

The Heroes Journey

Intro

Les joueurs incarnent un héros muni d'une relique ainsi que d'un mentor choisi. Le but des joueurs est de compléter des quêtes afin de gagner plus de reliques (et devenir plus puissant) mais surtout de gagner des points de légendes. Le premier joueur ayant 15 points de légende gagne.

Le jeu se joue avec 4 types de cartes, des dés à 6 faces et des jetons de victoires (juste là pour marquer quelle quête a été réussie par quel joueur).

Les types de cartes sont :

- **Les reliques** : divisées en catégories rouge (force et bravoure), verte (dextérité et ruse), et bleu (connaissance et sagesse). Chaque relique possède une « Puissance » (un nombre de dé à 6 face à lancer pour déterminer si la quête réussit ou échoue)
Chacune des trois couleurs a 10 cartes puissance 1, 8 cartes puissance 2, et 4 cartes puissance 3. Ce qui fait un total de 66 cartes dans le paquet relique.
- **Les quêtes** : Servent à créer le terrain de jeu. Chaque carte quête possède une valeur associée aux trois couleurs (rouge, vert...). Pour réussir une quête, le joueur doit utiliser une relique en sa possession. La relique utilisée influence deux paramètres : Le nombre de dés lancés (égale à la puissance de la relique) et la valeur à dépasser pour réussir la quête (dépend de la couleur de la relique et de la valeur que la quête a associé à cette couleur).

Prenons l'exemple d'une quête ayant les valeurs suivantes :

Rouge = 4, Vert = 3, Bleu = 2

Si, pour effectuer cette quête, le joueur utilise une relique rouge ayant une puissance de 2, alors le joueur devra lancer 2 dés à 6 faces et devra faire un score totale supérieur à 4 pour remporter la quête. En cas d'échec, le joueur est renvoyé au centre et perd la relique. En cas de réussite, le joueur réussit la quête, gagne les points de légende associés, gagne une relique (voir « gain de relique ») et sa relique devient « dormante » (ne peut pas être utilisée tant que le joueur ne retourne pas à l'auberge : le centre du terrain)

- **Les prophéties** : Au lieu de gagner une relique, un joueur peut parfois gagner une prophétie, de puissantes cartes réactionnelles. Les prophéties sont des cartes dont l'effet se déclenche que lors d'un évènement spécifique qui peut arriver lors des tours de vos adversaires. Une fois l'effet de la prophétie activé, celle-ci est défaussée. Lorsqu'un joueur joue une carte prophétie, il la pose face visible devant lui et l'effet est appliqué immédiatement.
Lorsqu'une prophétie est défaussée, elle retourne dans la pioche des prophéties.

Chaque prophétie est en deux exemplaires dans la pioche, ce qui fait un paquet de 40 cartes.

- **Les mentors** : Chaque mentor possède une couleur. Un mentor compte comme une relique de puissance 1. En cas de réussite sur une quête utilisant un mentor au lieu d'une relique, le mentor ne passe pas en mode dormant contrairement à une relique. Cependant, en cas d'échec, le mentor est perdu. Généralement, son effet s'active lorsque le mentor est perdu définitivement, mais le joueur pioche une carte prophétie.

Notes : Un joueur n'ayant plus de relique et plus de mentor est éliminé.

Condition de victoire :

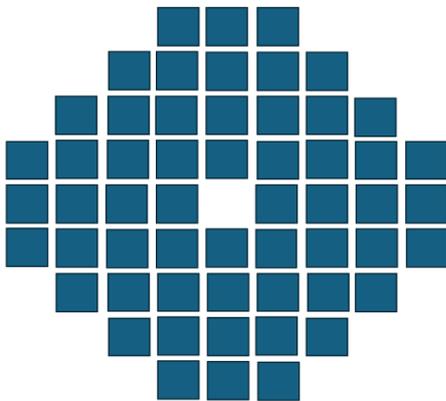
La partie s'arrête dès qu'un joueur obtient au moins 15 points de légende. Le joueur ayant atteint cette valeur est victorieux.

