

INTRODUCTION ET VUE D'ENSEMBLE

Champions of Hara est un jeu de plateau d'aventure à épisodes dans lequel de 1 à 4 joueurs font la course pour protéger un paradis mourant. Dans le mode *Versus*, les joueurs s'affrontent pour contenir le *Conflux*, un noyau d'énergie instable. Les joueurs collectent cette énergie en vainquant des Monstres, en fermant des *Rifts* (failles) et en explorant les différents mondes de Hara.

Lorsque les joueurs obtiennent les trois types d'énergie, ils débloquent de nouvelles capacités pour les aider dans leur quête. Le premier joueur à remplir les trois barres d'énergie et à retourner au Dojo sacré scelle le *Conflux* et obtient un souhait pour façonner l'avenir de Hara. En mode coopératif, les joueurs travaillent ensemble en battant de puissants champions corrompus et en relevant des défis basés sur des scénarios.

Champions of Hara propose deux modes de jeu distincts : *Versus Arena* (joueur contre joueur) et Scénarios (en coopération). Il est recommandé aux nouveaux joueurs d'apprendre le jeu avec la version d'introduction du *Versus Arena*.

Le *Versus Arena* et les scénarios sont tous autonomes. Les scénarios peuvent être joués dans n'importe quel ordre, certains sont faits pour le solo uniquement.

Les joueurs peuvent également choisir de suivre un arc narratif, qui consiste à jouer un *Versus Arena* suivi de l'un des deux scénarios correspondant au personnage gagnant.

VERSUS ARENA

Mode de jeu standard Joueur contre Joueur où les concurrents s'affrontent dans une course pour être le premier à réunir 10 de chacun des trois types d'énergie. Le premier à atteindre une énergie maximale rouge, bleue et verte, puis de retour au Dojo est sacré champion !

SCENARIOS

Le jeu de base contient 18 Scénarios. Chaque personnage a trois scénarios associés à son histoire personnelle, dont un en solo. Les scénarios multi-joueurs sont généralement coopératifs et impliquent d'affronter l'un des puissants méchants corrompus. Certains scénarios obligent à faire des équipes pour le combat Joueur contre Joueur.

ARC NARRATIF

Lorsqu'un joueur gagne en mode *Versus Arena*, son personnage est couronné Champion de Hara et se voit offrir un souhait par les intendants de Hara. Les options de souhaits correspondent chacune à un scénario différent. Bien que les Scénarios soient autonomes et puissent être joués dans n'importe quel ordre, les joueurs sont encouragés à suivre un Arc Narratif. Ils commencent par un match en arène pour déterminer un champion. Le champion aura alors le choix entre deux scénarios liés à l'histoire de son personnage. C'est la façon recommandée de faire l'expérience des Champions de Hara mais les joueurs sont libres de choisir et de jouer les modes de jeu qu'ils souhaitent.

MISE EN PLACE



Figure 01

A) Placez la tuile *DOJO* au centre de l'aire de jeu et les 6 tuiles *WORLD* (Monde) autour en faisant correspondre les symboles d'énergies colorés. Par défaut chaque tuile *World* avoir ses espaces N°1 et N°2 adjacents au Dojo (certains scénarios spécifient une configuration différente).

Lors de vos premières parties il est recommandé d'utiliser la face sombre des tuiles *World*.

B) L'espace central de la tuile *Dojo*, référencé par les effets et les règles comme « THE DOJO », est l'endroit où les joueurs commencent chaque partie (sauf indication contraire). Si un effet indique de déplacer ou changer l'orientation du Dojo, il s'agit de la tuile complète. L'espace « The Dojo » est votre base, les Monstres ne peuvent vous faire de dégâts ici. Cependant les joueurs peuvent s'attaquer entre eux et les *Corrupted* (Corrompus) y font aussi leurs dégâts. Les joueurs peuvent s'y soigner (gain de 3 points de Santé/Esprit) mais sans dépasser leur maximum de 10. Un joueur vaincu renaît (*respawn*) dans *The Dojo*.

The Dojo est l'espace où les joueurs doivent retourner pour gagner en mode *Versus Arena*.

Suivi du temps : Le jeu se déroule en une séquence de Jours, commençant le jour 1 et se terminant le jour 6 (ou avant). Chaque jour comporte 2 tours - Aube (*Dawn*) et Crépuscule (*Dusk*). Au début de chaque nouveau tour, placez le marqueur Jour sur la case correspondante du compteur de Jour du Dojo (Aube du Jour 1 à la mise en place).



C) Les paquets *MONDE* contiennent des cartes *Monstres* et *Événements* avec des dos distincts. Chaque paquet contient 16 cartes : 9 monstres et 7 Événements.

Commencez le jeu en sélectionnant au hasard 2 Événements de chaque paquet *Monde* à retirer, puis remplacez-les dans la boîte (de sorte qu'il ne reste que 5 cartes Événement par paquet). Mélangez chaque paquet et placez-les sur l'espace central de leur tuile Monde correspondante.

Une carte *Monstre* est mise en jeu face visible, un Événement face cachée. Sauf effet spécifique (ex : mot-clé *Aggressive*), un perso peut traverser une carte *Monstre* sans interagir avec. Un Événement est activé et résolu dès qu'un perso se trouve sur son espace (par un mouvement, un transport ou autre effet). Ceci stoppe le perso (points *Mouvement* perdus). Si ce n'est pas son tour, il activera et résoudra l'événement à son prochain tour.

D) Les paquets *OBJET*, *DUSK* (Crépuscule) et *WORLD SHIFT* (Evolution du Monde) sont placés sur le côté de l'aire de jeu.

Mélangez les paquets *Dusk* et *World Shift* mais ne mélangez pas le paquet *Objet* (il doit rester classé dans l'ordre numérique).

E) Choisissez le **PERSONNAGE** que vous voulez incarner parmi les 6 disponibles (jeu de base). Prenez les éléments suivants.

1. Carte **PERSO** : liste la Santé et l'Esprit de départ, le type de ressource utilisé, le fonctionnement des mots-clés, l'énergie principale et le texte de présentation du perso.

2. Carte **PORTRAIT** : image du personnage, à placer sur la carte **RESSOURCE**.

3. - Carte **RESSOURCE** : permet de suivre le nombre de Ressource disponible, en déplaçant la carte Portrait dessus pour faire correspondre le chiffre actuel.

4. Quatre Cartes de **CAPACITÉ DE BASE** : Chaque personnage dispose de 4 cartes de Capacités en début de partie. Ce sont les cartes marquées avec les coins jaunes.

5. Cartes **CAPACITÉ AVANCÉE** : Paquet des autres cartes Capacité, qui seront acquises en cours de jeu grâce à l'énergie gagnée par le personnage.

6. **FIGURINE** : Représente physiquement le personnage sur les tuiles Dojo et Monde.



F) **PLATEAU JOUEUR**. Il permet de suivre les niveaux actuels en Santé (*Health*), Esprit (*Spirit*) et les trois types d'énergies Bleue, Rouge et Verte.

La carte *PERSO* indique la Santé et l'Esprit de départ du personnage. Les trois jauges Énergie sont à 0. On ne peut jamais dépasser le maximum de 10 points.

La valeur 5 des jauges Énergies est un seuil (*Threshold*). Quand un personnage atteint un seuil, il choisit une carte de la couleur correspondante dans son paquet *Capacités Avancées* et l'ajoute à sa main. Il s'agit d'une **Montée de Niveau** (*Level up*) ayant lieu à la fin du tour.

Si la Montée de Niveau a lieu en dehors du tour du personnage, il/elle gagne immédiatement sa carte supplémentaire. On ne regagne pas une 2^e carte en repassant une 2^e fois un seuil. Il est possible d'acquérir une carte du paquet *Capacités Avancées* en terminant un scénario.

La valeur 10 des jauges Énergie est le maximum possible pour un personnage. La première fois qu'un personnage atteint la valeur 10 dans sa couleur principale (indiquée sur sa carte *Perso*), il/elle peut prendre sa carte **Ultime** (*Ultimate*) de son paquet *Capacités Avancées*. Cette carte est remise dans le paquet après chaque utilisation.

Si le personnage a déjà sa carte *Ultimate* en main et en gagne une, il/elle ne gagne rien sauf si elle/il a déverrouillé sa carte *Ultimate Alternative* (p. 10, *Récompenses de progression*).

On obtient la carte *Ultimate* lorsqu'un effet le permet (Événement, Scénario, Objet, etc.) ou automatiquement au début du Crépuscule (*Dusk*) du Jour N°3 ou la première fois que le personnage atteint 10 Énergies dans sa couleur principale.

Les trois types d'énergies (Bleue, Rouge, Verte) sont obtenus comme récompense en vainquant des *Monstres*, en refermant des *Rifts* (failles) ou en complétant des Événements (*Events*). Chaque carte indique le montant et le type d'énergie gagnée.



Lorsque vous gagnez de l'énergie, déplacez le marqueur sur la piste correspondante de votre plateau *Joueur*. Si vous gagnez de l'énergie Or (jaune), il s'agit de la couleur joker, elle peut remplacer n'importe laquelle des 3 couleurs de votre choix (chaque point Or peut être converti en une couleur différente).

G) **Zone INVENTAIRE** : contient les Objets acquis pendant la partie.

Par défaut chaque personnage commence le jeu avec 1 carte *Dreamstone* (Pierrêve).

H) Carte **ORDRE DU TOUR** : détermine quand le personnage fait son tour. En début de partie on choisit aléatoirement le perso qui prend la carte *Ordre du Tour* N°1, ensuite on distribue dans le sens horaire. Chaque carte offre un bonus utilisable une fois par Jour (pas de coût). Ces cartes tournent entre les joueurs au début de chaque nouvelle Aube, dans le sens horaire inverse (*le premier joueur devient donc le deuxième du prochain tour*).

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie se déroule sur une série de jours. Chaque Jour est divisé en deux séquences - Aube (*Dawn*) puis Crépuscule (*Dusk*). Chaque séquence consiste en un tour par joueur. Le jeu commence à l'Aube du jour 1 et se termine au plus tard au Crépuscule du jour 6.

Le marqueur Jour permet de suivre l'alternance Aube/ Crépuscule et l'avancement des jours, sur la piste autour du Dojo de la tuile *Dojo*. Une manche (*Round*) est un cycle enchainant Aube et Crépuscule puis Evolution du Monde (*World Shift*). Dans un scénario coopératif, une étape est ajoutée après le Crépuscule : le Tour des Corrompus (*Corrupted turn*).

AUBE

Au début de la phase *Aube*, les joueurs passent leur carte *Ordre du Tour* à leur voisin(e) de droite (sens horaire contraire).

On attribue la carte du dessus de chaque paquet *Monde* à son espace correspondant au numéro du jour actuel (ex : à l'aube du Jour 2, placez chaque carte *Monde* sur l'espace N°2 de sa tuile). Si l'espace est déjà occupé, la carte ajoutée va dans l'espace vide ayant le numéro le plus bas (s'il n'y en a aucun libre, remettre la nouvelle carte sur son paquet). Les cartes *Monstre* sont mises en jeu face visible, les Événements face cachée.

Note : Au jour 1, les cartes Monstre BOSS sont remplacées (voir p. 5).

Chaque joueur effectue son tour, dans l'ordre des cartes *Ordre du Tour*. Les Monstres attaquent le personnage actif à la fin de son tour.

CRÉPUSCULE

Au début de la phase *Crépuscule*, piochez un nombre de cartes du paquet *Crépuscule* égal au nombre de joueurs +1 (soit 3 cartes piochées pour deux personnages).

Chaque carte *Crépuscule* piochée est placée face visible dans un espace choisit en lançant les deux dés *Monde* (*World dice*). Le premier dé indique le Monde ciblé, le second dé indique le N° de l'espace sur cette tuile. Si l'espace est déjà occupé, la carte ajoutée va dans l'espace vide du Monde ciblé ayant le numéro le plus bas (s'il n'y en a aucun libre, relancer les dés). Chaque joueur effectue son tour, dans l'ordre des cartes *Ordre du Tour*. Les Monstres attaquent le personnage actif à la fin de son tour.

Note : Au début de la phase Crépuscule du Jour N°3, chaque joueur prend sa carte Ultimate de son paquet Capacité Avancée et l'ajoute à sa main.

Important : si un effet demande de prendre une carte particulière, quelle que soit la manche en cours, recherchez-la dans son paquet, puis sa défausse et enfin dans la boîte du jeu. Si cette carte est déjà en jeu, ignorez l'effet.

