



INSTRUCTIONS





La rumeur raconte qu'un mort-vivant terrifiant occuperait les sombres donjons de la Montagne de la solitude, le Seigneur des os. Il commanderait une légion de squelettes, animés par le pouvoir de la magie noire. La légende raconte que ses immenses coffres regorgent de trésors sur lesquels il veille jalousement. Aurez-vous le courage de l'affronter, lui et son armée ? Osez-vous essayer de vous emparer de ses trésors ?

Ne traînez pas ! L'or attire les aventuriers avides en masse, et seul celui qui mettra la main sur les trésors se verra chanter ses louanges !

Votre mission consiste à vaincre le maléfique Seigneur des os. Pour réussir, vous devez explorer des donjons lugubres, affronter des soldats morts-vivants et récupérer de l'équipement qui vous aidera à progresser. Lors du combat final, vous affronterez le Seigneur des os pour mettre un terme à son règne et faire main basse sur ses trésors. Le joueur qui termine le jeu avec le plus de trésors deviendra une légende dont les exploits seront immortalisés dans les chansons des bardes. Il gagnera aussi le jeu... Mais ce n'est qu'un détail face à l'or et la gloire !



Avant de jouer pour la première fois, détachez tous les jetons en carton de leurs feuilles. Retirez ensuite le support en plastique de la boîte, placez les feuilles au fond de la boîte, puis replacez le support. Tous les composants du jeu seront ainsi bien rangés et ne bougeront plus. Vous trouverez à la fin de ces instructions un guide expliquant comment organiser les différents composants dans le support.

CONTENU



DESCRIPTION DES COMPOSANTS

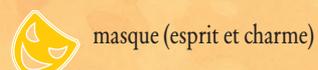
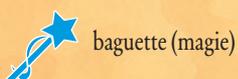
CARTES DE HÉROS

Chaque joueur dirige un héros, décrit dans la carte de héros qui lui est consacrée. Ces cartes sont recto verso, et vous pouvez donc choisir la face qui vous intéresse. Le choix d'une face ou l'autre ne change rien au jeu, les mêmes attributs figurent sur chacune.

Les cartes présentent les informations suivantes :

Nom – Le nom de chaque héros est indiqué dans la couleur correspondant à son pion.

Attributs – Chaque héros est associé à 4 attributs, représentés par 4 symboles :



Chaque héros commence le jeu avec un symbole de la même couleur que son nom. Pendant le jeu, vous trouverez et fabriquerez des objets dont vous pourrez vous équiper pour améliorer vos attributs. Pour ce faire, faites glisser ces cartes d'objet sous l'attribut correspondant de votre carte de héros.



SANTÉ

Lors de l'exploration des donjons, vous rencontrerez de nombreux ennemis et pièges. Si vous êtes défait lors d'un combat ou obtenez un crâne lors du lancer de dé lié à un piège, vous perdez un jeton de santé. Une fois que vous avez perdu tous vos jetons de santé, votre tour s'arrête immédiatement. Lors de votre prochain tour, vous ne pourrez que vous reposer, ce qui vous permettra de récupérer tous vos jetons de santé. Vous pouvez également restaurer votre santé en vous rendant dans un espace contenant un puits : son eau bienfaitrice vous permettra de récupérer tous vos jetons de santé.

CARTE DE RÉFÉRENCE

Une face de la carte de référence récapitule les effets des divers espaces que vous trouverez dans les donjons. L'autre reprend le déroulement du tour d'un joueur et les actions possibles. Si vous avez du mal à vous rappeler le nombre d'actions que vous avez déjà réalisées pendant votre tour, utilisez cette carte. Lors de votre première action, placez-la devant vous, avec le côté sur lequel figure 1 icône d'action vers le haut. Après chaque action, faites-la pivoter à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte que le nombre d'icônes d'action corresponde au nombre d'actions que vous avez effectuées. Cela vous aidera à vous rappeler combien d'actions vous avez accomplies pendant que vous réfléchissez à des coups plus complexes (comme mener un combat ou fabriquer des objets).

Il y a un lutteur, un garde forestier, un bouffon et un sorcier qui entrent dans une taverne...



Capacité spéciale – Capacité unique qui distingue votre héros des autres.



Trixi / Thoros – Chaque jeton de dé dont vous vous défaissez vous fait bénéficier de 2 lancers de dés supplémentaires au lieu de 1.



Argana / Durduth – Une fois par tour, vous pouvez relancer 1 ou 2 dés. Vous devez accepter les nouveaux résultats obtenus.



Iriel / Sovelliss – Lors d'un combat, après avoir lancé les dés, vous pouvez en supprimer 2 pour gagner 1 épée, 1 arc, 1 baguette ou 1 masque supplémentaire.



Viola / Yoshik – Lors d'un combat, vous lancez 3 dés et non 2.