Commencer la partie :

- Avant de mélanger les cartes reliques, **chaque joueur doit choisir une relique de puissance 1 de la couleur de son choix.**
- **Mélanger les cartes reliques** dans un seul et unique paquet qui contiendra donc toutes les reliques de toutes les couleurs.
- **Mélanger les cartes prophéties** (dans un paquet différent de celui des reliques).
- **Mélanger les cartes quêtes pour former le terrain.** Ces cartes doivent toutes finir sur la table, donc vous pouvez juste toutes les poser faces cachées et les mélanger de manière un peu brute, du moment que vous formez ensuite la forme du terrain tel qu'indiqué dans les règles.

[Ayant beaucoup de choses à mélanger, vu que ce jeu nécessite plusieurs joueurs, il est conseillé que les joueurs se répartissent les différentes choses à mélanger pour aller plus vite]

Forme du terrain



L'auberge, point de repos où les joueurs commencent et peuvent récupérer leurs reliques dormantes, est le centre de cette forme.

- **Chaque joueur choisit un mentor.**
- **Chaque joueur pose son pion dans l'auberge.**
- **Révéler toute les cartes quête adjacentes à l'auberge** (cela fait donc normalement 8 cartes quête à révéler).
- **Prendre cinq cartes reliques au hasard dans la pioche des reliques puis révéler ces cartes.** Posez ces cartes faces visibles en dehors du terrain. Cet endroit sera le

« trésor » qui déterminera les récompenses possibles lorsqu'un joueur réussit une quête.

- **Chaque joueur lance un dé 6, celui ayant le meilleur score commence.** Ensuite, l'ordre du tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

-Après cela, la partie commence.

Déroulement d'un tour :

-**Le joueur effectue toutes les potentiels actions spéciales sensés se passer en début de tour** (généralement dus à des effets uniques donc cette étape n'apparait généralement pas dans un tour)

-Le joueur **révèle une carte quête** de son choix.

-Le joueur se **déplace**.

- Le joueur peut **décider de gagner un mouvement supplémentaire** au prix de ne pas pouvoir faire de quête durant ce tour.

-Le joueur **peut tenter d'accomplir la quête de la carte sur laquelle il se trouve** si celle-ci est libre.

- Si le joueur échoue la quête :

- Défausse la relique ou le mentor utilisé lors de cette quête et retourne à l'auberge

- Si le joueur réussit la quête :

- Le joueur met un jeton sur la quête afin de signaler qu'il a réussi cette quête (n'est donc plus disponible pour les autres joueurs) et donc gagne un nombre de points de légende associée à la quête en question. Si le joueur n'a pas encore 15 points de légende ou plus, la partie continue.
- Si la quête est une quête blanche, le joueur pioche une prophétie. Sinon, Le joueur pioche une carte relique dans le « trésor ». La carte piochée doit être associée à la couleur de la quête qui a été accomplie. S'il n'y a pas de relique correspondant à la couleur de la quête, la quête n'apporte aucune relique en guise de récompense.

Une fois qu'une relique est piochée dans le trésor, piocher une carte dans la pioche des reliques et poser la face visible dans le trésor (le trésor doit toujours comporter cinq cartes)

- Si la quête réussie est une quête blanche, le joueur peut immédiatement révéler une carte quête de son choix.

De même, le destin a tendance à récompenser les héros qui osent emprunter des voies différentes que celles qui a été tracées pour eux. De ce fait, si un joueur réussit une quête rouge, verte ou bleue en utilisant une

relique ou un mentor d'une couleur différente de celle de la quête, alors le joueur peut immédiatement révéler une carte quête de son choix.

- Parfois, un joueur peut faire un déplacement ou une révélation additionnelle (voir « Déplacement et révélation bonus »)

- Fin du tour.

Prophétie :

Lorsque vous avez une prophétie en main, vous pouvez la jouer dès que l'évènement décrit par la prophétie se produit, et ce même si ce n'est pas à votre tour.

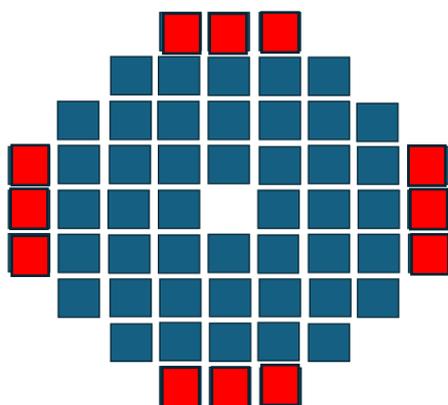
La plupart du temps, les prophéties sont donc des cartes que le joueur pose durant le tour de l'adversaire.

