à l'étape Chrono (Deck vide).

Avoir les 4 cartes Clés détruites (sortie impossible) par l'action Panique !

Repos (Soin de Blessure, Guérison de Paralysie/Malchance et Chercher une Clé)

L'action Repos permet de réaliser une (et une seule) des options parmi Soins, Guérir et Chercher une Clé. Au Niveau 1 un personnage peut choisir entre une option de Repos ou le Combat. Aux Niveaux 2 et 3, l'action Repos est déclenchée si le résultat du lancer de Dé est 1 ou 2 (Niveau 2) ou 1 (Niveau 3).

Il est possible qu'une action Repos imposée ne puisse pas être effectuée (pas de soin à faire, pas de paralysie ou malchance et pas de clé à trouver). Dans ce cas le tour de l'Ahuri est tout simplement passé à ne rien faire !

Rappelez-vous qu'une Clé qui a été détruite est hors du jeu, vous ne pouvez plus la récupérer en cherchant une clé.

Résultat automatique des Jets ou Tests de caractéristique

Un personnage avec un 6 dans une caractéristique ne rate jamais un JET pour cette Caractéristique, le D6 ne pouvant pas dépasser cette limite ! C'est donc un succès automatique.

Lors d'un TEST avec une caractéristique à 6 (où on ajoute 1D6), le total minimum est de 7 (6 + 1 au dé). Si la valeur de Danger est de 6 ou moins, le Test est inutile, c'est un succès automatique.

Selon le même principe, un Test avec une caractéristique à 1 ne peut obtenir que 7 au maximum (1 + 6 au dé). Si la valeur du Danger est de 7 ou plus, le Test est automatiquement un échec.

Soin / Soigner (voir Repos)**Test de caractéristique**

Consiste à lancer 1D6 et ajouter le résultat à la valeur actuelle de la caractéristique indiquée. On compare ensuite le total à la valeur de la carte Danger piochée afin de déterminer si le Test est un succès ou un échec.

Trésor et Collection

Le **Deck Trésors** est constitué des cartes de 1 à 10. Chaque carte représente un Trésor dont la valeur est égale à son chiffre. L'objectif d'une partie est d'amasser dans sa zone *Trésors en poche* un nombre de points Trésors d'au moins 100. Les quatre cartes As sont des Trésors valant 1 point et sont aussi des Clés.

Une Collection de Trésors correspond au fait d'avoir quatre cartes Trésor de même valeur dans sa zone *Trésors en poche*. Ceci double la valeur de chacune de ces cartes, tant que vous possédez la Collection.

Exemple : Vous avez le 4 de Cœur, le 4 de Carreau, le 4 de Pique et le 4 de Trèfle en poche. La valeur totale de cette Collection est de 32 points Trésors (16 x 2).

Chapitre 5 – Modes de jeu à plusieurs (c'est meilleur)

Dans la version solo, vous contrôlez trois ahuris contre une forteresse aléatoire. Il est aussi possible de jouer à plusieurs, en compétition ou en coopération.

Duo

Un joueur contrôle les 3 ahuris, l'autre s'occupe de la Forteresse. Ce dernier gère tous les jets de D6 attribués à la Forteresse, comme ceux des ennemis en combat. Dès qu'une règle de jeu indique qu'il faut piocher des cartes sur le **Deck Dangers**, le joueur Forteresse pioche une carte de plus et sélectionne celle(s) qu'il souhaite utiliser. La carte non retenue retourne sur le **Deck Dangers**.

Par exemple pour un Danger Niveau 2, il pioche trois cartes Danger, en choisit deux et remet la troisième sur le Deck.

Trio (Coopération ou Compétition)

Une partie à trois est identique au mode solo, mais chaque joueur contrôle un ahuri. L'ordre de jeu dans un tour est défini par la Rapidité des personnages, celui ayant la plus élevée joue en premier, puis le suivant. En cas d'égalité ajoutez +1D6.

Vous pouvez décider de jouer en coopération, chacun choisi l'ahuri qu'il souhaite incarner en début de partie. Les trois Classes (Pirate, Barde et Cartomancienne) doivent être représentées. Chacun possède sa propre Feuille de Personnage.