Emplacement pour les jetons de santé et de dé – Un héros peut accumuler autant de jetons de santé et de dé qu'il dispose de symboles correspondants sur sa carte. Au cours du jeu, vous gagnerez peut-être un objet vous permettant de bénéficier d'un jeton de dé supplémentaire.

Sacoches – Ces 2 emplacements sont destinés à accueillir des objets supplémentaires que vous trouvez ou fabriquez. Vous pourrez ensuite vous en équiper pour faciliter votre aventure. Vous devez y placer les objets qui ne présentent pas l'une des icônes associées aux 4 attributs principaux.





TUILES DE DONJON

Ces tuiles représentent le dédale de donjons de la Montagne de la solitude.

Chaque tuile comporte deux espaces.

Chacun de ces espaces dispose d'un ou de plusieurs couloirs pouvant chacun mener à un espace adjacent si cet espace dispose lui aussi d'un couloir approprié. Chaque espace peut inclure un lieu d'intérêt (crypte ou forge, par exemple).



Nous tournons dans ces couloirs depuis trois jours...



SYMBOLES DES TUILES DE DONJON

Les symboles suivants figurent sur certaines tuiles de donjon :



Échelle – Descente vers les donjons : c'est ici que commence le jeu.



Feu de camp – Placez votre pion ici après avoir visité la crypte ou lorsque vous vous reposez.



Rencontre – Placez un jeton de rencontre sur ce symbole. Les symboles de rencontre se trouvent toujours dans des couloirs, entre deux espaces. Certains bords des tuiles présentent un demi-symbole : lorsque deux de ces demi-symboles forment un symbole complet dans un couloir, placez-y un jeton de rencontre.



Piège – Lorsque vous arrivez dans cet espace, lancez un dé. Si vous obtenez un crâne, vous perdez un jeton de santé.



Portail des ténèbres – Lorsqu'un joueur découvre le portail des ténèbres, le combat final commence dès qu'il a terminé son tour.

Les donjons de la Montagne de la solitude cachent aussi de nombreux endroits mystérieux qui peuvent aider les héros à accomplir leur mission. Lorsque vous pénétrez dans un espace présentant ces symboles, vous pouvez, si vous le souhaitez, bénéficier de leur aide :



Dé – Ajoutez un jeton de dé à votre carte de héros, si vous disposez d'un emplacement libre.



Miroir – Placez immédiatement votre pion dans un autre espace contenant un miroir.



Crypte – Piochez la première carte de rencontre de n'importe quelle pile. Si vous tombez sur un squelette, vous devez le combattre (voir la section Combat, page 12). Si vous tombez sur un objet, vous pouvez le garder. Votre tour se termine alors, même s'il vous reste des actions à effectuer. Placez immédiatement votre pion sur le feu de camp de votre choix.

Forge – Fabriquez autant de cartes d'objet que vous le souhaitez.



Puits – Restaure la santé de votre héros au maximum.



Levier – Faites pivoter une tuile de donjon (sans jeton ou pion dessus) à 180°. Si la nouvelle disposition entraîne la formation d'un symbole de rencontre à partir de deux demi-symboles, n'y placez pas de jeton de rencontre.



Merchant – Échangez autant de vos cartes de rencontre que vous le souhaitez contre le même nombre de cartes de rencontre issues de la pile de défausse.



Téléportation – Placez immédiatement votre pion dans un autre espace. Réalisez l'action demandée par l'espace comme si vous veniez d'arriver dessus.

CARTES DE RENCONTRE

Les cartes de rencontre représentent les troupes du Seigneur des os. Elles bloquent votre exploration des donjons. Dans les couloirs, vous pourrez aussi tomber sur des objets qui vous aideront à progresser dans l'aventure. Les cartes de rencontre sont classées par niveau de difficulté, niveau qui est indiqué sur leur verso. Les cartes de niveau I invoquent les squelettes les plus faibles, mais la récompense obtenue en cas de victoire est peu intéressante. Les cartes de niveau II présentent un niveau de difficulté supérieur et des récompenses de plus grande valeur. Les cartes de niveau III sont associées aux champions les plus puissants du Seigneur des os. Pour les vaincre, vous devrez vous préparer de manière appropriée, mais les récompenses obtenues en cas de victoire en valent la peine. Lorsque vous battez des ennemis et gagnez des objets, placez les cartes correspondantes à côté de votre carte de héros. Le nombre de cartes de rencontre que vous pouvez gagner et conserver est illimité.



RÉCAPITULATIF DES SYMBOLES DES OBJETS :

-     Pendant un combat, ajoutez un symbole de cet attribut.
-  Pendant un combat, ajoutez un crâne à vos symboles.
-  Pendant votre tour, vous pouvez réaliser une (quatrième) action supplémentaire.
-  Vous pouvez ajouter un jeton de dé supplémentaire sur votre carte de héros.
-     Pendant un combat, après avoir lancé les dés, ajoutez un symbole de cet attribut, puis défaussez-vous de la carte.
-  Pendant un combat, après avoir lancé les dés, ajoutez le symbole de votre choix (épée, arc, baguette ou masque), puis défaussez-vous de la carte.
-  Placez votre pion dans n'importe quel espace, puis défaussez-vous de cette carte.

