



DRAGON ECLIPSE

RÈGLES DU JEU



AWAKEN
REALMS
CHANGE THE GAME

Il y a mille ans, une catastrophe sans précédent s'abattit sur le monde, manquant de détruire la civilisation humaine. Les rares textes d'époque qui nous sont parvenus font état d'inondations phénoménales, d'océans partiellement taris et de collines surgissant brusquement du sol, le tout dans une obscurité sinistre. Les deux lunes voilèrent le soleil et le monde se retrouva plongé dans l'ombre.

Cependant, les Dragons Gardiens parvinrent à repousser les ténèbres et à restaurer l'équilibre de la nature, préservant ainsi le monde. Du moins, c'est ce que disent les légendes lorsqu'elles décrivent les dragons tout-puissants qui fendaient les airs pour repousser le Mal, quelle que soit la nature de ce dernier.

Mais l'humanité survécut et parvint à renaître. Bientôt, les hommes s'intéressèrent aux Mystlings, des créatures capables d'affecter les éléments, pour finalement découvrir qu'avec suffisamment de confiance et de respect mutuels, il était possible de tisser avec elles des liens profitables à tous. Les plus versés dans cet art prirent le nom de dompteurs.

L'association de l'ingéniosité humaine et du talent des Mystlings pour maîtriser les éléments commença à porter ses fruits. Villages et villes sortirent de terre, les progrès technologiques permettant de soulager la rudesse des travaux quotidiens.

À présent, des centaines d'années plus tard, un petit groupe d'érudits à la sinistre réputation, les astronomes, prédisent une nouvelle éclipse jumelle. D'après leurs calculs, les deux lunes vont s'aligner avec le soleil, provoquant une nouvelle catastrophe dantesque. Mais la terre recèle tellement de mystères et de merveilles que bien peu sont ceux qui lèvent les yeux vers le ciel.

Tous préfèrent ignorer les prédictions apocalyptiques qui s'accumulent et poursuivre leur routine quotidienne.

Les astronomes ont-ils raison ? Certainement pas. La vie est si paisible que rien ne devrait venir la troubler.

TABLE DES MATIÈRES

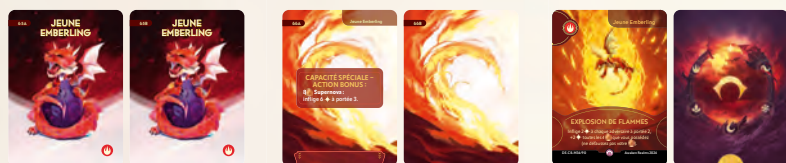
3	Liste du matériel	14	Jouer le scénario – Combat	27	Modes de jeu supplémentaires
4	Introduction • 4 Commencer à jouer • 4 Déroulement de la partie	• 15 Votre Mystling/Mystling ennemi • 16 Mise en place du combat • 18 Règles de combat • 20 Exemple de tour d'un joueur • 23 Exemple de tour de l'ennemi • 24 Autres règles de combat • 25 Fin du combat	• 27 Modes difficiles • 27 Mode JcJ • 28 Mode Roguelite		
5	Avant le scénario • 5 Utiliser l'Atlas • 5 Choisir un scénario • 6 Choisir ses Mystlings • 7 Construire son deck	26	Après le scénario • 26 Ouvrir des boosters • 26 Gagner des cartes Évolution • 26 Sauvegarder la partie	32	Règles avancées • 32 Combat aléatoire • 32 Corruption et Corruption majeure • 32 Jetons d'état • 32 Invocations • 33 Quêtes de combat • 33 Cartes et plateaux Arène
8	Jouer le scénario – Aventure • 8 Journal d'aventure • 11 Tests • 12 Explorer un plan de lieu			34	Index
				35	Lexique d'aventure
				36	Lexique de combat

LISTE DU MATÉRIEL

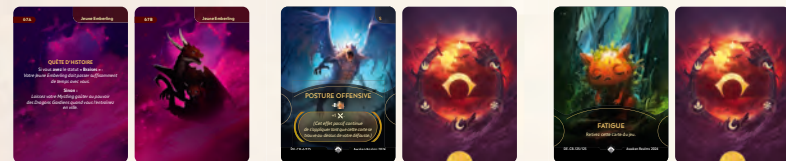
Cartes standard



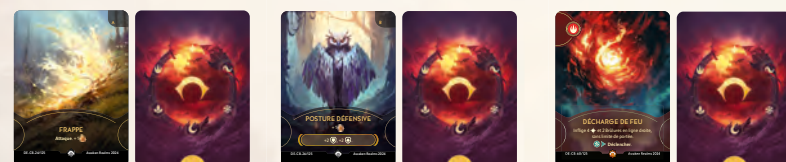
36 cartes Caractéristiques 33 cartes Capacités d'ennemi 31 cartes Domptage



30 cartes Portrait 30 cartes Capacité 180 cartes Action Mystling spécifiques



19 cartes Quête 20 cartes Action de départ 5 cartes Action Fatigue



30 cartes Action Évolution A 30 cartes Action Évolution B 120 cartes Action élémentaire (dans les boosters premium de l'Édition Spéciale)



10 cartes Action élémentaire premium (dans les boosters premium de l'Édition Spéciale) 35 cartes Arène 14 aides de jeu



13 cartes Mystère (mode Roguelite)

Jetons

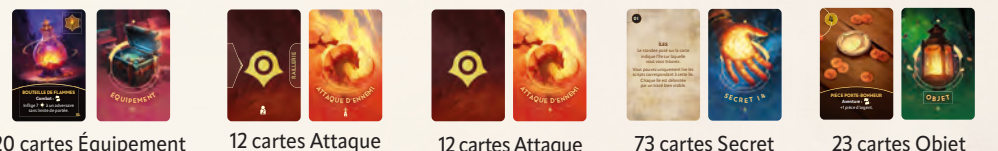


60 jetons élémentaires (10 de chaque élément)

1 jeton de décision

1 jeton de temps

Petites cartes

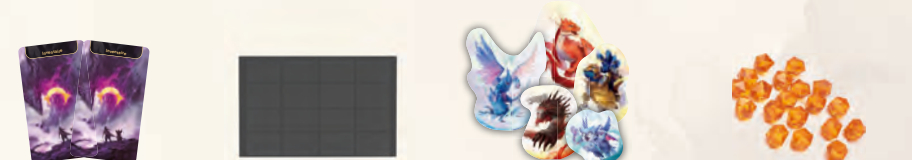


20 cartes Équipement 12 cartes Attaque d'ennemi 12 cartes Attaque d'ennemi 73 cartes Secret 23 cartes Objet



30 cartes de niveau 10 cartes Artéfact (mode Roguelite) 17 cartes du monde 6 cartes Corruption 6 cartes Corruption majeure

Autres éléments



2 petits intercalaires Un porte-cartes (l'Atlas) 32 standees + 5 socles 20 gemmes de Puissance

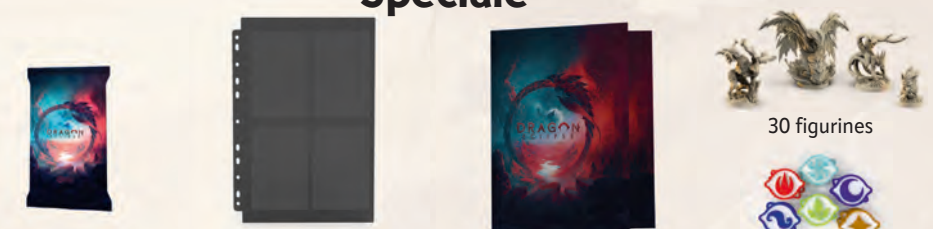


40 intercalaires Casier à Mystlings 10 enveloppes boosters Livre des arènes



Journal d'aventure Livret Commencez ici ! Fiche des statuts Livre des plans de lieux

Matériel de l'Édition Spéciale



10 boosters premium préemballés 8 pages de rangement pour l'Encyclopédie des Mystlings Classeur de l'Encyclopédie des Mystlings 30 figurines 60 jetons élémentaires (10 de chaque élément)

Vous êtes l'enfant des protecteurs de Gurlune, un couple de talentueux dompteurs. Alors que vous étiez encore jeune, ils sont partis servir la reine dans le Sud, vous laissant aux bons soins de votre tante Christine. Devant votre facilité à comprendre les Mystlings, celle-ci a jugé bon de vous envoyer à Caerberg, la plus grande cité de la province, pour y parfaire votre art.

Depuis, vous êtes devenu l'un des dompteurs les plus doués de votre génération. On dit que vous êtes le seul à être capable de maintenir des liens avec deux Mystlings à la fois, une prouesse rare. Votre talent a attiré l'attention de la duchesse de Caerberg qui, malgré votre jeune âge, vous a nommé dompteur en chef lorsque son ancien chef a pris sa retraite. Vous vous occupez de la plupart des Mystlings de Caerberg et formez les jeunes dompteurs en devenir.

Vous ne pouvez pas vous plaindre de votre travail, ni de votre vie, mais il vous manque quelque chose : le frisson de l'aventure et la satisfaction de la découverte. Vous voulez rencontrer d'autres Mystlings et ne cachez pas votre fascination pour ces créatures.

Vous caressez aussi le rêve secret de rencontrer un jour les Dragons Gardiens et d'en apprendre davantage sur eux. Sont-ils vraiment les êtres divins dépeints par la légende, ou s'agit-il « juste » de Mystlings aux pouvoirs dépassant l'entendement ? Il est peut-être temps de partir à l'aventure afin de le découvrir.

INTRODUCTION

Dans *Dragon Eclipse*, vous incarnez un dompteur qui rencontre et entraîne des Mystlings. *Dragon Eclipse* est un jeu coopératif à scénarios pour 1 à 2 joueurs. Il propose aussi d'autres modes de jeu (Roguelite et JcJ) décrits à la section Modes de jeu supplémentaires (page 27). Les pages suivantes décrivent le jeu en mode campagne, mais la plupart des règles s'appliquent aussi aux autres modes.

Dragon Eclipse se joue en une série de scénarios. Lors d'une session, vous devriez pouvoir terminer au moins un scénario. Chaque scénario dure de 2 h à 2 h 30 et consiste en une succession de phases d'aventure et de combats. Les phases d'aventure vous permettent d'explorer le monde en visitant différents lieux et de prendre des décisions importantes faisant progresser l'histoire. Lors des phases de combat, vous combattez d'autres Mystlings et tentez de les dompter.

Pour commencer une session de jeu, choisissez un scénario à partir de l'Atlas. Le scénario se poursuit jusqu'à ce que le journal d'aventure vous informe qu'il se termine. Vous ne pouvez jamais perdre un scénario, mais vos décisions, vos victoires et vos défaites influent sur le cours de l'histoire et l'issue de la campagne.

Le livret de règles vous présente le jeu dans l'ordre de la partie. Les règles vous sont expliquées au moment où vous avez besoin de les utiliser.

Par défaut, les règles de jeu sont rédigées pour le jeu en solo ; les exceptions pour 2 joueurs sont indiquées par l'icône . Si vous jouez seul, vous pouvez ignorer ces sections.

Mystlings de départ

Au début du premier scénario, vous choisissez un Mystling de départ. Si vous n'êtes pas satisfait de votre choix, vous pourrez changer de Mystling au début du deuxième scénario. Voici une description des Mystlings de départ pour vous aider à vous décider.



Jeune Emberling

Les Jeunes Emberlings sont extrêmement protecteurs envers ceux qu'ils apprécient. Ce sont d'habiles combattants capables de porter des attaques au contact comme à distance. Leur grande agilité les protège naturellement, même s'ils manquent de capacités défensives.



Jeune Iceling

Les Jeunes Icelings aiment la vie en solitaire au cœur des montagnes gelées. Pour autant, certains répondent à l'appel de l'aventure et se lancent dans de périlleux voyages. Ils profitent alors de leurs bonnes capacités défensives et de leurs attaques, qui leur permettent d'absorber la chaleur corporelle de l'ennemi pour se soigner.

COMMENCER LA PARTIE

Dragon Eclipse vous propose un guide pour le premier scénario. Vous n'avez pas besoin de lire ce livret de règles pour commencer à jouer. À la place, lisez le livret « Commencez ici ! » et suivez les instructions de la section Premier périple. Si, malgré tout, vous voulez jouer le premier scénario par vous-même, lisez les sections suivantes dans ce livret de règles :

- Jouer le scénario – Aventures (page 8).
- Si vous voulez jouer le premier combat par vous-même, lisez aussi la section Jouer le scénario – Combats (page 14).

Lisez les sections concernées, puis revenez à cette page pour lire ce qui suit.

Pour commencer le premier scénario, il vous faut le journal d'aventure. Celui-ci vous indique quels éléments utiliser et quand les utiliser. Ouvrez le journal d'aventure page 2 et lisez l'introduction, puis suivez les instructions. Vous pouvez refermer ce livret de règles pour le moment.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque session de jeu se divise en 3 phases : Avant le scénario, Jouer le scénario, et Après le scénario. Chacune de ces phases est divisée en étapes que vous devez suivre. Ces étapes sont également indiquées dans le journal d'aventure afin que vous n'ayez pas à les mémoriser.

1. **Avant le scénario (15 à 20 minutes) – étapes de préparation du scénario :**
 - Consulter l'Atlas.
 - Choisir un scénario.
 - Lire l'introduction et les astuces.
 - Changer d'avis ou commencer le scénario.
 - Choisir ses Mystlings.
 - Construire son deck.

Important : pour le premier scénario, ignorez les étapes « Avant le scénario ».

2. **Jouer le scénario (1 h 30 à 2 h) – le cœur du jeu :**

- Phase d'aventure.
- Phase de combat.

Chaque scénario est constitué des deux éléments, mais leur ordre et leur nombre peuvent varier (par ex. un scénario peut commencer par une phase d'aventure, suivie d'un combat, puis d'une autre phase d'aventure, etc.).

3. **Après le scénario (10 minutes) – déverrouiller de nouveaux éléments et sauvegarder la partie :**

- Gagner accès à de nouveaux scénarios.
- Ouvrir un booster au hasard.
- Déverrouiller de nouvelles cartes Action.
- Sauvegarder la partie.

Toutes les étapes ci-dessus sont rappelées dans le script final du scénario, de manière à ce que vous n'ayez pas à tout retenir par cœur.

AVANT LE SCÉNARIO

Les étapes qui suivent vous préparent à l'aventure qui vous attend. Avant le scénario, vous visitez des lieux familiers, apprivoisez des Mystlings sauvages, collectez des informations, choisissez votre prochaine destination et préparez les decks d'Action de vos Mystlings.

1. Mise en place du matériel

Prenez les éléments suivants et placez-les dans votre zone de jeu :

- Paquet de cartes Objet : mélangez ce paquet, puis posez-le sur la table en laissant de la place pour sa défausse à côté.
- Paquet de cartes Équipement : mélangez ce paquet.
- Paquet de cartes Secret : ne modifiez pas l'ordre des cartes de ce paquet !
- Journal d'aventure.
- Livre des plans de lieux.
- Livre des arènes.
- Fiche de sauvegarde.
- Casier à Mystlings.
- Tous les jetons.

Laissez un peu de place devant vous pour les cartes et jetons que vous allez gagner au fil du scénario.

2. Récupérer l'inventaire

Vous allez acquérir des objets, de l'équipement, des secrets, de l'argent et des essences, que vous pourrez conserver d'un scénario à l'autre. Après chaque scénario, ces éléments se rangent derrière l'intercalaire *Inventaire*.

Lors de la mise en place, si vous avez des cartes, de l'argent et/ou des essences derrière l'intercalaire *Inventaire*, placez-les devant vous.

3. Utiliser l'Atlas

L'Atlas regroupe les endroits que vous pouvez visiter. Il est constitué de deux éléments : le porte-cartes et les cartes du monde, qui se rangent à l'intérieur.

Les **cartes du monde** vous montrent des lieux spécifiques du monde que vous pouvez explorer avant ou pendant les scénarios.

Le **porte-cartes de l'Atlas** rassemble toutes les **cartes du monde** disponibles.

Au fur et à mesure du jeu, vous allez glisser de nouvelles cartes dans le porte-cartes, ce qui vous offrira plus d'options. Le journal d'aventure vous dira quand et où ranger ces cartes.

Remarque : vous aurez accès à l'Atlas dès la fin du premier scénario.

Comment utiliser l'Atlas

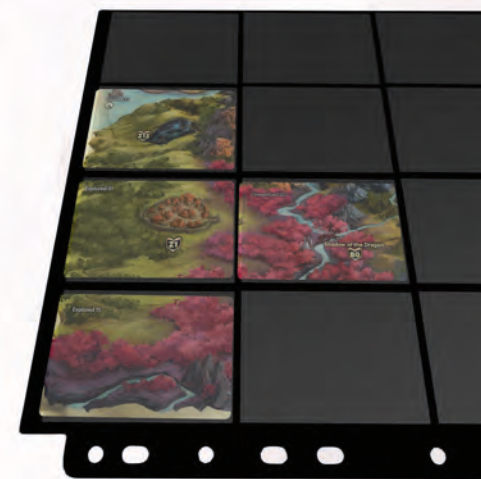
Au début de cette étape, vous pouvez visiter un lieu exploré.

Pour utiliser l'Atlas :

1. Choisissez l'une des cartes du monde explorées du porte-cartes associée à un script commençant par la lettre « Z ».
2. Trouvez le script correspondant à la fin du journal d'aventure.
3. Lisez le script puis choisissez l'une des options indiquées. Si vous choisissez l'option « Aller autre part », répétez les étapes ci-dessus.

4. Choisir un scénario

Après avoir visité des cartes explorées, il vous sera demandé de commencer un scénario. Pour cela, choisissez l'une des cartes inexplorées avec un nom de scénario dans le porte-cartes. Puis, ouvrez le journal d'aventure et rendez-vous au script imprimé sur la carte choisie. Là, vous trouverez une courte introduction et pourrez (ou non) confirmer votre choix.



Premières cartes insérées dans le porte-cartes de l'Atlas (après le scénario 1).

Cartes du monde

Les cartes du monde peuvent être rangées dans le porte-cartes du côté recto ou verso :

Côté inexploré

Ces cartes s'accompagnent généralement d'un numéro de script et d'un nom de scénario. Elles vous permettent de commencer un scénario lors de l'étape « Choisir un scénario ».



Côté exploré

Ces cartes s'accompagnent généralement d'un script commençant par la lettre « Z ». Elles vous permettent de visiter à nouveau un lieu pour faire des achats (👁️), compter des Mystlings (👁️), ou apprendre des informations importantes au sujet de l'histoire.



5. Lire l'introduction et les astuces

Le script de départ propose une introduction pour vous donner un bref aperçu de votre objectif de scénario. Les astuces donnent des informations utiles afin de vous aider à vous préparer.

6. Changer d'avis ou commencer le scénario

Après avoir lu l'introduction et les astuces, vous avez le droit de changer d'avis et de revenir à l'étape « Choisir un scénario ».

Remarque : cela n'est pas possible au premier ou au deuxième scénario.

Faites votre choix :

- **Changer d'avis** – choisissez un autre scénario disponible dans l'Atlas.
- **Commencer le scénario** – poursuivez votre lecture :

Si vous changez d'avis, revenez à l'Atlas et suivez les instructions de l'étape « Choisir un scénario ». Sinon, continuez à lire le journal d'aventure, qui vous mène à l'étape suivante.

7. Choisir ses Mystlings

Vous êtes un dompteur exceptionnel capable de maintenir des liens forts avec deux Mystlings à la fois. Vous n'êtes cependant pas (encore ?) un héros de légende et les autres Mystlings doivent rester à votre campement. Vous ne pourriez pas tous les contrôler.

Pour chaque scénario, choisissez 2 Mystlings parmi ceux que vous avez domptés.

Au début de chaque scénario, choisissez 2 Mystlings parmi ceux qui se trouvent derrière l'intercalaire *Groupe*. Les Mystlings choisis doivent avoir des éléments principaux différents (par ex. vous ne pouvez pas choisir deux Mystlings 🍀).

Laissez un peu de place devant vous pour les cartes et jetons que vous allez gagner au fil du scénario.

2 : chaque joueur choisit un Mystling, ces deux Mystlings devant avoir des éléments principaux différents. Chaque joueur contrôle son Mystling lors des combats.

Lorsque vous choisissez un Mystling, prenez toutes les cartes qui lui correspondent (avec son nom en haut à droite) derrière l'intercalaire *Groupe* et placez-les devant vous. Ces cartes sont les suivantes :

- 1 carte Caractéristiques.
- 1 carte Capacité.
- 6 cartes Action.
- 1 carte Quête (si disponible).

Cartes Quête

Une quête est l'objectif personnel d'un Mystling. Celle-ci accomplie, il devient Exalté, avec de meilleures caractéristiques ou une capacité spéciale plus redoutable. Le Mystling lui-même peut évoluer en une version plus puissante. Toutefois, certains Mystlings n'ont pas de carte Quête. Conservez votre carte Quête côté A visible (vous avez le droit de regarder le côté B). Le journal d'aventure ou la carte elle-même vous indique quand retourner la carte sur son côté opposé.

Il existe deux types de quêtes : les quêtes d'histoire et les quêtes de combat.

Quêtes de combat : elles sont expliquées à la section Règles avancées, car vous les rencontrerez plus tard. Le jeu vous indiquera quand les lire.

Quêtes d'histoire : elles sont résolues dans le journal d'aventure. La description du Mystling (côté A) indique souvent un lieu (un scénario ou une carte du monde spécifique) que vous devez visiter pour accomplir cette quête.

Remarque : le côté B des cartes Quête peut contenir plusieurs éléments. Le journal d'aventure vous indique comment les utiliser.



Une fois que vous aurez accompli la quête d'histoire du Darktailen, le journal d'aventure vous demandera de retourner sa carte du côté B. Ainsi, vous pourrez utiliser la version Exaltée du Darktailen, dotée de meilleures caractéristiques.

Vous pouvez conserver les cartes Quête du Mystling choisi pour un scénario devant vous ou dans le casier à Mystlings. Le jeu vérifie si vous avez un Mystling spécifique puis vous dit quoi faire lorsque votre quête est terminée.

8. Construire son deck

Avant chaque scénario (à l'exception du premier), vous constituez un deck pour chacun des deux Mystlings choisis pour ledit scénario, en utilisant les cartes que vous avez déverrouillées jusque-là. Vous gagnez des cartes Action au début du premier scénario (deck de départ) et à la fin de chaque scénario (deck d'Évolution et boosters).

Vous constituerez votre premier deck au début du deuxième scénario.

Remarque : lorsque vous constituez votre deck pour la première fois, nous vous conseillons d'inclure les cartes du deck d'Évolution et du booster que vous venez de déverrouiller, car elles seront très probablement plus puissantes que celles de votre deck de départ. Vous pouvez aussi échanger des cartes des decks de départ entre les Mystlings (par ex. un Mystling peut avoir 2 exemplaires de Posture offensive tandis que l'autre peut avoir 2 exemplaires de Posture défensive.)

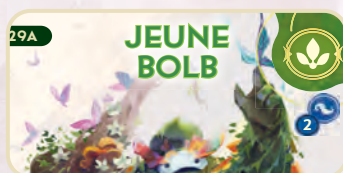
Pour construire votre deck, prenez toutes les cartes se situant derrière l'intercalaire *Cartes déverrouillées* et toutes les cartes Mystling des Mystlings choisis pour un scénario.

Pour chaque Mystling, constituez un deck distinct, en veillant à appliquer les règles énoncées ci-dessous.

Règles de construction de deck

1. Un deck peut uniquement contenir des cartes Action.
2. Il doit contenir exactement 16 cartes Action (*ni plus, ni moins*).
3. Il doit avoir au moins 3 cartes Action spécifiques propres au Mystling choisi, et au plus 6.
4. Un deck ne peut contenir qu'une seule carte légendaire.
5. Un deck ne peut pas contenir des cartes qui ne correspondent pas à l'élément principal ou secondaire du Mystling choisi. Vous pouvez cependant toujours ajouter des cartes neutres.

Si un Mystling a un élément secondaire (voir exemple ci-dessous), vous pouvez ajouter des cartes Action de cet élément à votre deck, sans dépasser le nombre inscrit en dessous de la petite icône d'élément située juste à côté de son élément principal.