EVOLUTION DU MONDE (*World Shift*)

A la fin de la phase Crépuscule et avant le début du jour suivant, piochez une carte *World Shift* et suivez ses instructions. On déplace physiquement les tuiles *Monde* en prenant soin de conserver leur orientation initiale.

TOURS DES JOUEURS

Chaque séquence d'un Jour (Aube puis Crépuscule) consiste en un tour par joueur.

Dans les scénarios (hors mode *Versus Arena*) ou si un Corrompu est en jeu, on ajoute un Tour du Corrompu (*Corrupted turn*) à la fin de la séquence (voir p. 8).

L'ordre d'un tour est déterminé par les cartes *Ordre du Tour* des personnages. Lorsque son tour arrive, le personnage effectue les deux phases suivantes.

PHASE 1 - AVENTURE

Vous pouvez réaliser 3 Activations. Une Activation consiste à utiliser une carte de Capacité en main ou posée en jeu. Seule la moitié « en main » (*In Hand*) ou « en jeu » (*On Board*) de la carte est utilisée, selon sa provenance. Appliquez son effet immédiatement. Une Capacité activée depuis la main sera ensuite posée en jeu, une Capacité activée depuis le jeu sera ensuite reprise en main.

Une Capacité ne peut être activée qu'une fois par tour, que vous utilisiez son effet « en main » ou « en jeu ». Pour éviter toute confusion, inclinez la carte utilisée à 90° pour indiquer qu'elle ne peut plus être activée pour ce tour.

Un effet gratuit (*Free*) ne dépense pas d'activation. Les cartes *Objets*, *Ordre du Tour* ou des Capacités sur les tuiles ne dépensent pas d'activation. Certains effets augmentent le nombre d'activations disponibles par tour.



PHASE 2 - ATTAQUES DE MONSTRES

Lorsqu'un personnage a terminé sa Phase Aventure, il doit le déclarer. Il ne peut plus activer de cartes *Capacité*, d'*Objets* ou d'effet *Ordre du Tour*, sauf indication spécifique.

Le personnage vérifie sa position actuelle par rapport à tous les Monstres et les Corrompus selon la portée de leur attaque. Le personnage subit les dégâts de chaque ennemi à portée d'attaque (dégâts sur la Santé, équivalents à la valeur Attaque du Monstre/Corrompu).

Une fois les attaques de Monstres terminées, les effets « à la fin du tour » se déclenchent. Le personnage récupère en main ses cartes qu'il avait activé « en jeu », les cartes activées « en main » (*In Hand*) sont inclinées de façon à pouvoir lire et activer la moitié « en jeu » (*On Board*) pour le prochain tour.

Pensez à gagner une carte *Capacité Avancée* en cas de Montée de niveau (p. 2).

PHASE FACULTATIVE – MODE SCÉNARIO OU CORROMPU EN JEU

Si vous jouez un Scénario ou si un Corrompu est en jeu, faire un Tour du Corrompu (p. 8).

Notes : Soyez attentif aux mots-clés et effets décrits sur les cartes Monstres et Corrompus, ils modifient la façon dont l'ennemi agit. Un personnage n'est pas obligé de dépenser ses 3 activations à chaque tour. Si un effet contredit les règles, appliquez l'effet.

GLOSSAIRE

- CIBLES (*TARGETS*)

Une cible peut être un Monstre, un Corrompu ou un personnage. A moins qu'une Capacité affecte spécifiquement un type de cible (*par ex, Choisissez un Monstre -Choose a Monster-*), elle peut affecter n'importe quelle cible. Ainsi l'effet « Infligez 2 Dégâts, Portée 2 » peut cibler un Monstre, un Corrompu ou un personnage.

Si une carte indique « toutes les cibles » dans la portée, elle affecte tous les personnages, Monstres et Corrompus dans la portée, y compris vous-même ! Si la carte indique « toutes les autres cibles » (*all other targets*), elle ne vous inclut pas.

- CHARGES

Certaines Capacités (ou Objets) ont des « Charges », ce qui signifie qu'elles peuvent être utilisées plusieurs fois. Le nombre de charges est indiqué au centre de la carte, dans une icône en forme de diamant.

Quand une carte avec Charges entre en jeu, placez un compteur Charges au centre, positionné sur le chiffre indiqué (généralement, le maximum de charges de la carte). Chaque fois qu'une Charge est utilisée, tournez le compteur afin de suivre le total restant disponible (lisible, c'est-à-dire orienté en haut).

Une Capacité indique quoi faire quand elle n'a plus de Charge. Un Objet est défaussé. L'utilisation d'une charge ne dépense pas d'Activation, sauf cas spécifique indiqué. Certains effets de Charge peuvent être utilisés en dehors de la Phase Aventure du personnage, par exemple prévenir des dégâts de Monstres.



- MOUVEMENT (*MOVE*) ET TRANSPORT

Certaines Capacités (ou Objets) permettent aux personnages de se déplacer sur les tuiles *Monde*, avec la mention « *Move* » suivie d'un chiffre. Ceci indique le nombre d'espaces adjacents qu'un personnage peut atteindre. Il peut toujours utiliser moins de déplacements que le chiffre indiqué (y compris 0).

En dehors du Dojo, notez que l'espace au centre des tuiles *Monde* (où est placé le paquet *Monde*) n'est pas accessible, seuls les 6 hexagones autour le sont. C'est aussi valable pour calculer la portée (on doit contourner l'espace central).

Un personnage se déplaçant sur un espace avec une carte *Événement* face cachée s'arrête immédiatement et la carte est activée. Si une carte est déjà face visible lorsqu'un personnage se déplace dessus (*Rifts*, *Monstre*), elle n'arrête pas le mouvement mais peut causer un effet (comme des dégâts).

Lorsqu'un personnage stoppe son déplacement, les points de Mouvement restants sont perdus. Il devra utiliser un autre effet pour en générer d'autres.

Un effet peut donner un bonus ou un malus de mouvement. Il est applicable à la prochaine carte donnant « *Move* ».

TRANSPORT : Certaines cartes permettent à un personnage de changer d'espace sans se déplacer. Une carte avec un effet "Transport" place directement un personnage sur un espace différent, sans mouvement (on ne compte donc pas les bonus ou malus « *Move* »). On ne traverse aucun espace entre le départ et la destination. Les effets modifiant la Portée (*Range*) peuvent influencer sur la distance maximale de Transport.

- PORTÉE (*RANGE*)

Certaines cartes *Capacités* ou *Objets* vous obligent à faire un choix dépendant de la portée - en choisissant une cible (Personnage, Monstre ou Corrompu) ou un espace (hexagone). Lors du calcul de la portée, l'espace dans lequel se trouve votre champion est considéré comme de portée 0. Tous les espaces adjacents à votre espace actuel sont de portée 1. Toutes les cases qui sont à deux cases de votre case actuelle sont à la portée 2, et ainsi de suite.

Un Monstre se trouvant à portée de 1 se trouve inclus si la portée est de 2 ou plus. Ainsi une Capacité indiquant « Choisissez un Monstre, Portée 2 » permet de cibler n'importe quel Monstre situé entre une portée de 0 et 2.

Certaines Capacités affectent une cible unique, d'autres toutes les cibles dans la portée. Dans ce dernier cas les personnages sont inclus comme cible, y compris celui/celle ayant déclenché la Capacité ! Un effet indiquant « toutes les autres cibles » (*all other targets*) n'inclut pas le personnage qui l'a déclenché.

Comme pour les mouvements, et en dehors du Dojo, l'espace au centre des tuiles *Monde* (où est placé le paquet *Monde*) n'est pas inclus dans le calcul de la portée. Il doit être contourné.



- FAIRE DES DÉGÂTS

Le meilleur moyen de vaincre les Monstres, les Corrompus et les autres Joueurs est de leur faire des dégâts. Les dommages infligés réduisent la Santé (*Health*) de la cible de la valeur indiquée de dégâts. Pour un Monstre, il faut lui faire suffisamment de dégâts pour égaler ou dépasser sa Santé en un seul tour. Les dommages aux Monstres ne persistent pas entre les tours.

Les Corrompus et les Personnages ont des jauges de Santé persistantes. Chaque dégât réduit la piste de Santé du montant correspondant, qui n'est pas regagné entre les tours.

Les Capacités faisant référence à "votre prochaine attaque" concerne tout effet causant des dégâts (Capacité, Objet, etc.).

- **GRATUIT (FREE)**
Par défaut, utiliser une carte depuis sa main ou son jeu dépense 1 Activation. Les cartes avec la mention Gratuit (*Free*) ne coûtent pas d'Activation et peuvent être utilisées en plus de celles qui sont activées, sans limitation. Souvent, seul l'effet « en Main » (*in Hand*) ou « en Jeu » (*on Board*) bénéficie de l'option Gratuit.
Si vous obtenez une Activation alors que ce n'est pas votre tour, vous pouvez choisir d'utiliser une Capacité « gratuite » mais cela dépense l'Activation obtenue.
Les effets hors cartes Capacité des personnages sont gratuits, sauf indication contraire.
- **POSER/REPRENDRE UNE CARTE**
Certains effets permettent de poser une carte en jeu ou d'en reprendre une en main. Ces effets ne déclenchent pas la résolution de la Capacité de la carte.
- **« PERDRE » (LOSE) OU « PAYER LE COÛT » (COST/PAY)**
Certains effets nécessitent de dépenser une ressource (Santé, Esprit, Énergie, etc.). Lorsqu'un tel effet demande de perdre un certain montant d'une ressource, soustrayez la valeur de votre total actuel même si vous avez moins que demandé.
Exemple : « Perdez 3 Esprit » (Lose 3 Spirit) alors que vous n'avez que 2 Esprit restants signifie que vous réduisez votre Esprit à 0.
Cependant les termes « Coût » et « Payer » sont des conditions qui doivent être entièrement réalisées pour que l'effet correspondant se produise. *Exemple : « Vous pouvez payer 3 Esprit pour... » (You may pay 3 Spirit to...) ou « Coût : 3 Esprit » (Cost : 3 Spirit) signifie que vous ne pouvez pas déclencher l'effet si vous avez 2 Esprit ou moins.*
- **DÉFAITE (PERSONNAGE AVEC 0 SANTÉ)**
Sur Hara, la mort n'est qu'un ennui passager. Si la santé de votre personnage atteint zéro, vous êtes vaincu mais pas hors-jeu. L'essence du vaincu est tirée du vide par le *Kensei* et son corps est ranimé au Dojo. Suivez ces étapes :
- Transportez le personnage au Dojo.
- Rétablissez la Santé et l'Esprit du personnage aux valeurs de départ indiquées sur sa carte *PERSO* et suivez les instructions pour sa ressource spécifique.
- Perdez 2 Énergie, dans n'importe quelle combinaison de couleurs (en baissant le ou les marqueurs correspondants). Vous ne perdez pas vos Niveaux si vous redescendez sous un seuil de valeur 5 (une carte *Capacité Avancée* gagnée ne peut plus être perdue) et vous ne gagnerez pas une nouvelle carte en repassant le seuil une nouvelle fois pendant la partie.
- Si vous avez été vaincu pendant votre Phase Aventure, vous perdez toutes vos Activations restantes et votre tour se termine immédiatement.
- Si vous avez vaincu un autre joueur, il/elle suit les étapes de défaite et vous recevez une bénédiction sous la forme d'un gain de 2 Énergie Or (choix des couleurs gagnées).

- **VICTOIRE**
- Mode *Versus Arena* : le premier personnage à atteindre l'énergie maximale dans les trois jauges Rouge, Bleue et Verte et à retourner au Dojo est sacré Champion. Il faut impérativement posséder 10 énergies de chaque couleur en entrant dans le Dojo pour être désigné(e) vainqueur.
Une fois un(e) Champion(ne) désigné(e), le groupe doit décider s'il effectue un Arc Narratif. Ceci consiste à réinitialiser le jeu pour passer à la section « Scénario » associée au personnage victorieux.
Si aucun personnage n'a remporté la victoire au terme du 6^e Jour, le jeu se conclut sans vainqueur.

- Mode Arène Intro : Pour apprendre le jeu à des nouveaux venus, il est recommandé de modifier les règles de *Versus Arena*. Le premier seuil des jauges Énergie (5 points) est considéré comme le maximum pour chaque couleur. Il suffit donc d'atteindre 5 dans chaque couleur et retourner au Dojo pour être vainqueur.
Les personnages ne gagnent pas leur carte *Ultimate* en atteignant le maximum de 5 Énergie de leur couleur principale (mais ils la gagnent normalement au Crépuscule du Jour 3 ou via d'autres effets).