Ce n'est qu'un squelette, il n'y a rien à craindre !



DÉS

Au cours de votre aventure, vous devrez régulièrement lancer les dés pour fixer votre destin. Chaque dé présente les symboles suivants :

-     Les attributs qui figurent déjà sur votre carte de héros (épée, arc, baguette et masque).
-  Un symbole joker pouvant remplacer l'un des quatre symboles ci-dessus, sauf un crâne  !
-  Un crâne est nécessaire pour l'emporter dans les combats les plus difficiles. Toutefois, si vous obtenez un crâne dans un espace disposant d'un piège, vous perdrez un jeton de santé.



ÉQUIPEMENT DE VOTRE HÉROS

Équipez votre héros en faisant glisser les cartes concernées sous l'emplacement approprié de votre carte de héros. Faites glisser les armes sous le côté gauche de votre carte de héros, et les chaussures, anneaux et potions sous les sacs illustrés à droite. Chaque emplacement (attribut ou sacoches) ne peut contenir qu'une carte (exception : les cristaux enchantés, détaillés en page 13). Vous ne pouvez modifier votre inventaire qu'au début de votre tour ou lorsque vous obtenez une carte d'objet.



Attention : un héros ne peut pas être équipé deux fois du même objet !



CARTES D'OBJET



Les objets peuvent être fabriqués dans les forges des donjons. Vous pouvez ainsi fournir à votre héros l'équipement dont il a besoin pour affronter les squelettes les plus forts et le Seigneur des os en personne. Les objets sont divisés en trois groupes (indiqués par les signes I, II et III sur le verso des cartes). Les objets de niveau I sont des armes simples qui améliorent un de vos attributs de 1 point. Les objets de niveau II renforcent vos attributs de 2 points. Les objets de niveau III vous donnent un crâne , nécessaire pour affronter les ennemis les plus forts.

J'étais pourtant certain d'avoir pris une barre à mine.



Un héros équipé de cet objet obtient les attributs indiqués.



Points gagnés si vous disposez de cet objet à la fin du jeu

Image de l'objet

Matériaux requis pour fabriquer cet objet



FABRICATION D'OBJETS

Pour fabriquer une carte d'objet, suivez les étapes ci-dessous, dans l'ordre :

1. Rendez-vous dans un espace contenant une forge.
2. Vérifiez le nombre de cartes de rencontre dont vous disposez. Sur la partie inférieure de beaucoup d'entre elles, vous trouverez des matériaux que vous pouvez utiliser pour fabriquer des objets.
3. Comparez les matériaux dont vous disposez avec ceux nécessaires pour fabriquer les objets des cartes d'objet sur la table. Vous pouvez fabriquer tous les objets pour lesquels vous avez les matériaux requis.
4. Si les cartes que vous utilisez disposent de matériaux dont vous n'avez pas besoin pour l'objet qui vous intéresse, vous pouvez les utiliser pour fabriquer un autre objet. Si vous ne pouvez pas les utiliser (car il vous manque d'autres matériaux) ou ne souhaitez pas le faire, les matériaux non utilisés sont perdus.
5. Défaussez-vous des cartes de rencontre sur lesquelles figurent les matériaux que vous avez utilisés. Prenez ensuite la ou les cartes d'objet que vous avez fabriquées. Ne vous défaussez pas des cartes que vous n'avez pas du tout utilisées pour fabriquer vos objets.
6. Après avoir fabriqué vos objets, vous pouvez vous en équiper immédiatement. Vous pouvez désormais vous équiper des objets de votre choix.

Vous pouvez également garder les objets à proximité de votre carte de héros sans vous en équiper.

Lorsque vous vous rendez dans une forge, vous pouvez fabriquer autant d'objets que vous le souhaitez dans la mesure où vous disposez des matériaux nécessaires.



EXEMPLE

1. Trixi entre dans une forge.
2. Elle dispose des cartes de rencontre suivantes :



Par conséquent, les matériaux suivants sont à sa disposition : 3 lingots de métal , 3 bûches , 2 cordes  et 2 parchemins .

3. L'épée qui l'intéresse nécessite 2 , 1  et 2 .

4. Il lui restera donc 3 , 1  et 1 . Elle décide de fabriquer aussi ces bottes, qui demandent 1 lingot de métal, 1 corde et 1 bûche de bois. Il lui reste par conséquent 2 , mais aucun objet ne peut être fabriqué à partir de ces seuls matériaux, qui sont donc perdus.
5. Trixi a utilisé toutes ses cartes et s'en défausse.
6. Elle décide de s'équiper immédiatement de ses nouveaux objets (l'épée et les bottes) en les faisant glisser sous sa carte de héros. Les bottes lui permettent d'accomplir une action supplémentaire lors de ce tour.