Déplacement :

Par défaut, un joueur se déplace en allant sur une carte adjacente (peut se déplacer en diagonale)

Quoi qu'il arrive, un joueur ne peut pas se déplacer sur une carte étant face cachée.

La première fois que le joueur arrive au bout du monde (l'extrémité du plateau, quête étant séparée de l'auberge par 3 autres quêtes), il gagne une prophétie (un joueur ne peut faire ça qu'une fois par partie)



Les carrés rouges représentent le bout du monde.

Déplacements ou révélations bonus :

Une fois par tour, un joueur peut faire un déplacement supplémentaire ou révéler une quête cachée. Un joueur peut faire cela si l'une des conditions suivantes est respectée :

- Le joueur s'est déplacé sur une carte quête qu'il a accomplie (une carte quête où il a posé un de ses jetons)
- Le joueur s'est déplacé sur une carte quête non-accomplie et décide de ne pas tenter de la faire.

- Le joueur se déplace au centre.

Notes : Révéler une quête cachée parce que l'on a réussi une quête blanche ou parce que l'on a réussi une quête rouge, verte ou bleue en utilisant une relique/mentor de couleur différente ne compte pas comme une révélation bonus. Cela veut dire que, lors de certaines situations très spécifiques, un joueur peut durant le même tour bénéficier du « déplacement ou révélation bonus » et révéler une quête supplémentaire grâce à une quête qu'il a réussie.

Accomplir une quête :

Lorsqu'un joueur se trouve sur une « quête libre » (qui n'a été accomplie par aucun joueur), le joueur peut choisir de tenter d'accomplir la quête. Un joueur ne peut tenter ce genre de chose qu'une seule fois par tour.

Lorsqu'un joueur tente d'accomplir une quête, il doit choisir une relique en sa possession ou son mentor (l'on rappelle qu'une relique dormante ne peut pas être sélectionnée ni utilisée d'aucune sorte). Le joueur doit ensuite lancer un nombre de dés à 6 faces égales à la puissance de la relique (un mentor compte comme une relique puissance 1). La couleur de la relique/mentor utilisée détermine la valeur que le joueur doit battre (faire un score plus élevé) pour réussir la quête.

Exemple :

La quête que le joueur tente d'accomplir possède les valeurs suivantes : Rouge = 4, Verte = 6, Bleue = 7.

Le joueur utilise une relique rouge de puissance 2. Le joueur doit donc lancer 2 dés à 6 faces et faire un score totale supérieur à 4 afin d'accomplir la quête.

Si un joueur n'a pas de dé à lancer, alors il ne peut même pas tenter d'effectuer la quête.

Quête épique :

Certaines quêtes ont un dé noir à côté de leur point de légende. Cela signifie qu'il s'agit d'une quête épique et que le joueur doit lancer un dé en moins lorsqu'il tente d'accomplir cette quête. Si, dans l'exemple précédent, la quête aurait été une quête épique, le joueur n'aurait lancé qu'un seul dé au lieu de deux.

Couleur bloquée :

Certaines quêtes n'a pas de valeur sur tous les couleurs. Il arrive qu'une quête est un symbole de cadenas sur une ou deux couleurs. Cela signifie que le joueur ne peut pas utiliser de relique/mentor associée aux couleurs bloquées afin de tenter d'effectuer la quête.

Notes sur les quêtes :

Il y a 54 quêtes, dont 9 qui ont 1 en point de légende. Généralement, ces quêtes-là sont faciles à réussir et sont parfaites pour le début de partie.

Pour le moment, l'on a 16% de chance de tomber sur une quête de ce genre.

Si l'on prend les quêtes ayant 2 ou moins en points de victoire, l'on a 44% de tomber sur ce genre de quête.

Règles variantes - Aucune quête de mon niveau : Avant que la partie commence, après avoir révélé toutes les cartes adjacentes au centre, s'il n'y a aucune quête ayant 2 points de légende ou moins, alors chaque joueur a la possibilité de révéler une quête cachée avant que la partie commence.

Terres lointaines :

Les quêtes n'étant pas adjacentes à l'auberge sont considérées comme « des terres lointaines ». Cela n'influence pas le jeu directement, mais certaines prophéties dépendent de ces terres lointaines.