- Scénarios : Chaque scénario décrit les conditions de victoire et de défaite. En général la victoire est obtenue en tuant le Corrompu adverse et la défaite a lieu si ce n'est pas fait à la fin du 6^e Jour, après la dernière phase Crépuscule.

Certains scénarios impliquent de jouer en équipe. Essayez de répartir équitablement le nombre de personnages par équipe. Attention aux effets pouvant nuire à vos coéquipiers, dégâts de tirs amis et autres !

- **CHEFS (BOSSES)**
Les paquets *Crépuscule (Dusk)* et *Monde* contiennent chacun un Monstre BOSS, avec l'icône *Crâne*. Si un Boss apparaît lors du Jour 1 (Aube ou Crépuscule), mélangez sa carte au paquet et piochez à nouveau. Après le premier Jour, les Boss sont traités comme les autres cartes *Monstre*.
Certaines règles de scénarios réfèrent directement une carte *Boss* en particulier. Suivez ses instructions pour gérer le Boss.



• MONSTRES



1. Nom du Monstre.
2. Santé (*Health*), dégâts subis en 1 tour pour le vaincre.
3. Force (*Strength*), dégâts infligés par le Monstre lorsqu'il attaque.
4. Portée (*Range*), en espaces, de l'attaque du Monstre.
5. Récompenses (*Rewards*) : Energie, Objet ou Butin spécial reçu pour avoir vaincu ce Monstre.
6. Icône BOSS, identifiant ce Monstre comme puissant.
7. Textes : Mots-clés et effets spécifiques.
8. N° de Référence de la carte (n'influe pas sur le jeu).

COMBATS ET RÉCOMPENSES

Pour vaincre un Monstre, les personnages doivent lui infliger des dégâts (p. 4). Les dégâts ne persistent pas entre les tours, un Monstre revient à sa Santé maximale à la fin du tour d'un personnage. Un Monstre vaincu pendant un tour est placé dans la défausse commune. Lors du tour d'un joueur, à la Phase 2 (Attaques des Monstres), son personnage est attaqué par tous les Monstres à portée (dégâts égaux à leur valeur Attaque). Pensez à vérifier les Mots-clés et effets spécifiques de chaque Monstre présent dans les espaces des Mondes. Un personnage peut se déplacer à travers un espace occupé par un Monstre, sauf indication contraire d'un effet particulier ou d'un mot-clé.

Il existe trois types de Récompenses lorsqu'on vainc un Monstre, indiqué sur sa carte.

- Énergie : déplacez vers le haut le marqueur correspondant aux couleurs gagnées dans les trois jauges Énergie du personnage. L'Énergie jaune Or (*Gold*) est un joker qui doit être converti dans une des trois couleurs, au choix point par point (*3 Or gagnées peuvent être converties en 2 Rouge et 1 Verte, ou 3 Bleues, ou 1 de chaque, etc.*).

- Objet (*Item*) : L'icône de récompense « Objet » indique un numéro de référence. Le personnage recherche dans le paquet Objet le numéro correspondant et l'ajoute, face visible, dans sa zone Inventaire (*voir Objet, page suivante*).

- Butin Spécial (*Special Loot*) : Le texte indique l'effet du Butin, appliqué immédiatement après avoir vaincu le Monstre.

MOTS-CLÉS MONSTRES

Il y a cinq mots-clés pour les Monstres, modifiant quand et comment ils attaquent, le nombre de dégâts qu'ils infligent et la façon dont ils interagissent avec les personnages.

- AGRESSIF (*AGGRESSIVE*) : Dès qu'un personnage entre sur son espace pendant son tour, le Monstre attaque. Si un personnage est déplacé sur un Monstre Agressif en dehors de son tour, il ne sera attaqué qu'au début de son prochain tour (dès le début du tour).

- ALLIÉ (*ALLY*) : Si un personnage se trouve sur son espace, il peut choisir de le défausser pour gagner la Récompense indiquée après le mot-clé « Allié » (on ne gagne pas les autres récompenses normales).

- BLINDAGE (*ARMORED*) : Le Monstre prévient tout dégât non infligé à une portée de 0. Il faut que le personnage soit sur le même espace pour infliger des dégâts (*il peut utiliser une Capacité de Portée 1 ou plus s'il se trouve actuellement à une portée 0 du Monstre*). Le Blindage protège uniquement des dégâts, pas des autres effets (*ex : Transporter, etc.*).

- CRITIQUE (*CRITICAL*) : A chacune de ses attaques, le Monstre lance le dé à 6 faces. S'il obtient un 5 ou un 6, il déclenche immédiatement l'effet indiqué après le mot-clé « Critique » (en général, ses dégâts sont augmentés).

- DANGEREUX (*DANGEROUS*) : Lorsqu'un personnage tue un Monstre Dangereux, il subit son attaque s'il est à portée. Cette attaque supplémentaire n'a lieu que si le personnage est à portée du Monstre et le Monstre est vaincu normalement après son attaque finale (gain des Récompenses, etc.).

DEMANDER DE L'AIDE

Lorsqu'ils jouent un scénario, les joueurs d'une même équipe peuvent s'entraider pour vaincre les Monstres. A votre tour vous pouvez demander de l'aide à un coéquipier (et un seul) pour vaincre un Monstre. S'il/elle accepte, ce coéquipier assistant reçoit une de vos Activations disponibles pour jouer une de ses propres Capacités (même gratuite, mais cela dépense l'activation qu'il a reçue). Vous transférez donc une de vos 3 Activations du tour à un coéquipier pour qu'il/elle vous vienne en aide.

La Capacité utilisée pour l'aide doit se faire dans le cadre de l'affrontement du personnage avec un Monstre (*modifier les dégâts infligés ou reçus, déplacer un combattant vers un espace, etc.*). On ne peut pas choisir une Capacité qui n'a aucun rapport avec le combat en cours. Le coéquipier assistant bénéficie des effets des Objets de son inventaire, sauf ceux qui doivent être défaussés pour fonctionner.

FAILLES (RIFTS) ET ÉVÉNEMENTS (EVENTS)

Ces cartes comportent un nom (1), une Récompense (2, *Gift*), un texte d'ambiance (3), un Défi (4, *Challenge*) avec un effet Succès et/ou Echec (5) et un N° de référence (6, sans effet sur le jeu).



Une **Faille** est une poche d'énergie instable dont les personnages peuvent profiter. Elle peut être fermée (défaussée) par un personnage pendant son tour, sans dépenser d'Activation, s'il est sur le même espace. Il gagne alors la récompense indiquée en haut de la carte (Points d'énergies).

Il doit ensuite obligatoirement effectuer le Défi. S'il est remporté, le personnage gagne ce qui est indiqué après le texte « Succès » (*Success*), en bas de la carte. Il n'y a pas de pénalité si le Défi est un échec. Notez que même si le Défi n'est pas remporté, la Récompense d'Énergie (2) pour avoir fermé la Faille est conservée par le personnage.

Un **Événement** est une péripétie du personnage, prenant la forme d'un choix ou d'un Défi. Il est activé (mis face visible) dès qu'un personnage est sur le même espace. Ceci stoppe tout mouvement du personnage (points « *Move* » perdus) et il ne pourra se déplacer qu'après l'avoir résolu (s'il lui reste une Activation). S'il est transporté sur un événement en dehors de son tour, il devra l'activer et le résoudre à son prochain tour.

Le personnage gagne immédiatement la récompense indiquée en haut de la carte. Il doit ensuite obligatoirement résoudre l'effet (choix ou Défi). Notez que la plupart des défis d'événements ne sont pas résolus comme ceux des Failles : il faut dépenser des points d'Esprit AVANT de jeter le dé.

Une fois complété, un événement est mis dans la défausse commune.

DÉFIS (CHALLENGES) : Ils impliquent de lancer un dé à 6 faces pour atteindre ou dépasser le chiffre indiqué dans le rond, afin d'obtenir un succès (*Success*) et/ou éviter une pénalité d'échec (*Fail*). Pour cela le personnage peut dépenser un montant d'Esprit pour augmenter son résultat au dé. Notez que la partie « échec » n'apparaît pas systématiquement.

L'ordre des icônes pour un Défi est très important :



- Lancer le dé puis payer l'Esprit : Le personnage lance d'abord le dé, puis choisit de payer un montant de son Esprit s'il le souhaite pour augmenter le résultat (il diminue d'autant sa valeur Esprit).



- Payer l'Esprit puis lancer : Le personnage choisit de payer un montant de son Esprit s'il le souhaite pour augmenter le résultat du dé (il diminue d'autant sa valeur Esprit) puis lance le dé.

OBJETS (ITEMS)



Ces cartes comportent un nom (1), le numéro d'Objet (2), un nombre de Charges (3, facultatif), le type (4, Défaussé ou Equipé), l'effet (5, utilisé ou permanent), un texte d'ambiance (6) et un N° de référence (7, sans effet sur le jeu).

Les objets sont des récompenses obtenues en vainquant des monstres ou en complétant des Événements. Un objet donné en récompense a un numéro pour identifier la carte Objet obtenue (2). Le personnage cherche ce numéro dans

le paquet Objets classé dans l'ordre numérique. Un Objet peut exister en plusieurs exemplaires, ils sont tous identiques.

Un Objet acquis est placé face visible dans la zone Inventaire du personnage.

Notez que certains Objets modifient l'effet de la carte *Capacité DASH* des personnages. Vérifiez bien s'il s'agit de la partie « en Main » ou « en Jeu » (ou les deux si rien n'est précisé).

Il existe deux types d'objets :

- **DÉFAUSSÉ (DISCARD)** : Objets à usage unique. Sauf indication contraire, ces objets ne peuvent être utilisés qu'à votre tour. Utiliser son effet ne coûte pas d'Activation. Remettez-les dans le paquet *Objets* après utilisation.

- **ÉQUIPÉ (EQUIPMENT)** : Objets à effet permanent. Ces Objets donnent au propriétaire un avantage qui dure toute la partie, sauf si l'objet est volé ou défaussé par un effet. Plusieurs copies du même Objet ne cumulent pas leur effet ; si vous avez deux Objets avec le même nom, vous ne bénéficiez que d'une seule de ces cartes.

CHARGES

Certains Objets équipés ont un nombre d'utilisations limité, désignées comme des Charges (à l'instar de certaines Capacités). Lorsqu'un personnage reçoit un Objet équipé avec Charges, il/elle doit placer un compteur de Charges dessus, orienté de façon à lire le chiffre indiqué dans l'icône *Charges* de l'objet.

Les instructions sur l'Objet indiquent quand et comment utiliser une Charge. Tournez le compteur à chaque utilisation, en diminuant le nombre de Charges restantes. Ceci ne coûte pas d'Activation. Une fois la dernière Charge utilisée, l'Objet est remis dans le paquet Objets.

DONNER DES OBJETS : Pendant la Phase Aventure de votre tour, vous pouvez donner des cartes Objet à d'autres personnages qui se trouvent sur le même espace que vous. Ne changez pas le nombre de Charges restantes lors du transfert vers un autre personnage. Vous ne pouvez donner des objets qu'à votre tour, et pas en prendre à d'autres joueurs.

CORROMPUS (CORRUPTED)

Ces cartes comportent un nom (1), un titre honorifique (2, sans effet), un effet passif permanent (3), trois Capacités (4) avec un effet (5) et un déclencheur (6, *Trigger*) chacune, sa Santé de départ (7, *Health*), son Attaque (8, dégâts infligés), sa Portée (9, *Range*), sa faiblesse (10, *Weakness*), sa jauge Santé actuelle (11, par défaut un Corrompu possède autant de fois sa Santé de départ que le nombre de personnages), sa figurine (12) et un N° de référence (13, sans effet sur le jeu).



Les Corrompus sont des formes de vie existant sur Hara depuis très longtemps. Ce sont d'anciens Champions à présent déchus, cherchant à détruire le Kensei et les Mondes. Comme les personnages, les Corrompus ont une jauge de Santé permettant de suivre leur valeur actuelle. Contrairement aux Monstres, la Santé des Corrompus n'est pas remise au max à la fin d'un tour. Toutefois, la Santé d'un Corrompu est proportionnelle au nombre de personnages dans la partie. Sa jauge doit donc être réduite à 0 un nombre fois égal au nombre de personnages.