CARTES SEIGNEUR DES OS

4 cartes représentent le Seigneur des os, un imposant squelette qui règne sur les donjons de la Montagne de la solitude. Pendant la majeure partie du jeu, ces cartes restent face cachée (seule l'ombre maléfique du Seigneur des os est visible). Une fois que les 4 cartes sont révélées, la dernière partie du jeu démarre, à savoir le combat final contre le Seigneur des os.

Points gagnés si vous disposez de cette carte à la fin du jeu



Icônes nécessaires pour vaincre cette carte Seigneur des os

JETONS DE SORT

Pendant le jeu, vous trouverez des cristaux enchantés capables de renforcer de manière importante les capacités de votre héros. Malheureusement, l'utilisation de leurs pouvoirs est coûteuse : chaque cristal rendra le combat final plus difficile. Cette difficulté est représentée par des jetons de sort, que vous utiliserez pour représenter les symboles supplémentaires dont vous aurez besoin lors du combat final. Toutefois, chaque jeton de sort gagné vaut 1 point à la fin du jeu.



PRÉPARATION DU JEU

1

Placez toutes les cartes Seigneur des os de sorte à voir son ombre maléfique.



2

Mettez les jetons de sort de côté pour le moment, vous n'en aurez pas besoin avant le combat final.



3

Placez les jetons de dé, les jetons de rencontre et les dés à portée de l'ensemble des joueurs.



4

Triez les cartes d'objet en trois piles en fonction de leur verso, face visible. Il n'est pas nécessaire de les mélanger, toutes ces cartes peuvent être consultées à tout moment.



9

Le joueur le plus âgé doit alors piocher 3 tuiles de donjon et les placer librement. Chacune doit toucher une sortie différente de la tuile de départ. Si un symbole complet de rencontre est formé, placez un jeton de rencontre dessus.



10

Chaque joueur doit choisir une carte de héros et le pion correspondant. Placez autant de jetons de santé sur votre carte de héros qu'elle dispose d'emplacements. Remplacez les jetons restants dans la boîte.



L'oncle par alliance du cousin issu de germain de ma mère affirme qu'un dragon vit dans ces caves... Ou alors c'était un vampire... Je ne me souviens plus.

5 Triez les cartes de rencontre en trois piles en fonction de leur verso, face cachée. Mélangez chaque pile. Elles ne doivent pas être regardées.



6 À proximité de ces trois piles, laissez de la place pour la future pile de défausse (les cartes de rencontre des trois niveaux seront défaussées dans la même pile).



8 Préparez la pile des tuiles de donjon.



Mettez de côté la tuile contenant le portail des ténèbres. Retournez les autres tuiles pour qu'elles soient face cachée et mélangez-les avant de former une pile. Piochez 4 tuiles (sans les regarder), mélangez-les avec la tuile contenant le portail des ténèbres, puis placez ces 5 tuiles en bas de la pile.

7 Placez la tuile de donjon de départ (avec l'échelle) au centre de la table.



12 Placez tous les pions des joueurs sur l'espace contenant l'échelle.



11 Placez la carte de référence à portée de l'ensemble des joueurs.



J'ai repoussé le squelette de mon bras gauche, bloqué la trappe avec mon bras droit, puis couru jusqu'à la salle au trésor... Enfin, c'est comme ça que je m'en souviens.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune. Ce processus continue jusqu'au combat final. Celui-ci peut être déclenché de deux façons :

- Un joueur découvre la tuile de donjon sur laquelle figure le portail des ténèbres.
- Les 4 cartes Seigneur des os sont découvertes.

Lorsqu'un joueur déclenche l'une ou l'autre de ces conditions, le combat final commence à la fin de son tour.



Je sais, je fais très jeune pour mon âge.



TOUR DU JOUEUR



Au début de votre tour, vous pouvez modifier les objets dont vous êtes équipé pour les remplacer par d'autres objets de votre inventaire. Vous pouvez ensuite accomplir jusqu'à 3 actions (4 si l'une de vos sacs contient des bottes offrant une action supplémentaire). Une fois que vous avez terminé votre tour, la personne à votre gauche peut jouer.

Pendant votre tour, vous pouvez réaliser les types d'actions suivants (vous pouvez tout à fait exécuter plusieurs fois le même type d'action) :

1. Vous déplacer.
2. Explorer.
3. Suivre le processus associé aux jetons de rencontre.



Vous pouvez aussi ne rien faire et privilégier un bon repos.