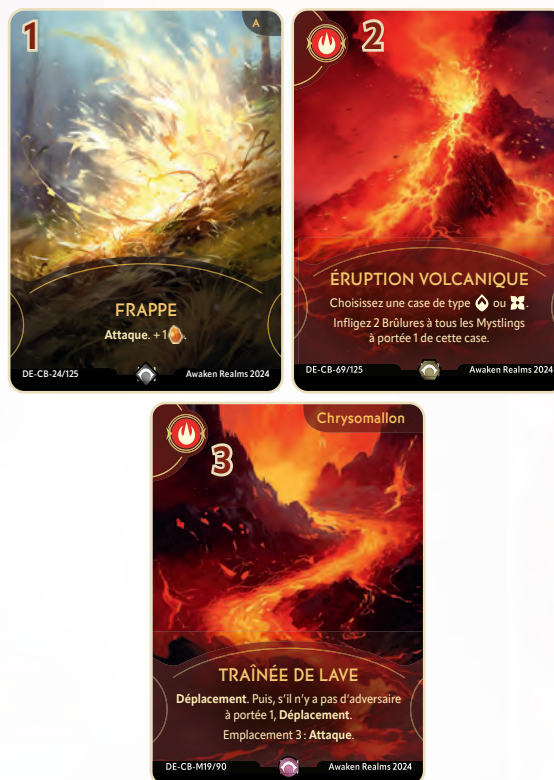


Le Jeune Bolb est un Mystling dont l'élément principal est la terre, et l'élément secondaire l'eau (notez le petit 2 à côté de l'icône Eau). Lorsque vous constituez son deck, vous pouvez ajouter autant de cartes Action Terre que vous le voulez, et jusqu'à deux cartes Action Eau.

Après avoir constitué deux decks de 16 cartes chacun (un pour chaque Mystling choisi), placez-les avec les autres cartes Mystling (Caractéristiques et Capacités) dans le casier à Mystlings.

Ensuite, vous pouvez jouer le scénario. Continuez de lire les instructions du journal d'aventure.

Types de cartes Action



1. **Cartes neutres :** cartes sans icône élémentaire. Elles peuvent être utilisées par tous les Mystlings. Vous les trouverez dans votre deck de départ (*marquées S en haut à droite*) et dans votre deck d'Évolution (*marquées A ou B*).
2. **Cartes élémentaires :** cartes s'ornant chacune d'une icône élémentaire en haut à gauche. Elles peuvent être déverrouillées en ouvrant des boosters. Ces cartes peuvent uniquement être utilisées par les Mystlings liés à l'élément correspondant.
3. **Cartes Mystling :** cartes assignées à un Mystling spécifique. Le nom du Mystling apparaît en haut à droite. Ces cartes sont aussi des cartes élémentaires (*avec des icônes élémentaires*). Elles ne peuvent pas être utilisées par les autres Mystlings.

Rareté

La rareté des cartes Action est un paramètre important à prendre en compte lorsque vous construisez votre deck. Elle est représentée par une icône en bas de chaque carte.

DE-CB-14/125



Awaken Realms 2024

Communes : cartes neutres. Il y a deux exemplaires de chaque carte neutre dans le jeu. Ces cartes se trouvent dans les decks de départ (marquées S), d'Évolution A (marquées A) et d'Évolution B (marquées B).

DE-CB-120/125



Awaken Realms 2024

Rares : cartes élémentaires. Il y a deux exemplaires de chaque carte dans le jeu. Elles se trouvent dans les boosters.

DE-CB-60/125



Awaken Realms 2024

Ultra rares : cartes élémentaires. Il y a un seul exemplaire de chaque carte dans le jeu. Elles se trouvent dans les boosters.

DE-CB-65/125



Awaken Realms 2024

Légendaires : cartes élémentaires premium. Il y a un seul exemplaire de chaque carte dans le jeu. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte légendaire par deck. Elles se trouvent dans les boosters.

DE-CB-M87/90

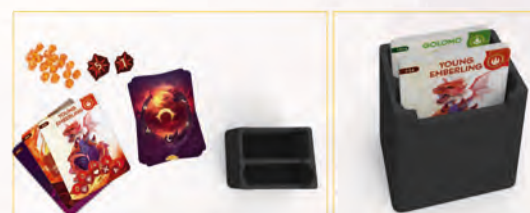


Awaken Realms 2024

Spécifiques : cartes qui portent le nom d'un Mystling en haut à droite. Elles appartiennent exclusivement à ce Mystling. Elles s'obtiennent lorsque vous domptez un Mystling.

Casier à Mystlings

Le casier à Mystlings se divise en deux compartiments. Chaque compartiment accueille les cartes (Action, Caractéristiques, Capacité et Quête) d'un seul Mystling. Après un combat, placez-y également les jetons de dégâts reçus par ce Mystling. Occasionnellement, vous y placerez aussi les gemmes de Puissance obtenues au fil de l'aventure.



À gauche, les éléments à placer dans le casier à Mystlings. À droite, les Mystlings rangés dans le casier, prêts à jouer.

JOUER LE SCÉNARIO – AVENTURE

La phase principale du jeu, au cours de laquelle vous allez explorer le monde qui vous entoure, faire des choix cruciaux, ou encore combattre et dompter des Mystlings, offre deux types de contenu interdépendants pouvant être résolus dans des ordres différents :

- Phase d'aventure.
- Phase de combat.

Le journal d'aventure vous guide au fil du scénario et vous indique quand l'aventure ou le combat commence. Le scénario se termine lorsque le journal indique « Félicitations ! Vous avez atteint la fin du scénario. » Vous pouvez alors soit continuer, soit sauvegarder la partie.

Aventure

Le journal d'aventure relate vos aventures, toutes plus passionnantes les unes que les autres. Il vous demandera parfois de faire des choix, tout comme les lieux que vous allez explorer.

Le journal d'aventure

Le journal d'aventure est un livre qui contient à la fois l'histoire et les instructions qui vous guideront à travers le jeu. Il se divise en 12 scénarios, chacun étant identifié par une lettre différente (A-L). Chaque scénario contient des scripts numérotés identifiés par la lettre du scénario auquel ils se rapportent suivie d'un numéro unique.

Par exemple, tous les scripts du premier scénario sont marqués de la lettre A suivie du numéro de script.

A2

Vous avez enfin le temps de regarder autour de vous. Les gens sont toujours effrayés, mais il n'y a que peu de conséquences visibles de la secousse. Un mur à moitié éboulé, une machine qui grince désormais de manière extrêmement désagréable, et quelques jardinières de fleurs tombées des fenêtres. Quant aux Mystlings, ils se calment peu à peu.

Exemple de script du premier scénario.

Voici les deux instructions de journal d'aventure qui vous guident d'un script à l'autre :

- **Allez au script X** : ouvrez le journal d'aventure à la page du script indiqué et lisez-le.
- **Faites votre choix** : sélectionnez l'une des options indiquées et suivez les instructions. Vous ne pouvez pas choisir une option si vous ne satisfaites pas aux prérequis mentionnés entre parenthèses. Ces options sont systématiquement présentées sous forme de liste à puces pour les identifier clairement.

Faites votre choix :

- **Acheter quelque chose** (coûte 1 pièce d'argent) – piochez 3 cartes Objet, conservez-en 1 et défaussez les autres. Puis, choisissez à nouveau.
- **Acheter de l'équipement universel** (coûte 4 pièces d'argent) – piochez 3 cartes Équipement, conservez-en 1 et défaussez les autres. Puis, choisissez à nouveau.
- **Parler avec Slade** – allez au script C48.
- **Interroger les gens au sujet des Mystlings** – Peut-être que quelqu'un saura quoi faire au sujet des Mystlings sauvages. Allez au script C51.
- **Vous en aller** – poursuivez l'exploration.

Si vous n'avez que 3 pièces d'argent, vous pouvez choisir l'option « Acheter quelque chose », mais vous ne pouvez pas choisir l'option « Acheter de l'équipement universel » qui coûte 4 pièces d'argent.

Fiche des statuts et jetons

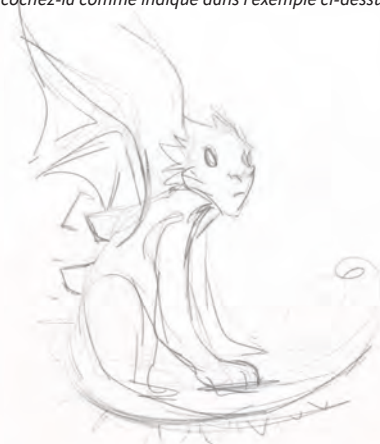
Le jeu enregistre votre progression et vos décisions de différentes manières, entre autres grâce à la fiche des statuts. Chaque stade d'un statut spécifique ne peut être obtenu qu'une seule fois dans la partie. Lorsqu'un statut (ou une case d'un statut) est coché, on considère que vous l'avez obtenu. Vous ne pouvez jamais perdre un statut obtenu.

- **Cochez la case X du statut « Y »** : cochez la case correspondante sur la fiche des statuts (par ex. cochez la case 2 du statut « Empathie »).

Empathie

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Lorsqu'il vous est demandé de cocher la case 2 du statut « Empathie », cochez-la comme indiqué dans l'exemple ci-dessus.



Certains statuts ne s'accompagnent que d'une seule et unique case. Lorsque vous les gagnez, cochez simplement la case vide qui se trouve en face.

Le jeu enregistre aussi vos décisions en utilisant des jetons à placer devant vous ou sur les plans de lieux. Le journal d'aventure vous indique toujours quel jeton placer et de quel côté. Assurez-vous de bien placer les jetons du côté demandé !

Vous ne pouvez pas choisir de dépenser ou de défausser ces jetons. Le jeu vérifie si vous avez un jeton spécifique devant vous.

Les jetons placés devant vous ne sont pas conservés entre les scénarios. Les instructions les plus courantes sont :

- **Placez le jeton X devant vous** : placez le jeton indiqué devant vous (sur la face spécifique indiquée le cas échéant). Un texte d'ambiance vous explique ce qu'il représente.

– Placez un  devant vous – Vous rangez les morceaux de la carafe dans votre sac.

Le journal d'aventure vérifie souvent si vous avez acquis un statut, s'il y a un jeton devant vous, ou si vous disposez d'une certaine carte Secret.

- **Si vous avez coché la case 6 du statut « Exemple »/Si vous n'avez pas coché la case 6 du statut « Exemple »** : consultez la fiche des statuts pour savoir si vous avez coché la case indiquée. Si oui, suivez les instructions. Sinon, vérifiez s'il y a une autre condition. Il y a souvent plus d'une condition – vérifiez toujours de haut en bas. Si vous remplissez plusieurs conditions de la liste, ne résolvez que la plus haute.
- **Si le jeton X se trouve devant vous** : vérifiez si le jeton en question se trouve devant vous, et suivez les instructions si c'est le cas. S'il y a plus d'une condition, vérifiez-les de haut en bas.

Si vous avez coché la case 6 du statut « Une lumière dans les ténèbres », allez au script J3.

Si vous avez coché la case 5 du statut « Dompteur enthousiaste », allez au script J1.

Sinon, vous lui racontez rapidement vos aventures, en lui expliquant ce que vous venez faire ici – allez au script J4.

Imaginons que vous ayez déjà coché la case 6 du statut « Une lumière dans les ténèbres » et la case 5 du statut « Dompteur enthousiaste ». Dans l'exemple ci-dessus, vous allez au script J3 puisque vous remplissez la condition de la première ligne. Vous ne pouvez pas aller au script J1 même si vous remplissez la condition de la deuxième ligne, car les instructions doivent être résolues de haut en bas.



: jeton de décision



À 2 joueurs, si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur un choix à faire, utilisez le jeton de décision. Toutes les autres règles d'aventure restent inchangées. Les éléments suivants sont communs aux deux joueurs : secrets, argent, essences, statuts, objets et équipement.

Règles du jeton de décision : au début d'une session de jeu, donnez le jeton de décision à un joueur au hasard. En cas de conflit lors d'une décision à prendre, c'est le joueur en possession de ce jeton qui décide. Il le remet ensuite à l'autre joueur. Pour une expérience de jeu plus fluide, n'abusez pas de ce jeton.

Par exemple, vous pouvez utiliser le jeton de décision lorsque vous devez choisir un script sur le plan de lieu, ou pour décider quel Mystling reçoit de la  lors d'un script.

Récompenses et pénalités

Lors de l'aventure, vous pourrez recevoir de nombreuses récompenses (comme des objets ou de l'argent) et pénalités (comme des dégâts ⚡ ou de la Fatigue) différentes. Vous trouverez ci-dessous la liste des effets que vous pouvez rencontrer.

Dégâts ⚡

La plupart du temps, vous recevez des dégâts lors d'un combat, mais vos décisions et tests peuvent également exposer vos Mystlings à des menaces qui peuvent aussi les blesser. Le concept de dégâts est détaillé à la section Combat de ce livret de règles (page 15).

- Les ⚡ ne sont pas limités par le nombre de jetons. Si vous venez à manquer de ⚡, utilisez un équivalent.
- Lorsque vous subissez des ⚡ en dehors d'un combat, prenez la quantité de ⚡ indiqués et placez-les dans le casier à Mystlings, en les assignant à un seul de vos Mystlings ou aux deux (vous pouvez les répartir comme bon vous semble).
- Remarque : lors des phases d'aventures d'une session, vous ne pouvez pas assigner des ⚡ à un Mystling si le total atteint ou dépasse son maximum de 10 (un Mystling ne peut jamais avoir moins de 1 lors d'une aventure). Dans une telle situation, vous devez assigner les ⚡ à l'autre Mystling. Si vos deux Mystlings sont dans cette situation, ignorez les ⚡ excédentaires.**
- Les ⚡ ne sont pas conservés d'un scénario à l'autre.

Soins

Quand un Mystling a la possibilité de se soigner, vous pouvez défausser des ⚡ qu'il a subis. C'est une récompense classique lors de l'aventure et vous la retrouverez régulièrement au fil du jeu.

- Lorsqu'un effet indique **Soigne X** en dehors d'un combat, défaussez X ⚡ des Mystlings souhaités. Vous pouvez répartir ces soins entre vos deux Mystlings.
- Par exemple, si un effet indique Soigne 6, vous pouvez défausser 2 ⚡ de l'un de vos Mystlings et 4 ⚡ de l'autre.*
- Lorsqu'un effet indique Soigne X et que vos Mystlings ont subi moins de ⚡ que X, soignez ce que vous pouvez et ignorez l'excédent.

Fatigue

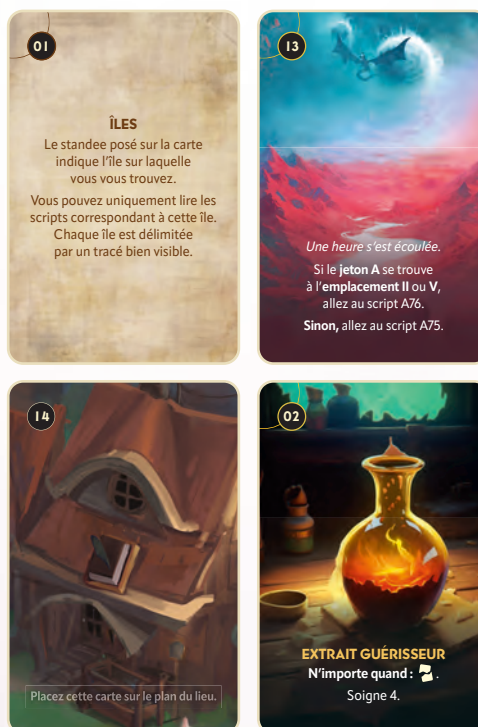
Les cartes Fatigue sont des cartes Action néfastes qui viennent polluer votre deck d'Action. Elles représentent l'épuisement de vos Mystlings. Vous les recevez au combat lorsque vous devez remélanger le deck Ennemi, mais aussi parfois dans le journal d'aventure, à la suite d'une décision ou d'un test.

- Les cartes Fatigue sont limitées en nombre. Les Mystlings peuvent avoir un maximum de 5 cartes Fatigue en tout.
- Lorsque vous recevez une carte Fatigue, placez-la dans le casier à Mystlings, au sein d'un deck d'Action. Si vous recevez plusieurs cartes Fatigue, vous pouvez les répartir comme bon vous semble entre vos deux Mystlings.
- S'il n'y a plus de cartes Fatigue disponibles (max. 5) et qu'il vous est demandé de recevoir une carte Fatigue supplémentaire, subissez 5 ⚡ à la place.
- Lorsque vous défaussez une carte Fatigue, remettez-la dans le paquet de cartes Fatigue.
- La Fatigue n'est pas conservée d'un scénario à l'autre.**

Secrets

Les cartes Secret sont des cartes importantes directement liées à l'histoire. Il en existe de quatre sortes : les fragments de plan, les événements, les règles et les vestiges.

- Lorsque vous piochez une carte qui représente un fragment de plan, placez-la sur le plan du lieu de manière à faire correspondre l'illustration.
- Quand vous piochez un événement, vous devez le placer face cachée à l'emplacement d'événement.
- Lorsque vous piochez une carte de règles, placez-la à côté du casier à Mystlings – les règles données s'appliquent tant que la carte Secret reste là.
- Quand vous piochez un vestige, placez-le près de vos objets et de votre équipement – il fonctionne de la même façon, mais ne compte pas dans votre limite d'objets ou de pièces d'équipement. Certains vestiges n'ont aucun effet mais sont importants pour l'histoire.
- Lorsque vous défaussez une carte Secret, remettez-la dans le paquet de cartes Secret.
- Les vestiges sont conservés d'un scénario à l'autre.**



Exemple de cartes Secret différentes : règles (01), événement (13), fragment de plan (14) et vestige (02).

Puissance ⚡

La ⚡ représente l'énergie intrinsèque de vos Mystlings. Elle est utilisée en combat pour résoudre des actions bonus et pour pouvoir utiliser des effets supplémentaires. Il est aussi possible d'accumuler de la ⚡ en cours d'aventure pour le prochain combat à venir.

- La Puissance ⚡ est limitée par le nombre de gemmes. Chaque Mystling est limité à 10 ⚡ (un Mystling ne peut pas gagner de ⚡ au-delà de 10).
- Lorsque vous gagnez de la ⚡ en dehors d'un combat, prenez la quantité de ⚡ gagnée et assignez-la aux Mystlings voulus (vous pouvez la répartir). Placez cette ⚡ dans le casier à Mystlings.
- La ⚡ n'est pas conservée d'un scénario à l'autre.**

Argent 🪙

L'argent est la monnaie du monde de *Dragon Eclipse*. Vous en obtenez en récompense lorsque vous aidez des gens, vendez des objets, ou au fil de l'exploration. Il est utilisé pendant la phase d'aventure du jeu. Vous pouvez le dépenser pour déverrouiller certaines options de l'histoire et acheter de l'équipement ou des objets.

- L'argent est limité par la quantité de pièces disponible (max. 10).
- 👤 : vous partagez l'argent avec votre coéquipier.**
- Lorsque vous gagnez de l'argent, placez-le près du casier à Mystlings.
- Lorsque vous **défaussez** de l'argent, vous devez le remettre dans la réserve. Si vous n'avez pas le nombre de pièces requis, défaussez-en autant que vous pouvez et ignorez le reste.
- Lorsque vous **dépensez** de l'argent, vous devez avoir la somme requise. Si des instructions vous demandent de « dépenser 3 pièces d'argent pour aller au script X » et que vous n'avez que 2 pièces d'argent, vous ne pouvez pas choisir cette option.
- L'argent est conservé d'un scénario à l'autre.**

Essences 🔥

Les essences sont les traces d'énergie résiduelles des Dragons Gardiens. Elles peuvent être utilisées pour attirer les Mystlings et gagner leur confiance. Elles s'acquiert en interagissant avec différents lieux arcaniques et avec les Mystlings, et ne servent qu'en cours d'aventure. Grâce aux essences, vous pouvez dompter des Mystlings en dehors des combats, lors de l'étape « Utiliser l'Atlas ».

Remarque : vous pourrez acquérir et utiliser des essences à partir du scénario 2.

- Les essences sont limitées par la quantité disponible (max. 6).
- 👤 : vous partagez les essences avec votre coéquipier.**
- Lorsque vous gagnez des essences, placez-les près du casier à Mystlings.
- Lorsque vous dépensez des essences, remettez-les dans la réserve.
- Les essences sont conservées d'un scénario à l'autre.**

Équipement

Les cartes Équipement sont de puissantes cartes qui offrent des capacités à usage unique et/ou des symboles permanents pour vous aider au cours du jeu (en haut à droite).



Les informations suivantes apparaissent sur les cartes Équipement :

1. **Symboles** : effets bénéfiques passifs activés par le journal d'aventure.
2. **Nom**
3. **Moment où vous pouvez l'utiliser** :
 - a. **Test** : à utiliser pendant un test.
 - b. **À tout moment** : à utiliser à tout moment d'un scénario.
 - c. **Combat** : à utiliser lors de votre tour au combat.
4. **Effet** : décrit l'effet produit.
5. **Marque Roguelite** : cette marque ne sert qu'en mode Roguelite. Ignorez-la lors de la campagne.

L'équipement et les objets peuvent afficher l'icône . Elle signifie que vous devez défausser cette carte pour résoudre son effet.

Symboles

Les symboles octroient des avantages lors des tests et au fil de l'aventure. Certains symboles permettent de déverrouiller des choix qui, sinon, seraient inaccessibles.

Il existe 4 symboles d'équipement :



Source de lumière : souvent utile dans les scénarios où vous explorez des endroits obscurs.



Nourriture : généralement utilisée lorsque vous interagissez avec des Mystlings sauvages hors combat.



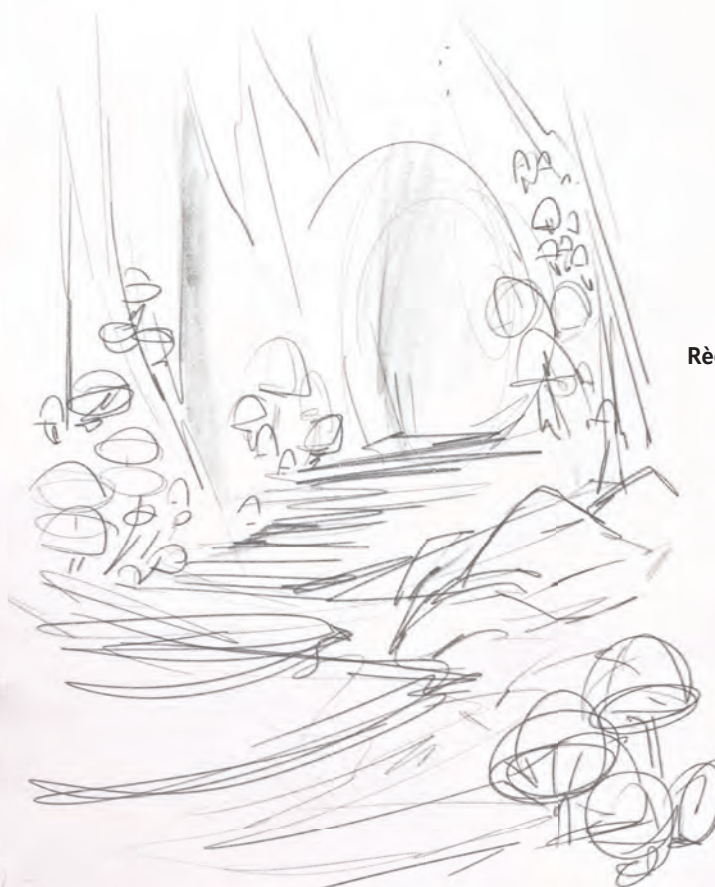
Matériel : représente de l'équipement d'escalade, utile pour traverser des terrains dangereux.



Outils : des outils divers et variés, utiles pour bricoler toutes sortes de machines.

Règles concernant les cartes Équipement :

- **Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 cartes Équipement.** Si vous gagnez une carte Équipement alors que vous en avez déjà 2, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des 3 sans attendre si la situation le permet. Si vous ne le faites pas, défaussez immédiatement l'une de vos 3 cartes Équipement pour n'en conserver que 2.
-  : vous partagez l'équipement avec votre coéquipier.
- Aucun équipement ne peut être assigné aux Mystlings.
- On considère que vous avez des symboles d'équipement tant que vous avez une ou plusieurs cartes Équipement avec ces symboles.
- Lorsque vous gagnez de l'équipement, piochez la première carte du paquet de cartes Équipement et placez-la près du casier à Mystlings.
- Lorsque vous défaussez ou utilisez des cartes Équipement, remettez-les sous le paquet de cartes Équipement.
- **L'équipement est conservé d'un scénario à l'autre.**



Objets

Les cartes Objet offrent une variété d'effets mineurs. Elles sont similaires aux cartes Équipement mais sont plus communes et ont des effets moins puissants. Les objets s'utilisent de deux façons : soit comme outil pour vous aider lors des tests et combats, soit directement pour résoudre des tests. La façon d'utiliser les cartes Objet pour les tests est décrite plus loin dans ce livret.