Par exemple, dans une partie avec 4 personnages, les joueurs doivent faire à la Corrompue A'Shura un total de 72 points de dégâts (18 x 4) pour la vaincre.

Pour suivre l'évolution de la Santé d'un Corrompu, placez un jeton sur sa jauge Santé à sa valeur de départ (11) puis placez X jetons *Résilience* sur le portrait de sa figurine (12), où X est égal au nombre de personnages. A chaque fois que sa Santé atteint 0, retirez un jeton *Résilience* de l'image et, tant qu'il reste des jetons *Résilience* sur le portrait, remettez le jeton dans la jauge sur la valeur de Santé de départ du Corrompu.

Lorsque tous les jetons *Résilience* ont été retirés du portrait, le Corrompu est vaincu lorsqu'il/elle atteint 0 Santé. A chaque fois qu'un Corrompu atteint 0 Santé, le personnage qui a fait les dégâts gagne 2 Énergie Or.

Notez que s'il y a des dégâts excédentaires après avoir atteint 0 Santé, les dégâts restants sont appliqués après avoir remis la Santé à la valeur de départ s'il restait des *Résiliences*.

Important : Monstres et Corrompus ne se font pas de dégâts entre eux avec leurs attaques normales. *Par exemple si A'Shura termine son tour près du Monstre « Teal », aucun des deux n'attaque l'autre.*

Cependant les Capacités des Corrompus affectent les Monstres. *Par exemple la Capacité Whirling Axes d'Enoki, qui fait des dégâts à toutes les cibles, inclut les Monstres adjacents (excepté s'ils ont le mot-clé Armored et sont à une portée de 1).*

TOUR DU CORROMPU

Après que tous les personnages ont terminé leur tour, tout Corrompu en jeu effectue son tour. Si plusieurs sont en jeu, les joueurs choisissent l'ordre des tours des Corrompus (sauf s'ils sont alliés, voir Coéquipiers Corrompus).

Sauf indication contraire, un Corrompu en jeu dispose d'une seule Activation pour son tour. Il l'utilise avant que le marqueur *Jour* soit déplacé.

Le tour se déroule en 2 étapes :

1) Activation Corrompu : Lancez le dé avec les *symboles Mondes*. Le résultat correspond à une des trois Capacités du Corrompu. Suivez les instructions de la Capacité activée et résolvez ses effets. Si un choix doit être effectué parmi plusieurs cibles possibles (*par exemple, cibler le personnage ayant le plus de Santé*), les joueurs choisissent. Effectuez cette étape pour chaque Corrompu en jeu puis passez à l'étape suivante.

Rappel : Contrairement à l'attaque normale, les Capacités des corrompus affectent les Monstres à portée.

2) Effet Scénario : Lancez le dé à 6 faces et consultez l'effet correspondant au résultat pour le scénario en cours. Il peut s'agir de bonus ou de malus.

Le tour du Corrompu est terminé, déplacez le marqueur *Jour* et poursuivez la partie.

COÉQUIPIERS CORROMPUS (CORRUPTED TEAMMATES)

Parfois, un scénario ou un effet provoque une alliance temporaire entre un Corrompu et un ou plusieurs personnages. Les Corrompus alliés aux joueurs effectuent leur tour avant ceux qui ne le sont pas.

Si les joueurs sont divisés en équipes et que chacune a des Corrompus Alliés, l'équipe ayant la plus haute valeur sur sa carte d'Ordre du Tour (qui a joué en dernier) active ses Corrompus Alliés avant les autres.

Les Corrompus Alliés n'infligent pas de dégâts aux personnages de leur équipe durant la Phase d'Attaque des Monstres. Des Capacités de Corrompus se réfèrent à des cibles « ennemies » (*Enemies*), ce qui signifie joueurs et Corrompus de l'équipe adverse. *Par exemple une Capacité faisant référence à la cible la plus proche ne concerne pas les personnages alliés au Corrompu.*

Cependant une Capacité affectant « toutes les cibles » ou « tous les joueurs » touche même les coéquipiers corrompus.

Une Capacité n'ayant pas de cible valide est simplement ignorée (le tour s'arrête).

CHAMPIONS



Sur son monde d'origine, **KAORU** était banni de sa tribu à cause de son handicap physique. Sur Hara il a acquis le pouvoir de manipuler la pierre et la terre et s'est créé un bras mécanique et son ours **KUMA**.

RESSOURCE SPÉCIALE : **GRIT** (Cran)

Kaoru a 4 points GRIT par jour (restaurés au début de chaque Aube). Quand il n'a plus de points GRIT il peut les remplacer en dépensant sa Santé à la place (1 pt Santé perdu = 1 pt GRIT généré).

Après avoir été vaincu, Kaoru retrouve son maximum de 4 pts GRIT.

Exemple : Kaoru a dépensé 2 GRIT pendant la phase Aube. A la phase Crépuscule suivante il paye 2 GRIT pour activer Landslide en jeu et se déplacer de 2 espaces. Il active ensuite Rock Maul de sa main et, n'ayant plus de GRIT, perd 2 Santé pour déclencher cette attaque.



LEAF est né d'un Faille qui a ravagé la Grande Forêt d'Oakenmoor et Baiyu. Sa quête est de pouvoir un jour remédier à cette catastrophe et rendre son unité à la Grande Forêt.

RESSOURCE SPÉCIALE : **MOMENTUM** (Élan)

Leaf est créé avec 0 MOMENTUM au départ. Le MOMENTUM est acquis et dépensé en activant des Capacités, généralement celles donnant du Mouvement (*Move*). Le total maximum ne peut dépasser 5. Les points MOMENTUM ne sont pas modifiés entre les tours ou les jours mais redescendent à 0 si Leaf est vaincu.

Exemple : Leaf active Modal Movements de sa main pour se déplacer d'1 espace sur un Monstre, il gagne 2 MOMENTUM. Puis Leaf active Falling Pine en jeu, dépensant ses 2 MOMENTUM acquis pour augmenter les dégâts.



Survivante d'un monde cauchemardesque, **PERSEPHONE** souhaite plus que tout se débarrasser de ses visions qui la hantent. Son aptitude à maîtriser la peur en a fait la proie des Onerois, elle utilise aussi bien sa propre terreur que celle qu'elle génère chez les autres.

RESSOURCE SPÉCIALE : **FEAR** (Peur)

Persephone est créée avec 0 FEAR. Chaque fois qu'elle subit des dégâts, elle gagne autant de points FEAR. Les points FEAR ne sont pas modifiés entre les tours ou les jours. L'échelle FEAR indique des Seuils (*Thresholds*) auxquels les Capacités font référence : **SCARED** (Effrayée) et **TERRIFIED** (Terrifiée, inclut aussi l'état *Scared*). Ceci déclenche certains effets, de même que dépenser les points FEAR acquis.

Après avoir été vaincue, Persephone redémarre avec 2 points FEAR.

Exemple : Après quelques combats, Persephone débute un nouveau tour avec 5 FEAR. Elle active Fever Dream depuis sa main pour augmenter sa prochaine attaque, elle subit 1 dégât. Ce dégât augmente son niveau FEAR à 6, elle atteint ainsi le seuil Terrified.



Roi déchu de la cité Oppenheim, **ORIC** veut retrouver son royaume et ses joyeux sujets. Il cherche l'équilibre dans le chaos par sa maîtrise des arts de la méditation et du contrôle de son mental.

RESSOURCE SPÉCIALE : **STANCES** (Postures)

Oric possède 3 **STANCES** uniques. Au début de chacun de ses tours, il doit en choisir une nouvelle, différente de celle du tour précédent. Chacune donne un bonus et un malus.

- **CRANE STANCE** (Posture de la Grue) : +1 Range et -1 Mouvement.

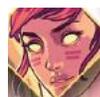
Exemple : Oric active Dash en jeu, son mouvement est donc de 0 avec cette posture mais il a une portée de 2 pour attaquer. Notez qu'un effet Transport n'est pas affecté par ce malus.

- **TIGER STANCE** (Posture du Tigre) : +1 Dégât aux Attaques et -1 Portée.

Exemple : Oric active Dash en jeu, il peut se déplacer de 1 Espace et effectue 2 Dégâts à une portée 0 avec cette posture. Notez qu'une portée ne peut être inférieure à 0.

- **KOI STANCE** (Posture de la Carpe) : +1 Activation et +1 Dégât reçu.

Exemple : Avec cette posture vous risquez de prendre un dégât additionnel d'un Monstre ou d'un personnage mais cela peut servir à charger des Capacités comme Sorasu.



Dans son monde d'origine, **SOFF** ne pouvait pas marcher. Grâce à l'énergie magique d'Hara, elle a maintenant cette possibilité, qu'elle utilise pour danser en contrôlant tant bien que mal cette force cosmique explosive.

RESSOURCE SPÉCIALE : **MANA & HEAT** (Mana & Pression)

Soff est créée avec 5 MANA et 0 HEAT. Activer ses Capacités oblige Soff à dépenser sa MANA et gagner des points HEAT. Une fois par tour elle peut choisir d'utiliser son option **REIGNITE** (Raviver), qui lui fait gagner des points MANA égaux à son niveau HEAT actuel. Puis elle doit lancer le dé avec les chiffres et obtenir un résultat supérieur aux points HEAT actuels, sinon elle fait un Burn Out, subit 2 Dégâts et perd tous ses points HEAT.

Les points MANA et HEAT ne sont pas modifiés entre les tours ou les jours. Après avoir été vaincue, Soff redémarre avec 5 MANA et 0 HEAT.



THOMAS est un ex-prisonnier dans le Londres du 19^e siècle. A présent il vit, solitaire, dans son propre château perdu au cœur des landes abandonnées de *Arechi Wastes*.

RESSOURCE SPÉCIALE : **RUNES**

Thomas débute avec 3 **RUNES**, utilisables pour renforcer ses Capacités. Il ne peut en gagner qu'en fermant des Failles (*Rifts*) ou avec certaines Capacités. Chaque fois que Thomas ferme une Faille il gagne 1 **RUNE**, quel que soit le résultat du *Challenge* (Défi).

Les points **RUNE** ne sont pas modifiés entre les tours ou les jours, ni après que Thomas a été vaincu.

SCÉNARIOS

Au commencement Hara n'était qu'un rêve au sein de l'univers. Ce monde naissant s'est enrichi de trois forces puissantes, chacune semant un aspect différent de la création à travers le pays. Les formes de vie émergentes ont commencé à exploiter cette puissance, façonnant petit à petit le monde d'Hara. Le résultat fut magnifique... pour un temps. À chaque éclipse des deux soleils, les forces primitives de la création ont commencé à s'emballer et à menacer de déchirer le monde. Cette spirale vers le chaos est connue sous le nom de Conflux.

Les Kensei, les intendants d'Hara, recherchent à travers l'univers des individus capables de manier l'énergie créative à leur manière, pour réprimer la destruction causée par le Conflux. Ceux qui sont convoqués sont mis au défi de rivaliser entre eux pour contenir l'énergie la plus rebelle.

Pour chaque Conflux, un Champion sera choisi pour ses dons exceptionnels et se verra offrir un seul souhait en guise de prix. Mais il est rare que le désir le plus sincère de notre cœur soit sans conséquence.

Chaque personnage du jeu de base dispose de 3 scénarios, dont un Solo. La plupart des scénarios à jouer à plusieurs demandent de coopérer pour atteindre l'objectif, mais d'autres opposeront les personnages les uns aux autres.

Chaque scénario indique sa propre mise en place et ses règles spéciales. Tout ce qui n'est pas spécifié dans les instructions d'un scénario est géré par les règles normales du *Versus Arena*. Bien qu'on puisse jouer les scénarios dans n'importe quel ordre, il est recommandé de suivre l'Arc narratif prévu (p. 1). Des ennemis Corrompus spécifiques sont associés à chaque histoire, les joueurs peuvent décider d'en choisir d'autres pour modifier la difficulté. Chaque fois qu'un Corrompu perd un jeton Résilience (0 Santé), le personnage lui ayant fait des dégâts gagne 2 Énergie Or.

- JETONS SCENARIO (SCENARIO TOKENS)

Utilisés pour suivre les états positifs ou négatifs d'effets dans le déroulement d'un scénario, ou lorsque des objectifs sont atteints. Les jetons sont numérotés de 1 à 6 sur une face, les instructions indiquent quand et comment les utiliser.



