

The cover art features a vibrant, stylized illustration of a forest scene. In the center, a large, glowing blue gemstone with a faceted, crystalline structure radiates light. Below it, five anthropomorphic animal characters are depicted in various poses. On the left, a large, grey, bear-like creature with a yellow horn-like structure on its head holds a large, silver sword. Next to it is a smaller, grey, donkey-like creature with a purple sash and a bow. In the center, a green frog-like creature with a red sash and a yellow circular emblem on its chest is shown. To the right, a grey, goat-like creature with a red sash and a yellow circular emblem is holding a small, glowing object. On the far right, a smaller, grey, goat-like creature is also visible. The background is a lush forest with green foliage and brown tree trunks. The title 'EXPLORERS OF THE Woodlands' is prominently displayed at the top in a stylized, white font with a compass rose integrated into the letter 'O' in 'EXPLORERS'.

EXPLORERS OF THE Woodlands

Règles du jeu

Version 2.2

The logo for From the Woods Studio, featuring a stylized white silhouette of a forest with a central tree and a small fire or light source at the base.

FROM THE WOODS
STUDIO



Explorers of the Woodlands est un jeu coopératif d'exploration et d'aventure d'une quarantaine de minutes pour 1 à 4 joueurs.

Travaillez en équipe pour traquer et vaincre un Boss caché au fin fond d'une forêt qui recèle des dangers. Explorez la Forêt tous ensemble, empruntez des sentiers détournés, combattez de redoutables monstres, développez vos compétences, gagnez de l'équipement et trouvez le Boss pour le vaincre !

Objectif du jeu : Trouver et vaincre le Boss.



Matériel

1 livret de règles

4 plateaux Héros **1**
4 meeples Héros **2**

4 dés Héros (rouges) **3**
4 dés Combat (noirs) **4**

4 dés Pouvoir répartis comme suit :
1 violet, 1 vert, 1 bleu, 1 orange **5**

4 cubes rouges (représentant la santé
des Héros) **6**

6 cubes bleus (représentant les orbes
des Héros et la menace des Boss) **7**

24 tuiles Forêt (représentant les lieux
explorés par les joueurs) **8**

25 cartes Butin **9**
12 cartes Événement **10**
4 cartes Pouvoir de Héros **11**
8 cartes Tanière **12**
5 cartes Auberge **13**
6 cartes Boss **14**
3 cartes Ronces **15**
1 carte Monstres Enragés **16**
1 carte Boss Enragés **17**

20 marqueurs Monstre : **18**
4x Champignon
4x Plante
4x Esprit
4x Squelette
4x Serpent

5 marqueurs Coffre **19**
3 marqueurs Événement **20**
5 marqueurs Poison **21**
5 marqueurs Ronces **22**
4 marqueurs Orbe **23**
1 marqueur Gel **24**
3 marqueurs Bouclier Feuille **25**
3 marqueurs Bouclier +1 **26**
1 marqueur +1 dé Combat **27**

22 marqueurs Quête répartis
comme suit :
6 marqueurs Champignons **28**
2 marqueurs Fiole vide **29**
4 marqueurs Campement **30**
10 marqueurs Corruption **31**

Mise en place

1 - Chaque joueur sélectionne son Héros et prend le plateau Héros, la carte Pouvoir et le meeple lui correspondant ainsi qu'un cube rouge et un cube bleu. Il place chacun de ces cubes sur les valeurs suivantes :

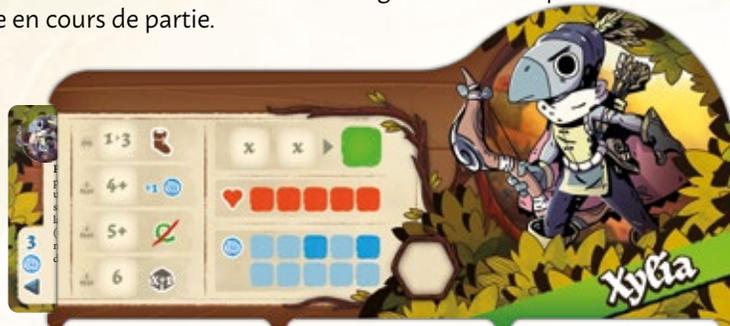


Jauge rouge : Points de vie (♥) de départ : 5. Les ♥ d'un Héros ne peuvent jamais dépasser 5.