Les informations suivantes apparaissent sur les cartes Objet :

1. **Valeur de test** : à utiliser lorsque vous résolvez des tests.
2. **Infortune**  : un symbole néfaste influant sur les tests.
3. **Nom**
4. **Moment où vous pouvez l'utiliser** :
 - a. **Test** : à utiliser pendant un test.
 - b. **À tout moment** : à utiliser à tout moment d'un scénario.
 - c. **Combat** : à utiliser lors de votre tour au combat.
5. **Effet** : décrit l'effet produit.
6. **Marque Roguelite** : cette marque ne sert qu'en mode Roguelite. Ignorez-la lors de la campagne.

Règles concernant les cartes Objet

- **Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 cartes Objet.** Si vous gagnez un objet alors que vous en avez déjà 3, vous pouvez utiliser n'importe quel objet parmi les 4, si la situation le permet. Si vous ne le faites pas, défaussez immédiatement l'un de vos 4 objets pour n'en conserver que 3.
- Les objets ne peuvent jamais être assignés aux Mystlings.
- Lorsque vous gagnez un objet, piochez la première carte du paquet de cartes Objet et placez-la près du casier à Mystlings.
- Lorsque vous défaussez un objet, placez-le sur la défausse de cartes Objet.
- **Les objets sont conservés d'un scénario à l'autre.**
-  : vous partagez les objets avec votre coéquipier.

Tests

Les tests font appel à une mécanique de stop ou encore et s'appuient sur les valeurs de test des cartes Objet du paquet de cartes Objet (et non de vos propres cartes). Ils permettent de déterminer l'issue de certaines actions.

Par exemple, vous voulez entrer discrètement dans un château sous bonne garde. C'est le résultat du test qui vous indiquera si vous avez été repéré ou non.

Chaque test fait référence à un tableau de test (voir exemple), que vous pouvez consulter librement avant ou pendant la résolution du test.

Lors de l'aventure, vous lirez souvent l'instruction « Effectuez le test suivant ». Les résultats du test peuvent être très différents, mais bien souvent, ils font progresser l'histoire ou vous octroient une récompense, voire vous imposent une pénalité si les choses tournent mal.

Lors d'un test, vous utilisez le paquet de cartes Objet. Les seules informations à lire sur les cartes Objet pendant un test sont la valeur de test indiquée en haut à gauche et l'icône qui apparaît sur certaines cartes.



L'objet ci-dessus a une valeur de test de 1 et 1.

Pour effectuer un test, consultez le tableau de test fourni. Il vous indique les résultats que vous pouvez viser (de manière générale, les résultats verts sont bénéfiques, les gris sont neutres et les rouges sont à éviter). Des modificateurs, affichés au-dessus, affectent parfois le tableau de test.

Si vous dépensez : vous pouvez résoudre immédiatement le résultat que vous souhaitez pour le test.

Vous devez dépenser une carte Équipement avec un symbole pour pouvoir utiliser ce bonus lors d'un test. L'utilisation du bonus est facultative.

Si vous avez un objet de type , une fois par test : vous pouvez ajouter ou soustraire 1 au résultat du test.

Pour utiliser ce bonus, vous devez avoir une carte Équipement avec le symbole . Vous n'avez pas à défausser la carte pour l'utiliser.

La plupart du temps, piocher des cartes avec l'icône produit des conséquences néfastes. Certains objets (marqués « Test ») peuvent être utilisés lors d'un test pour en modifier le résultat.

Déroulement du test

- 1. Piochez une carte Objet et placez-la devant vous. Ne résolvez pas son effet !
 - 2. Choisissez entre terminer le test ou renouveler l'étape 1.
- Lorsque la valeur cumulée de toutes les cartes Objet révélées atteint ou dépasse la valeur de la dernière ligne du tableau de test et que vous n'avez aucun moyen d'en modifier le résultat, le test se termine automatiquement. Résolvez des conséquences comme indiqué ci-dessous.
- Lorsque le test se termine :

- 1. Faites la somme de toutes les valeurs des objets révélés lors du test.
 - 2. Appliquez les modificateurs « À la fin du test ».
 - 3. Placez toutes les cartes Objet utilisées pour ce test sur la défausse et résolvez les conséquences liées à la valeur des cartes révélées.
- Si le paquet de cartes Objet est épuisé, mélangez toutes les cartes de la défausse pour former un nouveau paquet de cartes Objet.

Exemple de test

À la fin du test : si vous avez au moins 2 .		
5 ou moins	Vous finissez par trouver une bouteille intacte contenant un liquide de couleur vive. Elle doit appartenir à Olin.	Prenez la carte Secret 02. Allez au script A79.
6	Vous trouvez une bouteille intacte contenant un liquide de couleur vive. Elle doit appartenir à Olin.	Prenez la carte Secret 02. Allez au script A79.
7	Vous trouvez une bouteille intacte contenant un liquide de couleur vive. Elle doit appartenir à Olin. Et vous apercevez également autre chose qui brille dans les débris.	+1 carte Objet. Prenez la carte Secret 02. Allez au script A79.
8 ou plus	Tout a été détruit. Il n'y a rien de récupérable.	Poursuivez l'exploration.



Vous avez 1 objet utile : Pistaches glacées. Vous pouvez utiliser leur effet (et non leur valeur) lors de ce test.

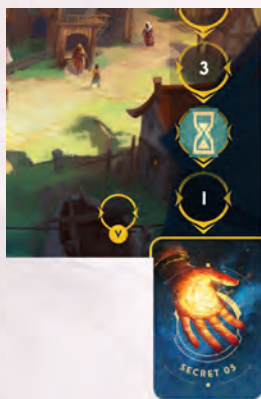
- 1. Vous commencez le test. Vous piochez la première carte (Corde), d'une valeur de 2.
- 2. Vous décidez de continuer et piochez un nouvel objet, Fruits à coque, d'une valeur de 3.
- 3. Vous décidez de continuer et révélez une Bouteille de magie d'une valeur de 3, qui affiche 1. Le total du test est de 8, ce qui représente un résultat néfaste.
- 4. Vous décidez alors d'utiliser l'effet des Pistaches glacées pour défausser une carte que vous venez de révéler (Bouteille de magie).
- 5. Vous décidez de piocher à nouveau. Le nouvel objet, Bourse en cuir, a une valeur de 1 et affiche 1. La valeur totale des cartes est donc de 6. Ce n'est pas le meilleur résultat, mais vous décidez de ne pas forcer la chance et mettez un terme au test.
- 6. Vous vérifiez alors le modificateur de fin de test : ici, il s'appliquerait si vous aviez au moins 2. Heureusement, vous n'avez que 1, aussi n'y a-t-il pas de progression du (voir piste temporelle et jeton de temps plus loin dans ce livret).
- 7. Vous placez toutes les cartes Objet utilisées pour ce test sur la défausse et résolvez les conséquences prévues : vous gagnez la carte Secret 02 et allez au script A79.

Lorsque vous jouez un scénario, vous avez l'occasion d'explorer différents lieux du monde qui vous entoure. Chaque scénario propose au moins une exploration, mais certains scénarios peuvent en proposer plusieurs.

Chaque exploration commence par une rapide mise en place. Le journal d'aventure indique quel plan de lieu ouvrir.

1. **Numéro du plan** : utilisé lors de la mise en place pour identifier le plan voulu.
2. **Numéros de script** : endroits que vous pouvez visiter.
3. **Emplacements** : c'est là que vous placez les jetons A/B pour tenir compte de vos décisions et de leurs conséquences dans un scénario.
4. **Piste temporelle** : mesure l'écoulement du temps.
5. **Emplacement d'événement** : emplacement de l'événement (*carte Secret*) associé à la piste temporelle.

Placez la carte Secret X, face cachée, à l'emplacement d'événement. Mettez le / sur Y : trouvez la carte Secret mentionnée dans le paquet de cartes Secrets. Placez-la face cachée (sans la regarder) à l'emplacement d'événement. Ensuite, prenez le jeton de temps et placez-le du côté approprié (rouge ou bleu) à l'emplacement Y.

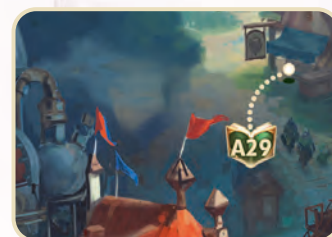


Placez la carte Secret 05 à l'emplacement d'événement et le  sur 2.

Puis, le journal d'aventure vous dira « Entamez l'exploration ». Pour ce faire, fermez le journal d'aventure et suivez les règles d'exploration ci-dessous.

Il n'y a pas de structure de tour ou de manche spécifique lors d'une exploration. Vous pouvez effectuer des actions comme bon vous semble, sauf si le journal d'aventure vous dit le contraire. Toutefois, votre temps d'exploration est limité. La piste temporelle mesure l'écoulement du temps.

Les scripts sont identifiés par une lettre et un numéro. Vous pouvez lire tout script visible sur le plan. Souvent, mais pas toujours, les scripts apparaissent dans de petites icônes représentant un livre ouvert. Certains peuvent également être cachés dans l'illustration.



Script dans une icône de livre ouvert.

Lire un script est « gratuit », ce qui signifie que cela ne consomme ni temps, ni ressources. Souvent, le journal d'aventure vous permet de quitter un script pour en choisir un autre. Cependant, certaines options de script peuvent vous demander de dépenser du temps (⌚). Dans de rares cas (par ex. quand vous êtes à la poursuite de quelqu'un), lire les mauvais scripts peut vous forcer à dépenser du temps.

- **Fouiller les débris** – +1 carte Objet. ⏳ Poursuivez l'exploration.
- **Vous en aller** – poursuivez l'exploration.

Si vous choisissez l'option « Fouiller les débris », vous gagnez un objet mais dépensez une unité de temps. Ensuite, vous pouvez continuer l'exploration.

Temps

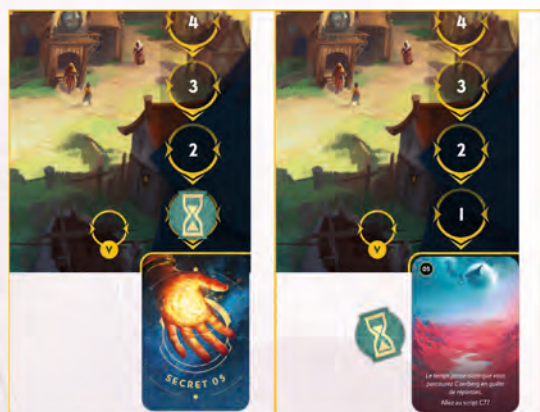
Lors de l'exploration, il peut vous être demandé de faire avancer le jeton ⌚. Cela finira par révéler la carte Événement, qui peut venir modifier la situation, voire mettre un terme à l'exploration.

Lorsque l'instruction ⌚ apparaît :

- Si le jeton de temps n'est pas au dernier emplacement, déplacez-le d'un cran vers le bas (par ex. de 4 à 3).
- Si le jeton de temps est déjà au dernier emplacement (n° 1), placez-le sur la carte Événement.
- Si le jeton de temps est sur la carte Événement, ignorez cette instruction.

Lorsque le journal d'aventure vous indique « Poursuivez l'exploration » et que le jeton de temps est déjà sur la carte Événement, défaussez le jeton de temps et résolvez la carte Événement. Les événements vous renvoient souvent vers un script spécifique qui fait progresser l'histoire ou vous révèle les conséquences de vos choix.

Les instructions du script vous diront parfois de défausser la carte Secret que vous venez tout juste de révéler. Lorsque vous devez défausser des cartes Secret, remettez-les, dans l'ordre, dans le paquet de cartes Secret.



Le journal d'aventure vous donne l'instruction ⌚. Vous déplacez le ⌚ de l'emplacement n° 1 à la carte Secret (Événement) et continuez de lire le journal d'aventure jusqu'à ce qu'il vous demande de Poursuivre l'exploration. Ensuite, vous défaussez le ⌚, retournez la carte Secret, et résolvez les instructions indiquées dessus.

L'histoire donne souvent des indices sur ce qui peut se passer lorsque la carte Événement est déclenchée. Le côté du jeton de temps vous indique si vous devez vous dépêcher ou non, car sa couleur révèle s'il va mettre un terme à l'exploration ou simplement apporter un élément nouveau.



- l'événement en cours va mettre un terme à l'exploration.



- l'événement en cours va changer quelque chose (l'histoire peut vous donner des indices à ce sujet) mais ne mettra pas un terme à l'exploration.

Emplacements

Vous trouverez souvent des emplacements imprimés sur les plans de lieux. Un emplacement est toujours de forme circulaire pour accueillir un jeton (A ou B), et il s'accompagne d'un chiffre romain. Certains emplacements se trouvent près d'un script (cela indique que le jeton qui y est placé va modifier quelque chose à cet endroit) ou de la piste temporelle (pour des changements plus globaux, et parfois secrets).

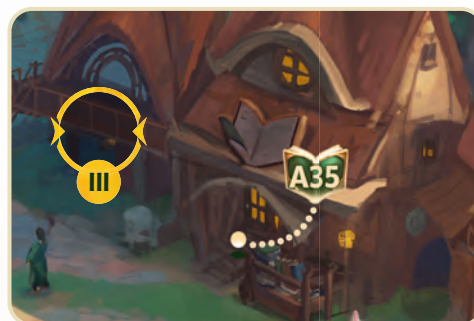
Les instructions du journal d'aventure ressemblent à ceci :

- **Placez le jeton X à l'emplacement Y** : placez le jeton indiqué (A ou B) à l'emplacement approprié du plan du lieu.



Lorsqu'un jeton est placé à un emplacement, il modifie les interactions du journal d'aventure, qui peut alors vous renvoyer vers d'autres situations.

- **Si le jeton X se trouve à l'emplacement Y** : vérifiez si le jeton en question se trouve à l'emplacement indiqué, et suivez les instructions le cas échéant. S'il y a plus d'une condition, vérifiez-les de haut en bas.



L'emplacement III de l'exemple ci-dessus se trouve près du script A35 et de la bibliothèque. Y placer un jeton modifiera sans doute les interactions prévues en A35.

Verrouiller/Déverrouiller un script

Certaines de vos décisions peuvent déverrouiller de nouvelles options (par ex. vous avez trouvé un gué qui vous permet de franchir une rivière) ou verrouiller vos options existantes (par ex. vous avez vexé un marchand qui refuse maintenant de vous parler).

- **Verrouiller le script X** : placez un jeton universel sur le script indiqué de manière à ce que le jeton le recouvre. Ce script est désormais considéré comme verrouillé. Vous ne pouvez pas lire les scripts verrouillés.
- **Déverrouiller le script X** : défaussez le jeton universel d'un script. Ce dernier est à nouveau disponible.

Résoudre un combat pendant l'exploration

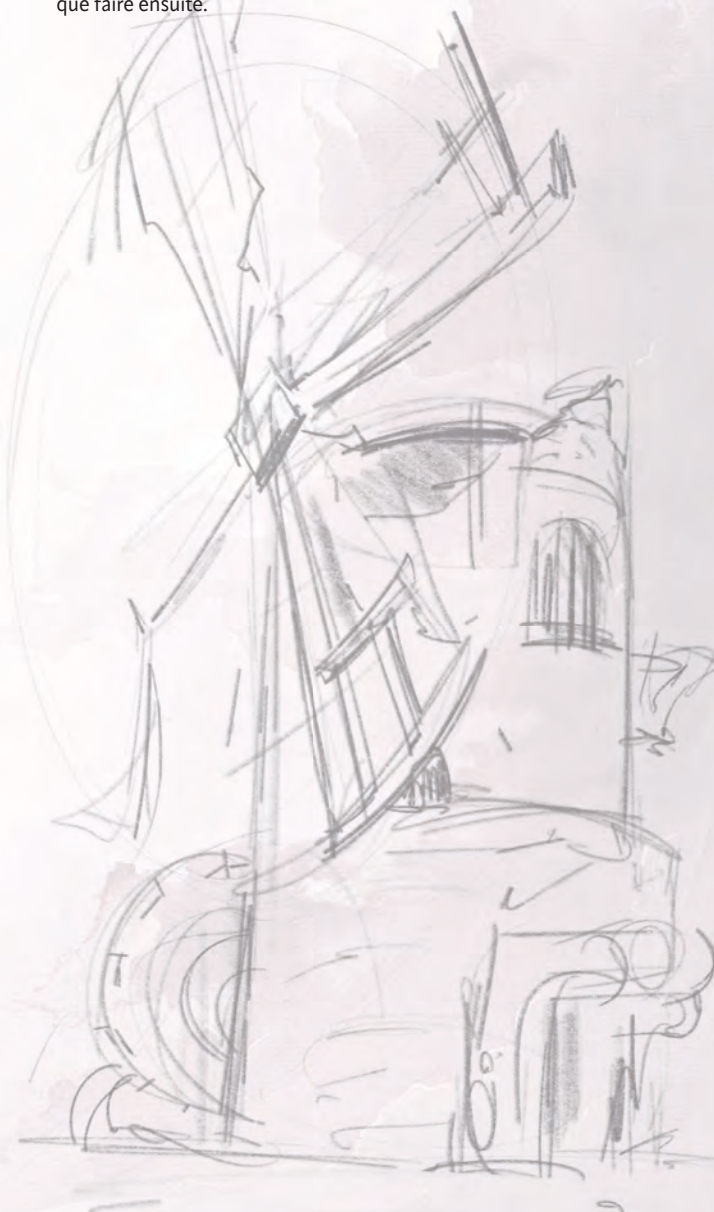
Pendant une exploration, il peut vous être demandé de résoudre un combat. Cela ne met pas un terme à l'exploration (sauf si le journal d'aventure vous demande de terminer l'exploration au préalable). À la place, quand cela se produit, mettez de côté le plan de lieu avec tous les jetons et secrets (dont l'événement) qui s'y trouvent, et résolvez le combat.

Fin de l'exploration

L'exploration se termine lorsque vous rencontrez l'instruction « Fin de l'exploration ». Celle-ci peut apparaître sur une carte Événement ou dans l'histoire du journal d'aventure, et vous aurez parfois l'option de mettre fin à l'exploration vous-même. Lorsque l'exploration se termine, procédez comme suit :

- Défaussez tous les secrets du plan de lieu – remettez-les dans le paquet de cartes Secret.
- Défaussez l'événement – remettez-le dans le paquet de cartes Secret.
- Défaussez tous les jetons du plateau.
- Ne défaussez pas les jetons et cartes Secret placés devant vous !
- Fermez le livre des plans de lieux.

Lorsque l'exploration se termine, le journal d'aventure vous indique que faire ensuite.



JOUER LE SCÉNARIO – COMBAT

Combat

Dans *Dragon Eclipse*, les combats se déroulent au tour par tour dans une arène entre votre Mystling et un ennemi. Vous pouvez participer à plusieurs combats lors d'un même scénario. Le journal d'aventure vous prévient lorsqu'un combat démarre, tout en vous indiquant les éléments que vous devez utiliser pour le jouer.

Les combats peuvent survenir lors de l'exploration d'un plan de lieu. Lorsque cela se produit, mettez de côté le plan de lieu avec tous ses jetons et ses cartes Secret (ne les défaussez pas) et résolvez le combat. Cela ne met pas un terme à l'exploration.

Matériel de combat

Les éléments principaux que vous utiliserez au combat sont les suivants :

- **Plateaux Arène.**
- **Cartes Arène.**
- **Votre Mystling** : cartes Caractéristiques et Capacité.
- **Mystling ennemi** : cartes Caractéristiques et Capacités d'ennemi.

Plateaux Arène

Les plateaux Arène sont regroupés dans le livre des arènes. Chaque combat durant lequel vous allez affronter et tenter de dompter un ennemi se joue sur un plateau Arène. Il y a plusieurs plateaux Arène, mais tous ont des cases sur lesquelles vous et votre ennemi pouvez vous déplacer. Certaines cases sont marquées d'icônes comme , , , I ou II (et III à 2 joueurs), à utiliser lors de la mise en place et pour certains effets de cartes Action ou Attaque d'ennemi (ces icônes n'ont pas d'effet propre en dehors de cela).



Chaque arène a des emplacements pour les éléments suivants :

1. **Fiche de l'ennemi** : emplacement prévu pour les deux cartes (*minimum*) qui constituent la fiche de l'ennemi.
2. **Deck Ennemi** : emplacement réservé aux cartes Attaque d'ennemi, que vous préparez avant chaque combat. Les cinq emplacements situés à droite accueillent les cartes Attaque d'ennemi résolues.
3. **Défausse ennemie** : l'ennemi y défausse ses cartes Attaque d'ennemi.
4. **Carte Arène** : emplacement de carte Arène. Chaque combat s'accompagne de sa propre carte Arène. Le journal d'aventure vous indique celle que vous devez préparer.
5. **Votre deck** : votre emplacement de deck.
6. **Emplacements de carte Action** : quatre emplacements pour vos cartes Action disponibles.
7. **Votre défausse** : vous y défaussez vos cartes Action.

Cartes Arène

Vous utilisez une carte Arène pour chaque combat. Ces cartes modifient les plateaux Arène en y ajoutant des terrains et vous indiquent quel script lire à la fin du combat.



Une carte Arène.

Une arène consiste en plusieurs éléments :

1. **ID** : un numéro propre à chaque carte Arène.
2. Nom
3. **Mise en place, règles et actions bonus** : certaines cartes Arène vous proposent une mise en place ou des règles spécifiques, voire des actions bonus. Lisez bien les instructions et appliquez les règles de mise en place avant de commencer le combat.
4. **Fin du combat** : scripts à lire à la fin du combat. Si vous êtes engagé dans un combat aléatoire avec un ennemi, suivez les instructions « Fin du combat aléatoire ». Sinon, suivez les instructions « Fin du combat ».

Terrain /

Les cartes Arène vous demandent souvent de placer des types de terrain sur le plateau Arène. Ceux-ci bloquent des cases ou génèrent des effets spécifiques. Utilisez les jetons universels indiqués sur la carte Arène. Un terrain  est en général bénéfique pour vous, tandis qu'un terrain  est dangereux. Les règles spécifiques aux divers types de terrain d'une arène sont décrites à la section « Règles » de la carte Arène.

Les règles de terrain avancées sont décrites page 33 (Plateaux et cartes Arène).

 : utilisez toujours l'arène prévue pour 2 joueurs (marquée ). Elle propose un agencement différent et ne prévoit pas d'emplacement pour la fiche de l'ennemi.

Votre Mystling

Pour mieux comprendre ce que vous allez faire en combat, attachons-nous un peu sur votre Mystling. Ce dernier est représenté par un standee que vous déplacez dans l'arène, ainsi qu'une fiche de Mystling qui décrit ses capacités et caractéristiques.

Vous utilisez les cartes Action et Capacité spéciale de votre Mystling pour infliger des dégâts ⚡ à l'ennemi. Les dégâts que vous subissez ne sont pas défaussés de vos Mystlings après le combat (mais ils le sont à la fin de chaque scénario).

Remarque : assurez-vous d'utiliser la carte **Caractéristiques non-Jc**, car son équivalent Jc affiche des caractéristiques différentes propres à ce mode de jeu.

L'assemblage de la carte Capacité (à gauche) et de la carte Caractéristiques (à droite) crée votre fiche de Mystling, comme ci-dessous.

Une fiche de Mystling est constituée de plusieurs parties :

1. **Nom du Mystling.**
2. **Élément du Mystling :** détermine l'élément de votre Mystling. Le journal d'aventure et certaines attaques adverses s'y réfèrent. Définit également quel type de cartes Action vous pouvez utiliser lorsque vous constituez votre deck.



Certains Mystlings ont un ou plusieurs éléments secondaires. Ces éléments comptent à part entière, en plus de leur élément principal, lorsqu'il s'agit de déterminer l'effet du journal d'aventure, d'une carte Action ou d'une Attaque d'ennemi.

Cependant, vous ne pouvez pas utiliser des actions bonus à partir d'éléments secondaires, et vous pouvez choisir un Mystling pour jouer un scénario même si son élément secondaire correspond à l'élément principal de votre autre Mystling.



Le Jeune Bolb possède les éléments Terre et Eau.

3. **Caractéristiques du Mystling :** valeurs de Volonté, Défense, Santé, Force, et Rapidité. Certains effets peuvent augmenter ou diminuer temporairement les caractéristiques de votre Mystling, mais elles ne peuvent jamais tomber en dessous de 0.

⚡ **Volonté :** la quantité de ⚡ réduits lors d'un effet « Inflige ⚡ » de l'ennemi.

🛡️ **Défense :** la quantité de ⚡ réduits lors d'une Attaque d'ennemi.

❤️ **Santé :** la quantité de ⚡ qu'un Mystling peut subir avant de perdre le combat.

⚔️ **Force :** la quantité de ⚡ qu'un Mystling inflige lors d'une Attaque.

🏃 **Rapidité :** le nombre de cases qu'un Mystling peut parcourir lorsqu'il se déplace.