- COMPTEURS FATALITÉ (DOOM COUNTERS)

Utilisés pour suivre les échecs des conditions dans le déroulement d'un scénario. Les instructions indiquent quand et comment les utiliser.



- NOMBRE DE JOUEURS ET SOLO

Chaque scénario indique combien de personnages doivent y participer. Ceux marqués comme « Solo » sont indépendants, ils ne font pas partie de l'Arc narratif. Le Solo requiert de maîtriser parfaitement les mécaniques de jeu et de connaître en détail les Capacités du personnage incarné.

- RÉCOMPENSES DE PROGRESSION (PROGRESSION REWARDS)



Chaque personnage a 2 Capacités spéciales qui ne font pas partie des 4 cartes de départ, ni du paquet des Capacités Avancées. Ces cartes sont désignées par l'icône *Verrou* au recto et au verso, et doivent rester dans la boîte jusqu'à ce qu'elles soient gagnées. Il s'agit de la carte *Ultime Alternative* (*Alternate Ultimate*) et de la carte *Capacité Passive*. Après avoir terminé avec succès un scénario pour votre personnage vous recevrez l'une de ces deux cartes en guise de récompense.

Une carte *Ultime Alternative* est placée dans votre paquet des Capacités Avancées après avoir été gagnée. Elle peut être choisie à la place de la carte Ultime normale.

Une carte *Capacité Passive* ne peut être utilisée dans le mode *Versus Arena* que si tous les personnages participants l'ont obtenue.

Note FAQ : Si vous souhaitez jouer directement les scénarios Solo sans faire les scénarios multi avant, utilisez les cartes de progression *Alternative* et *Passive*.

QUÊTES (QUESTS)

Les Quêtes sont des missions secondaires, indépendantes des scénarios. Elles sont optionnelles et créées des buts supplémentaires pour les personnages. Sauf indication contraire, les Quêtes peuvent être incluses dans le mode *Versus Arena* ou n'importe quel scénario.

Chaque Quête est divisée en 2 étapes (*parts*), et commence toujours par l'étape 1. On gagne la récompense dès qu'une Quête est remplie.

Pour inclure les Quêtes, mélangez le paquet de 12 cartes et distribuez-en 2 à chaque personnage. Chacun choisit une de ces cartes et remet l'autre dans la boîte.



1. Nom de la Quête.
2. Étape (*Part*), chaque Quête a 2 étapes à résoudre dans l'ordre.
3. Ambiance (histoire).
4. Spécial (*Special*), règles spécifiques à cette Quête.
5. Objectif (*Objective*), détermine ce qui doit être accompli pour terminer cette Quête.
6. Récompense (*Reward*), gain obtenu lorsque l'objectif est atteint.
7. N° Référence (sans effet sur le jeu).

SCENARIOS DE KAORU



TITRE	01. Passe-temps préféré (3+ joueurs) (Favorite pastime)
HISTOIRE	<i>Kaoru monte timidement sur le podium et murmure : "Je souhaite de vrais amis." Avant même que la magie ne se déclenche, la bande des marais arrive, pas franchement amicale.</i>
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aléatoire (ne commence pas en jeu, voir Effet Scénario).
OBJECTIF	Chacun pour soi ! Le personnage avec le plus de points au début du Crépuscule du Jour 6 est déclaré vainqueur (voir règles spéciales pour acquérir des points).
ÉCHEC	Si Kaoru n'est pas vainqueur, la partie est perdue. En cas d'égalité, la victoire va au personnage ayant le plus d'énergie (puis le plus de Santé).
RÈGLES SPÉCIALES	Au début du Crépuscule du Jour 2, tous les personnages placent leur carte Capacité DASH dans un paquet, face visible (de façon à ne pas voir le dos des cartes). Mélangez ce paquet puis, dans l'ordre du tour, chacun pioche une carte Dash en secret. Si un personnage pioche sa propre carte, il mélange à nouveau et pioche. La carte Dash piochée est la cible principale du personnage. Si elle est vaincue (par n'importe qui, y compris les Monstres ou le Corrompu), annoncez-le au groupe et prenez 1 jeton Scénario (ou Doom, à défaut) pour marquer 1 point. Continuez à marquer 1 point à chaque fois que votre cible est vaincue, jusqu'au prochain changement de cibles. Au début du Crépuscule du Jour 4, recommencez le processus de sélection de cibles au recréant le paquet de cartes Dash (les cibles précédentes sont annulées).
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Dans l'ordre du tour, chaque personnage gagne 1 Activation. • 4-5 : Le personnage avec le moins de Santé gagne 2 Énergie Or. • 6 : Générez 1 Corrompu, pioché aléatoirement. S'il y en a déjà un en jeu, à la place chaque personnage gagne 1 Énergie Or. Le Corrompu généré a la moitié de sa Santé (arrondi inférieur). Lorsqu'on retire un jeton Résilience du Corrompu, on gagne 1 point.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression Grizzled Heart pour Kaoru.

TITRE	02. Lumières dans la nuit (2+ joueurs) (Lights in the dark)
HISTOIRE	« Je souhaite devenir un vrai héros », dit innocemment Kaoru. « Accordé, répond le Kensei, mais sache que l'Ombre absorbe la Lumière. »
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aléatoire (commence en jeu, pioché au hasard et placé en lançant les 2 dés Monde pour sélectionner le Monde et son N° d'espace).
OBJECTIF	Chaque personnage doit être au maximum de chaque couleur, avoir compléter entièrement une Quête (étapes 1 & 2) et être présent dans le Dojo, avant que le Corrompu n'exécute son Vœu (voir règles spéciales).
ÉCHEC	Lorsqu'un personnage est vaincu, il gagne 1 jeton Doom. Si le nombre de jetons Doom est égal ou supérieur au nombre de personnage +1, la partie est perdue.

RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, mettez 5 jetons Scénario sur le Dojo. A la fin de chaque phase Aube et Crépuscule, retirez du jeu 1 jeton Scénario. Quand il n'y a plus de jetons, le Corrompu fait son Vœu et la partie est perdue. Chaque fois qu'un jeton Résilience est retiré du Corrompu, ajoutez 2 jetons Scénario sur le Dojo. Une fois le Corrompu vaincu, vous devez toujours remplir l'objectif avant la fin du Crépuscule du Jour 6.
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Chaque personnage subit 1 Dégât et perd 1 Esprit. • 4-5 : Chaque personnage choisit entre payer 2 Esprit ou subir 2 Dégâts. • 6 : Chaque personnage gagne 2 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression Unbearable Force pour Kaoru.

TITRE	03. La naissance d'un homme (Solo) (The making of a man)
HISTOIRE	<i>Le Kensei, dans toute sa sagesse, ne savait que faire de la requête du garçon. Les membres regardèrent au plus profond du cœur de Kaoru et lui donnèrent ce dont ils pensaient qu'il avait besoin.</i>
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Pas de Corrompu.
OBJECTIF	Vaincre les 7 Monstres Boss avant la fin du Crépuscule du Jour 5.
ÉCHEC	Chaque fois que vous êtes vaincu, gagnez 1 jeton Doom. Lorsque le nombre de jetons Doom est de 3 ou plus, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	Scénario réservé à Kaoru uniquement. A la mise en place, cherchez dans le paquet Crépuscule et les 6 paquets Monde les 7 cartes Monstre Boss. Chaque Monstre Boss est mis sur l'espace N°3 de sa tuile Monde. Le Monstre Boss Ancient Hydra est mis à part. Il est placé sur le Dojo dès que les 6 autres Monstres Boss ont été vaincus.
EFFET SCÉNARIO	Pas d'effet.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression Ultimate Alternative et Passive)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton Résilience d'un Corrompu.

SCÉNARIOS DE LEAF



TITRE	04. Des mondes dévastés (2+ joueurs) (<i>Shattered worlds</i>)
HISTOIRE	"Je souhaite que la Grande Forêt soit unie à nouveau". Le Kensei dispose d'une puissante magie pour faire respecter les souhaits. Mais le vœu de Leaf empiète sur celui d'un autre Champion. L'obscurité en profite pour frapper !
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	ENOKI
OBJECTIF	Vaincre le Corrompu avant la fin du Jour 6.
ÉCHEC	Quand un personnage est vaincu, gagnez un jeton <i>Doom</i> . Si le nombre de jetons <i>Doom</i> égal ou dépasse le nombre de personnages +1, la partie est perdue. Lorsque tous les espaces d'un Monde sont occupés par un jeton <i>Scénario</i> ou une carte, retirez du jeu cette tuile <i>Monde</i> . Les cartes dessus sont défaussées, les jetons <i>Scénario</i> remis en réserve, les personnages sont vaincus, le Corrompu se transporte sur un espace aléatoire en jetant les dés <i>Monde</i> . Si 2 Mondes sont retirés du jeu, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	Les espaces avec des jetons <i>Scénario</i> sont désolés (<i>razzed</i>). Ce type de jeton peut occuper un espace où se trouve une carte, un personnage ou un Corrompu. Un espace désolé est considéré comme normal, sauf concernant le comptage pour retirer une tuile <i>Monde</i> du jeu (voir Échec). Si tous les jetons <i>Scénario</i> sont en jeu, ignorez l'effet <i>Scénario</i> .
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : Pas effet ! • 3-4 : Générez 1 jeton <i>Scénario</i> sur un espace aléatoire (<i>lancer 2 dés Monde</i>). • 5-6 : Générez 2 jetons <i>Scénario</i> sur des espaces aléatoires.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Symphony</i> pour Leaf.

TITRE	05. Une part de l'Arbre (3+ joueurs) (<i>Part of the tree</i>)
HISTOIRE	Après maintes tentatives de réunir la Grande Forêt, Leaf élabore un plan désespéré : "Je souhaite devenir le lien entre mes deux patries." Ce sacrifice suicidaire réclame une forte quantité d'énergie, les amis de Leaf refusent et tentent de l'en empêcher. Enoki, lui, soutient le garçon.
CORROMPU (OBLIGATOIRE)	ENOKI (Obligatoire).
OBJECTIF	Deux équipes en compétition : Leaf et Enoki contre les autres personnages. Leaf gagne en atteignant le maximum de son Énergie. L'équipe adverse gagne en tuant Enoki.
ÉCHEC	Si une équipe gagne, l'autre perd automatiquement !
RÈGLES SPÉCIALES	Leaf débute la partie avec 2 Énergie Or et Enoki dans son équipe (<i>voir la règle des Corrompus en équipe</i>). Enoki ne compte pas Leaf comme personnage pour son total de jetons <i>Résilience</i> . Lorsque Leaf est vaincu (il n'y a pas de limite au nombre de fois), il ne perd qu'une Énergie.

EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Le personnage avec le moins d'Énergie gagne immédiatement 2 Activations. En cas d'égalité, lancez le dé à 6 face pour départager. • 4-5 : Enoki gagne 1 Activation supplémentaire. • 6 : Chaque personnage gagne 1 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Gardian of the Great Forest</i> pour Leaf.

TITRE	06. La Teuf de Leaf (Solo) (<i>Party On, Leaf</i>)
HISTOIRE	<i>Fini les souhaits futiles, cette nouvelle approche vaut le coup. Et tant pis si ça ne fonctionne toujours pas, au moins chacun va vivre l'expérience de sa vie avec cette teuf du tonnerre !</i>
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Pas de Corrompu.
OBJECTIF	Pour que la teuf soit réussie, il faut remplir 4 conditions : <ul style="list-style-type: none"> - Être au maximum d'Énergie dans les 3 couleurs. - Avoir 7 Monstres Alliés dans son inventaire. - Être sur l'espace N°3 de Baiyu. - Les tuiles Monde Baiyu et Oakenmoor doivent être adjacentes et aucune d'elle ne doit être au centre. Voir les règles spéciales pour les détails.
ÉCHEC	La première fois que vous êtes vaincu, gagnez un jeton <i>Doom</i> . Si vous êtes vaincu une seconde fois, la partie est perdue. Si l'objectif n'est pas rempli à la fin du Jour 6, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, retirez de leur paquet 1 carte des Monstres suivants : <i>Red Riftling, Blue Riftling, Green Riftling, Herald of the Wurm, Herald of the Stag, Herald of the Serpent</i> . Mélangez ces cartes et distribuez-les aléatoirement sur l'espace N°2 de chaque tuile Monde. Dans le paquet <i>Dusk</i> , cherchez les 3 cartes <i>Dawn Kirin</i> et placez-les sur des espaces aléatoires (lancez les 2 dés Monde). Dans chaque paquet Monde cherchez le Monstre Boss et placez-le sur l'espace N°6 de son Monde d'origine. Pendant la partie, lorsque vous vous alliez avec un Monstre, placez-le dans votre zone Inventaire plutôt que dans la défausse. Lorsque vous vainquez un <i>Dawn Kirin</i> et utilisez le Butin Spécial (<i>special loot</i>), regardez la première carte du paquet <i>World Shift</i> . Vous pouvez choisir d'activer cette carte ou de la défausser ou de la remettre sur le paquet.
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Subissez 3 dégâts (<i>vous êtes trop dans votre trip !</i>). • 4-5 : Placez 1 jeton <i>Résilience</i> sur chaque Monstre Boss en jeu. Un Boss inflige +1 dégât s'il a au moins 1 jeton <i>Résilience</i> sur lui. • 6 : Mouvement 1 et gain de 1 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression <i>Ultimate Alternative</i> et <i>Passive</i>)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton *Résilience* d'un Corrompu.