1. VOUS DÉPLACER



Placez votre pion sur un espace adjacent, si les deux espaces sont reliés par un couloir et qu'aucun jeton de rencontre ne bloque le couloir. Si l'espace dans lequel vous arrivez représente un lieu, vous AVEZ LA POSSIBILITÉ d'effectuer l'action associée. (S'il s'agit d'un piège, vous DEVEZ le faire.)



2. EXPLORER



Si l'espace dans lequel se trouve votre pion dispose de couloirs ouverts (couloirs qui mènent à un espace vide et non à une tuile), piochez une tuile de donjon dans la pile pour chacun de ces couloirs. Retournez-les, puis faites-les pivoter et placez-les comme bon vous semble. Chacune de ces nouvelles tuiles doit toucher un couloir différent de votre espace. Dans la mesure du possible, formez de nouveaux couloirs entre chaque tuile. Aucune tuile ne doit recouvrir une partie d'une autre tuile.

Attention ! Dans certains cas, vous ne pourrez pas étendre un couloir ouvert, car le couloir amène à une zone trop petite pour accueillir une tuile, comme le montre l'illustration ci-dessous. Dans ce cas, ignorez ce couloir ouvert et considérez qu'il s'agit d'une impasse.

Placez ensuite les jetons de rencontre sur tous les nouveaux symboles de rencontre formés.



C'est mon tour !

L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt.



EXEMPLE



Viola se trouve sur un espace entouré de trois couloirs ouverts. Elle utilise une de ses actions pour explorer.

1

3

2



Elle pioche 3 nouvelles tuiles de donjon et les retourne.



Elle doit maintenant décider comment les placer autour de son espace. Elle doit établir des connexions pour les 3 couloirs, si possible.



Elle doit ensuite placer des jetons de rencontre sur les 4 nouveaux symboles de rencontre formés : 2 sont imprimés d'un seul tenant sur 2 des nouvelles tuiles, et 2 sont formés par des demi-symboles figurant sur des tuiles adjacentes.



UUUUaaagbbbrrrttHHH!



3. SUIVRE LE PROCESSUS ASSOCIÉ AUX JETONS DE RENCONTRE ⚡

Si votre espace est adjacent à un jeton de rencontre, vous devez suivre le processus associé à ce jeton (1 action). Si votre espace est adjacent à plusieurs jetons de rencontre, vous pouvez en choisir un (1 action).

Choisissez ensuite une des piles de cartes de rencontre (I, II ou III) et piochez la carte du dessus. Ensuite :

- Si un objet figure sur la carte, prenez-la (vous pouvez vous en équiper si vous le souhaitez), puis retirez le jeton de rencontre.
- Si un squelette figure sur la carte, vous devez le combattre (consultez la page suivante pour en savoir plus sur les combats).

Si vous neutralisez le squelette, prenez la carte et placez-la à côté de votre carte de héros, puis retirez le jeton de rencontre. Si vous perdez la bataille, défaussez-vous d'un jeton de santé de votre carte de héros, placez la carte de squelette face cachée sous la pile de cartes de rencontre et laissez le jeton de rencontre sur la carte.



J'ai envie de dormir...

SE REPOSER ⚡⚡⚡ / ⚡⚡⚡⚡

Si vous choisissez de vous reposer, vous ne pouvez réaliser aucune action pendant votre tour. Récupérez tous vos jetons de santé et déplacez votre pion vers un espace disposant d'un feu de camp. Si vous n'avez plus de jeton de santé, vous n'avez pas le choix : vous devez vous reposer.

COMBATS

De nombreuses menaces rôdent dans les donjons de la Montagne de la solitude. Pour sortir victorieux de votre aventure, vous devrez souvent affronter des guerriers morts-vivants qui chercheront à bloquer votre progression.

Pour vaincre un squelette, vous devez disposer de tous les symboles indiqués sur le côté droit de sa carte. Vous pouvez obtenir ces symboles à partir des éléments suivants :

- 1 attribut imprimé sur votre carte de héros
- Les attributs de l'ensemble des objets dont vous vous êtes équipé (ajoutés sous votre carte de héros)
- Le résultat du lancer du dé

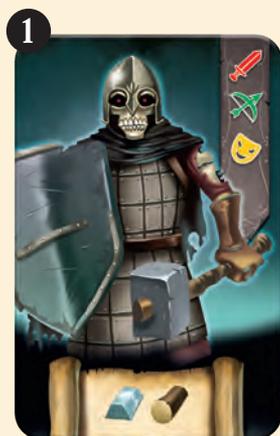


Qui voudrait vivre éternellement ?



Habituellement, vous devez lancer 2 dés pendant un combat. (Exception : Yoshik et Viola doivent lancer 3 dés.) Avant de lancer les dés, vous pouvez vous défausser d'autant de jetons de dé de votre carte de héros que vous le souhaitez pour pouvoir relancer un nombre équivalent de dés. (Exception : Trixi et Thoros peuvent relancer deux dés par jeton de dé défaussé.) Une fois les dés lancés, si vous disposez de tous les symboles nécessaires pour vaincre votre ennemi, prenez sa carte. Si vous n'avez pas tous les symboles nécessaires, vous perdez un jeton de santé.