4. **Capacité spéciale du Mystling :** action propre à ce Mystling, à utiliser en suivant les règles d'action bonus.

5. **Limites de jetons élémentaires :** certains Mystlings utilisent des jetons élémentaires, qui font appel à des règles spéciales. Si votre Mystling utilise des jetons élémentaires, sa fiche vous renseignera sur sa limite de jetons maximale. Vous ne pouvez jamais excéder cette limite. Lorsqu'une carte Caractéristiques mentionnant une limite se trouve chez l'ennemi, lui aussi doit observer cette limite : c'est la raison pour laquelle l'icône a un fond blanc et noir (*blanc pour vous, noir pour l'ennemi*). Une icône avec fond uniquement blanc indique que la limite ne s'applique qu'à vous ; une icône avec fond noir, qu'elle ne s'applique qu'à l'ennemi.



Icône de limite de jetons élémentaires (fond blanc et noir).



Mystling ennemi

Votre ennemi est représenté par un standee dans l'arène et la fiche de l'ennemi qui décrit ses capacités et caractéristiques.

C'est en assemblant une carte Caractéristiques avec une ou plusieurs cartes Capacités que vous créez la fiche de l'ennemi.

Remarque : l'ennemi utilise donc lui aussi une carte **Caractéristiques**, comme vous.

Certains ennemis ont plus d'une carte Capacités d'ennemi. Dans ce cas, placez-les côte à côte. Certains ennemis ont aussi des cartes avec des Invocations. Celles-ci sont décrites à la section Règles avancées de ce livret (page 32).



La fiche de l'ennemi constituée par ces cartes regroupe les informations suivantes :

1. **Nom de l'ennemi.**
2. **Élément.**
3. **Limite de jetons de l'ennemi :** définit la quantité maximale de jetons élémentaires que le Mystling peut placer/gagner.
4. **Caractéristiques de l'ennemi :** fonctionnent de la même manière que vos caractéristiques.
5. **Capacité passive de l'ennemi :** cette capacité fait effet pendant tout le combat.
6. **Effets de l'ennemi :** vous indique ce que peut faire l'ennemi lorsqu'il est activé. L'ennemi résout son action à partir de sa carte Attaque d'ennemi actuelle.
7. **Capacité spéciale de l'ennemi :** une capacité que l'ennemi résout chaque fois que son jeton de capacité spéciale est atteint par une carte Attaque d'ennemi.



8. **Mise en place de la capacité spéciale :** indique à quel emplacement ennemi vous devez placer le jeton de capacité spéciale.
9. **Préparation du deck Ennemi :** indique quelles cartes Attaque d'ennemi vous devez utiliser pour constituer le deck Ennemi au début du combat.

Mise en place du combat

Le journal d'aventure (ou une carte de niveau dans les combats aléatoires, voir la section Règles avancées page 32) vous indique quels éléments utiliser pour mettre en place l'arène et votre ennemi.



Mise en place du combat en solo.



Mise en place du combat à deux joueurs.

- Mise en place du combat :
 - Arène : carte 8, plateau 3.
 - Darkbailen ennemi : cartes 40, 41 et 42.
 - Corruption majeure : C.
 - Modificateurs :
 - Si vous avez un ☹️ devant vous, défaussez-le - Vous avez aperçu les queues du monstre sur le de vous préparer à cet affrontement. Vous pouvez placer le standee de votre Mystling sur n°1
- Fermez le journal d'aventure et débutez le combat.

Instructions de mise en place dans le journal d'aventure.

Pour mettre en place un combat, suivez la procédure ci-dessous :

1. **Préparez l'arène** : ouvrez le livre des arènes à la page du plateau Arène indiqué par le journal d'aventure.

👤 : utilisez toujours l'arène prévue pour 2 joueurs 👤).

2. **Préparez la carte Arène** : prenez la carte Arène indiquée par le journal d'aventure derrière l'intercalaire Arène. Si cette carte a des instructions de « Mise en place », résolvez-les.
3. **Préparez les jetons et les gemmes** : placez tous les jetons de dégâts ✖️, jetons élémentaires, gemmes de Puissance ⚡ et jetons d'état à proximité de l'arène.

4. Préparez l'ennemi

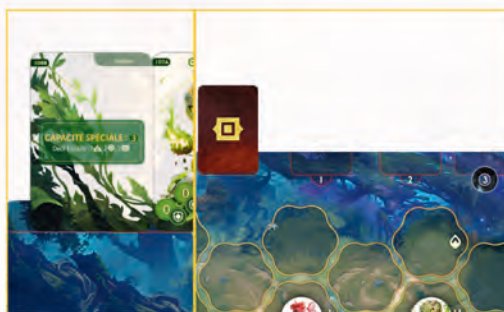
- a. Assemblez le standee ennemi approprié et placez-le sur la case I de l'arène.
- b. Prenez les cartes Capacités, Caractéristiques et Domptage d'ennemi indiquées dans le journal d'aventure derrière l'intercalaire du nom de l'ennemi (par ex. l'intercalaire Golomo).

Remarque : vous n'utiliserez pas systématiquement la carte Domptage.

- c. Retournez la carte Capacités d'ennemi sur son côté B, puis effectuez la mise en place de l'ennemi pour le combat grâce aux informations indiquées (étapes d à f).
- d. Placez un 🌀 à un emplacement spécifique de la rangée de cartes Ennemi, indiqué par un chiffre à droite de la mention « Capacité spéciale » sur la carte Capacités d'ennemi.
- e. Créez le deck Ennemi en utilisant les cartes Attaque d'ennemi listées du côté B de la carte Capacités d'ennemi. Mélangez ces cartes et placez-les face visible à l'emplacement du deck Ennemi (voir exemple ci-dessous).

👤 : utilisez le deck Ennemi avec l'icône 👤. Il propose un agencement différent et contient des informations sur les cibles potentielles de l'ennemi. Les versions 2 joueurs des cartes Attaque arborant le même symbole ne sont pas identiques – lorsque vous préparez un deck Attaque d'ennemi avec plusieurs cartes du même symbole, choisissez-les au hasard.

Par exemple, lorsque vous préparez un deck avec 2 cartes 🌀, prenez les 4 cartes 🌀 et tirez-en 2 au hasard. Essayez de ne pas regarder le recto de ces cartes lorsque vous préparez le reste du deck Ennemi.



La capacité spéciale de ce Golomo ennemi s'active sur son troisième emplacement. Le deck Ennemi est constitué de 2 🌀, 2 🌀, et 2 🌀 mélangées.

- f. Si l'ennemi a des instructions de « Mise en place additionnelle », résolvez-les maintenant.
- g. Retournez la carte Capacités d'ennemi côté A et placez côte à côte la carte Caractéristiques et la carte Capacités d'ennemi pour former la fiche de l'ennemi à l'endroit approprié. Certains ennemis peuvent avoir des cartes Capacité spéciale ou Invocations supplémentaires : dans ce cas, placez-les à côté.

👤 : placez ces cartes à côté de l'arène, car il n'y a pas d'emplacement de fiche de l'ennemi sur votre plateau Arène.

- h. Si l'ennemi a une carte Domptage, placez-la à proximité de l'arène.



👤 : associez à l'ennemi la carte Corruption majeure indiquée dans le journal d'aventure. Ces cartes augmentent les caractéristiques de l'ennemi.



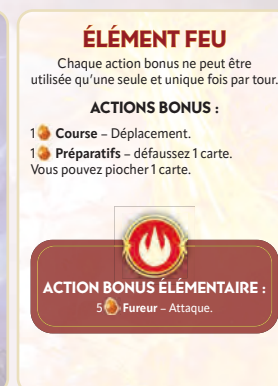
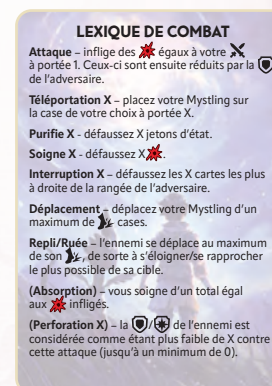
5. Préparez votre Mystling :

- a. Choisissez l'un des Mystlings que vous avez sélectionnés pour le scénario. Placez le standee du Mystling choisi sur la case de départ, en II.

👤 : un joueur place le Mystling choisi au début du scénario sur la case de départ II, l'autre sur la case de départ III. Les joueurs doivent se faire face de part et d'autre de l'arène. Chaque joueur résout les étapes ci-dessous (b à g) pour son propre Mystling.

- b. Prenez la carte Caractéristiques et la carte Capacité du Mystling choisi dans le casier à Mystlings. Puis, assemblez-les pour constituer sa fiche de Mystling, que vous placez devant vous.
- c. Prenez tous les ✖️ et ⚡ de ce Mystling dans son compartiment du casier et placez-les sur sa fiche de Mystling.
- d. Prenez le deck de cartes Action du Mystling et mélangez-le avant de le placer face cachée à l'emplacement prévu.
- e. Piochez quatre cartes Action (une par une) et, en commençant par l'emplacement n° 4, placez une carte à chaque emplacement situé à droite de votre deck.
- f. Prenez une aide de jeu Lexique de combat et une aide de jeu correspondant à l'élément principal de votre Mystling.

👤 : utilisez les aides de jeu 👤.



Aides de jeu : Lexique de combat et Élément principal.

6. **Mulligan** : vous pouvez choisir (une seule fois) de repiocher vos cartes Action. Pour cela, mettez toutes les cartes révélées de côté, piochez quatre nouvelles cartes, puis remélangez les cartes mises de côté dans votre deck.

7. 👤 : assignez le jeton de provocation, en choisissant quel joueur commence le combat avec.



8. **Modificateurs** : le journal d'aventure indique souvent des modificateurs pour la mise en place. Vérifiez s'il y en a et, le cas échéant, appliquez-les. Notez que certains peuvent s'appliquer à des étapes précédentes de la mise en place.

Règles de combat

Dans *Dragon Eclipse*, le combat se joue au tour par tour. Vous jouez votre tour, puis l'ennemi joue le sien, et ainsi de suite. Le combat peut se solder par une défaite, une victoire, ou un domptage. Certains ennemis sont indomptables ; le journal d'aventure vous indiquera si c'est le cas ou non.

Le combat se termine immédiatement lorsque l'une des trois conditions suivantes est résolue :

- **DÉFAITE** : votre Mystling a subi au moins autant de  que sa valeur de .
- **DOMPTAGE** : vous avez rempli les conditions de la carte Domptage.
- **VICTOIRE** : l'ennemi a subi au moins autant de  que sa .

Actions

Lors de votre tour, vous résolvez des cartes Action et utilisez des actions bonus. Vous ne pouvez jamais agir avec votre Mystling en dehors des actions que vous procurent vos cartes ou actions bonus (par ex. pour déplacer votre Mystling, il vous faut résoudre une carte ou action bonus avec le mot-clé Déplacement).

 : chaque joueur contrôle son propre Mystling. L'ordre du tour est légèrement différent : le joueur qui possède le jeton de provocation joue son premier tour, puis le second joueur fait de même, et enfin, l'ennemi joue son tour. Ensuite, le joueur qui possède le jeton de provocation joue son tour, et ainsi de suite.

Lors du tour d'un joueur, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utilisez vos actions bonus (*facultatif*).
2. Résolvez une carte Action.
3. Utilisez vos actions bonus (*facultatif*).
4. Piochez des cartes.
5. Terminez votre tour et résolvez le tour de l'ennemi.

Règles d'or du combat

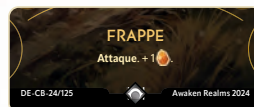
1. Si des effets de carte contredisent les règles du livret, c'est le texte de la carte qui prime.
2. Lorsque plusieurs effets surviennent en même temps (*par ex. au début de votre tour*), vous pouvez décider de leur ordre de résolution. Il en va de même pour des effets ennemis simultanés.
3. Lorsqu'un effet vous laisse plus d'une option lors d'un tour de l'ennemi (*par ex. quand un ennemi a plusieurs options de déplacement*), vous choisissez librement l'option à résoudre.
4. Un standee de Mystling ne peut jamais être déplacé ou placé sur une case qui contient déjà un autre standee de Mystling.
5. Considérez votre ennemi comme votre adversaire pour tous les effets que vous générez. L'ennemi vous considère comme son adversaire pour les siens.

Effets des cartes Action

Au combat, vous utilisez vos cartes Action pour faire agir votre Mystling.

Il existe trois types d'effets de cartes Action différents dans le jeu :

1. **Effets actifs** : la plupart des cartes Action provoquent des effets immédiats. Le texte de ces derniers n'est pas encadré.



Frappe a uniquement un effet actif.

2. **Effets passifs** : certaines cartes Action provoquent des effets qui perdurent tant qu'elles restent visibles au sommet de votre défausse. Lorsqu'une carte passive est recouverte par une autre carte, l'effet passif cesse de s'appliquer. Une carte peut avoir des effets passifs et des effets actifs (*voir ci-dessous*). Les effets passifs sont identifiés par un cadre spécifique (*voir exemple ci-dessous*).



L'effet actif de Posture défensive vous octroie 1 , tandis que son effet passif augmente les valeurs de Défense et de Volonté de votre Mystling.

Remarque : défausser des cartes Action (par ex. pour utiliser l'action bonus Préparatifs) vous permet de bénéficier de leur effet passif, tant qu'elles sont visibles.

3. **Effets d'amélioration** : certaines cartes Action ont des effets qui continuent de s'appliquer tant que vous ne remélangez pas votre deck. Lorsque vous jouez une carte Action avec un cadre d'amélioration (*voir exemple ci-dessous*), glissez-la sous votre fiche de Mystling de manière à laisser dépasser le cadre d'amélioration et l'effet qu'il génère. Dès lors, cet effet s'applique. Lorsque vous devez remélanger votre deck, reprenez la carte Amélioration glissée sous votre fiche, le cas échéant, et remélanguez-la avec vos cartes Action défaussées. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Amélioration associée à votre fiche de Mystling à la fois. Si vous avez déjà une amélioration et que vous résolvez une carte qui en contient une autre, vous devez défausser l'une d'entre elles. Une carte peut avoir des effets actifs et des effets d'amélioration. Résolvez les effets actifs avant de glisser la carte sous votre fiche.



Allonge a des effets actifs et d'amélioration.

Mots-clés de base

La plupart des cartes Action utilisent des mots-clés pour gagner en concision. Ces mots-clés apparaissent en gras.

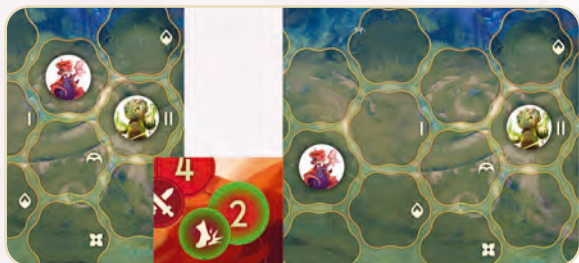
Au début du premier scénario, vous récupérez votre deck de départ (marqué « S » en haut à droite). Les mots-clés du deck de départ sont expliqués sur les cartes pour vous faciliter l'apprentissage. Les mots-clés plus avancés vous sont expliqués à la fin du livret de règles (consultez aussi l'aide de jeu Lexique de combat). Vous n'avez cependant pas besoin de les apprendre dès maintenant ; vous les découvrirez au fil du jeu.

- **Portée** : de nombreux effets parlent de portée. Ce terme n'est pas un mot-clé à part entière, mais il vient modifier les autres mots-clés et effets. Lorsque le jeu mentionne une portée, il s'agit toujours de la portée maximale pour une action donnée. Les actions et effets peuvent toujours cibler des cases de portée inférieure à celle indiquée. Vous pouvez mesurer la portée à travers n'importe quelle case, même si cette dernière est occupée par un Mystling ou un jeton (rien ne bloque la portée, sauf si un effet vous le précise). La portée s'exprime en nombre de cases.



Les cases signalées par un point vert sont à portée 1 du Jeune Iceling (sur la case ). Les cases avec un point orange sont à portée 2, tandis que celles avec un point rouge sont à portée 3. La case occupée par le Jeune Iceling est à portée 1, 2 et 3.

- **Déplacement** : consultez la valeur de  du Mystling et déplacez-le X fois vers une case adjacente (X étant la valeur de ). Un Mystling se déplace case par case, mais peut franchir plusieurs cases lors de la même action Déplacement. Certains effets peuvent affecter le déplacement. Lorsque vous bénéficiez d'un « Déplacement +1  », considérez que votre valeur de Déplacement augmente de 1 pour ce déplacement.



Vous résolvez le déplacement de votre Jeune Emberling, qui vous permet de le déplacer jusqu'à deux cases. Vous décidez de vous éloigner du Golomo autant que possible.

- **Attaque** : vérifiez si l'adversaire est à portée 1 de votre Mystling. Si oui, soustrayez sa de votre (min. 0) puis infligez autant de que le résultat à votre ennemi. Sinon, rien ne se passe.

- **Inflige X à portée Y** : vérifiez si l'adversaire est à portée de votre Mystling.

Si oui, soustrayez sa de votre (min. 0) puis infligez autant de que le résultat à votre ennemi. Sinon, rien ne se passe.

Par exemple, si un effet indique « Inflige 2 à l'adversaire, sans limite de portée » et que l'ennemi ciblé a 1 , vous lui infligez 1 .

Pour les effets qui indiquent « Pour chaque (...), inflige X », faites la somme de tous les avant de soustraire la de l'ennemi.

- **Déclencher** : vous pouvez utiliser Déclencher une seule fois par tour. Ignorez tout effet Déclencher qui suit le premier. Lorsque vous déclenchez, résolvez une autre carte de l'un de vos emplacements (sans gagner de pour cet emplacement) et défaussez-la. Ensuite, finissez de résoudre la carte qui a provoqué l'effet Déclencher et défaussez-la également. Voir « Exemple de tour d'un joueur » page 20.

- **Emplacement X** : si cette carte se trouve à l'emplacement X, résolvez l'effet supplémentaire indiqué.

Par exemple, si une carte indique : « +1 . Emplacement 3 : +2 . », elle vous rapporte 1 , plus 2 supplémentaires si elle se trouve à l'emplacement 3.

Modificateurs

Les effets et mots-clés peuvent être modifiés. Les modificateurs augmentent ou diminuent les valeurs des caractéristiques des Mystlings dans un domaine particulier (par ex. « Attaque +2 »). Il arrive que des modificateurs concernent d'autres cartes (par ex. « Vos attaques ont +1 de portée »).

Exemple : vous résolvez l'effet « Déplacement +1 » avec un Mystling qui a 2 . Il peut donc se déplacer de 3 cases.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur consiste en la résolution d'une carte Action, laquelle permet d'activer votre Mystling. De plus, vous pouvez utiliser des actions bonus en dépensant de la .

: l'ordre du tour est légèrement différent – le joueur qui possède le jeton de provocation joue son premier tour, puis le second joueur fait de même, et enfin l'ennemi joue son tour. Ensuite, le joueur qui possède le jeton de provocation joue son tour, et ainsi de suite.

Lors du tour d'un joueur, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utilisez vos actions bonus (facultatif).
2. Résolvez une carte Action.
3. Utilisez vos actions bonus (facultatif).
4. Piochez des cartes.
5. Terminez votre tour et résolvez le tour de l'ennemi.

1. Utilisez vos actions bonus

Les actions bonus sont des actions que vous pouvez effectuer en dépensant le coût requis en Puissance . Elles apparaissent sur les aides de jeu Élément et les cartes Capacité, mais aussi sur certaines cartes Action ou cartes Arène. Les actions bonus des aides de jeu sont toujours disponibles.

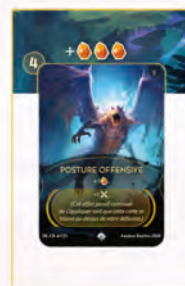
Toutes obéissent aux mêmes règles :

- **Chaque action bonus ne peut être résolue qu'une seule et unique fois par tour.** Par ex. si vous utilisez l'action bonus Course lors de l'étape 1 de votre tour, vous ne pouvez pas la réutiliser lors d'une autre étape (ou de la même). Vous pouvez cependant utiliser l'action bonus Préparatifs, si toutefois vous ne l'avez pas déjà utilisée.
- Toutes les actions bonus coûtent de la . Vous devez dépenser la quantité de indiquée à gauche de l'action bonus pour résoudre son effet.

2. Résolvez une carte Action

C'est la partie la plus importante de votre tour. Pour résoudre une carte Action, appliquez les instructions suivantes dans l'ordre :

- a. Choisissez un emplacement de carte Action pourvu d'une carte.
Remarque : vous pouvez choisir n'importe quelle carte, de n'importe quel emplacement, même si son effet n'est pas réalisable (par ex. vous pouvez jouer une Attaque même s'il n'y a pas d'adversaire à portée).
- b. Gagnez autant de qu'indiqué au-dessus de cet emplacement.



Vous choisissez la carte Action Posture offensive de l'emplacement n°4. Vous gagnez donc 3 avant de résoudre l'effet de Posture offensive.

- c. Résolvez l'effet de la carte à l'emplacement choisi (en lisant la carte de haut en bas et de gauche à droite). Vous devez résoudre tous les effets de la carte, sauf si c'est impossible (par ex. s'il n'y a pas d'adversaire à portée) ou qu'il vous est permis de ne pas le faire (par ex. « Vous pouvez... »).
- d. Placez la carte Action résolue face visible au sommet de votre défausse de cartes Action.

: quand un joueur inflige des à un ennemi lors de son tour, il prend le jeton de provocation à son coéquipier. Infliger un état ou interagir avec l'ennemi d'une autre façon ne permet pas de récupérer le jeton de provocation. Il est fort probable que l'ennemi cherche à cibler le joueur qui possède le jeton de provocation lors de son activation. À vous de faire bon usage de cette information pour affiner votre stratégie.



Jeton de provocation.

3. Utilisez des actions bonus

Suivez les règles données à l'étape 1. N'oubliez pas que chaque action bonus ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

4. Piochez des cartes

Faites glisser toutes les cartes Action des emplacements restants de gauche à droite pour combler les espaces vacants. Ensuite, piochez de nouvelles cartes Action de manière à remplir les emplacements vides, en commençant par celui se trouvant le plus à droite.

Voici quelques mots-clés liés aux decks :

- **Piocher** : lorsque vous piochez une carte au combat, faites glisser toutes les cartes des emplacements de gauche à droite pour combler les espaces vacants (s'il y en a). Ensuite, prenez la première carte de votre deck et placez-la à l'emplacement libre le plus à droite. Si vous devez piocher une carte mais que votre deck est épuisé, vous devez le remélanger (voir ci-dessous).
- **Remélanger** : lorsque vous devez piocher une carte mais que votre deck est épuisé, défaussez toute amélioration associée à votre fiche de Mystling, puis mélangez votre défausse pour reconstituer un deck. Certains effets de cartes vous permettent également de remélanger votre deck.
- **Mélanger** : certains effets de jeu vous demandent de mélanger votre deck. Dans ce cas, prenez uniquement votre deck en main et battez-le. Ne prenez pas les cartes de votre défausse, et ne défaussez pas vos améliorations.

5. Terminez votre tour et résolvez le tour de l'ennemi

- a. Résolvez les effets de fin de tour dans l'ordre de votre choix.
- b. Défaussez 1 jeton d'état de chaque type, si vous en avez (voir page 32 pour plus de précisions concernant ces jetons).
- c. Commencez le tour de l'ennemi.

Puissance

La Puissance est une ressource vitale. Elle se gagne principalement au fil des combats, en résolvant des cartes Action depuis des emplacements spécifiques lors de l'étape 2, mais vous en gagnerez parfois au fil de l'aventure. Par défaut, vous commencez vos combats sans , à moins d'en avoir gagné pendant l'aventure.

Règles supplémentaires concernant la :

- Lorsque vous défaussez de la , remettez ces gemmes dans la réserve. Si vous n'avez pas la quantité de requise, défaussez-en autant que vous pouvez et ignorez le reste.
- Lorsque vous dépensez de la , vous devez avoir la quantité de requise. Si les instructions vous demandent de « dépenser 2 pour Déclencher » et que vous n'avez que 1 , vous ne pouvez pas choisir cette option.
- Toute la est défaussée à la fin d'un combat.
- Lorsque vous gagnez de la au combat, placez le nombre correspondant de gemmes de sur votre fiche de Mystling.
- Lorsque vous gagnez de la au cours d'une aventure, répartissez-la comme bon vous semble entre vos Mystlings et rangez-la dans le casier à Mystlings. La gagnée au fil d'une aventure sera utilisée lors du prochain combat.
- La Puissance est limitée par le nombre de gemmes. Chaque Mystling est limité à 10 (un Mystling ne peut pas gagner de au-delà de 10).
- La n'est pas conservée d'un scénario à l'autre.