SCÉNARIOS D'ORIC



TITRE	07. Une goutte dans l'eau (2+ joueurs) (A drop in the water)
HISTOIRE	"Je souhaite que le puits de magie de mon royaume se remplisse à nouveau." Le Kensei s'attèle avec entrain à la tâche. Mais cette requête est entendue par une femme qui a juré de piller les sources d'eau sacrée.
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	A'SHURA (ne commence pas en jeu, voir Règles Spéciales).
OBJECTIF	Vaincre A'shura et remplir la Jarre de Jurojin à chaque puits sacré.
ÉCHEC	Chaque fois qu'A'shura arrive sur l'espace du personnage ayant la Jarre, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si le nombre de <i>Doom</i> atteint ou dépasse 3, la partie est perdue. Si vous défaussez la Jarre de Jurojin (<i>Jurojin's Jar</i>), la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, retirez du paquet <i>Dusk</i> les cartes <i>Jurojin's Hart</i> , <i>Herald of the Stag</i> , <i>1 Dawn Kirin</i> , <i>1 Dusk Kirin</i> . Placez aléatoirement et face cachée ces 4 cartes sur 4 espaces (lancer les 2 dés <i>Monde</i>). Elles sont révélées face visible lorsqu'un personnage arrive sur leur espace. Le scénario se déroule en 2 phases, l'Effet <i>Scénario</i> ne se déclenche qu'en phase 2. - Phase 1 : Trouvez et vainquez <i>Jurojin's Hart</i> . A'shura n'est pas en jeu, il n'y a pas d'étape de Tour Corrompu. Une fois <i>Jurojin's Jar</i> acquis, passez en phase 2. - Phase 2 : Générez A'shura dans un espace aléatoire. A'shura traite l'espace où se trouve le perso avec <i>Jurojin's Jar</i> comme l'espace Dojo (ses Capacités se référant au Dojo ciblent cet espace). Générez les 6 jetons <i>Scénario</i> sur des espaces aléatoire (lancez les 2 dés <i>Monde</i>). Ce sont les Puits. Objectif : le personnage avec <i>Jurojin's Jar</i> doit se rendre sur chaque espace avec un jeton <i>Scénario</i> dans l'ordre de leur numéro. Dès qu'on atteint le bon espace on retire le jeton et on incrémente de +1 le jeton <i>Charge</i> sur la Jarre. Après le 6e puits, le personnage avec <i>Jurojin's Jar</i> doit se rendre au Dojo. La carte <i>Jurojin's Jar</i> peut être échangée entre les personnages.
EFFET SCÉNARIO EN PHASE 2 (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : A'shura gagne +1 Activation. • 3-4 : A'shura se déplace de 2 Espaces vers le personnage avec <i>Jurojin's Jar</i>. • 5 : Chaque personnage peut se déplacer d'un espace. • 6 : Le personnage avec <i>Jurojin's Jar</i> prend immédiatement un nouveau tour.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Dragon Stance</i> pour Oric.

TITRE	08. L'Élu (2+ joueurs) (The Chosen)
HISTOIRE	"Je souhaite me libérer des contraintes, voyager où mes pas me mènent." Le Kensei concocte une pèripétie pour l'improbable Roi. "Qui t'accompagnera ?"
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Pas de Corrompu au début du jeu mais un Effet Scénario peut en faire apparaître un.
OBJECTIF	Vaincre les 3 Nomades (<i>The Forest Ronin</i> , <i>The Skybrarian</i> , <i>The Wayward Warrior</i>) avant la fin de Crépuscule du Jour 4.
ÉCHEC	Si un personnage est vaincu, la partie est perdue.

RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, mélangez le paquet <i>Dusk</i> puis piochez les cartes et placez les <u>face cachée</u> sur les espaces 2 à 6 de tous les Mondes. Quand un personnage arrive sur un espace, mettez la carte face visible. Les cartes <i>Aube</i> (<i>Dawn</i>) sont générées normalement mais les cartes <i>Dusk</i> ne sont pas piochées pendant la phase <i>Crépuscule</i> .
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : 1 Corrompu arrive en jeu (choisi aléatoirement), 1 Activation puis retiré. • 2-3 : Chaque personnage perd 1 Santé et gagne 2 Esprit. • 4-5 : Vous pouvez échanger l'emplacement de la tuile Dojo avec n'importe quelle tuile Monde (en conservant l'orientation). • 6 : Chaque personnage gagne 1 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Dantian</i> pour Oric.

TITRE	09. Guerrier en perdition (Solo) (Warrior in distress)
HISTOIRE	Oric a perdu contact avec <i>Persephone</i> . Il part à la recherche de son amie.
CORROMPU (OBLIGATOIRE)	OPHION (Obligatoire).
OBJECTIF	Terminer les deux Phases avant la fin du Jour 4.
ÉCHEC	Si <i>Persephone</i> est vaincue, la partie est perdue. Si Oric est vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . S'il est vaincu une seconde fois, la partie est perdue. Au jour 5, perdu !
RÈGLES SPÉCIALES	La carte <i>Ultimate</i> d'Oric est gagnée uniquement lorsque <i>Persephone</i> devient Terrifiée (<i>Terrified</i>). A la Phase 1, Ophion est configuré comme s'il y avait 2 joueurs et ses Capacités affectent seulement Oric. Pendant la Phase 1, Ophion ne peut pas descendre sous 1 Santé (pas perdre de jeton <i>Résilience</i>). - Phase 1 : A la mise en place, Oric est placé à l'espace 3 d' <i>Oppenheim</i> , <i>Persephone</i> à l'espace 3 de <i>Drear</i> et Ophion dans le Dojo. Mettez en place le plateau <i>Joueur</i> de <i>Persephone</i> comme si un autre joueur la contrôlait. Objectif : Transférer un total de 15 points d'Énergie d'Oric vers <i>Persephone</i> pour la libérer. Pour le faire, Oric doit être sur l'espace de <i>Persephone</i> et réduire ses jauges pour augmenter d'autant celles de <i>Persephone</i> (toutes combinaisons de couleurs possibles). Une fois <i>Persephone</i> libérée, Oric doit l'amener au Dojo (elle se déplace en même temps qu'Oric). Lorsque <i>Persephone</i> est dans le Dojo à la fin d'un tour, passez à la Phase 2. - Phase 2 : Retirer du jeu la figurine et le plateau d'Oric et transférer ses objets à <i>Persephone</i> . Elle gagne ses cartes <i>Capacités Avancées</i> selon les seuils atteints et elle prend sa carte <i>Ultimate</i> immédiatement. Ne faites plus d'étape d'Effet Scénario jusqu'à la fin du jeu. Objectif : vaincre Ophion.
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	• Le résultat indique sur quel numéro d'espace du Monde <i>Drear</i> vous générez un jeton <i>Doom</i> (6 jetons maximum en jeu). Chaque jeton représente une manifestation de la terreur de <i>Persephone</i> (1 Santé, inflige 2 dégâts, portée 0). A la fin de chaque Tour du Corrompu, tous les jetons <i>Doom</i> se déplacent d'1 espace vers <i>Persephone</i> . Chaque jeton l'atteignant lui fait perdre 2 Santé puis est défaussé.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression <i>Ultimate Alternative</i> et <i>Passive</i>)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton *Résilience* d'un Corrompu.

SCÉNARIOS DE PERSEPHONE



TITRE	10. Opération Marchand de Sable (2+ joueurs) (<i>Operation Sandman</i>)
HISTOIRE	"Je souhaite que plus personne sur Hara n'ait peur." Ophion sourit, sachant que le Kensei ne peut contrôler le libre-arbitre par les souhaits.
CORROMPU (OBLIGATOIRE)	OPHION (Obligatoire, ne commence pas en jeu).
OBJECTIF	Compléter les 3 Phases avant la fin du Jour 6.
ÉCHEC	Lorsqu'un personnage est vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si le nombre de jetons <i>Doom</i> égal ou dépasse le nombre de personnages +2, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	<p>Ophion est généré au début de la Phase 3. L'Effet Scénario est effectué pendant toutes les Phases.</p> <p>- Phase 1 : Prenez X jetons Scénario dans l'ordre de leur N° (X = nombre de personnages +2, soit jetons Scénario 1 à 4 si 2 personnages). Mélangez-les face cachée puis placez chaque jeton aléatoirement sur un espace en lançant les 2 dés <i>Monde</i>.</p> <p>L'objectif des personnages est de récupérer chaque jeton dans son Inventaire. Pour prendre un jeton, il faut se trouver sur son espace et le retourner face visible. Mais on ne peut le prendre que si on a le N° précédent dans son inventaire, sauf le N°1. Les personnages peuvent s'échanger des jetons Scénario (considérés comme des Objets) quand ils sont sur le même espace.</p> <p>Lorsqu'un personnage possède tous les jetons dans son Inventaire, passez à la Phase 2.</p> <p>- Phase 2 : Générez le Monstre <i>The Ancient Hydra</i> dans le Dojo. Lancez le dé <i>Monde</i> "Symbole" puis échangez la tuile Dojo avec le Monde correspondant au résultat (gardez l'orientation des tuiles). Refaites le lancer de dé et l'échange à la fin de chaque séquence <i>Aube</i> pendant toute la Phase 2.</p> <p>Objectif : Vaincre <i>The Ancient Hydra</i>. Lorsque c'est fait, passez à la Phase 3.</p> <p>- Phase 3 : Générez Ophion sur l'espace N°3 du Monde <i>Drear</i>.</p> <p>Objectif : Vaincre Ophion avec au moins une couleur au maximum d'énergie pour chaque personnage (si ce n'est pas le cas, Ophion gagne 1 jeton <i>Résilience</i> au lieu de mourir et le combat continue).</p> <p>Si Ophion n'est pas vaincu avant la fin du Jour 6, la partie est perdue.</p>
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : Chaque personnage gagne 1 Énergie Or. • 3-4 : Chaque personnage doit payer 2 Esprit. Si au moins un ne paie pas, gagnez 1 jeton <i>Doom</i>. • 5-6 : Dépend de la Phase en cours. <p>- Phase 1 : Tous les jetons Scénario non acquis par les personnages sont mis face cachée, mélangés puis chacun est placé aléatoirement dans un espace (lancer les 2 dés <i>Monde</i>).</p> <p>- Phase 2 : Placez 1 jeton Scénario sur <i>Ancient Hydra</i>. Elle gagne +1 Santé par jeton Scénario sur elle.</p> <p>- Phase 3 : Ophion gagne 1 Activation supplémentaire.</p>
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>The Girl who lived</i> pour Persephone.

TITRE	11. Bravoure perdue (3+ joueurs) (<i>Misplaced valor</i>)
HISTOIRE	"Je veux devenir une valeureuse combattante", dit fermement Persephone. Une vague de courage l'envahit, jusqu'à ce qu'elle perde contrôle.
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	OPHION (ne commence pas en jeu).
OBJECTIF	Persephone est opposée à tous les autres personnages. Chaque fois qu'un personnage est battu, Persephone gagne 1 jeton Scénario (même si ce n'est pas elle qui l'a vaincue). Elle gagne la partie lorsqu'elle possède 3 jetons. Quand l'équipe adverse bâtit un Monstre, les personnages le gagnent dans leur Inventaire. S'ils possèdent 4 fois le nombre total de personnages en Monstres dans leurs inventaires, Persephone perd la partie.
ÉCHEC	Si une équipe gagne, l'autre perd.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, Persephone gagne 3 Énergies Or. Elle possède une Capacité Passive : À tout moment elle peut dépenser 6 Peur pour générer un Corrompu allié en jeu, pour un tour seulement (il est retiré du jeu à la fin du Tour Corrompus). Voir la règle des Coéquipiers Corrompus.
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Chaque personnage subit 1 Dégât et perd 1 Esprit. • 4-5 : Chaque personnage doit payer 2 Esprit ou perdre 2 Santé. • 6 : Chaque personnage gagne 2 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Shadow mold</i> pour Persephone.