Jauge bleue : Orbes (⦿) de départ : 0 (sur le symbole ⦿). Les ⦿ d'un Héros ne peuvent jamais dépasser 10.

Chaque joueur glisse sa carte Pouvoir de Héros sous le côté gauche de leur plateau Héros de manière à pouvoir la faire glisser vers la gauche en cours de partie.



2 - Isolez la tuile de départ (son dos est différent pour l'identifier facilement), la tuile Auberge et la tuile Boss. Placez la tuile de départ à portée de tous les joueurs sur la zone de jeu. Mélangez ensuite toutes les tuiles Forêt restantes pour former la pile Forêt. Retirez 2 tuiles Forêt au hasard face cachée, ajoutez-y la tuile Boss, mélangez ces 3 tuiles et placez-les en-dessous de la pile Forêt. Cette pile est à présent complète.



Tuile de départ



Tuile du Boss



Tuile Auberge

3 - Mélangez les marqueurs Monstre et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu pour constituer la pile des Monstres.

4 - Mélangez séparément les cartes Butin, Événement et Boss, et faites-en 3 piles (une par type de cartes) face cachée.

5 - Placez tous les marqueurs de jeu et dés à portée des joueurs pour constituer une réserve partagée.

6 - Pour définir la difficulté voulue, choisissez une carte Ronces. Vous pouvez choisir la carte Ronces classique, la carte Ronces facile ou la carte Ronces difficile. Choisissez une carte, ajoutez-la face visible dans la zone de jeu, puis rangez les cartes restantes dans la boîte.

7 - Déterminez qui sera premier joueur. Nous vous conseillons de faire jouer en premier le joueur qui connaît le mieux le jeu (car il sera premier joueur lors de chaque manche).

Note : le premier joueur a un rôle important, mais n'oubliez pas que vous devez tous coopérer et optimiser chacun de vos tours de jeu pour remporter la victoire !

8 - Vous pouvez commencer la partie. Le premier joueur commence son tour par la Phase 1 (Croissance de la Forêt).

PHASES DU JEU

Chaque manche est composée de la Phase 1 (Croissance de la Forêt) suivie de la Phase 2 (Aventure).

Phase 1 : Croissance de la Forêt

L'histoire : Autrefois, la Forêt était aussi paisible que charmante, mais à mesure qu'elle s'étend, de nouvelles sections peuplées de monstres et de dangers émergent mystérieusement. Si les Héros ne parviennent pas à surmonter ces périls pour trouver et vaincre le Boss à l'origine de la corruption de la nature, la Forêt sera perdue à jamais !

Principe de cette phase : L'un après l'autre, les joueurs révèlent une tuile de la pile Forêt et l'ajoutent à la zone de jeu.

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur pioche une tuile Forêt, la révèle puis l'ajoute aux tuiles déjà en jeu en choisissant son positionnement.

Règles de pose

1. Chaque tuile Forêt doit être placée de manière adjacente à une tuile existante, en s'y connectant par au moins un chemin.
2. Si un joueur place une tuile de manière à ce qu'elle se connecte à plusieurs tuiles d'un coup, il doit s'efforcer de relier ces tuiles par le plus de chemins possible. Vous devez donc éviter de créer des impasses, tant que vous le pouvez.
3. Si la tuile piochée ne peut être reliée à aucun chemin existant, remettez-la sous la pile et piochez une nouvelle tuile pour la remplacer. Répétez la manœuvre jusqu'à obtenir une tuile que vous pouvez placer.
4. Si poser une tuile mène à la fermeture complète de la forêt (plus aucun chemin n'est ouvert vers l'extérieur), ne posez pas cette tuile. Remettez-la sous la pile et piochez une nouvelle tuile jusqu'à trouver une tuile qui permet de poursuivre l'extension de la forêt. Placez cette tuile et remettez les éventuelles tuiles révélées auparavant sous la pile Forêt.