Liste des actions bonus les plus communes :

ACTIONS BONUS :

- 1 Course – Déplacement.
- 1 Préparatifs – défaussez 1 carte. Vous pouvez piocher 1 carte.

Actions bonus sur une aide de jeu.

Course : dépensez 1 pour résoudre l'action Déplacement selon les règles de déplacement.

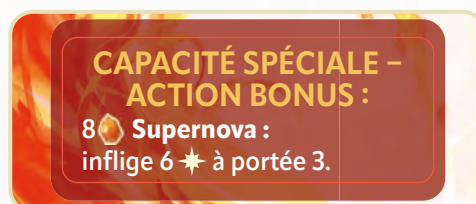
Préparatifs : dépensez 1 pour défausser une carte Action depuis l'emplacement de votre choix. Faites glisser les cartes vers la droite pour combler l'espace vacant. Vous pouvez piocher une nouvelle carte Action pour la placer à l'emplacement le plus à droite (souvent, l'emplacement n° 1).

Action bonus élémentaire : chaque élément est associé à une action bonus unique indiquée sur son aide de jeu, et utilisable uniquement par un Mystling de l'élément principal correspondant.



Les Mystlings de type Feu peuvent dépenser 5 pour résoudre une Attaque comme action bonus.

Action bonus de capacité spéciale : chaque Mystling dispose d'une ou plusieurs actions bonus uniques exclusives. Elles sont détaillées sur les cartes Capacité.

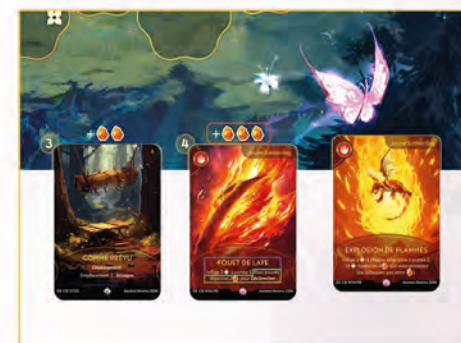


Si vous contrôlez le Jeune Emberling, vous pouvez dépenser 8 pour résoudre Supernova, qui vous permet d'infliger 6 à portée 3.

Exemple de tour d'un joueur



Vous résolvez actuellement un combat. Votre Jeune Emberling affronte un Golomo et nous en sommes à votre deuxième tour de combat. Vous avez récupéré 2 et subi 2, tandis que le Golomo ennemi n'a pas encore subi de .



Pour commencer, vous pouvez utiliser des actions bonus, mais vous décidez de ne pas le faire. Ensuite, vous choisissez la carte Fouet de lave de votre emplacement n° 4.



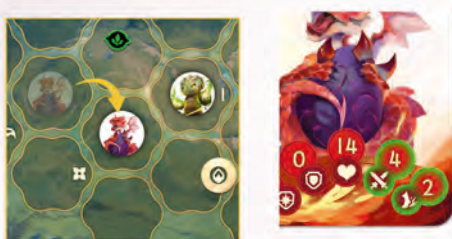
Vous gagnez les 3 de cet emplacement.



Ensuite, vous résolvez l'effet de Fouet de lave, de haut en bas et de gauche à droite. La première partie de l'effet (en bleu) indique « Inflige 3 à portée 3 ». Le Golomo est à portée et a une défense de 0, il subit donc 3.



La seconde partie de l'effet est facultative : « Vous pouvez dépenser 2 pour **Déclencher** ». Vous décidez de vous en servir et dépensez 2 pour Déclencher la carte Comme prévu de l'emplacement n° 3 (sans gagner de depuis cet emplacement).



Vous résolvez la carte de haut en bas et de gauche à droite.

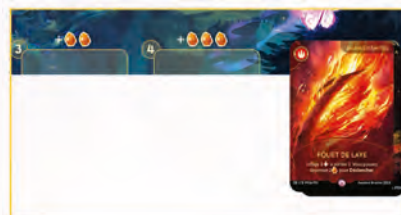
La première partie de l'effet vous permet d'effectuer un Déplacement. Votre Jeune Emberling a 2, ce qui vous permet de le déplacer de 2 cases. Vous décidez d'avancer de 1 case pour être à portée 1 du Golomo.



La seconde partie de l'effet indique « Emplacement 3 : Attaque ». Cet effet peut uniquement être résolu si la carte se trouve à l'emplacement n° 3. C'est bien le cas ici et vous pouvez résoudre une Attaque.

Votre Jeune Emberling a 4 et la du Golomo est de 0. Cependant, le Golomo a une capacité passive qui lui donne +1 pour chaque Secousse à portée 1, ce qui lui confère, en l'état, une totale de 2.

L'Attaque de votre Jeune Emberling est donc réduite de 2 points, et n'inflige que 2.



Vous avez maintenant complètement résolu la carte Action déclenchée (Comme prévu) et vous défaussez cette carte. Puis, vous défaussez également la carte qui l'avait déclenchée (Fouet de lave).



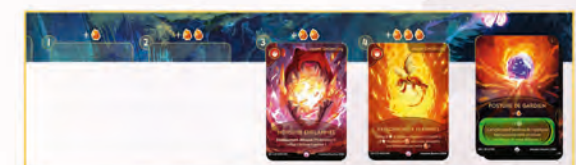
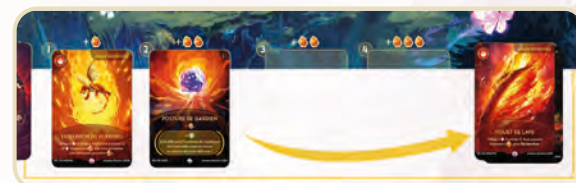
Vous ne pouvez plus résoudre de carte Action à ce tour, mais vous pouvez encore utiliser des actions bonus. Vous décidez d'utiliser l'action bonus Course et dépensez 1 à cet effet.



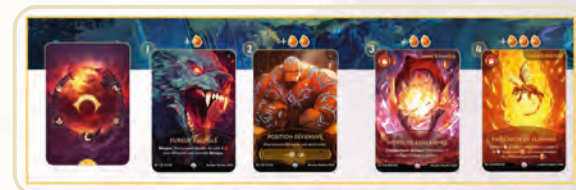
Vous pouvez ainsi vous déplacer d'un maximum de 2 cases. Vous décidez d'utiliser tout votre pour vous éloigner le plus possible.



Enfin, vous effectuez l'action bonus Préparatifs en dépensant 1 pour défausser une carte et piocher 1 carte.



Vous défaussez Posture de gardien, faites glisser toutes vos cartes vers la droite, et piochez 1 nouvelle carte pour l'emplacement n° 3. L'effet passif de Posture de gardien s'applique, conférant 2 à votre Jeune Emberling.



Vous décidez maintenant de terminer votre tour. Vous n'avez pas assez de pour utiliser votre capacité spéciale ni votre action bonus élémentaire, et vous avez déjà utilisé vos actions bonus Course et Préparatifs. Il vous reste 1, qui pourra être utile au prochain tour.

Normalement, à ce stade, vous devriez faire glisser vos cartes vers la droite pour combler les espaces vacants, mais l'action bonus Préparatifs a déjà décalé vos cartes vers la droite. Il vous reste donc simplement à piocher de nouvelles cartes pour compléter la rangée. Votre tour est terminé. C'est maintenant à l'ennemi de jouer.

Tour de l'ennemi

Après votre tour, l'ennemi joue son propre tour.

 : pour rappel, l'ordre du tour est différent : le joueur qui possède le jeton de provocation joue son premier tour, puis le second joueur fait de même, et enfin l'ennemi joue son tour. Ensuite, le joueur qui possède le jeton de provocation joue son tour, et ainsi de suite.

Votre ennemi dispose de plusieurs effets différents. Vous pouvez anticiper ces effets en consultant le symbole de la carte Attaque d'ennemi du dessus de son deck : ce symbole, rapporté à sa carte Capacités d'ennemi, indique ce qu'il va faire lors de son tour.

Déroulement du tour de l'ennemi

Lors de son tour, un ennemi résout un de ses effets. Tous les quelques tours, il résout sa capacité spéciale. Pour résoudre un tour ennemi, suivez la procédure ci-dessous :

- Faites glisser les cartes d'un cran vers la droite. Piochez une carte Attaque d'ennemi.
 - Résolvez la carte Attaque d'ennemi.
 - Vérifiez si l'ennemi utilise sa capacité spéciale et résolvez-la, le cas échéant.
 - Le tour de l'ennemi est terminé. C'est à nouveau à vous de jouer.
- Faites glisser les cartes. Piochez une carte Attaque d'ennemi :** faites glisser toutes les cartes Attaque d'ennemi d'un cran vers la droite (*dans le rare cas où vous devriez faire glisser la carte de l'emplacement n° 5, défaussez-la*). Ensuite, prenez la carte Attaque d'ennemi du dessus du deck et placez-la à l'emplacement n° 1.

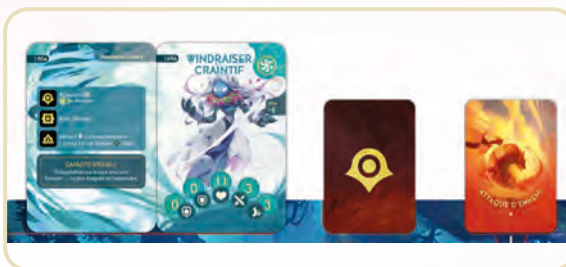
Si, à n'importe quel moment, le deck Ennemi s'épuise :

- Recevez 1 carte Fatigue et placez-la sur le dessus de votre défausse. Les cartes Fatigue ne sont pas retirées après le combat. Elles restent dans votre deck pendant tout le scénario et peuvent être retirées en les jouant au combat ou par des effets de jeu au fil de l'aventure.
- S'il n'y a plus de cartes Fatigue disponibles, vous subissez 5  à la place la prochaine fois que vous devez en prendre une.
- Remélangez la défausse Attaque d'ennemi pour créer un nouveau deck Ennemi. Ne défaussez pas les cartes Attaque d'ennemi de la rangée.

 : si le deck Ennemi est épuisé, seul le joueur avec le jeton de provocation reçoit une carte Fatigue (quelle que soit la cible de l'ennemi).



- Résolvez la carte Attaque d'ennemi :** consultez le symbole de la carte qui se trouve maintenant à l'emplacement n° 1. Résolvez l'effet correspondant à ce symbole sur la carte Capacités d'ennemi. Ensuite, retournez la carte Attaque d'ennemi résolue face cachée. Lorsque vous résolvez l'Attaque d'ennemi, considérez votre Mystling comme étant « l'adversaire ».



L'ennemi va résoudre l'effet  de sa carte : « Attaque +2 .  Attaque. » Cela survient après avoir fait glisser les cartes, et placé la carte du dessus de son deck à l'emplacement n° 1.

 : utilisez les cartes Attaque d'ennemi . Ces cartes vous révèlent ce que l'ennemi va faire, sans vous indiquer quel joueur il va cibler. La cible est choisie après que vous avez fait glisser les cartes et pioché de nouvelles cartes – c'est la carte du dessus du deck Attaque d'ennemi qui la détermine.

L'ennemi résout son attaque en considérant la cible comme son adversaire. Si l'effet ennemi affecte « chaque adversaire », alors, l'effet s'applique aux deux joueurs (dans le cas contraire, les actions de l'ennemi ignorent le joueur non ciblé).

La cible peut être :

- Provocation :** l'ennemi cible le joueur avec le jeton de provocation.



- Autre :** l'ennemi cible le joueur qui n'a pas le jeton de provocation.



- Vérifiez et résolvez la capacité spéciale, le cas échéant :** s'il y a une carte Attaque d'ennemi au-dessus du jeton de capacité spéciale, résolvez la capacité spéciale de l'ennemi et défaussez toutes les cartes Attaque d'ennemi de la rangée de l'ennemi.
- Le tour de l'ennemi est terminé. C'est à nouveau à vous de jouer.**
 - Résolvez les effets de fin de tour dans l'ordre de votre choix.
 - Défaussez 1 jeton d'état de chaque type de sur la fiche de l'ennemi, si ce dernier en a (*voir page 32 pour davantage de précisions concernant ces jetons*).
 - Commencez le tour du joueur.

Mots-clés de l'ennemi :

De nombreux mots-clés fonctionnent de la même manière chez vous et chez l'ennemi (*par ex. Attaque et Inflige *). Toutefois, l'ennemi utilise deux mots-clés spécifiques, que voici :

Repli :

- Un Repli de l'ennemi s'effectue de la même manière qu'un de vos Déplacements.
- Lors d'un Repli, l'ennemi cherche toujours à s'éloigner de vous (*donc, à atteindre une case qui le place à la plus grande portée possible de vous*) en utilisant le moins de Déplacements possible.
- Lorsqu'un ennemi qui doit se replier se trouve déjà sur la case la plus éloignée, il ne se déplace pas.
- Si plusieurs cases sont éligibles pour un Repli, vous pouvez choisir la case sur laquelle l'ennemi effectue son Repli.



Le Windraiser Craintif se replie. Il a 3 . Dans cette situation, les 3 cases surlignées sont éligibles pour son Repli, car elles sont toutes aussi éloignées que possible de votre Mystling (Jeune Emberling). Vous choisissez de déplacer l'ennemi sur la case du haut.

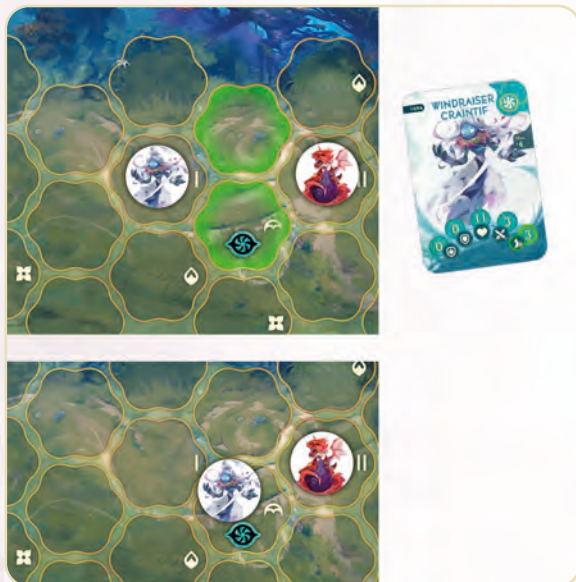
Ruée :

Une Ruée ennemie s'effectue de la même manière qu'un de vos Déplacements.

Lors d'une Ruée, l'ennemi se déplace de manière à atteindre une case adjacente à votre Mystling si possible (donc, à portée 1) en utilisant le moins de Déplacements possible.

Un ennemi devant effectuer une Ruée alors qu'il est déjà à portée 1 ne se déplace pas.

Si plusieurs cases sont éligibles pour une Ruée, vous pouvez choisir la case sur laquelle l'ennemi effectue sa Ruée.



Le Windraiser Craitif effectue une Ruée. Il a 3 . Il cherche à terminer sur une case adjacente à votre Jeune Emberling en utilisant le moins de possible. Les 2 cases surlignées remplissent cette condition : vous pouvez choisir où il se déplace.

Exemple de tour de l'ennemi

Remarque : cet exemple fait appel aux règles des jetons élémentaires que vous ne connaissez pas encore (voir page 24). Cela ne vous empêchera pas de le comprendre.



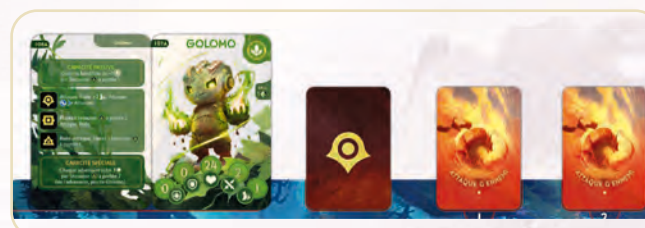
C'est le tour du Golomo ennemi. D'abord, faites glisser toutes les cartes des emplacements de la rangée ennemie d'un cran vers la droite pour faire de la place à l'emplacement n° 1. Ensuite, placez-y la carte du dessus du deck Ennemi. Lisez le symbole qui s'y trouve et cherchez à quel effet il correspond sur la carte Capacités d'ennemi du Golomo, puis résolvez cet effet.



L'effet indiqué est « Placez 1 Secousse à portée 2. Attaque. Ruée. » Résolvez ces effets de gauche à droite et de haut en bas. Placez 1 Secousse à portée 2 sur la case la plus proche de votre Mystling (Jeune Emberling). Deux cases sont éligibles (la case I et la case). C'est à vous de choisir où placer le jeton. Vous décidez de le placer sur la case I. Ensuite, l'effet à résoudre est « Attaque ». Puisque le Golomo n'est pas à portée 1 de votre Mystling, l'attaque n'a aucun effet.



La dernière partie de l'effet est « Ruée ». Le Golomo se déplace de 1 case vers votre Mystling, puisque sa valeur de est de 1. Les deux cases surlignées en vert sont éligibles. Vous choisissez de déplacer le Golomo sur la case du haut.

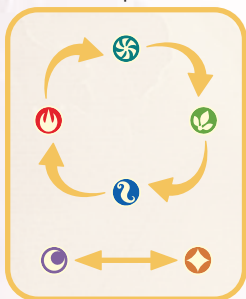


Vous avez fini de résoudre la carte Attaque d'ennemi – retournez-la face cachée. Il n'y a aucune carte Attaque d'ennemi au-dessus du jeton de capacité spéciale, ce qui signifie que l'ennemi ne résout pas sa capacité spéciale. Son tour est terminé.

Autres règles de combat

Avantage élémentaire

Les éléments de *Dragon Eclipse* interagissent les uns avec les autres (chaque élément a l'avantage sur un autre). Cela se manifeste sous la forme d'effets supplémentaires que vous pouvez trouver sur certaines cartes Action ou cartes Capacités d'ennemi.



Le schéma ci-dessus illustre les avantages élémentaires : la lumière et les ténèbres s'opposent. Le feu a priorité sur l'air dont il se nourrit ; l'air a priorité sur la terre où il s'infiltre ; la terre a priorité sur l'eau qu'elle arrête ; l'eau a priorité sur le feu qu'elle éteint. Vous n'avez pas besoin de vous en souvenir car cela sera systématiquement rappelé.

Icônes Avantage



Les icônes Avantage sont toujours suivies d'un effet. Résolez l'effet uniquement si l'élément de votre adversaire correspond à l'icône affichée (cela s'applique aussi aux éléments secondaires).



Par exemple, si vous résolvez la carte *Tempête* contre un adversaire dont l'élément est le feu, appliquez l'effet « Inflige 3 sans limite de portée ».

Les icônes Avantage des ennemis fonctionnent de la même façon. Appliquez ces effets uniquement si votre Mystling est lié à un élément (principal ou secondaire) correspondant à l'icône affichée.

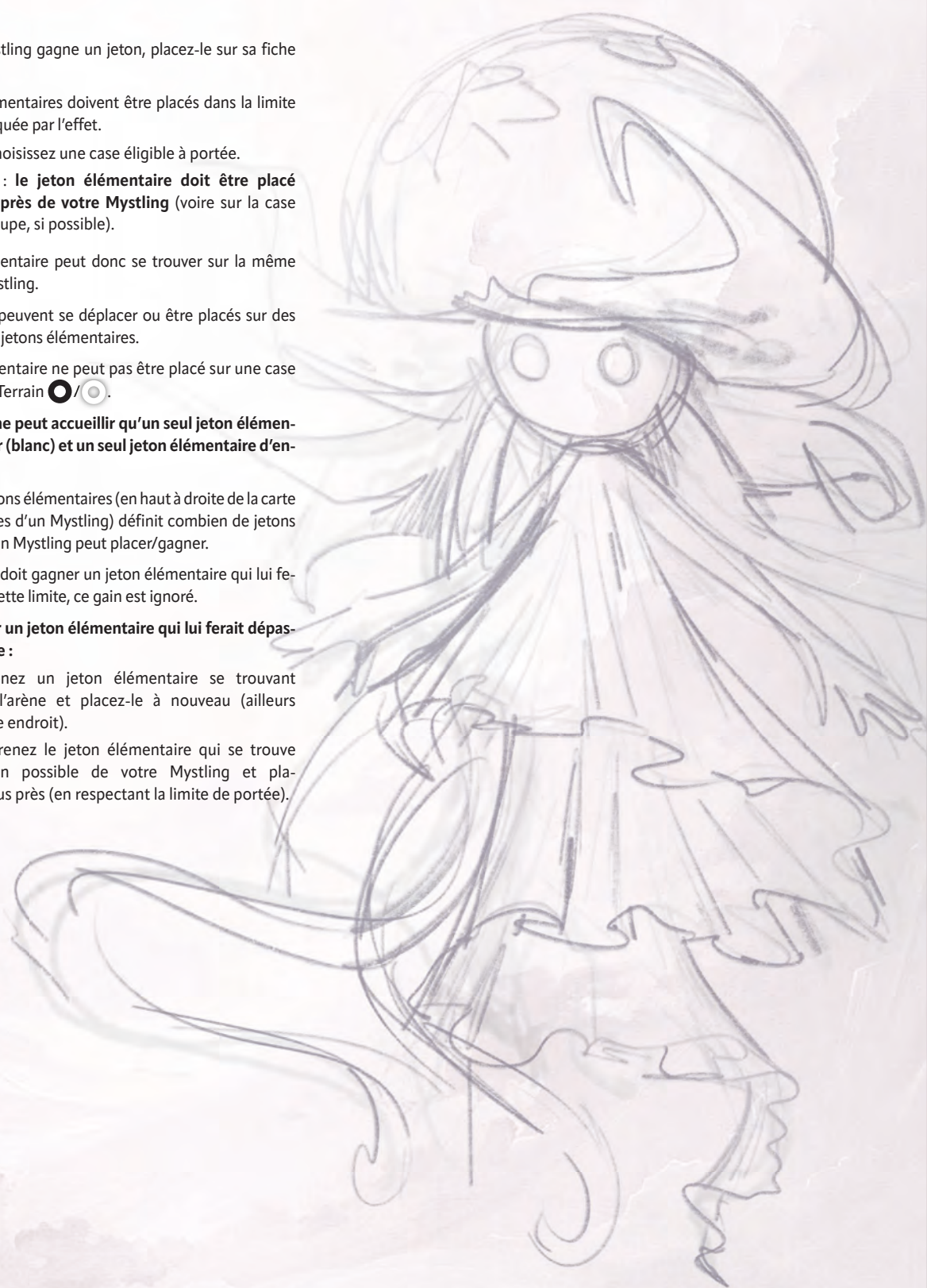
2 : résolvez l'effet de l'icône Avantage uniquement si la cible actuelle dispose de l'élément affiché.

Jetons élémentaires



Certaines cartes Action, actions bonus ou effets ennemis font apparaître des jetons élémentaires sur le plateau Arène ou permettent aux Mystlings d'en gagner. Le nom du jeton est toujours suivi de l'icône de jeton élémentaire (par ex. *placez 1 Secousse* à portée 2). Les jetons élémentaires sont recto verso. Le côté blanc du jeton vous est réservé, tandis que le côté noir est utilisé par l'ennemi. Les jetons élémentaires n'ont pas d'effet propre, mais certaines capacités spéciales, cartes Action ou cartes Capacités d'ennemi les utilisent.

- Lorsqu'un Mystling gagne un jeton, placez-le sur sa fiche de Mystling.
- Les jetons élémentaires doivent être placés dans la limite de portée indiquée par l'effet.
 - Vous : choisissez une case éligible à portée.
 - Ennemi : **le jeton élémentaire doit être placé au plus près de votre Mystling** (voire sur la case qu'il occupe, si possible).
- Un jeton élémentaire peut donc se trouver sur la même case qu'un Mystling.
- Les Mystlings peuvent se déplacer ou être placés sur des cases avec des jetons élémentaires.
- Un jeton élémentaire ne peut pas être placé sur une case contenant un Terrain.
- **Chaque case ne peut accueillir qu'un seul jeton élémentaire de joueur (blanc) et un seul jeton élémentaire d'ennemi (noir).**
- La limite de jetons élémentaires (en haut à droite de la carte Caractéristiques d'un Mystling) définit combien de jetons élémentaires un Mystling peut placer/gagner.
- Si un Mystling doit gagner un jeton élémentaire qui lui ferait dépasser cette limite, ce gain est ignoré.
- **S'il doit placer un jeton élémentaire qui lui ferait dépasser cette limite :**
 - Vous : prenez un jeton élémentaire se trouvant déjà dans l'arène et placez-le à nouveau (ailleurs ou au même endroit).
 - Ennemi : prenez le jeton élémentaire qui se trouve le plus loin possible de votre Mystling et placez-le au plus près (en respectant la limite de portée).