EXEMPLE



Durduth affronte un squelette d'une carte de rencontre de niveau II. Il a besoin de 3 symboles pour gagner : épée, arc et masque **1**.

Sa carte de héros dispose d'une épée **2** et il possède aussi un masque issu d'un objet dont il s'est équipé **3**. Il doit lancer les dés pour espérer avoir un arc.

Il se défausse d'un jeton de dé pour bénéficier d'un lancer de dé supplémentaire et lance donc trois dés. Malheureusement, le résultat est crâne, masque et épée. Par chance, il peut utiliser la capacité spéciale de son héros pour relancer deux dés. Il le fait et obtient une étoile et une épée. L'étoile est un joker, et Durduth l'utilise donc comme un arc et défait son adversaire.



Il prend la carte en récompense. Par la suite, il pourra utiliser le lingot de métal et la bûche de cette carte pour fabriquer des objets dans une forge.



EXEMPLE

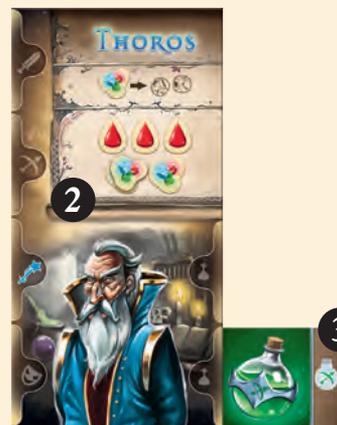


Thoros affronte un squelette d'une carte de rencontre de niveau I. Il lui faut deux symboles d'arc pour gagner **1**.

Sa carte de héros inclut un jeton de dé **2** et une potion **3**. Il se défausse du jeton de dé pour pouvoir réaliser 4 lancers au lieu de 2 (sa capacité spéciale lui permet de bénéficier de 2 lancers au lieu de 1 pour chaque jeton de dé qu'il a défaussé). Malheureusement, Thoros n'a obtenu aucun arc ni aucune étoile, et il perd donc le combat !

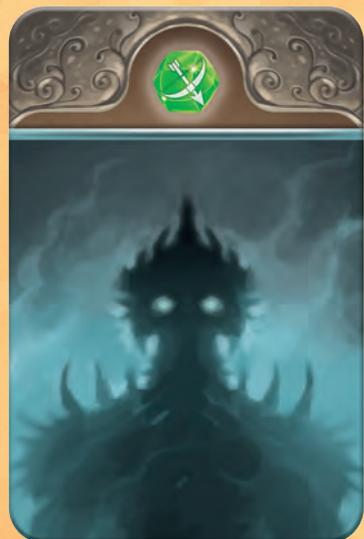


Il n'a aucune raison de se défausser de sa potion pour obtenir 1 arc, car il lui en faut 2 pour gagner. Il perd 1 jeton de santé, et le squelette retourne en bas de sa pile (cartes de rencontre de niveau 1), face cachée.



CRISTAUX ENCHANTÉS

Lors de votre exploration des donjons de la Montagne de la solitude, vous pourrez tomber sur des cristaux enchantés. Vous pouvez vous équiper de ces objets particulièrement puissants pour renforcer vos attributs : faites glisser ces cristaux sous votre carte de héros, comme vous le feriez pour les autres objets. Un cristal rouge peut être placé sous l'emplacement dédié à votre épée, un cristal vert sous l'emplacement dédié à votre arc, un cristal bleu sous l'emplacement dédié à votre baguette et un cristal jaune sous l'emplacement dédié au masque. Un cristal permet d'ajouter un symbole à l'attribut auquel il est associé. Chacun des emplacements de vos attributs ne peut comporter qu'un seul cristal. Chaque attribut peut être associé à un cristal et une arme équipée en parallèle. Une fois que vous vous êtes équipé d'un cristal enchanté, vous ne pouvez plus le retirer ! Les cristaux rendent votre héros plus fort, mais ils tirent leur puissance du Seigneur des os, et compliqueront donc le combat final pour vous.



OMBRES DU SEIGNEUR DES OS

La pile de cartes de rencontre de niveau 3 contient 4 cartes qui vous rapprocheront du combat final. Lorsque vous piochez une carte sur laquelle figure l'ombre du Seigneur des os, prenez-la et retournez une des cartes Seigneur des os pour qu'elle soit face visible. À mesure que ces ombres apparaissent, les préparatifs du Seigneur des os avancent, et le combat final de vos héros approche. Chacune de ces cartes comporte également un cristal enchanté, que vous pouvez conserver et dont vous pouvez vous équiper sous l'attribut correspondant de votre carte de héros. Une fois qu'un joueur a retourné la 4e carte Seigneur des os, le combat final démarre à l'issue de son tour (comme lorsqu'un joueur pioche la tuile contenant le portail des ténèbres).