Exemple de placement valide : Sha'Vi vient de piocher cette intersection. Elle peut l'ajouter à n'importe quel endroit marqué d'une ✓. Si elle décide de la placer en bas à droite, elle DOIT faire en sorte de relier les deux chemins existants (puisque elle le peut), en faisant pivoter la tuile pour éviter de former des impasses.

Important : Lors de la phase Croissance de la Forêt, si vous devez ajouter une tuile alors que la pile Forêt est épuisée et que la carte Boss n'a pas encore été révélée, retournez la carte Boss face visible et placez un cube bleu sur la première case de la piste de menace du Boss (voir p.16).

Fin de la phase : Une fois que chaque joueur a placé une tuile, la Phase 1 est terminée et les joueurs passent à la Phase 2 : Aventure.

Phase 2 : Aventure

L'histoire : Vos héros utilisent leurs compétences et capacités pour explorer la Forêt et trouver le Boss qu'ils doivent vaincre. Au passage, ils combattent des monstres, gagnent du butin et traversent des terrains dangereux.

Principe de cette phase : Dans l'ordre du tour, chaque joueur lance les dés Héros puis joue son Héros. Les résultats déterminent les actions qu'il pourra faire lors de son tour. En déplaçant leur héros dans la zone de jeu, les joueurs déclenchent des effets qui dépendent des tuiles où ils pénètrent.

2a) Activer son héros

Lors de la Phase Aventure, chaque joueur lance les 4 dés Héros rouges et active son héros en fonction des résultats obtenus. Chaque face du dé correspond à une ou plusieurs actions qui dépendent du plateau Héros de ce joueur : Déplacement, Concentration, Actions spéciales ou Invocation. Comme lors de la Phase Croissance de la Forêt, le premier joueur lance les dés en premier, puis on poursuit dans le sens horaire.

Note : avant de lancer les dés, le joueur actif doit :

- Vérifier s'il est empoisonné (voir Poison, p.13).
- Retourner face visible ses cartes  utilisées (voir Utilisation des cartes Butin p.8).

Lancer et assigner des dés Héros

À votre tour, en tant que joueur actif, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre.

Lancez les 4 dés Héros rouges simultanément. Vous pouvez accepter le résultat ou accomplir une relance. Vous n'avez droit qu'à une seule relance. Si vous choisissez d'accomplir une relance, vous **DEVEZ conserver 1 dé du lancer de départ (placez-le alors sur la case correspondante de votre plateau Héros)**. Les dés que vous relancez **DOIVENT être relancés simultanément**. Une fois que vous avez un résultat définitif, placez les dés sur les cases correspondantes de votre plateau Héros. Cela vous permettra de faire les actions associées à ces cases. Chaque case comprend une icône qui rappelle le nombre de dés qu'elle peut accueillir :



 : Vous pouvez placer autant de dés que vous voulez sur cette case, tant que leur résultat correspond à la valeur requise.

 : Cette icône affiche le nombre maximum de dés que vous pouvez placer ici.

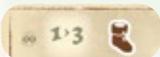
Exemple : Eva lance 4 dés Héros rouges. Elle obtient 1, 2, 4 et 5. Eva décide de conserver le 5 et le place sur son plateau Héros à côté de la case 5+. Cette case est marquée d'un symbole 1 Max, ce qui signifie qu'il s'agit du seul dé qu'elle pourra y placer à ce tour. Eva décide de relancer les 3 autres dés et obtient cette fois-ci 1, 3 et 5. Elle est forcée d'accepter ce nouveau résultat et place ces dés sur son plateau Héros. Elle place le 1 et le 3 près de la case 1-3 de son plateau. Cette case peut accueillir tous les dés qu'elle veut, tant qu'il s'agit de 1, 2 ou 3. Elle ne peut pas placer le 5 sur la case 5+ car un dé s'y trouve déjà. Elle décide donc de le placer sur la case 4+.

Une fois que vous avez placé tous vos dés sur votre plateau Héros, vous utilisez ces dés pour effectuer les actions associées. Ces actions peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.