Le but des joueurs est d'avoir collectivement 100 pts de Trésors et qu'ils parviennent à sortir avec au moins une Clé dans une zone *Trésors en poche*.

Pour le jeu en compétition, les joueurs choisissent au hasard la Classe de leur ahuri, par un jet de D6 (1-2 : barde, 3-4 : cartomancienne, 5-6 : pirate). Les trois Classes doivent être représentées, si un rôle est déjà attribué, relancez le D6. Chacun possède sa propre Feuille de Personnage.

Le but de chaque joueur est de sortir de la Forteresse (défausser une Clé qu'on possède) avec le plus de Trésors en poche. Lorsqu'un personnage défausse sa Clé il calcule son total de points Trésors puis arrête de jouer. La partie est terminée quand tous les Ahuris sont sortis ou que le **Deck Trésors** est vide.

Lorsqu'un ahuri déclenche un Combat, il peut attaquer un autre personnage s'il défausse son Trésor de plus **faible** valeur. Le personnage attaqué est considéré comme l'ennemi, il déclenche sa Capacité en combat après l'attaquant.

Quatuor

Mixer les règles des modes Duo et Trio, le 4^e joueur s'occupe de la forteresse.

Exemple d'un tour de jeu

Le tour débute par l'étape 1, durant laquelle vous défaussez la carte sur votre Deck Trésors, un 4 de Carreau.

Lors de la seconde étape vous comparez l'initiative de vos trois Ahuris. La Cartomancienne Niveau 1 a une Rapidité de 1, le Barde (Niveau 1) a 3 en Rapidité et le Pirate (Niveau 2) également. Vous choisissez de commencer par le Barde. Comme il est au Niveau 1, vous décidez d'effectuer un Combat.

Votre Barde (Valet de carreau) possède les statistiques suivantes : VIE=1, FOR=1, RAP=3, CHA=1. Vous piochez une Dame de Cœur sur le Deck Ennemis et placez l'Espionne et le Barde dans la zone de Danger. Vous ne piochez pas de carte du Deck Dangers, car votre Barde est Niveau 1. Vous mettez donc les marqueurs de caractéristiques de l'Espionne comme suit : VIE=2, FOR=1, RAP=1, CHA=2.

Le Jet de Chance de votre Barde donne un 2, c'est un échec. Celui pour l'Espionne est aussi un 2, ce qui est un succès pour elle. Vous défaussez votre Trésor de la valeur la plus forte, un 5 de Trèfle.

Votre Barde a l'Initiative (RAP=3), il donne le premier coup. Son Jet de Force est un 1, ce succès inflige 1 Blessure à l'Espionne (VIE actuelle=1). Elle rate son Jet de Force (6), vous ratez le vôtre (4), elle réussit (1) et votre Barde prend 1 Blessure (VIE actuelle=0). Le Barde est assommé. Comme il est déjà au Niveau 1 il ne perd pas de Niveau et sa Vie actuelle est de 1 point.

Le Pirate Niveau 2 (Roi de carreau et 2^e Niveau Pique) à ses stats : VIE=2 (Vie actuelle = 1), FOR=4, RAP=3, CHA=2. Son Test d'Exploration sur 1D6 déclenche un Piège avec un résultat de 5 au Dé. Il pioche une carte Danger, un 6 de Cœur, ce qui l'oblige à faire un Test de Vie contre une fléchette empoisonnée. Son Test est un échec car il obtient 4 avec 1D6 (Vie de 1 + 4 = 5). Le Pirate est paralysé, vous placez sur sa carte son D6 sur 2 (VIE max du Pirate). Il ne pourra plus agir pendant les deux prochains tours.

Pour la Cartomancienne vous choisissez le Repos car elle est Niveau 1. Elle effectue l'action de Guérison, ce qui permet de retirer la Paralysie du Pirate (le Dé est enlevé de sa carte).

Les Tests d'Exploration sont terminés. Lors de l'étape 3 vous contrôlez la valeur totale des Trésors possédés par vos personnages. Vous avez actuellement 15 points, vous continuez la partie avec un nouveau tour...