Bienvenue !



COMBAT FINAL

PRÉPARATION

Lorsque l'un des joueurs fait apparaître le portail des ténèbres ou la 4e carte Seigneur des os, le combat final commence. Le joueur à l'origine de l'action doit terminer son tour. Vous pouvez ensuite mettre de côté la carte des donjons que vous avez créée, l'exploration est terminée ! Placez les cartes Seigneur des os face visible au centre de la table, avec les jetons de sort (précédemment mis de côté) à proximité. Tous les joueurs récupèrent l'ensemble de leurs jetons de santé et de dé. (N'oubliez pas qu'un héros équipé d'un anneau peut bénéficier d'un jeton de dé supplémentaire.) Vous pouvez aussi modifier les objets dont vous êtes équipé. Pour vaincre le Seigneur des os, vous devez remporter 4 duels contre lui, représentés par les 4 cartes Seigneur des os. Le joueur ayant déclenché le combat final commence.

Comme les cartes de squelette que vous avez déjà affrontées, les 4 cartes Seigneur des os indiquent les symboles dont vous avez besoin pour remporter chaque duel.

COMBATS

Le joueur qui a déclenché le combat final choisit la carte Seigneur des os qu'il veut affronter. Il lance autant de dés que son héros s'est équipé de cristaux enchantés (jusqu'à 4). Placez les jetons de sort correspondant aux résultats des lancers à côté de la carte Seigneur des os choisie. Il s'agit des conditions supplémentaires que le joueur doit remplir pour remporter ce duel. Les cristaux enchantés renforcent le joueur qui les possède, mais aussi le Seigneur des os !

Le joueur attaque ensuite normalement, en lançant les dés. Si son héros, ses objets et les résultats de son lancer lui confèrent tous les symboles nécessaires, il remporte le duel et peut prendre la carte Seigneur des os et ses jetons de sort.

Dans le cas contraire, il perd un jeton de santé, et la carte reste à sa place, dans l'attente d'un autre duelliste.

Remplacez les jetons de sort dans la pile, ils seront de nouveau tirés au sort au prochain duel. Les jetons de sort sont illimités.

Dans le cas improbable où vous n'en auriez pas assez, créez ceux qu'il vous manque.

Quelle que soit l'issue du duel, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) doit mener le duel suivant.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont épuisé leurs jetons de santé ou que les 4 cartes Seigneur des os ont été vaincues.

Attention ! Le symbole  signifie que vous avez besoin d'obtenir ce symbole en lançant les dés. Il ne figure sur aucune carte d'objet, sauf avec une potion . Soyez vigilant !



EXEMPLE

Soveliss vient de piocher la tuile de donjon sur laquelle figure le portail des ténèbres. Il commencera donc le combat final après avoir terminé son tour. Il peut modifier son équipement. Il récupère tous ses jetons de santé et de dé (3, grâce à l'anneau dont il s'est équipé). Soveliss est équipé des cartes suivantes :

Au total, ses attributs sont donc les suivants : 1  (2 s'il décide de se défausser de la potion après avoir lancé le dé), 3  (1 issu de sa carte de héros, 1 issu d'un objet et 1 d'un cristal enchanté), 1  et 3 . Par ailleurs, il dispose de 2 .

Soveliss choisit de combattre la carte Seigneur des os suivante. Il dispose déjà de tous les symboles imprimés sur la carte Seigneur des os, mais il s'est équipé de deux cristaux enchantés et doit donc lancer 2 dés pour déterminer les 2 symboles supplémentaires requis.

Il obtient  et , et place donc les jetons de sort correspondants sur la carte Seigneur des os. Il dispose déjà de 3 , et il lui manque donc seulement 1 . Il se défausse de 1 jeton de dé pour lancer 3 dés et non 2. Il obtient    et donc le  manquant. Il a remporté le duel ! Soveliss prend la carte Seigneur des os et les 2 jetons de sort. Il cumule en tout 7 points !

C'est ensuite au tour de Trixi. Par la suite, lorsque ce sera de nouveau le tour de Soveliss, il devra sélectionner une autre carte Seigneur des os (parmi celles restantes) à affronter.