Fin du combat

Le combat se termine immédiatement si l'une de ces 3 conditions est remplie :

DÉFAITE

Si, à tout moment, il y a au moins autant de  sur votre fiche de Mystling que sa valeur de , vous subissez immédiatement une défaite.

 : les joueurs subissent conjointement une défaite dès que l'un de leurs Mystlings a subi au moins autant de  que sa .

VICTOIRE

Vous pouvez mettre un terme au combat en triomphant de l'ennemi. Si, à tout moment, il y a au moins autant de  sur la fiche du Mystling ennemi que sa valeur de  et que vous n'avez pas rempli les conditions de Domptage, vous remportez immédiatement la victoire.

Par exemple, si résoudre une carte avec un effet : « Inflige 2  à portée 2. Soigne 2. » vous permet d'infliger suffisamment de dégâts pour remporter la victoire, vous n'appliquez pas « Soigne 2 » car le combat s'est terminé avant.

DOMPTAGE

Il est plus difficile de dompter un Mystling que d'en triompher purement et simplement, mais en contrepartie, le Mystling ennemi dompté rejoint vos rangs. Si, lors de la mise en place du combat, il ne vous est pas demandé de placer une carte Domptage, c'est que le Mystling ennemi ne peut pas être dompté.

Pour dompter un ennemi, vous devez remplir les conditions indiquées sur la carte Domptage dans l'ordre indiqué (de la première à la dernière). Vous ne pouvez pas, par exemple, remplir la troisième condition si vous n'avez pas rempli les deux premières au préalable.

Lorsque vous remplissez une condition, placez un jeton A sur le cercle correspondant. La condition reste remplie même si la situation vient à changer (par ex. s'il vous était demandé de réduire la  de l'ennemi, que vous l'avez fait, et que l'ennemi se soigne, la condition reste remplie).

Lorsque vous remplissez la dernière condition de la carte Domptage, le combat se termine et vous domptez l'ennemi, et ce même s'il a subi au moins autant de  que sa .



Une carte Domptage.

Abandon

Nous ne le recommandons pas, mais vous avez le droit d'abandonner un combat en plein milieu. Si vous le faites, ajoutez des  à votre Mystling jusqu'à égaliser sa valeur de , puis résolvez les conséquences d'une défaite. Si vous abandonnez, vous ne pouvez pas continuer le combat, même si les instructions du script vous disent le contraire.

 : ajoutez des  à chacun de vos deux Mystlings.

Après une défaite/un domptage/une victoire

Lorsque l'une des conditions exprimées ci-dessus est remplie, consultez la section « Fin du combat » de la carte Arène. Allez au script correspondant au résultat et lisez les instructions. Si vous avez participé à un combat aléatoire, suivez les instructions « Fin du combat aléatoire » de la carte Arène.

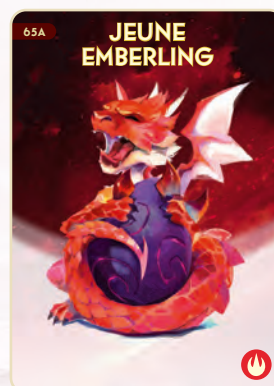


Encyclopédie des Mystlings

L'intercalaire *Encyclopédie des Mystlings* vous permet de stocker les portraits et les informations sur les Mystlings que vous avez croisés ou domptés. Ces cartes n'ont pas d'impact en termes de gameplay mais mesurent l'étendue de vos connaissances sur les Mystlings qui vous entourent.

Dans l'Édition Spéciale du jeu, utilisez le classeur Encyclopédie des Mystlings plutôt que l'intercalaire. Rangez les cartes Portrait et Informations aux emplacements correspondant à l'identifiant de chaque Mystling.

- **Portraits** : lorsque vous affrontez un Mystling pour la première fois, et quelle que soit l'issue du combat, il vous sera demandé de prendre sa carte Portrait et de la ranger dans l'Encyclopédie des Mystlings. Placez-la derrière l'intercalaire Encyclopédie des Mystlings.



Carte Portrait d'un Jeune Emberling.

- **Informations** : les informations propres à chaque Mystling se trouvent au verso de sa carte Domptage. Lorsque vous domptez un ennemi, il vous sera demandé de prendre sa carte Domptage, de la retourner, puis de la ranger dans l'Encyclopédie des Mystlings. Placez-la derrière l'intercalaire *Encyclopédie des Mystlings*.



Informations au sujet du Jeune Emberling.

Ajouter des cartes aux combats aléatoires

Le journal d'aventure vous demandera souvent d'ajouter une carte de niveau aux combats aléatoires. Presque tous les Mystlings que vous n'avez pas domptés apparaîtront un jour ou l'autre dans les combats aléatoires, ce qui vous donnera l'occasion de les dompter en utilisant des essences (lors de l'étape « Utiliser l'Atlas ») ou en les affrontant lors de ces combats. Les combats aléatoires et les cartes de niveau sont décrits en détail page 32.

- **Ajoutez la carte de niveau X aux combats aléatoires** : cherchez la carte en question dans le paquet des cartes de niveau et placez-la derrière l'intercalaire *Combats aléatoires*.

Retirer des cartes Ennemi

Lorsque vous domptez un Mystling, il sort de la liste potentielle de vos ennemis. C'est pourquoi le journal d'aventure vous demande de placer la carte Capacités d'ennemi du Mystling dompté derrière l'intercalaire *Cartes retirées*. Ainsi, vous pouvez utiliser les intercalaires des Mystlings domptés pour organiser les Mystlings de votre groupe.

Nettoyer l'arène

Le journal d'aventure vous indique quand nettoyer l'arène après un combat. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Placez votre deck de cartes Action dans l'un des compartiments du casier à Mystlings (avec toutes les cartes *Fatigue* que vous avez reçues).
2. Placez les cartes Caractéristiques et Capacité de votre Mystling dans le casier à Mystlings avec tous les  que votre Mystling a subis.
3. Défaussez tous vos  et jetons élémentaires (ils ne sont pas conservés après le combat).
4. Placez les cartes Ennemi derrière l'intercalaire correspondant.
Remarque : si vous avez dompté l'ennemi, ignorez cette étape.
5. Prenez toutes les cartes Attaque d'ennemi et mélangez-les.
6. Défaussez tous les éléments de l'arène.
7. Fermez le livre des arènes.

APRÈS LE SCÉNARIO

Cette phase débute lorsque vous atteignez un script du journal d'aventure qui vous dit : « Félicitations ! Vous avez atteint la fin du scénario. » Le texte qui suit donne les instructions pour terminer le scénario. Les étapes suivantes sont toujours rappelées dans le journal d'aventure.

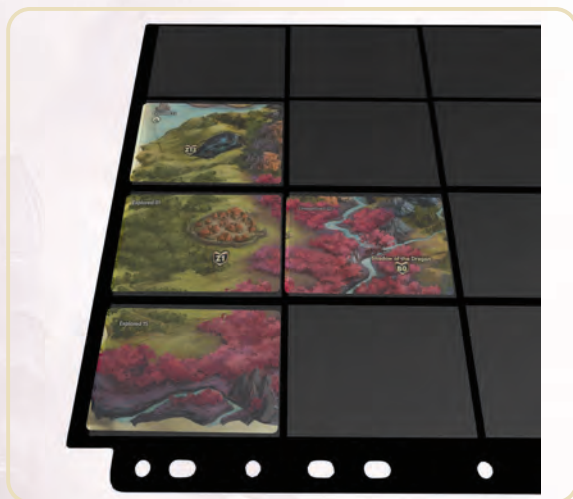
1. Gagner accès à de nouveaux scénarios

Sortez l'Atlas de la boîte de jeu et placez-le devant vous.

Il vous sera peut-être demandé d'accomplir plusieurs étapes :

Pour retourner une carte du monde, sortez-la de son emplacement dans l'Atlas et retournez-la côté exploré. Souvent, cela signifie qu'un scénario jusque-là disponible est maintenant verrouillé.

Vous gagnez aussi de nouvelles cartes du monde à ajouter à l'Atlas. Veillez à les ranger du bon côté et aux bons emplacements du porte-cartes. Ces cartes offrent souvent de nouveaux scénarios ou scripts à explorer lors de l'étape Utiliser l'Atlas.



Premières cartes insérées dans le porte-cartes de l'Atlas (après le scénario 1).

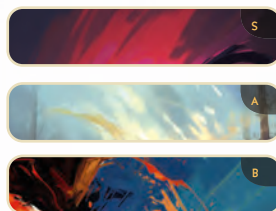
2. Ouvrir des boosters

Lorsqu'il vous est demandé d'ouvrir un booster, prenez-en un dans la boîte au hasard. Placez les cartes de ce booster derrière l'intercalaire Cartes déverrouillées. Ces cartes pourront être ajoutées à votre deck lorsque vous le constituerez au début des scénarios suivants.

Dans l'Édition Spéciale du jeu, les boosters sont scellés. Pour ouvrir un booster, déchirez la pochette qui l'abrite. À la fin de la campagne, vous pourrez réinitialiser les boosters en vous reportant à la section « Découverte du matériel » et en utilisant les enveloppes fournies.

3. Gagner des cartes Évolution

En plus des cartes de départ (S) du premier scénario, vous pouvez déverrouiller d'autres cartes neutres après chaque scénario. Ces cartes sont incluses dans le deck d'Évolution. Il existe deux decks d'Évolution : le deck A que vous utiliserez au début, et le deck B, plus puissant, que vous déverrouillerez plus tard.



Gagner une carte Évolution :

1. Prenez toutes les cartes Évolution de votre deck d'Évolution actuel (lors des premiers scénarios, ce sera le deck d'Évolution A).
2. Piochez 8 cartes, -1 par carte Fatigue dans votre deck d'Action (ou vos deux decks d'Action si vous jouez à deux), avec un minimum de 3 cartes. Placez-les face visible devant vous.
3. Choisissez 3 cartes et placez-les derrière l'intercalaire Cartes déverrouillées. Ces cartes pourront être ajoutées à votre deck lors de sa construction à partir du scénario suivant. Remélangez le reste des cartes dans le deck d'Évolution.

4. Défausser toutes les cartes Fatigue

La *Fatigue* n'est pas conservée d'un scénario à l'autre. Retirez toutes les cartes Fatigue des decks d'Action de vos Mystlings et rangez-les avec les autres cartes Fatigue.

5. Soigner complètement ses Mystlings

Les  ne sont pas conservés d'un scénario à l'autre. Défaussez les  de vos deux Mystlings.

6. Sauvegarder la partie

Vous pouvez sauvegarder votre partie après avoir terminé un scénario. Le journal d'aventure vous indique quand vous pouvez le faire.

Pour sauvegarder votre partie, procédez comme suit :

1. Placez les deux Mystlings derrière l'intercalaire *Groupe* avec les cartes Action qui leur sont assignées. Si vous voulez sauvegarder les decks que vous aviez constitués pour eux au début du scénario, vous pouvez également les placer à cet endroit.
2. Placez le reste de vos cartes Action derrière l'intercalaire *Cartes déverrouillées*.
3. Placez vos cartes Équipement (*max. 2*), vos cartes Objet (*max. 3*), vos cartes Secret, mais aussi vos essences et pièces d'argent derrière l'intercalaire *Inventaire*.
4. Rangez tous les éléments restants dans la boîte.



MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

Modes difficiles

Disponibles lors de la campagne.

Si vous voulez rendre l'expérience de jeu plus corsée, vous pouvez appliquer les règles suivantes. Le mode difficile ne concerne que les combats. Vous pouvez passer en mode difficile à n'importe quel moment de la partie (sauf en plein combat). Vous pouvez aussi sortir du mode difficile s'il ne vous convient pas. Nous vous conseillons de jouer le premier scénario sans ce mode pour commencer.

Le mode difficile vous propose trois variantes différentes. Nous vous conseillons vivement de n'en utiliser qu'une seule à la fois.

Mode difficile Corruption

Disponible en solo et à 2 joueurs.

Ce mode augmente les caractéristiques de l'ennemi et parfois la durée du combat.

Règles : avant chaque combat, piochez une carte Corruption au hasard (voir page 32) pour votre ennemi et placez-la sous sa carte Caractéristiques. Lors du combat, ajoutez les caractéristiques de la carte Corruption à celles de l'ennemi. L'ennemi peut avoir plus d'une carte Corruption.

 : placez la carte Corruption sous une carte Corruption majeure.

Mode difficile Imprévisible

Disponible en solo.

Ce mode rend le combat moins déterministe.

Règles : jouez avec le deck Ennemi face cachée. Durant le tour de l'ennemi, avant de piocher la carte Attaque d'ennemi, retournez-la face visible.

Mode difficile Téméraire

Disponible en solo et à 2 joueurs.

Ce mode réduit les possibilités de soins entre les combats, ce qui rend chaque combat plus risqué que le précédent.

Règles : vous devez lire l'instruction « Chaque Mystling ayant pris part à ce combat est soigné jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa  » comme « Chaque Mystling ayant pris part à ce combat bénéficie de Soigne 5, sans pouvoir remonter au-dessus de la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa . »

Mode JcJ

Indisponible lors de la campagne.

En mode JcJ (joueur contre joueur), vous pouvez défier un ami pour livrer un duel épique. Tous les Mystlings peuvent s'affronter en mode JcJ. Vous avez le choix entre différents formats :

- Bataille rapide (30 à 45 minutes).
- Défi (90 minutes).

Les deux formats s'appuient sur les règles de combat (page 18) et de construction de deck (page 7). Vous devez connaître ces règles pour jouer à ce mode de jeu. Les ajustements de règles propres au mode JcJ sont les suivants :

- Vous ne pouvez pas dompter l'adversaire. Pour gagner le combat, vous devez faire en sorte que l'ennemi subisse au moins autant de  qu'il a de .
- Utilisez le côté JcJ des cartes Arène.
- Le premier joueur doit utiliser le côté blanc des jetons élémentaires, tandis que son adversaire utilise le côté noir.
- Une Interruption ne peut pas affecter une carte de l'emplacement n° 1 (il est impossible de défausser cette carte de cette façon).
- Utilisez le côté B des cartes Caractéristiques (marquées « JcJ » en bas).



Une carte Caractéristiques JcJ.

Bataille rapide

En bataille rapide, chaque joueur contrôle un Mystling de son choix, construit son deck, puis combat avec lui. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la victoire de l'un d'eux.

Mise en place

1. Déterminez le premier joueur au hasard.
2. Le premier joueur choisit un Mystling et prend ses cartes Caractéristiques, Capacité et Action. Ensuite, l'autre joueur fait de même.
3. **Les joueurs construisent simultanément le deck de leur Mystling en observant les règles de construction de deck, avec les exceptions suivantes :**
 - a. Répartissez les cartes neutres en deux piles de manière à ce qu'il y ait un exemplaire de chaque carte par pile.
 - b. Séparez les cartes Action élémentaire en piles correspondant à leur élément respectif.

- c. Les joueurs reçoivent chacun une pile de cartes neutres (mais peuvent s'entendre s'ils veulent échanger des cartes entre eux).
- d. Si les deux Mystlings ont le même type d'élément et que les joueurs n'arrivent pas à s'entendre sur la répartition des cartes, le premier joueur choisit une carte, puis le second, et ainsi de suite.
- e. Un Mystling qui dispose d'un élément secondaire peut choisir des cartes Action de son élément secondaire une fois que l'autre joueur a fini de construire son deck. Il se sert alors parmi les cartes restantes.

4. Tirez au sort un plateau Arène (côté ).
5. Tirez au sort une carte Arène JcJ et suivez les instructions de mise en place.
6. Le premier joueur place son Mystling sur la case de départ I. L'autre joueur peut se placer sur la case de départ II ou III.
7. Chaque joueur prend son deck de cartes Action, le mélange, puis le place à l'emplacement prévu, face cachée.
8. Chaque joueur pioche quatre cartes Action (une par une) et les place aux emplacements 1 à 4 à droite de son deck.
9. En commençant par le premier joueur, chacun peut annoncer un Mulligan (voir page 17).
10. Le deuxième joueur gagne 1 .
11. Le premier joueur commence son tour.

Défi

Lors d'un défi, chaque joueur aligne 3 Mystlings et vous disputez une série de rounds. Vous avez le droit de changer de Mystling à chaque round. Vous jouez à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur gagne le round de combat. Un défi se joue en 2 rounds gagnants (et peut donc se dérouler en 2 ou 3 rounds). Lorsque vous gagnez un round avec un Mystling, celui-ci ne peut plus participer aux rounds suivants.

Mise en place

1. Déterminez l'hôte au hasard.
2. L'hôte choisit un Mystling et prend ses cartes Caractéristiques, Capacité et Action. Ensuite, l'autre joueur fait de même, puis dans la foulée, choisit son deuxième Mystling. L'hôte choisit alors à son tour son deuxième Mystling, puis son troisième. Enfin, l'autre joueur choisit son troisième Mystling. Un joueur ne peut pas prendre deux Mystlings ayant le même élément principal.
3. Répartissez les cartes neutres en deux piles de manière à ce qu'il y ait un exemplaire de chaque carte par pile.
4. Séparez les cartes Action élémentaire en piles correspondant à leur élément respectif.
5. Les joueurs reçoivent chacun une pile de cartes neutres (mais peuvent s'entendre s'ils veulent échanger des cartes entre eux).
6. **Les joueurs construisent simultanément le deck de leur premier Mystling en observant les règles de construction de deck, avec les exceptions suivantes :**
 - a. Si deux Mystlings ont le même type d'élément et que les joueurs n'arrivent pas à s'entendre sur la répartition des cartes, le premier joueur choisit une carte, puis le second, et ainsi de suite.
 - b. Un Mystling qui dispose d'un élément secondaire peut choisir des cartes Action de son élément secondaire une fois que l'autre joueur a fini de construire son deck. Il se sert alors parmi les cartes restantes.
 - c. Répétez la manœuvre pour chaque Mystling

jusqu'à ce que chaque joueur ait construit ses 3 decks.

Mise en place du round :

- Uniquement au premier round : déterminez le premier joueur au hasard.
- Tirez au sort un plateau Arène (côté 2).
- Tirez au sort une carte Arène Ic et suivez les instructions de mise en place.
- Le premier joueur choisit le Mystling qui va combattre lors de ce round. Puis, le second joueur fait de même.
- Le premier joueur place son Mystling sur la case de départ I. L'autre joueur peut se placer sur la case de départ II ou III.
- Chaque joueur prend le deck de cartes Action de son Mystling et le mélange avant de le placer face cachée à l'emplacement prévu.
- Chaque joueur pioche quatre cartes Action (une par une) et les place aux emplacements 1 à 4 à droite de son deck.
- En commençant par le premier joueur, chacun peut annoncer un Mulligan (voir page 17).
- Le deuxième joueur gagne 1.
- Le premier joueur commence son tour.

Après le round :

- Si un joueur a gagné 2 rounds, il remporte le défi. Le défi est terminé.
- **Sinon :**
 - a. Le joueur qui a gagné le round met de côté le standee du Mystling qu'il vient de jouer (cela permet aussi de se souvenir qu'il a gagné ce round). Il ne pourra plus faire combattre ce Mystling au cours des rounds suivants.
 - b. Les deux joueurs défaussent la et les de leur fiche de Mystling.
 - c. Le joueur qui a perdu le round décide qui jouera le premier au prochain round.
 - d. Nettoyez l'arène.
 - e. Mettez en place le round suivant.

Mode Roguelite

Disponible en solo ou à 2 joueurs.

Indisponible lors de la campagne.

Nous vous conseillons de finir la campagne avant de vous lancer dans le mode Roguelite.

Aperçu du jeu

Les joueurs choisissent un Mystling chacun et tentent d'atteindre le 3e boss en progressant sur un plateau. Chaque plateau se divise en trois niveaux. Chaque niveau se termine par un combat de boss. Après chaque boss, vous pouvez sauvegarder votre partie ou continuer. Si vous échouez, ne vous en faites pas ! Les pièces d'argent et les essences que vous avez collectées lors d'un run vous permettront de débloquent des avantages et même des Mystlings qui vous aideront à progresser.

Une session en mode Roguelite (que l'on appelle un run) consiste à choisir une case d'un plateau, à résoudre son effet (récompense ou combat), puis à choisir une autre case et ainsi de suite, jusqu'à terminer le run en venant à bout du 3e boss, le boss final. Si votre Mystling subit au moins autant de que sa , il succombe à ses blessures et vous avez perdu. Dans les deux cas (victoire ou défaite), allez à la conclusion du run.

Mise en place du mode Roguelite

Cette mise en place doit être effectuée uniquement avant votre tout premier run.

- Si ce n'est pas déjà fait, ouvrez tous les boosters.
- Séparez bien les cartes Évolution du deck A de celles du deck B.
- Séparez les cartes Action élémentaire en piles correspondant à leur élément respectif.
- Placez toutes les cartes Mystling (Caractéristiques, Capacité, Capacités d'ennemi, Domptage, Portrait et Action) derrière les intercalaires correspondants.
- Préparez les cartes de niveau. Formez un paquet par niveau de Mystling.
- Prenez les paquets de cartes Équipement et Objet et retirez les cartes qui ne sont pas marquées RL (Roguelite) en bas à droite – ces cartes ne servent pas dans ce mode de jeu. Laissez les cartes RL dans la zone de jeu.
- Préparez le deck Ennemi.

2 : utilisez le deck Ennemi marqué 2.

- Préparez les jetons universels, jetons d'état, jetons élémentaires, jetons de dégâts et gemmes de puissance.
- Préparez les standees.
- Prenez une nouvelle fiche de sauvegarde du mode Roguelite.
- **Prenez tous les éléments propres à ce mode de jeu :** plateaux Roguelite, artefacts et cartes Mystère.

Cartes Artefact



À gauche, un artefact verrouillé. À droite, un artefact déverrouillé.

Les artefacts sont un nouveau type de cartes, similaires aux objets et à l'équipement. Vous les déverrouillez lors de vos runs en mode Roguelite.

- Chaque carte Artefact a un côté verrouillé et un côté déverrouillé.
- Les artefacts sont des cartes à usage unique.

2 : vous partagez les artefacts avec votre coéquipier.

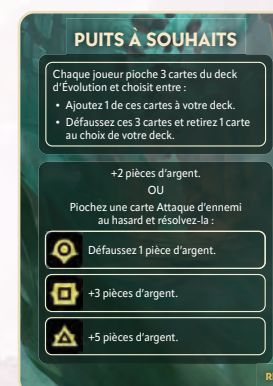
Après utilisation, un artefact est épuisé (tournez-le à 90° pour vous en rappeler). Il ne sera réactivé qu'à votre prochain campement, après un combat contre un boss.

Avant votre tout premier run, tous les artefacts sont verrouillés. Ne lisez pas encore leur côté déverrouillé.

Pour déverrouiller un artefact, vous devez accomplir l'exploit indiqué sur son côté verrouillé. Après cela, l'artefact est retourné et mis de côté jusqu'à la conclusion du run (vous ne pouvez pas l'utiliser durant ce run).

2 : vous ne pouvez pas déverrouiller un artefact de votre coéquipier.

Cartes Mystère



Les cartes Mystère représentent des rencontres aléatoires et des aventures. Entre les combats, vous allez résoudre au moins une carte Mystère. Elles sont constituées de deux sections : la section supérieure vous permet d'améliorer vos decks de cartes Action en y ajoutant ou retirant des cartes, tandis que la section inférieure génère des effets variés qui vous rapportent des objets, de l'équipement ou d'autres avantages.