TITRE	12. Le langage de l'Amour (Solo) (<i>The language of Love</i>)
HISTOIRE	Le Kensei a estimé que Perséphone pouvait raviver le glyphe de traduction de Hara, force magique permettant aux diverses formes de vie de se comprendre.
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aucun au début.
OBJECTIF	Acquérir 8 Pierrêves (<i>Dreamstones</i>).
ÉCHEC	Lorsque vous êtes vaincue, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si vous êtes vaincue une seconde fois, la partie est perdue. Si vous n'avez pas atteint l'objectif à la fin du Jour 4, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place vous ne gagnez pas de <i>Dreamstone</i> . Mélangez les 6 jetons Scénario face cachée et placez chacun d'eux sur un espace aléatoire (lancer les 2 dés <i>Monde</i>). Quand vous vous déplacez sur un jeton Scénario, retournez-le face visible. Vous devez le vaincre pour gagner 1 <i>Dreamstone</i> , sa Santé est égale au numéro du jeton. Vous pouvez garder autant de <i>Dreamstone</i> que vous voulez dans votre Inventaire mais vous ne gagnez pas votre Capacité <i>Ultimate</i> .
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : Générez aléatoirement un Corrompu sur le Dojo, avec 6 Santé. • 3-4 : Regardez les 2 premières cartes de n'importe quel paquet. Vous pouvez les remettre dans n'importe quel ordre, sur ou sous le paquet. • 5-6 : Piochez votre carte <i>Ultimate</i>.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression <i>Ultimate Alternative</i> et <i>Passive</i>)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton *Résilience* d'un Corrompu.

SCÉNARIOS DE SOFF



TITRE	13. Ensemble, debout (2+ joueurs) (Together, Stand)
HISTOIRE	"Je souhaite éteindre les flammes et apaiser ceux qui me sont chers". Pour la première fois depuis une éternité, un vœu ne provoquera pas de catastrophe. "Eh bien, souffle le Kensei, partez donc ensemble à l'aventure".
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aucun (au début).
OBJECTIF	Les personnages doivent compléter 2 Quêtes au total et se réunir au Dojo central en même temps.
ÉCHEC	Si l'objectif n'est pas rempli à la fin du Jour 6, la partie est perdue. Si un personnage est vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si le groupe en possède un nombre égal ou supérieur au nombre de personnages +1, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, chaque personnage pioche 2 cartes <i>Quête</i> au hasard.
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : Générez 1 Corrompu aléatoirement (lancer les 2 dés Monde). Il gagne 2 Activations immédiates puis est ensuite retiré. • 2-3 : Dans l'Ordre du Tour, chaque personnage lance le dé <i>Monde</i> et est transporté sur l'espace correspondant au résultat. • 4-5 : Chaque personnage choisit entre payer 2 Esprits ou perdre 2 Santé. • 6 : Chaque personnage gagne 1 Énergie Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Heels of Hellios</i> pour Soff.

TITRE	14. Divisés, la chute (2 ou 4 joueurs en compétition) (Divided, Fall)
HISTOIRE	Rien de rend Soff plus heureuse que l'adversité. Surtout lorsqu'elle affronte autre chose qu'elle-même. Et certains de ses camarades supportent difficilement les brûlures.
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aucun.
OBJECTIF	Chaque équipe de 1 ou 2 personnages doit être la première à compléter 2 Quêtes et avoir un membre avec le maximum dans chaque couleur présent au Dojo central. Si l'autre équipe perd, vous gagnez.
ÉCHEC	Quand un personnage de l'équipe est vaincu, elle gagne 1 jeton <i>Doom</i> . Si vous vainquez un personnage de l'équipe adverse, donnez-leur 1 jeton <i>Doom</i> si vous en avez un (au lieu qu'elle prenne 1 jeton dans la réserve). Si votre équipe possède un nombre de jeton <i>Doom</i> égal ou supérieur au nombre de membres +1, vous perdez la partie.
RÈGLES SPÉCIALES	Scénario réservé pour 2 ou 4 personnages seulement. A la mise en place, chaque équipe pioche 3 Quêtes au hasard puis en sélectionne 2 à réaliser. Chaque membre peut effectuer une étape d'une quête et distribuer la récompense comme il l'entend. Chaque étape doit être terminée pour que la quête soit réussie.

EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-3 : Chaque personnage subit 1 dégât et perd 1 Esprit. • 4-5 : Chaque personnage choisit entre payer 2 Esprits ou perdre 2 Santé. • 5-6 : Chaque personnage gagne 2 Énergies Or.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Comet Chasing</i> pour Soff.

TITRE	15. Dans le sillage des Géants (Solo) (In the wake of Giants)
HISTOIRE	Voyageuse sans destination, Soff revient quand même fréquemment au Dojo. Et lorsque le Kensei s'y trouve menacé par une grande Dame bleue, quoi de plus normal que de faire feu.
CORROMPU (OBLIGATOIRE)	A'SHURA (Obligatoire).
OBJECTIF	Vaincre A'shura.
ÉCHEC	Lorsque vous êtes vaincue, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Chaque fois que A'shura atteint le Dojo central, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si le nombre de jetons atteint ou dépasse 5, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	<p>A la mise en place, générez A'shura sur l'espace N°2 d'un Monde choisi au hasard (lancer le dé Monde). Générez les 6 jetons <i>Scénario</i> face visible sur l'espace N°6 des Mondes, aléatoirement.</p> <p>Les Monstres sont générés normalement aux rounds Aube et Crépuscule. Vous ne pouvez infliger des dégâts à A'shura que lorsque vous êtes sur l'espace ayant le plus petit numéro <i>Scénario</i>.</p> <p>A la fin de votre Phase Aventure, retirez le jeton <i>Scénario</i> de l'espace où vous avez attaqué. Si tous les jetons sont retirés de la partie, générez-les à nouveau comme à la mise en place.</p> <p>Vous ne gagnez pas votre carte <i>Ultimate</i> normalement.</p>
EFFET SCÉNARIO (<i>Lancer le D6</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : A'shura gagne 1 Activation. • 2-4 : Mélangez et remplacez aléatoirement les jetons <i>Scénario</i> en jeu. • 5-6 : Piochez votre carte <i>Ultimate</i>.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression <i>Ultimate Alternative</i> et <i>Passive</i>)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton Résilience d'un Corrompu.

SCÉNARIOS DE THOMAS



TITRE	16. Soif de vengeance (2+ joueurs) (Thirst for vengeance)
HISTOIRE	"Je souhaite avoir plus de ressources pour continuer mon œuvre". Mais cette quête de reliques conduit à réveiller un monstre marin enfoui profondément.
CORROMPU (OBLIGATOIRE)	A'SHURA (Obligatoire).
OBJECTIF	Vaincre A'shura avant la fin du Jour 6 et chaque personnage doit être au maximum de la jauge de sa couleur principale quand A'shura est vaincue (sinon elle se régénère avec 1 jeton Résilience).
ÉCHEC	Quand A'shura atteint le Dojo central, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Quand un personnage est vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si le nombre total de jetons <i>Doom</i> est égal ou supérieur au nombre de personnages +2, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, chaque personnage gagne 2 Énergie Or.
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : Dans l'ordre du tour, chaque personnage lance le dé <i>Monde</i> et est transporté dans l'espace indiqué par le résultat. • 2-4 : A'shura gagne 1 Activation. • 5 : Chaque personnage gagne 1 Énergie Or. • 6 : Vous pouvez échanger l'emplacement de la tuile <i>Dojo</i> avec 1 autre tuile <i>Monde</i>, en conservant l'orientation.
RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Two steps ahead</i> pour Thomas.

TITRE	17. Le complexe du héros (2+ joueurs) (Hero complex)
HISTOIRE	Frustré par le manque de réponses, Thomas lance un défi au Kensei : "Je souhaite affronter un vrai challenge".
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	2 Corrompus au choix (ne commencent pas en jeu).
OBJECTIF	Vaincre les 2 Corrompus avant la fin du Jour 6.
ÉCHEC	Quand un personnage est vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Une fois que vous avez 6 jetons <i>Doom</i> , retournez-les face cachée et mélangez-les. Chaque fois qu'un personnage est vaincu, retournez un des jetons <i>Doom</i> face cachée. S'il s'agit du N°6, la partie est perdue. Sinon retirez le jeton du jeu.
RÈGLES SPÉCIALES	Au début de l'Aube du Jour 3, générez 2 Corrompus de votre choix sur des espaces aléatoires (lancer les dés <i>Monde</i>). Chaque Corrompu a 1 jeton <i>Résilience</i> de moins que la normale. Assignez les jetons <i>Scénario</i> N°1 et 2 aux Corrompus pour les différencier. Le Tour des Corrompus (et l'Effet Scénario) ne commence que lorsque les Corrompus entrent en jeu. Les 2 Corrompus sont dans la même équipe (ils ne se font pas de dégâts, voir coéquipiers Corrompus).
EFFET SCÉNARIO (Lancer le D6)	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 : Le Corrompu N°1 gagne 1 Activation. • 3-4 : Le Corrompu N°2 gagne 1 Activation. • 5-6 : Les personnages gagnent 1 Santé, 1 Esprit et 1 Énergie Or.

RÉCOMPENSE	Débloquez la carte progression <i>Counter logic</i> pour Thomas.
------------	--

TITRE	16. Chasseur de Failles (Solo) (Rift hunter)
HISTOIRE	Quel genre de narcissique gaspille son souhait juste pour prouver qu'il peut obtenir le meilleur d'un ami ? Les membres du Kensei haussent les épaules - qui sont-ils pour juger ?
CORROMPU (RECOMMANDÉ)	Aucun (compétition contre Leaf).
OBJECTIF	Atteindre le maximum d'Énergie. Vous ne pouvez gagner de l'Énergie qu'en fermant les failles (Rifts). En vainquant les Monstres, vous ne gagnez que les objets et butins spéciaux, pas l'énergie.
ÉCHEC	Si Leaf collecte les 6 jetons Scénario, la partie est perdue. Si vous êtes vaincu, gagnez 1 jeton <i>Doom</i> . Si vous avez 2 jetons <i>Doom</i> ou plus, la partie est perdue.
RÈGLES SPÉCIALES	A la mise en place, mélangez le paquet <i>Dusk</i> et piochez une carte pour les espaces 1 à 5 de chaque Monde. Les cartes ne sont pas piochées normalement pendant les phases Aube et Crépuscule. Générez aléatoirement les jetons <i>Scénario</i> 1 à 6 face visible sur les espaces. Thomas débute dans le Dojo central, Leaf sur un espace aléatoire (lancer les dés <i>Monde</i>). Prenez les cartes Capacités Bleues de Leaf et mélangez-les face cachée pour former une pile. Placez la carte <i>Grappling Roots</i> (côté <i>In hand</i>) et la carte <i>Willow Punch</i> (côté <i>On Board</i>). Après le tour de Thomas, Leaf effectue le sien. Il choisit la cible la plus proche : Thomas ou le jeton <i>Scénario</i> disponible en jeu ayant le plus petit numéro. Leaf se déplace vers sa cible en retournant face visible une carte Bleue de son paquet et en activant le côté <i>In Hand</i> . La carte est ensuite défaussée. Quand toutes les cartes bleues ont été activées, remettez-les face cachée et mélangez-les pour reformer le paquet, mais côté <i>On Board</i> . Si Leaf cible Thomas, il tente toujours de l'attaquer après son mouvement, si possible. S'il se trouve dans le même espace, il active le côté <i>On Board</i> de <i>Willow Punch</i> et pousse Thomas vers le Dojo. Sinon il active le côté <i>In Hand</i> de <i>Grappling Roots</i> . <u>Leaf ne subit aucun dégât.</u> Il dépense toujours son <i>Momentum</i> quand c'est possible. S'il ne peut payer le <i>Momentum</i> pour activer une Capacité, il ne l'utilise pas et son tour se termine. Si Leaf arrive sur un espace avec un jeton <i>Scénario</i> et qu'il a collecté les numéros précédents (ou si c'est le N°1), placez ce jeton dans l'Inventaire de Leaf. Quand il possède 3 jetons <i>Scénario</i> , les attaques de Leaf font +1 dégât.
EFFET SCÉNARIO	Aucun. Pas de Tour Corrompus, ni d'effet Scénario.
RÉCOMPENSE	Aucune (note : utilisez les cartes progression <i>Ultimate Alternative</i> et <i>Passive</i>)

Rappel : gain de 2 Énergie Or quand un personnage retire 1 jeton Résilience d'un Corrompu.