COMPTAGE DES POINTS



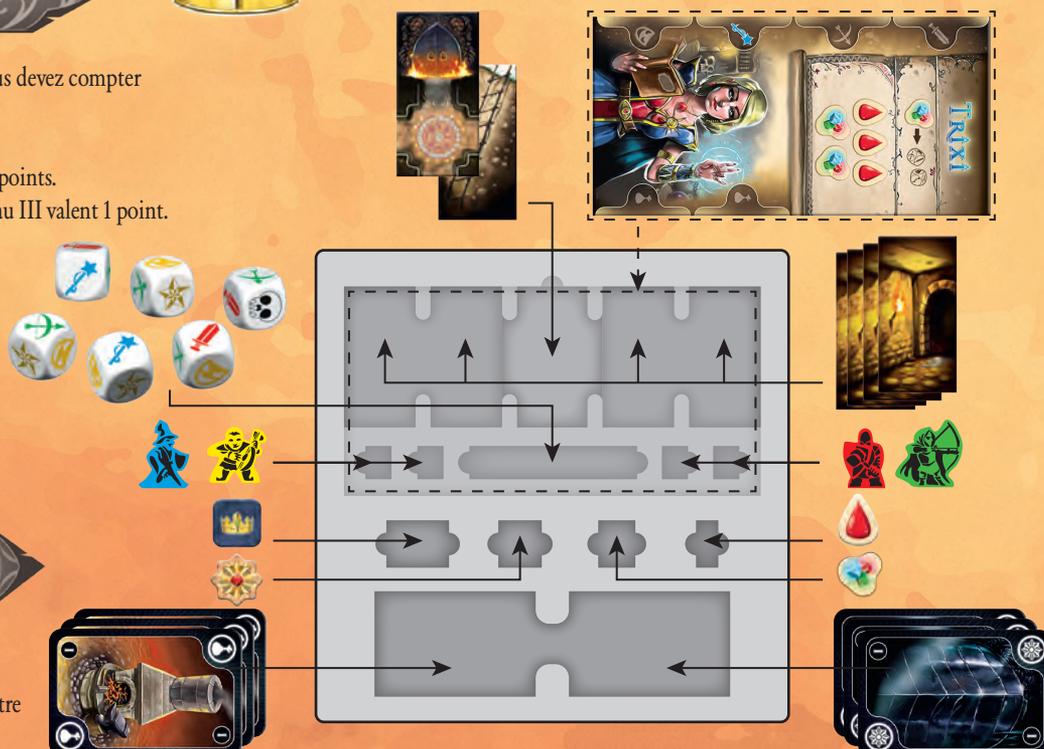
Que vous ayez vaincu le Seigneur des os ou que vous ayez tous échoué, vous devez compter les points. Chaque couronne  figurant sur vos cartes vaut 1 point :

- Chaque carte d'objet que vous possédez (équipée ou non) vaut 1, 2 ou 3 points.
- Certains squelettes récupérés dans la pile de cartes de rencontre de niveau III valent 1 point.
- Chaque carte Seigneur des os vaut 5 points.
- Chaque jeton de sort vaut 1 point.

Le joueur (mort ou vif) qui a le plus de points a gagné !
En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cartes Seigneur des os qui gagne. Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes, la victoire est partagée.

RANGEMENT DU JEU

Voici comme nous vous suggérons de ranger les composants du jeu dans la boîte. Si vous la suivez, la mise en place sera encore plus facile lors de votre prochaine partie.





Designer : **Adam Strzelecki**



Artiste : **Michał Ambrzykowski**



Création du jeu : **Mariusz Majchrowski**

Équipe : Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk
Développement technique : Aleksandra Nieśtuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak
Relecture : Sławomir Czuba



Alors que vous quittez les donjons de la Montagne de la solitude avec des coffres remplis de trésors et d'objets magiques, les bardes attendent avec impatience votre retour pour conter vos aventures. Désormais, les tavernes résonneront de chansons à votre gloire. Vous vous reposez dans une taverne locale pour y dépenser votre or durement gagné et écouter ces chansons. Vous reprenez ensuite la route, car il reste bien des donjons à explorer, des monstres à vaincre et des trésors à gagner.



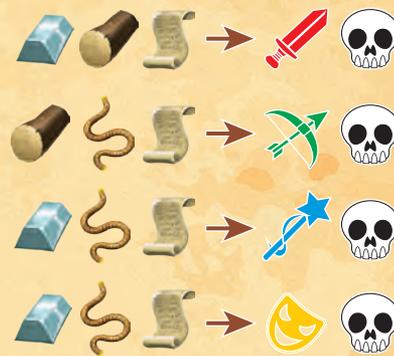
EXTRAIT DU JOURNAL D'UN JEUNE ARTISAN

Lors de votre exploration des donjons de la Montagne de la solitude, vous tombez sur une forge abandonnée. Parmi les outils poussiéreux qui s'y trouvent, vous repérez les notes du forgeron qui y a travaillé. Elles contiennent des instructions et des schémas montrant comment utiliser les matériaux que vous trouvez sur les squelettes afin de fabriquer des armes qui vous aideront à combattre vos ennemis les plus puissants. Vous empochez rapidement ces notes pour les lire un peu plus tard.

~ I ~



~ III ~



~ II ~



~ III ~