Déplacement, Concentration, Actions spéciales, Invocation

DÉPLACEMENT :

Pour chaque dé placé sur cette case, votre Héros peut se déplacer d'une tuile vers la tuile adjacente en empruntant un chemin. Défaussez chaque dé ainsi utilisé au fur et à mesure. Le résultat du dé n'a aucune incidence sur le nombre de cases que votre Héros peut parcourir.



Exemple : ce joueur a placé 3 dés en déplacement. Il peut donc déplacer son Héros 3 fois (en défaussant 1 dé pour chaque déplacement vers une tuile adjacente). **Rappel :** les déplacements et autres actions peuvent être réalisés dans n'importe quel ordre.

Dès qu'un Héros entre sur une tuile, il **DOIT** appliquer ses effets avant de passer à la tuile suivante (voir Tuiles Forêt p.9). Un déplacement peut aussi déclencher un combat (voir Combat p.14) qui doit être résolu avant que le Héros ne poursuive son déplacement.

DÉPLACEMENT RISQUÉ :

Lorsqu'un Héros se déplace sur une tuile déjà existante, il sait exactement les effets qu'il va déclencher en entrant sur cette tuile. Toutefois, vous avez le droit d'utiliser un déplacement pour mener une exploration vers une tuile adjacente non révélée. Ce type de déplacement est un Déplacement risqué car vous ne savez pas ce qui vous attend dans la tuile que vous allez découvrir. Si vous voulez effectuer un Déplacement risqué pour quitter une tuile et entrer dans un espace où il n'y a pas encore de tuile, appliquez les étapes suivantes :



1. Gagnez 1 en récompense de votre Déplacement risqué.
2. S'il y a plusieurs chemins qui permettent de quitter la tuile où vous vous trouvez, annoncez celui que vous empruntez. En d'autres termes, avant d'effectuer votre déplacement, montrez à quel endroit vous allez placer la nouvelle tuile.
3. Révélez la première tuile de la pile Forêt et placez-la à l'endroit que vous venez d'annoncer. Suivez les instructions données pour ce type de tuile (voir Tuiles Forêt p.9), par exemple pour y placer des marqueurs Monstre.
4. Déplacez votre Héros sur la nouvelle tuile et activez les effets qui se produisent lorsqu'un Héros arrive dessus. Ensuite, reprenez votre tour.

CONCENTRATION :



Vous pouvez placer un UNIQUE dé de 4 ou plus sur cette case pour obtenir 1 gratuit **à la fin de votre tour**. Il sera alors utilisable dès le tour suivant. Il n'est en aucun cas possible de consommer ce pendant le tour où il a été obtenu.

ACTIONS SPÉCIALES :



Chaque Héros dispose de deux actions spéciales uniques utilisables à l'aide des faces 5 et 6 des dés Héros. Vous trouverez une présentation complète de ces actions spéciales en p.11 et 12.

INVOCATION : (n'importe quelle face, 2 dés nécessaires)



Chaque Héros peut attribuer n'importe quelle combinaison de deux dés pour invoquer un dé Pouvoir d'une couleur spécifique qui restera disponible jusqu'à la fin du tour. Les deux dés placés sur cet emplacement seront indisponibles pour le reste du tour du Héros.

Un dé Pouvoir obtenu de cette manière est disponible à chaque combat pendant le tour du Héros. Ce dé s'ajoute aux dés Combat disponibles du Héros et est remis dans la réserve commune de dés à la fin du tour. Tout dé Pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par combat. Il est par exemple impossible d'invoquer le dé Pouvoir vert puis d'utiliser un Bâton vert (qui offre 1 dé Pouvoir vert) lors du même combat.

Certains Monstres présentent des Faiblesses, Résistances ou Immunités aux dés Pouvoir (voir p.13).

2b) Utilisation des cartes Butin

Les cartes Butin récupérées en jeu peuvent uniquement être utilisées à la Phase Aventure. Il existe plusieurs types de cartes Butin :

- Les cartes Butin permanentes ne comportent pas d'icône et leur effet est toujours pris en compte (exemple : carte Armure Renforcée), même en dehors de votre tour.
- Les cartes Butin à usage limité sont marquées d'une icône spécifique. Seul le joueur actif peut les utiliser lors de son tour (voir ci-dessous).