Fiche de sauvegarde

1

- ☐ Firple
- ☐ Prowler
- ☐ Jeune Alukah
- ☐ Jeune Iceling
- ☐ Golomo 2
- ☐ Regalian 2
- ☐ Jeune Emberling 2
- ☐ Jeune Gaïdon 2
- ☐ Eldrithia 3
- ☐ Elkhorn 3
- ☐ Furwing 3
- ☐ Glarexus 3
- ☐ Siren 3
- ☐ Jeune Bolb 3

Mystlings

	1	2	3
☐ Jeune Shadeclaw 3	☐	☐	☐
☐ Alukah 4	☐	☐	☐
☐ Blazereef 4	☐	☐	☐
☐ Bolb 4	☐	☐	☐
☐ Chrysomallon 4	☐	☐	☐
☐ Darktailen 4	☐	☐	☐
☐ Emberling 4	☐	☐	☐
☐ Iceling 4	☐	☐	☐
☐ Luminesca 4	☐	☐	☐
☐ Firple Transformé 4	☐	☐	☐
☐ Shadeclaw 4	☐	☐	☐
☐ Windraiser 4	☐	☐	☐
☐ Artios 5	☐	☐	☐
☐ Gaïdon 5	☐	☐	☐

2

Ajoutez X cartes neutres au choix à votre deck

Ajoutez X cartes élémentaires au choix à votre deck

Retirez X cartes de votre deck

+X carte(s) Objet au choix

+X

+X carte(s) Équipement

Avantages de départ

	X=1 3 argent	X=2 6 argent	X=3 10 argent
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

3

Avantages liés aux artefacts

- 1 ☐ 1 emplacement d'artefact
- 2 ☐ Supprimez 1 +
- 3 ☐ Déverrouillez l'Évolution B
- 4 ☐ Déverrouillez le domptage
- 5 ☐ 2 emplacements d'artefact
- 6 ☐ Déverrouillez le mode Ténébres
- 7 ☐ Supprimez l'Évolution A
- 8 ☐ Supprimez 1 supplémentaire
- 9 ☐ Déverrouillez 1 Mystling gratuitement
- 10 ☐ 3 emplacements d'artefact

Mode Ténébres

- 1 ☐ Début d'un run : +5
- 2 ☐ Début d'un run : retirez une carte Mystling
- 3 ☐ Début d'un run : +1 carte Fatigue
- 4 ☐ Camp : Soigne 5 de moins
- 5 ☐ Le boss commence avec 1 en Corruption
- 6 ☐ Niveau +1 (max. 5)
- 7 ☐ Les capacités élémentaires coûtent +1
- 8 ☐ Les capacités spéciales coûtent +1
- 9 ☐ L'emplacement 2 ne rapporte que 1
- 10 ☐ Mise en place de l'ennemi : emplacement de capacité spéciale -1

4

Artefacts

- ☐ Pierre clignotante
- ☐ Livre de disparition
- ☐ Cristaux enchâssés
- ☐ Falsification
- ☐ Gemme de croissance

- ☐ Herbe d'assistance
- ☐ Bracelet de pouvoir
- ☐ Torme de redistribution
- ☐ Débris
- ☐ Âme de rechange

5

Plans de lieux

☐ Plan 1 → ☐ Plan 2 → ☐ Plan 3 → ☐ Plan 4

6

Mode Roguelite

Ce mode de jeu s'accompagne d'une fiche de sauvegarde permettant d'enregistrer votre progression et vos exploits. Elle se divise en 6 sections.

1. Mystlings

- Liste des Mystlings disponibles.
- Avant votre tout premier run, vous avez quatre Mystlings déverrouillés (leur cercle est déjà noirci sur la fiche de sauvegarde), et vous pourrez en déverrouiller d'autres au cours de vos runs.
- Chaque Mystling est associé à trois cases, que vous cochez quand vous triomphez des boss.
- La première case vous permet de commencer un run à partir du campement n° 1 avec ce Mystling. La deuxième vous permet de commencer un run à partir du campement n° 2 avec ce Mystling. La troisième indique que le 3e (et dernier boss) a été vaincu par ce Mystling.
- Lors de la conclusion d'un run, vous pouvez dépenser des essences pour déverrouiller des Mystlings.

2. Artefacts

- Cochez ici les artefacts que vous avez déverrouillés.

3. Avantages liés aux artefacts

- Chaque fois qu'un joueur déverrouille un artefact, il coche la première case disponible à la section Avantages liés aux artefacts de sa fiche de sauvegarde pour déverrouiller cet avantage lors des prochains runs.
- **Types d'avantages liés aux artefacts :**
 - ♦ **X emplacements d'artefacts :** au début de chaque run, choisissez conjointement autant d'artefacts déverrouillés que vous avez d'emplacements déverrouillés.
 - ♦ **Retirez  +  :** lorsque vous résolvez une carte Mystère, retirez 1 carte Ennemi 1  et 1 carte Ennemi 1  avant de piocher une carte. Cela augmente vos chances d'obtenir un effet bénéfique. Remélanges ces cartes dans le deck Ennemi après la résolution.
 - ♦ **Déverrouillez les cartes Évolution B :** lors de la mise en place, mélangez toutes les cartes B avec les cartes A pour obtenir un meilleur deck d'Évolution.
 - ♦ **Domptage :** vous pouvez désormais dompter des Mystlings en mode Roguelite. Lorsque vous préparez un combat contre un Mystling non déverrouillé, effectuez la mise en place en utilisant les cartes Arène et Domptage indiquées sur la carte de niveau de l'ennemi.

4. Avantages de départ

- Ces avantages vous aident à prendre un meilleur départ. **Chaque** niveau d'avantage doit être déverrouillé dans l'ordre, ce qui signifie que vous devez commencer par celui qui coûte 3 pièces d'argent avant d'acheter celui qui en coûte 6, et ainsi de suite. Vous pouvez toutefois acheter plusieurs avantages de même prix dans n'importe quel ordre.

5. Plateaux

- Après avoir terminé un plateau (en triomphant du 3e boss), vous déverrouillez un plateau Roguelite supplémentaire à explorer lors de vos prochains runs.
- Lorsque vous terminez un plateau pour la première fois, vous recevez 3 essences.

6. Mode Ténèbres

- Lorsque les 3 cases qui se trouvent en face du nom d'un Mystling ont été cochées, validez la première case encore non cochée de la section Ténèbres, ce qui vous permet de déverrouiller le niveau correspondant du mode Ténèbres. Lorsque vous commencez un run, vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer avec tous les modificateurs du mode Ténèbres que vous avez déverrouillés. Attention, le jeu n'en sera que plus difficile.
- Rien ne vous oblige à utiliser les règles du mode Ténèbres, mais nous le recommandons aux combattants les plus aguerris.

- Types de modificateurs du mode Ténèbres :

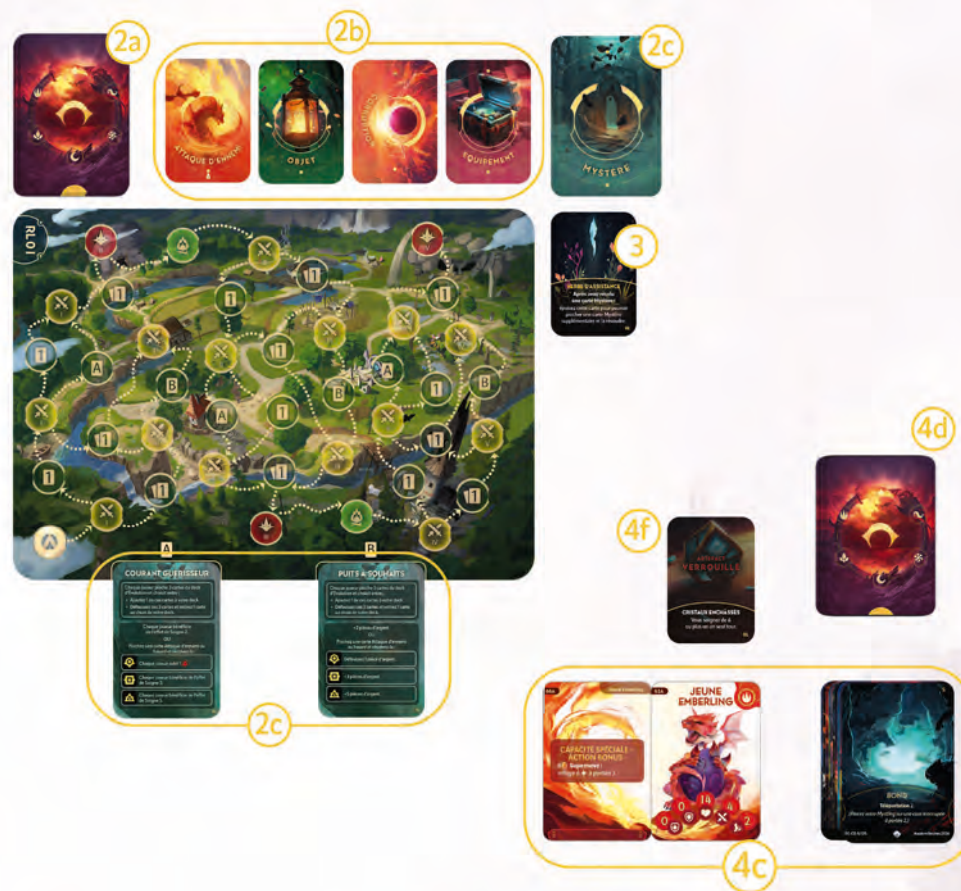
- ♦ **Début d'un run** : lors de la mise en place du run, résolvez l'effet indiqué. « Retirez 1 carte Mystling » signifie que vous devez retirer une carte spécifique à votre Mystling au hasard de votre deck d'Action.
- ♦ **Soigne 5 de moins** : au lieu de soigner complètement votre Mystling (*phase de campement*), laissez 5  sur sa fiche de Mystling.
- ♦ **Le boss commence avec 1 en Corruption** : associez 1 carte Corruption à la fiche de l'ennemi au début d'un combat de boss.
- ♦ **Niveau +1** : lorsque vous devez piocher une carte de niveau, piochez-la dans les cartes de niveau supérieur (*niveau max. : 5*).
- ♦ **Les capacités élémentaires/spéciales coûtent +1 ** : le coût de ces capacités est augmenté de 1 (*max. 10*).
- ♦ **L'emplacement 2 ne rapporte que 1 ** : utilisez un  pour couvrir l'un des symboles  au-dessus de l'emplacement n° 2. Vous ne gagnez que 1  lorsque vous résolvez une carte de cet emplacement.
- ♦ **Emplacement de capacité spéciale -1** : lorsque vous effectuez la mise en place de l'ennemi, placez le jeton de capacité spéciale un cran plus à gauche (*si le jeton est déjà sur l'emplacement n° 1, il ne bouge pas*).

Plateau



Les plateaux Roguelite se divisent en 3 parties. Chacune commence par un campement et se termine par un boss. Les joueurs se déplacent sur le plateau en utilisant un  pour marquer leur position. Chaque fois qu'ils se déplacent sur une nouvelle case, ils doivent résoudre l'effet approprié (*détaillé à la section Déroulement du jeu en mode Roguelite page 31*). Chaque plateau Roguelite a 2 à 4 emplacements réservés aux cartes Mystère. Certaines cases génèrent des effets qui s'appuient sur les cartes de ces emplacements.

Mise en place du run



Pour commencer une session de jeu en mode Roguelite, vous devez suivre les étapes ci-dessous. S'il s'agit de votre tout premier run, commencez par effectuer une Mise en place du mode Roguelite (*voir page 28*).

1. Choisissez un plateau Roguelite déverrouillé et installez-le au milieu de la zone de jeu. Placez un  sur la case de départ – il s'agit de votre position sur le plateau.
2. Préparez les éléments suivants :
 - a. Mélangez les cartes Évolution A (*avec les cartes B si vous les avez déverrouillées en mode Roguelite*) et mettez-les à côté du plateau.
 - b. Placez les cartes Attaque d'ennemi, Objet, Corruption et Équipement à proximité.
 - c. Mélangez les cartes Mystère. Placez-en une face visible sur chaque emplacement du plateau marqué d'une lettre. Mettez les cartes restantes face cachée à côté du plateau.
3. Les joueurs choisissent collectivement autant d'artefacts déverrouillés que le nombre d'emplacements d'artefact disponibles. Ces artefacts sont disponibles pour ce run.
4. Chaque joueur effectue les étapes suivantes :
 - a. Choisissez un Mystling déverrouillé.

 : vous ne pouvez pas choisir un Mystling ayant le même élément principal que celui de votre coéquipier.
 - b. Retirez du paquet de cartes de niveau la carte du Mystling choisi à l'étape a.
 - c. Prenez les cartes Caractéristiques, Capacité et Action du Mystling choisi, ainsi qu'un set de 10 cartes de départ différentes (*marquées 5 tout en haut à droite*) et une aide de jeu correspondant à l'élément de votre Mystling.
 - d. Placez les paquets de cartes élémentaires correspondant aux éléments de votre Mystling (*principal et secondaires*) près du plateau.
 - e. Résolvez les effets des avantages de départ déverrouillés.
 - f. Choisissez l'une des cartes Artefact verrouillées et placez-la face cachée dans votre zone de jeu (*côté Exploit visible*). Si vous remplissez la condition indiquée lors de ce run, vous pourrez déverrouiller cet artefact.

Déroulement du jeu en mode Roguelite

À chaque manche d'un run Roguelite, vous vous déplacez sur une case du plateau et vous résolvez son effet, et ainsi de suite jusqu'à la conclusion du run.

Pour vous déplacer sur une case, vous choisissez d'abord où vous voulez déplacer votre  sur le plateau, en suivant les flèches. Vous ne pouvez pas rebrousser chemin, ni emprunter une autre route que celle définie par les flèches. Une fois que vous avez placé votre  sur la case voulue, vous résolvez son effet. Ces effets sont :

- **Niveau X :** piochez un adversaire du niveau indiqué au hasard, puis préparez et résolvez le combat selon les règles données dans le livret, avec les exceptions suivantes :
 - Ne placez pas de carte Domptage, à moins d'avoir déverrouillé l'avantage lié aux artefacts permettant de dompter les Mystlings.
 - Si vous gagnez, n'allez pas lire le script de la carte Arène, mais placez la carte de niveau du Mystling vaincu à côté du plateau (elle ne sera pas utilisée avant que vous n'ayez atteint le campement). Ensuite, choisissez une nouvelle case pour vous y déplacer. Si vous triomphez du 3e boss, vous remportez le run !
 - Si vous perdez, n'allez pas lire le script de la carte Arène. Rendez-vous immédiatement à la conclusion du run.



- **Boss :** un combat contre un boss se résout comme un combat normal, avec les modifications suivantes :
 - Mise en place du combat : mélangez le paquet de cartes Corruption et placez-le à côté du deck Ennemi. Chaque fois que le deck Ennemi doit être remélangé, piochez une carte Corruption et glissez-la sous la fiche de Mystling de l'ennemi. Un boss peut avoir plusieurs cartes Corruption.
 - Les boss ne peuvent pas être domptés, même si vous disposez de l'avantage lié aux artefacts permettant de dompter les Mystlings.



- **Carte Mystère avec un chiffre ou une lettre :**
 - Si la case est marquée d'une lettre, résolvez la carte que vous avez mise en place à l'emplacement correspondant au début de la partie. Attention, ne défaussez surtout pas cette carte par la suite !
 - Si la case affiche une silhouette de 1 ou 2 cartes, chaque joueur pioche le nombre de cartes indiqué dans le paquet Mystère, en choisit une et remet l'autre sous le paquet, le cas échéant. Après avoir résolu une carte, placez-la sous le paquet.
 - Si une carte vous demande de piocher une carte Attaque d'ennemi au hasard, mélangez toutes les cartes Attaque d'ennemi (si vous avez déverrouillé des avantages liés aux artefacts, vous pouvez retirer certaines cartes au préalable) et piochez-en une au hasard.



- **Campement : résolvez les étapes ci-dessous :**

- Chaque Mystling soigne tous ses .
- Cochez sur la fiche de sauvegarde les cases correspondant aux Mystlings qui ont vaincu le boss, et ainsi complété une section du plateau (par ex. si un Mystling a vaincu le 1er boss, cochez la première case de sa rangée).
- Gagnez 1 essence pour chaque case ainsi cochée.
- Toutes les cartes Artefact épuisées redeviennent disponibles (faites-les pivoter à nouveau). Vous pouvez choisir d'échanger des cartes Artefact contre d'autres artefacts déverrouillés.
- Si un joueur n'a pas de carte Artefact verrouillée, il peut en choisir une maintenant.
- Vous pouvez sauvegarder la partie en l'état ou continuer (voir ci-dessous).



Conclusion du run

Lorsque vous perdez un run (ce qui survient quand l'un de vos Mystlings a subi au moins autant de  que sa ) , que vous en gagnez un en triomphant du 3e boss, ou que vous décidez d'abandonner un run sans sauvegarder, résolvez les étapes suivantes :

- Défaussez tous vos  et artefacts verrouillés.
- **Gagnez de l'argent :**
 - Prenez toutes les cartes de niveau des Mystlings que vous avez vaincus lors de ce run. Pour chaque carte, gagnez X pièces d'argent (X étant égal au niveau de cette carte).
 - Dépensez l'argent gagné pour déverrouiller des avantages de départ sur la fiche de sauvegarde, qui seront utilisables lors des prochains runs. Vous pouvez le faire à tout moment de la conclusion du run, même si vous n'avez pas encore récupéré l'argent de toutes vos cartes de niveau.
 - L'argent est une ressource limitée. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 pièces.
- **Gagnez des essences :**
 - 1 essence pour chaque artefact déverrouillé lors de ce run.
 - 3 essences la première fois que vous terminez un plateau.
 - Utilisez les essences collectées pour déverrouiller de nouveaux Mystlings sur la fiche de sauvegarde, qui seront utilisables lors des prochains runs. Vous pouvez le faire à tout moment de la conclusion du run.
 - Les essences sont des ressources limitées. Vous ne pouvez pas en avoir plus de 6.
- Placez toutes les cartes Artefact mises de côté dans la réserve des artefacts déverrouillés. Ces artefacts seront disponibles pour le prochain run.
- Remettez toutes les cartes Action, cartes de niveau et autres éléments dans leur deck respectif. Vous ne conservez rien pour le run suivant, à part les bonus et éléments déverrouillés sur la fiche de sauvegarde.

Sauvegarder la partie (facultatif)

Après chaque campement, vous pouvez décider de sauvegarder la partie pour y revenir plus tard. Pour sauvegarder la partie, suivez ces étapes :

- Chaque joueur range son deck dans le casier à Mystlings.
- Les joueurs placent leurs pièces d'argent et essences dans le casier à Mystlings. Si vous jouez en mode Ténèbres, placez-y aussi les  non soignés.
- Prenez autant de  que le nombre de boss vaincus et rangez-les dans le casier à Mystlings (afin de vous souvenir où vous en étiez dans la partie lorsque vous reprendrez).
- Rangez le reste des éléments dans la boîte.

Reprendre un run sauvegardé

Pour reprendre un run, suivez ces étapes :

- Préparez les éléments de jeu comme indiqué à la section Mise en place du run.
- Chaque joueur prend le deck de cartes Action qu'il avait laissé dans le casier à Mystlings, ainsi que ses cartes Caractéristiques, Capacité et ses aides de jeu.
- Chaque joueur récupère son argent et ses essences depuis le casier à Mystlings et les place dans sa zone de jeu.
- Choisissez conjointement le nombre de cartes Artefact déverrouillées à utiliser, en fonction des emplacements d'artefact disponibles.
- Chaque joueur prend une carte Artefact et la place dans sa zone de jeu, côté Exploit visible.
- Placez le  sur le campement où vous avez terminé la partie précédente (1er campement si vous avez , 2e si vous avez ). Puis, défaussez tous les  du casier à Mystlings.

Raccourcis

Ce mode permet de commencer directement depuis le 1er ou 2e campement, mais cela n'est possible que si chacun des Mystlings choisit à coché les cases correspondantes. Appliquez les règles de mise en place habituelles, avec les exceptions suivantes :

- Vous ne pouvez pas jouer en mode Ténèbres.
- Si vous avez coché 1 case avec vos Mystlings, placez le  sur le campement n° 1, prenez 3 cartes Mystère, résolvez chaque section supérieure une par une, puis défaussez ces cartes.
- Si vous avez coché 2 cases avec vos Mystlings, placez le  sur le campement n° 1 ou n° 2, prenez 3 ou 6 cartes Mystère selon le campement choisi, résolvez chaque section supérieure une par une, puis défaussez ces cartes.

Compatibilité des extensions

Les Mystlings de toutes les extensions peuvent être utilisés en mode Roguelite. Notez leurs noms dans les espaces libres de la fiche de sauvegarde. Notez à côté le coût en essences indiqué sur leurs cartes de niveau. Enfin, ajoutez ces cartes de niveau au reste des cartes de niveau du jeu de base.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles ci-dessous sont utilisées après quelques scénarios. Consultez-les lorsque vous tombez sur un effet de jeu que vous ne connaissez pas encore.

Combats aléatoires

Les combats aléatoires font appel à des cartes de niveau et vous opposent à des Mystlings pris au hasard. Au début de la partie, le paquet de cartes Combat aléatoire est vide, car il n'y a aucune carte derrière l'intercalaire *Combats aléatoires*. Le journal d'aventure vous dira de temps en temps d'y ajouter des cartes de niveau. Lorsque vous ne parvenez pas à dompter un Mystling, la plupart du temps, il finit dans ce paquet. Ainsi, vous aurez de nouvelles occasions de le dompter, soit en utilisant des essences lors de l'étape « Utiliser l'Atlas », soit en l'affrontant de nouveau au cours d'un combat aléatoire.

Les combats aléatoires peuvent vous donner les instructions suivantes :

- **Ajoutez la carte de niveau X aux combats aléatoires :** prenez le paquet des cartes de niveau, récupérez la carte en question et placez-la derrière l'intercalaire *Combats aléatoires*.
- **Mettez en place un combat aléatoire en procédant comme suit :** prenez toutes les cartes de l'intercalaire *Combats aléatoires*, mélangez-les, puis piochez 2 cartes au hasard (si possible ; sinon, piochez 1 seule carte s'il n'y en a pas d'autres derrière l'intercalaire). Ensuite, choisissez l'une des cartes piochées et procédez à la mise en place du combat en utilisant les éléments indiqués sur la carte de niveau et en respectant les règles habituelles de mise en place des combats.
- **Procédez à la mise en place d'un combat aléatoire en ajoutant X à la réserve d'ennemis :** après avoir pioché les 2 cartes Combat aléatoire, prenez la carte X dans le paquet de cartes de niveau et ajoutez-la à ces 2 cartes. Choisissez ensuite une carte parmi celles-ci et effectuez la mise en place.

Après un combat aléatoire, la partie inférieure de la carte Arène vous demande d'aller au script 200 de votre scénario actuel (par ex. si vous jouez un scénario dont tous les scripts commencent par la lettre A, allez au script A200). Ensuite, le journal d'aventure se base sur les informations de la carte de niveau (Dompté, Encyclopédie des Mystlings) pour vous donner les bonnes cartes.

Cartes de niveau



Chaque carte de niveau de Mystling comprend les informations suivantes :

1. **Niveau du Mystling (I-V) :** indique la puissance du Mystling. Sert parfois lors de l'étape « Utiliser l'Atlas » et en mode Roguelite.
2. **Coût en essences du Mystling :** indique combien d'essences vous devez dépenser pour pouvoir dompter ce Mystling lors de l'étape « Utiliser l'Atlas ».

3. Élément du Mystling

4. **Cartes Mystling :** indique les cartes à utiliser lors des combats aléatoires ou en mode Roguelite.

Cartes Corruption et Corruption majeure

Depuis l'Éclipse, l'équilibre des éléments a été rompu, et de nombreux Mystlings sauvages ont été corrompus par l'influence combinée que ces éléments exercent sur eux.

Les cartes Corruption rendent les combats un peu plus difficiles et servent à booster la puissance des Mystlings les plus faibles que vous allez rencontrer au fil du jeu, en augmentant leurs caractéristiques. Les cartes Corruption majeure fonctionnent de la même façon mais sont réservées aux parties à deux joueurs.

Lorsqu'il vous est demandé d'« Ajouter X carte(s) Corruption à ce combat », prenez toutes les cartes Corruption, piochez au hasard le nombre de cartes indiqué, et glissez-les sous la fiche de l'ennemi. Les cartes Corruption augmentent ses caractéristiques. Une fois le combat terminé, remélangez les cartes Corruption utilisées dans le paquet.

: lors de la mise en place du combat, dans le journal d'aventure et sur les cartes de niveau, vous trouverez l'instruction « Corruption majeure : X ». Cela signifie que vous devez trouver une carte Corruption majeure spécifique et l'associer à la fiche de l'ennemi. Remettez la carte Corruption majeure utilisée dans le paquet après le combat.



Invocations

Les invocations sont des sbires relativement faibles utilisés par certains ennemis. Elles sont représentées par leurs cartes Caractéristiques individuelles et des jetons élémentaires placés dans l'arène. Seuls les ennemis peuvent y faire appel : si vous domptez un tel ennemi, vous ne ferez que placer ses jetons élémentaires, sans pouvoir utiliser les règles d'invocation avec lui.

Règles d'invocation :

- Considérez toute invocation comme un adversaire pour ce qui est des effets infligeant des .
- Les invocations ne peuvent pas recevoir de jetons d'état.
- Ni vous ni l'ennemi ne pouvez terminer votre déplacement sur une case occupée par une invocation ou la traverser.
- Les invocations n'agissent pas d'elles-mêmes, elles suivent systématiquement les règles de la carte Capacités d'ennemi.
- Les invocations peuvent être placées uniquement grâce à des capacités ennemies, ou lors de la mise en place.
- Lorsqu'il y a plusieurs invocations dans l'arène, vous pouvez choisir dans quel ordre elles s'activent.
- Les cartes Corruption et Corruption majeure ne s'appliquent pas aux invocations.