MISE EN PLACE (RÉSUMÉ)

A) Placez la tuile DOJO au centre de l'aire de jeu et les 6 tuiles WORLD autour en faisant correspondre les symboles d'énergies. Les espaces N°1 et N°2 sont adjacents au Dojo.

B) Dojo central : les Monstres ne vous font pas de dégâts ici mais les autres personnages et les Corrompus le peuvent. Soins : gain de 3 points de Santé/Esprit. Espace de renaissance après avoir été vaincu. Placez le marqueur JOUR sur l'Aube (Dawn) du Jour 1 de la piste.

C) Paquets MONDE (WORLD) : Défaussez au hasard 2 Événements de chaque paquet Monde (non utilisés pour cette partie) puis mélangez chaque paquet de 14 cartes et placez-les sur l'espace central de leur tuile Monde correspondante. Cet espace central ne peut être occupé par aucun autre élément, il est contourné lors du calcul d'une portée.

D) Les paquets OBJET, *DUSK* (Crépuscule) et *WORLD SHIFT* (Evolution Mondes) sont placés sur le côté de l'aire de jeu. Mélangez les paquets *Dusk* et *World Shift* mais ne mélangez pas le paquet Objet (il doit rester classé dans l'ordre numérique).

E) Choisissez le PERSONNAGE que vous voulez incarner parmi les 6 disponibles, avec ses cartes PERSO, PORTRAIT, RESSOURCE (glissée sous le Portrait), 4 CAPACITÉS DE BASE (coins jaunes), paquet des CAPACITÉS AVANCÉES (acquises lors d'une montée de niveau) et la FIGURINE (placée sur le Dojo central).

F) Placez le PLATEAU JOUEUR devant vous. La carte PERSO indique la Santé et l'Esprit de départ du personnage, ainsi que sa Couleur principale. Les trois jauges Énergie sont à 0.

G) INVENTAIRE : Chaque personnage débute avec 1 carte Dreamstone dans son Inventaire.

H) Carte ORDRE DU TOUR : Choisir aléatoirement le personnage qui prend la carte Ordre du Tour N°1, ensuite distribuer dans le sens horaire. Effet utilisable 1 fois par Jour (gratuit).

I) QUÊTES (facultatif, voir ci-contre).

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Mode *Versus Arena* : le premier à atteindre l'énergie maximale (10) dans les trois jauges Bleue, Rouge et Verte en étant sur le Dojo central est sacré Champion. Si aucun personnage n'a remporté la victoire au terme du 6^e Jour, la partie est conclue sans vainqueur.

- Mode Scénario : Chaque scénario décrit les conditions de victoire et de défaite.

DOJO CENTRAL : Sur cet espace les attaques des Monstres ne font pas de dégâts aux personnages (mais les Corrompus font leurs dégâts).

CHAMPIONS (RÉSUMÉ DES COMPÉTENCES)



KAORU & KUMA. Ressource : *GRIT*. 4 pts GRIT par jour (restaurés au début de chaque Aube). Si 0 pt GRIT, peut dépenser sa Santé à la place.
Vaincu : 4 pts GRIT.



LEAF. Ressource : *MOMENTUM*. 0 pt au départ. Acquis et dépensé en activant des Capacités (max 5). Pts non modifiés entre les tours ou les jours.
Vaincu : 0 pt MOMENTUM.



PERSEPHONE. Ressource : *FEAR*. 0 pt au départ. 1 pt dégât reçu = +1 pt FEAR. Pts non modifiés entre les tours ou les jours. Seuils *SCARED* et *TERRIFIED*.
Vaincu : 2 pts FEAR.



ORIC. Ressource : *STANCES*. Possède 3 *STANCES* uniques, en choisi une au début de son tour (différente de la précédente). *CRANE* (+1 Range/-1 Move), *TIGER* (+1 Dégât aux Attaques/-1 Range), *KOI* (+1 Activation/+1 Dégât reçu).



SOFF. Ressource : *MANA & HEAT*. 5 MANA et 0 HEAT au départ. Acquis et dépensé en activant ses Capacités. *REIGNITE* (1 fois/tour) : gain pts MANA selon pts HEAT puis lancer D6. Si résultat inférieur ou égal à HEAT, subir 2 dégâts et 0 HEAT.
Pts non modifiés entre les tours ou les jours. Vaincu : 5 MANA et 0 HEAT.



THOMAS. Ressource : *RUNES*. 3 pts au départ. Pts gagnés en fermant des *Rifts* (+1 pt RUNE par Faille fermée) ou avec des Capacités. Pts non modifiés entre les tours ou les jours. Vaincu : pas de modification.

DEMANDER DE L'AIDE (COÉQUIPIERS)

En mode Scénario, à son tour un personnage peut demander à un coéquipier (et un seul) son aide pour vaincre un Monstre. S'il/elle accepte, ce coéquipier assistant utilise une des Activations disponible du personnage assisté pour jouer une de ses propres Capacités (y compris Gratuite, cela dépense l'activation obtenue). L'assistant bénéficie des bonus de ses Objets (hors Objet à défausser pour activer leur effet).

Cette Capacité n'est utilisée que lors d'un l'affrontement avec un Monstre (*modifier les dégâts infligés ou reçus, déplacer un combattant vers un espace favorable, etc.*). On ne peut pas choisir une Capacité qui n'a aucun rapport avec le combat en cours.

QUÊTES (Facultatif, à inclure dans n'importe quel mode de jeu, à la mise en place)

Missions secondaires, indépendantes des scénarios. Mélangez le paquet de 12 cartes et distribuez-en 2 à chaque personnage. Chacun choisit une des cartes et remet l'autre dans la boîte. Résoudre d'abord l'étape 1 de la Quête en suivant les instructions, puis l'étape 2.

DÉROULEMENT DU JEU (RÉSUMÉ)

Chaque partie comporte 6 Jours (*par défaut, peut être modifié par un scénario*).

Chaque Jour comprend 2 Rounds (Aube puis Crépuscule) puis une Évolution Mondes.

Chaque Round comprend 1 Tour par Personnage puis éventuellement 1 Tour Corrompus :

Chaque Tour d'un Personnage comprend par défaut 2 étapes : Aventure puis Attaque Monstres. Si un ou des Corrompus sont en jeu ou si vous jouez un Scénario, une 3e Phase est ajoutée : Tour des Corrompus (1 Activation par Corrompu puis un Effet Scénario).

AUBE (Round I, 4 Phases)

1) Placer la première carte de chaque paquet *Monde* * sur son espace correspondant au numéro du jour actuel (*ex : au Jour 2, placez chaque carte Monde sur l'espace N°2 de sa tuile*). Espace occupé = carte ajoutée dans l'espace vide ayant le numéro le plus bas. Si aucun espace libre, remettre la nouvelle carte sur son paquet.

Les cartes *Monstre* sont mises en jeu face visible, les Événements face cachée.

* Si un Boss est généré pendant le Jour 1, mélangez-le au paquet et piochez à nouveau.

2) Chaque Personnage effectue 1 Tour, dans l'Ordre du Tour (*voir ci-contre*).

3) Tour des Corrompus (*si Corrompu en jeu ou partie avec Scénario*). *Voir ci-contre*.

4) Avancer le jeton *Jour* sur la case Crépuscule (*Dusk*) du Jour en cours.

CRÉPUSCULE (Round II, 5 Phases)

5) Si vous êtes au Jour 3 : chaque Personnage prend sa carte *Ultimate* en main (*elle sera remise dans le paquet après utilisation*). Si elle a déjà été prise, prendre la *Ultimate Alternat*e à la place si cette carte a été débloquée.

6) Piocher X cartes du paquet *Crépuscule* (X = nombre de joueurs +1). Chaque carte piochée est placée face visible dans un espace choisi en lançant les dés *Monde* *. Espace occupé = carte ajoutée dans l'espace vide du Monde ciblé ayant le numéro le plus bas. Si aucun espace libre, relancer les dés.

* Si un Boss est généré pendant le Jour 1, mélangez-le au paquet et piochez à nouveau.

7) Chaque Personnage effectue 1 Tour, dans l'Ordre du Tour (*voir ci-contre*).

8) Tour des Corrompus (*si Corrompu en jeu ou partie avec Scénario*). *Voir ci-contre*.

9) Si vous êtes au Crépuscule du Jour 6, la partie se termine. Sinon, déplacer le jeton *Jour* sur l'Aube (*Dawn*) du Jour suivant.

ÉVOLUTION MONDES

10) Piocher 1 carte *World Shift* et suivez ses instructions. On déplace physiquement les tuiles *Monde* en conservant leur orientation initiale.

11) Chaque personnage passe sa carte d'Ordre du Tour au joueur à sa droite (*sens horaire contraire*).

12) Commencez le nouveau Jour (Aube, Round I).

TOUR D'UN PERSONNAGE

Une fois par Aube et une fois par Crépuscule, chaque Personnage effectue 1 Tour selon l'ordre des cartes *Ordre du Tour* (Étape I puis Étape II).

AVENTURE (Étape I)

A) Le Personnage peut utiliser jusqu'à 3 Activations et autant d'effets "gratuits" qu'il veut.

- Une Activation = Poser une carte *Capacité* en jeu pour déclencher son effet "*In Hand*" ou utiliser une carte *Capacité* déjà en jeu pour déclencher son effet "*On Board*". Incliner à 90° la carte activée.

- Effet Gratuit (*Free*) = ne coûte pas d'Activation lors de son utilisation (Objets, Charges, carte *Ordre du Tour*, Fermeture d'une Faille, effet marqué « *Free* », etc.).

B) Événement résolu obligatoirement sans activation si un personnage est sur son espace.

ATTAQUES MONSTRES (Étape II)

C) Dégâts des Monstres et Corrompus à portée sur le Personnage (valeur Attaque). On ne peut pas jouer de cartes *Capacité*, d'Objets ou d'autres effets, sauf indication contraire.

D) Déclenchement des effets "à la fin du tour".

E) Reprendre en main les cartes activées avec l'effet *On Board* puis tourner les cartes inclinées (jouées depuis la Main) pour pouvoir lire la partie *On Board* au prochain tour.

F) **Montée de Niveau** : Si le Personnage a atteint le seuil pour monter de Niveau pendant ce tour, il choisit une carte *Capacité Avancée* de son paquet à la fin de son tour.

- Valeur 5 d'une jauge *Énergie* (1ère fois) = 1 carte de la couleur correspondante du paquet *Capacités Avancées ajoutée à sa main* (gain immédiat si hors du tour du personnage).

- Valeur 10 de la jauge *Énergie* de sa couleur principale (1ère fois) = carte *Ultimate ajoutée à la main*. Cette carte est remise dans le paquet après utilisation.

TOUR DES CORROMPUS (Phase 3 optionnelle, seulement si Scénario ou Corrompu en jeu)

Tous les Corrompus en jeu effectuent chacun leur tour, dans l'ordre choisi par les joueurs sauf si des Corrompus sont alliés (*voir Coéquipiers Corrompus*).

G) Activation *Corrompu* : Lancez le dé *Symboles Mondes* et résolvez les instructions de la Capacité correspondante sur la fiche du Corrompu (*affecte aussi les Monstres à portée*). Effectuez cette étape pour chaque Corrompu en jeu puis passez à l'étape H.

H) Effet Scénario : Lancez le dé à 6 faces et appliquez l'effet correspondant au résultat pour le scénario en cours. Le Tour des Corrompus est terminé.

PERSONNAGE VAINCU (0 SANTÉ)

a) Transportez le personnage au Dojo.

b) Rétablissez la Santé et l'Esprit du personnage aux valeurs de départ.

c) Perdez 2 *Énergie*, au choix dans n'importe quelle combinaison de couleurs.

d) Perdez toutes vos Activations restantes, votre tour se termine immédiatement.

e) Si c'est un personnage qui vous a vaincu, il gagne 2 *Énergie Or*.