Une carte Caractéristiques d'invocation, reconnaissable au terme Invocation tout en haut, au-dessus du nom de la créature.

Jetons d'état

Chaque Mystling défausse 1 jeton d'état de chaque type à la fin de son tour. Lorsque vous ou l'ennemi infligez un jeton d'état, placez-le sur la fiche de l'ennemi/votre fiche de Mystling. S'il n'y a plus de jetons, il est impossible d'infliger l'état correspondant.



Brûlure (max. 5) : avant que les jetons de Brûlure ne soient défaussés à la fin du tour, vous subissez 1 par Brûlure.



Lenteur (max. 1) : s'applique à Ruée/Repli/Déplacement. Leur valeur de tombe à 1 et ne peut pas être augmentée par les modificateurs de .

Par exemple, si un ennemi avec 3 utilise « Ruée +2 » en ayant un jeton de Lenteur, il ne se déplace que d'une seule case.

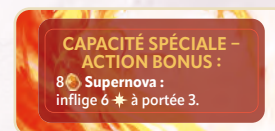


Faiblesse (max. 1) : les attaques du Mystling affecté tombent à 1 et ne peuvent pas être augmentées par les modificateurs d'[att].

Par exemple, si votre Mystling avec 3 effectue « Attaque +2 » alors qu'il a un jeton de Faiblesse, sa valeur d'attaque tombe à 1 (et il infligerait 1 à un adversaire ayant une de 0).



Silence (max. 1) : les Mystlings réduits au Silence sont incapables d'utiliser leurs capacités spéciales ou leurs actions bonus élémentaires. Un ennemi réduit au Silence ne peut pas non plus résoudre sa capacité spéciale (et il ne défausse pas de cartes de ses emplacements).



Quête de combat

Ces quêtes peuvent uniquement être accomplies au cours d'un combat. Pour pouvoir accomplir la quête de combat d'un Mystling spécifique, vous devez absolument affronter ce dernier.

Les conditions de réussite sont indiquées sur la carte, au recto. Après le combat, si vous avez rempli les conditions, retournez la carte Quête du côté opposé (B). Cela révèle une version exaltée de la carte Capacité ou Caractéristiques de votre Mystling. Dès lors, utilisez cette carte (Caractéristiques ou Capacité) en tant que nouvelle carte Mystling. Rangez la carte remplacée derrière l'intercalaire Cartes retirées.



Une carte Quête de combat et un Jeune Alukah Exalté au verso de la carte.

Plateaux et cartes Arène

- Il y a une case vide sur le **plateau Arène 05** (voir ci-dessous). Ni vous ni l'ennemi ne pouvez occuper cette case, et aucun jeton ne peut y être placé. Cela étant, vous devez tout de même la prendre en compte dans vos calculs de portée. Cette case ne bloque pas les effets en ligne droite (voir plus loin).



- Attaquer le terrain** : certaines cartes Arène vous demandent de placer des jetons / identifiant des types de terrain que vous pouvez cibler avec vos attaques ou effets infligeant des . Dans ce cas, considérez ces jetons comme des adversaires (il est toutefois impossible de leur infliger des jetons d'état). Endommager un terrain à l'aide de l'effet (Absorption) ne soigne pas votre Mystling.

Par exemple, si vous utilisez l'effet « Inflige 2 et Faiblesse à tous les autres Mystlings (y compris les alliés) sans limite de portée », vous devez endommager ces jetons, mais ils ne subissent pas l'état Faiblesse.

- Déplacement ennemi à travers le terrain** : quand l'arène propose des terrains qui doivent être défaussés lorsque quelqu'un passe dedans, les ennemis peuvent les traverser en appliquant les règles de terrain classiques (et le terrain est défaussé). En revanche, si les règles de terrain précisent que « L'ennemi ne peut pas se déplacer ni être placé sur une case avec (type de terrain) », l'ennemi considère ces cases comme bloquées et les contourne (par le chemin le plus court).
- En ligne droite** : certains effets peuvent uniquement être utilisés en ligne droite, en partant de la case où se trouve votre Mystling. Une ligne droite est un ensemble de cases contiguës agencées en ligne droite dans l'arène. Les alliés bloquent les effets en ligne droite. Les effets qui infligent des en ligne droite s'appliquent à l'adversaire le plus proche situé sur la ligne en question. Certaines cartes Arène bloquent les effets en ligne droite. Certains effets peuvent vous demander d'effectuer un Déplacement ou une Ruée en ligne droite. Résolvez-les normalement, si ce n'est que vous ou votre ennemi devez vous déplacer en ligne droite, sans dévier de votre trajectoire.



Le Jeune Emberling utilise une carte Action Projectile et « Inflige 4 en ligne droite, sans limite de portée ». Vous choisissez la ligne surlignée ci-dessus et infligez 4 au Windraiser.



CRÉDITS

À la mémoire de Łukasz Orwat, le meilleur d'entre nous. Puissions-nous nous revoir un jour.

Directeur créatif : Kamil « Sanex » Cieśla

Concept du jeu : Kamil « Sanex » Cieśla, Marcin Świerkot

Auteurs : Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Kamil « Sanex » Cieśla

Mode Roguelite : Jan Truchanowicz

Responsable du développement : Wojciech Frelich

Tests et développement : Andrzej Betkiewicz, Wojciech Frelich, Michał Stachowiak, Adrian Krawczyk, Wiktoria Ślusarczyk, Wojciech Zieliński, Jan Truchanowicz

Tests supplémentaires : Paweł Samborski, Tomasz Zawadzki, Michał Lach, Ernest Kiedrowicz, Filip Tomaszewski, Paulina Włodarczyk, Ariel Kowalski, Szymon Kulka, Michał Plata, Przemysław Wójcik, Patrycja Marciniak, Łukasz Jach, Natalia Makówka, Zuzanna Banasiak, Franciszek Stępniewski-Janowski, Timo Kandolin, Jeffrey Campbell, Diego García, Kristian Levinson, Sean Nyikos, Jeremy Freeman, Cora Freeman, Tymon Hatala, Manuel Campos, Jakub Błachut, Marcin Podsiadło, Aneta Koperkiewicz, Alicja Wojciechowska, Łukasz Szopka, Wojciech Wiśniewski, Michał Gryń, Eryk Nowak, Michał Sprysak, Damian Pióro, Tymoteusz Müller, Jacek Wala, Błażej Bernas, Adrian Przednowek, Marta Siennicka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Mateusz 'majzownik' Wojnicki

Livret de règles : Wojciech Frelich

Responsable de la partie narrative : Andrzej Betkiewicz

Écriture : Marcin Mortka, Andrzej Betkiewicz

Relecture et corrections : Dan Morley, Tyler Brown, Matt Click

Direction artistique : Patryk Jędraszek, Kamil « Sanex » Cieśla

Conception graphique : Adrian Radziun, Michał Stachowiak, Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert, Łukasz Styrna, Michał Lechowski, Angelika Kajmowicz

Illustrations : Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Orleański, Ewa Labak, Magdalena Cieplak, Mateusz Michalski, Angelika Kajmowicz, Marta Szudyga, Łukasz Cywiński, Krzysztof Piasek, Bożena Chądzyńska

Modélisation 3D : Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Mateusz Wajda, Marcin Surma, Medusa Project, Ludwik Łukaszewski, 3D Big Prints, Jędrzej Chomicki

Mise en page : Angelika Kajmowicz, Jędrzej Cieślak, Patrycja Marzec, Aneta Koperkiewicz, Rafał Janiszewski

Production : Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz, Jacek Pyszczek

Consultants : Michał Oracz, Krzysztof Piskorski

Un grand merci à : Michał Matłosz, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys, Dominika Matłosz, Anna-Lis Wilkosz, Ernest Kiedrowicz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, Paulina Włodarczyk, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk

Édition Française

Version française : Riotloc

Version française : Eric Holweck, Antoine Prono

Correction de la version française : Bérangère Holweck

Relecture de la version française : Eric Holweck

PAO de la version française : Katarzyna Janik, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski

Coordination de la localisation : Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Alexander Bolotin

INDEX

Action bonus	19, 20
Amélioration.....	18
Arène :	
• carte	14
• nettoyer	25
• plateau.....	14
Argent	9
Atlas.....	5, 26
Attaque	19
Avantage élémentaire.....	24
Booster.....	26
Capacité spéciale	15
Carte Action	7, 18
Carte Attaque d'ennemi.....	22
Carte Capacité.....	15
Carte Capacités d'ennemi	15
Carte Caractéristiques.....	15
Carte de niveau.....	32
Casier à Mystlings	7
Cible	22
Combat	16
Combats aléatoires.....	25, 32
Construction de deck.....	7
Corruption	32
Corruption majeure.....	32
Dégâts	9
Déplacement.....	18
Domptage	25
Effets passifs.....	18
Encyclopédie des Mystlings	25
Équipement	10
Essence	9
États.....	32
Évolution	7, 26
Exploration.....	12
Fatigue	9, 22
Fiche des statuts.....	8
Infliger des ★.....	19
Inventaire	5, 26
Invocations.....	32
Jeton de décision.....	8
Jetons élémentaires.....	24
Journal d'aventure.....	8
Mise en place.....	5, 16
Objet.....	10, 11
Plan de lieu.....	12
Portée.....	18
Provocation.....	19
Puissance.....	9, 20
Quête.....	6, 33

Règles de combat.....	18
Sauvegarder la partie	26
Scénario	5
Soins	9
Temps	13
Terrain	14, 33
Test.....	11
Verrouiller/Déverrouiller.....	13



LEXIQUE D'AVENTURE

- **+1 carte Fatigue** : prenez 1 carte *Fatigue* de la boîte et ajoutez-la au deck de cartes Action de l'un de vos Mystlings. Vous pouvez choisir quel Mystling reçoit cette carte Fatigue : placez-la dans son compartiment dédié. S'il ne reste aucune carte Fatigue, subissez 5  à la place.
- **+X ** : prenez la quantité de  indiquée et placez-la dans le compartiment du Mystling de votre choix. Vous pouvez répartir la  gagnée entre vos Mystlings, sauf indication contraire du journal d'aventure. **Chaque Mystling peut avoir 10  maximum.**
- **Allez au script X** : ouvrez le journal d'aventure à la page qui propose le script indiqué et suivez les instructions. Une fois que vous avez commencé à lire un script, vous devez vous conformer à toutes ses instructions.
- **Cochez la case X du statut « Y »** : cochez la case correspondante sur la fiche des statuts. Si vous avez déjà le statut indiqué, ignorez cette instruction.

Empathie

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Ici, vous avez coché la case 2 du statut « Empathie ».

- **Défaussez la carte Secret X** : remettez la carte Secret indiquée dans le paquet de cartes Secret. Si le secret que vous défaussez n'était pas encore révélé (car face cachée), ne le révélez pas. Gardez le paquet de cartes Secret trié dans l'ordre, sans jamais le mélanger.
- **Effectuez le test suivant** : effectuez le test selon les règles de test normales (voir page 11) et consultez le résultat dans le tableau proposé juste en dessous.
- **Entamez l'exploration** : fermez le journal d'aventure et commencez à explorer le plan de lieu (voir les règles des plans de lieux). Utilisé lorsque vous entrez dans une nouvelle zone du plan de lieu.
- **Faites votre choix** : sélectionnez l'une des options indiquées et résolvez son effet. Lisez toutes les options et leurs conséquences avant de prendre une décision. Vous ne pouvez pas choisir une option si vous ne satisfaites pas aux prérequis mentionnés entre parenthèses.
- **Fin de l'exploration** : défaussez tous les éléments du plan de lieu et fermez le livre des lieux.
- **Gain d'équipement** : piochez le nombre de cartes Équipement que vous indique le journal d'aventure, choisissez-en une et placez-la devant vous. **Vous pouvez avoir jusqu'à 2 cartes Équipement en même temps.** Si vous en gagnez une alors que vous en avez déjà 2, vous devez immédiatement en défausser (ou en utiliser) une.
- **Gain d'objet** : piochez le nombre de cartes Objet que vous indique le journal d'aventure, choisissez-en une et placez-la devant vous. Si le paquet de cartes Objet est vide, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet. Certains objets doivent être utilisés immédiatement. **Vous pouvez avoir jusqu'à 3 cartes Objet en même temps.** Si vous en gagnez une alors que vous en avez déjà 3, vous devez immédiatement en défausser (ou en utiliser) une.
- **Ouvrez le plan X** : trouvez le plan indiqué dans le livre des lieux et placez-le dans la zone de jeu.

- **Placez le jeton A à l'emplacement X/ Placez le jeton B à l'emplacement X** : placez un jeton d'aventure côté A ou B à l'emplacement indiqué sur le plateau. Sauf indication contraire, ne déplacez pas les jetons déjà placés.
- **Placez X dans le casier à Mystlings** : placez l'élément de jeu indiqué dans l'un des compartiments du casier à Mystlings (il restera assigné à ce Mystling jusqu'à la fin du scénario en cours).
Remarque : un compartiment peut accueillir autre chose que des cartes Mystling et des cartes Action : gemmes de Puissance , jetons de dégâts , etc.
- **Placez X devant vous** : prenez l'élément de jeu indiqué (par ex. un jeton élémentaire) et placez-le devant vous, à côté de vos cartes Secret et Objet.
- **Placez  /  sur X** : placez le jeton de temps côté rouge ou bleu à l'emplacement indiqué de la piste temporelle.
- **Poursuivez l'exploration** : fermez le journal d'aventure et continuez à explorer le plan de lieu.
- **Prenez la carte Secret X** : allez chercher la carte Secret indiquée dans le paquet de cartes Secret, lisez ses instructions et placez-la devant vous. S'il s'agit d'un fragment de plan de lieu, placez-le sur le plateau de manière à faire correspondre l'illustration. Il n'y a aucune limite au nombre de secrets que vous pouvez avoir en même temps. Si vous possédez déjà le secret indiqué, ignorez cette instruction.
- **Si vous avez un Mystling de type X** : parfois, les effets du journal d'aventure dépendent des Mystlings qui vous accompagnent (prenez uniquement en compte les Mystlings du casier à Mystlings pour ces vérifications).
Exemple : « Subissez 6  (si vous avez un Mystling de type , subissez 3 à la place). » Vous subissez donc 6  par défaut, mais seulement 3  si vous avez un Mystling de type  dans votre casier à Mystlings.
- **Subissez X ** : prenez la quantité de  indiqués et placez-les dans le compartiment du Mystling de votre choix. Sauf indication contraire du journal d'aventure, vous pouvez répartir les  entre vos Mystlings. Vous ne pouvez pas choisir un Mystling si la quantité de  qu'il a subis atteint ou dépasse sa valeur de . Si vos deux Mystlings ont déjà subi trop de , ignorez tout  excédentaire.
-  : déplacez le jeton de temps d'un cran vers le bas. S'il était sur la dernière case (la plus basse), placez-le sur la carte Secret en bas de la piste temporelle. Lorsqu'il vous est demandé de  et que le jeton de temps se trouve sur la carte Événement, ignorez cette instruction.

LEXIQUE DE COMBAT

Ces mots-clés apparaissent sur les cartes Action, Capacité et Capacités d'ennemi. Ils s'appliquent à vous comme à l'ennemi. Vous les retrouverez sur les aides de jeu.

- **(Absorption)** : les attaques et effets qui infligent des  avec (Absorption) vous permettent de soigner votre Mystling d'autant que la valeur effective des  infligés à l'adversaire. Toutefois, vous ne pouvez pas soigner plus de  que les  restants de l'adversaire. (Absorption) ne peut pas être utilisé lorsque vous attaquez un élément de terrain.

Par exemple : « *Inflige 3  (Absorption).* » Votre adversaire n'a plus que 1 . Il subit 3 , mais votre Mystling est seulement soigné de 1.

- **Attaque** : si l'adversaire est à portée 1 du Mystling attaquant, infligez autant de  que la valeur d'  de l'attaquant. Ces  sont ensuite réduits de la valeur de  adverse, jusqu'à un minimum de 0. Lorsqu'un effet vous permet d'attaquer plus d'un adversaire (par ex. « Attaque chaque adversaire sur une case  ou  sans limite de portée »), résolvez les attaques une par une, dans l'ordre de votre choix.

Remarque : certains effets peuvent modifier la portée ou la valeur de vos attaques.

Par exemple, si une carte vous indique « *Attaque +1  à portée 2* », elle prend le pas sur la règle d'Attaque classique et vous permet de résoudre une Attaque contre un ennemi à portée 2. De plus, cette Attaque inflige 1  supplémentaire.

- **Déclencher** : vous pouvez utiliser Déclencher une seule et unique fois par tour. Ignorez tout effet Déclencher au-delà du premier. Lorsque vous déclenchez, résolvez une autre carte de l'un de vos emplacements (sans gagner de  pour cet emplacement) et défaussez-la. Ensuite, terminez la résolution de la carte qui a provoqué Déclencher et défaussez-la également. Lorsque l'ennemi déclenche, retournez face cachée la carte Attaque d'ennemi déclencheuse, puis résolvez la première carte de son deck selon les règles normales (la capacité spéciale n'est résolue qu'une seule fois, le cas échéant, et ce après avoir résolu l'effet Déclencher).

Vous-même et l'ennemi ne pouvez utiliser Déclencher qu'une seule et unique fois par tour.

 : notez que, quand un ennemi utilise Déclencher, sa cible peut changer. Cette règle s'applique également à sa capacité spéciale, la cible de l'ennemi devant être vérifiée à chaque fois.

- **Défaussez X** : défaussez l'élément de jeu indiqué. Si vous en avez moins qu'indiqué, défaussez ce que vous pouvez. Lorsqu'un effet vous demande de défausser plus d'une carte, vous décidez dans quel ordre le faire (exception : Interruption). Si vous défaussez plus d'une carte du dessus de votre deck, vous devez les défausser une par une, en commençant par la première.

Par exemple, « *Défaussez 2 .* » signifie que vous devez retirer 2  de votre fiche de Mystling et les placer dans la réserve de .

- **Dépensez X/Coûte X** : pour pouvoir dépenser X, vous devez avoir la quantité requise. Par exemple, si le jeu vous demande de « *Dépensez 2  pour Déclencher* » et que vous n'avez que 1 , vous ne pouvez pas utiliser cet effet.

- **Déplacement** : consultez la valeur de  du Mystling et déplacez-le X fois vers une case adjacente (X étant égal à la valeur de ). Un Mystling se déplace case par case, mais peut franchir plusieurs cases lors de la même action Déplacement. Certains effets peuvent affecter le déplacement. Lorsque vous bénéficiez d'un « *Déplacement +1 .* », considérez que votre valeur de Déplacement augmente de 1 pour ce déplacement.

- **Emplacement X** : si cette carte se trouve à l'emplacement X, résolvez l'effet supplémentaire indiqué. Les cartes résolues en dehors de votre rangée de cartes (par ex. via l'action bonus élémentaire de l'air Accélération) n'occupent aucun emplacement et leur valeur d'emplacement est donc de 0.

Par exemple, si une carte indique : « *+1  . Emplacement 3 : +2 .* », elle vous rapporte 1 , plus 2  supplémentaires si elle se trouve à l'emplacement 3.

- **Fouille X** : regardez les X premières cartes de votre deck, choisissez-en 1 et placez-la sur le dessus de votre deck. Puis, mettez les autres cartes en dessous de votre deck, dans l'ordre de votre choix. Si votre deck contient moins de cartes que X, regardez toutes vos cartes restantes. Ne remélangez pas votre deck.

- **Inflige X  à portée Y** : si l'adversaire est à la portée indiquée, infligez autant de  que votre valeur de , puis réduisez-les de la  adverse, jusqu'à un minimum de 0. Pour les effets qui indiquent « *Pour chaque (...) infligez X .* », faites la somme de tous les , puis réduisez-les de la  adverse. Lorsqu'un effet vous permet d'infliger des  à plus d'un adversaire (par ex. « *Chaque adversaire subit 2  par Secousse  à portée 2* »), infligez les  à chaque ennemi, un par un, dans l'ordre de votre choix. Certains effets indiquent « *L'adversaire subit X .* ». Considérez que ces  lui sont infligés et appliquez toutes les règles associées.

- **Interruption X** : défaussez les X cartes les plus à droite de la rangée adverse (en commençant par l'emplacement numéroté occupé le plus élevé). Dans de rares cas, Interruption peut conduire un joueur à n'avoir plus aucune carte lors de l'étape 2 de son tour. Si cela arrive, le tour de ce joueur se termine immédiatement.

- **(Perforation X)** : cet effet ignore X de la valeur de  /  adverse.

Par exemple : *Attaque (Perforation 3) ignore 3  lors de cette attaque.*

- **Portée** : portée maximale d'une action ou d'un effet. Les actions et effets peuvent toujours cibler une case moins éloignée que la portée maximale.

- **Purifie X** : défaussez X jetons d'état d'une fiche de Mystling. Un jeton de Brûlure x3 compte comme 3 jetons de Brûlure distincts. Purifie sans aucune autre précision vous permet de défausser n'importe quel type de jetons d'état. Purifie Faiblesse/Lentueur/Silence/Brûlure vous permet uniquement de défausser un jeton d'état spécifique.

- **Repli** : un Repli ennemi se résout d'une manière similaire à l'un de vos déplacements. Lors d'un Repli, l'ennemi cherche toujours à s'éloigner de vous (donc à atteindre une case qui le place à la plus grande portée possible) en utilisant le moins de déplacements possible. Si un ennemi devrait effectuer un Repli alors qu'il est déjà sur la case la plus

éloignée de vous, il ne se déplace pas. Si plusieurs cases sont éligibles, vous pouvez choisir sur laquelle l'ennemi se replie.

- **Retirez une carte du jeu** : s'il s'agit d'une carte Action, remettez-la derrière l'intercalaire *Cartes déverrouillées* – vous pourrez la réutiliser lors des scénarios suivants. S'il s'agit d'une carte Fatigue, remettez-la dans le paquet Fatigue.

- **Résolvez** : lorsque vous résolvez une carte, vous devez appliquer toutes les instructions qui vous sont données, de haut en bas et de gauche à droite. Après avoir résolu tous les effets de la carte, placez-la dans la défausse. Une carte en cours de résolution ne peut pas être affectée par une autre carte (elle ne peut pas être défaussée, ni déclenchée, etc.). Dans certaines situations, vous pouvez résoudre plus d'une carte à la fois (par ex. lorsque vous déclenchez une carte). Dans ce cas, la carte déclencheuse et la carte déclenchée sont considérées comme « en cours de résolution » et ne peuvent pas être affectées par d'autres effets.

- **Ruée** : une Ruée ennemie se résout d'une manière similaire à l'un de vos Déplacements. Lors d'une Ruée, l'ennemi cherche toujours à se rapprocher de vous au maximum (et donc, à atteindre une case qui le place à portée 1 si possible) en utilisant le moins de déplacements possible. Si un ennemi devrait effectuer une Ruée alors qu'il est déjà sur une case à portée 1 de vous, il ne se déplace pas. Si plusieurs cases sont éligibles, vous pouvez choisir sur laquelle l'ennemi finit son déplacement.

- **Soigne X** : défaussez X  de votre fiche de Mystling. Si l'ennemi a Soigne X, défaussez X  de sa fiche.

- **Subir/Gagner** : vous pouvez subir des , des , ou des effets symbolisés par les jetons d'état, et gagner des jetons élémentaires ou de la . Lorsqu'un effet vous fait directement subir des , votre  ou votre  ne les réduisent pas. Quand le jeu vous demande de prendre des jetons élémentaires (par ex. « *+1 Glace .* »), de la  ou un jeton d'état, placez le ou les éléments de jeu correspondants sur votre fiche de Mystling (notez toutefois qu'il vous est impossible de dépasser votre limite de jetons élémentaires ; si cela devait se produire, ignorez cet effet). Lorsque vous subissez des , considérez qu'ils vous sont infligés par un ennemi et réduisez-les de votre .

- **Téléportation X** : placez un standee de Mystling sur une case non occupée à portée X. Ceci n'est pas considéré comme un Déplacement. Le jeton de Lenteur n'affecte pas la Téléportation. Un ennemi peut utiliser l'effet Téléportation pour s'approcher ou s'éloigner de vous. Résolvez-le de la même façon que les règles de Ruée/Repli (l'ennemi cherche à venir au plus près, ou au contraire à s'éloigner au maximum de vous).

-         : résolvez les effets de l'ennemi suivant l'icône en question si, et seulement si, celle-ci correspond à l'élément principal ou secondaire de votre Mystling ( : ou de la cible actuelle de l'ennemi).

De la même façon, résolvez les effets de votre carte Action suivant l'une de ces icônes si, et seulement si, celle-ci correspond à l'élément principal ou secondaire de l'ennemi.