 Les cartes Butin marquées de cette icône doivent être retournées une fois utilisées. Vous les retournerez face visible pour les rendre à nouveau disponibles au début de la prochaine Phase Aventure de ce joueur, juste avant de lancer les dés Héros (par ex. carte Bottes).

 Les cartes Butin marquées de cette icône doivent être défaussées une fois utilisées (par ex. carte Potion de soin).

Chaque Héros dispose de 3 emplacements de cartes Butin en bas de son plateau Héros. Si vous piochez une quatrième carte Butin et que vous souhaitez la conserver, vous devez défausser une de vos autres cartes Butin pour faire de la place.

Transfert de butin : lorsque plusieurs Héros se trouvent sur la même tuile et qu'aucun Monstre n'est présent, le joueur actif peut donner une ou plusieurs de ses **cartes Butin face visible** à un autre Héros.

2c) Jauge Orbe et Utilisation des orbes

La position du cube bleu sur votre jauge indique votre quantité d'🌀 actuelle. Un Héros ne peut pas disposer de plus de 10 🌀. Vous pouvez utiliser des orbes de cinq manières différentes :

Relancer des dés Combat (voir Combat, p.14).

Le joueur actif peut relancer 1 dé Combat pour chaque 🌀 dépensé. Il n'est pas possible de dépenser des 🌀 pour relancer des dés Pouvoir lors d'un combat.

 **Effectuer des achats auprès des marchands** (voir prix sur la tuile ou carte Marchand). Vous pouvez aussi vendre vos cartes Butin pour 1 🌀 pièce, voir Tuiles Marchand p.10.

 **Activer un Vortex** Le joueur actif peut dépenser 1 🌀 pour activer le vortex lorsqu'il se trouve sur la tuile Vortex (voir Vortex, p.10).

Relever un Héros mis à terre Le joueur actif peut dépenser autant d'🌀 que le nombre de joueurs pour relever un Héros mis à terre qui se trouve sur la même tuile. Voir Héros mis à terre p.15.

Déverrouiller des pouvoirs uniques (voir Héros, p.11 et 12).

Tous les Héros ont des pouvoirs uniques qu'ils peuvent déverrouiller à tout moment **lors de leur tour**, tant qu'ils ne sont pas en combat.

- Dès que la jauge Orbe d'un Héros atteint ou dépasse 3 🌀, le joueur qui le contrôle peut dépenser 3 🌀 pour déverrouiller son premier Pouvoir unique ◀. S'il le fait, il glisse sa carte Pouvoir sur la gauche jusqu'à dévoiler entièrement le premier Pouvoir.

- Après que le premier Pouvoir d'un Héros a été déverrouillé, ce Héros peut gagner son second Pouvoir unique ◀ en dépensant



cartes Pouvoir de Héros

5  supplémentaires, comme indiqué sur chaque carte Pouvoir de Héros. S'il le fait, il glisse sa carte Pouvoir sur la gauche jusqu'à dévoiler entièrement le second Pouvoir. Un joueur peut déverrouiller ses deux Pouvoirs lors du même tour en dépensant 8 orbes.



Exemple : Xylia dépense 3 orbes pour déverrouiller son premier Pouvoir unique.



Elle fait glisser sa carte Pouvoir vers la gauche et peut maintenant utiliser son premier Pouvoir unique pour le reste de la partie.

Fin de la manche : Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour, la Phase 2 se termine et le premier joueur entame une nouvelle manche en commençant par la Phase 1.

TUILES FORÊT

Il existe plusieurs types de tuiles Forêt. Elles peuvent contenir des Monstres, des Trésors et/ou d'autres surprises. Si une tuile contient des Ronces  et des marqueurs Monstre (), **résolvez toujours les Ronces en premier**, puis les rencontres de Monstres. Voyez ci-dessous les significations des différentes icônes.

 **Trésor :** Lorsqu'une tuile portant cette icône est révélée et placée en jeu, placez-y 1 marqueur Coffre pour chaque icône  de cette tuile. Un joueur actif dont le Héros est sur une tuile où un marqueur Coffre est présent (et aucun Monstre) peut défausser ce marqueur pour piocher immédiatement 1 carte Butin () au sommet de la pile des cartes Butin.

 **Événement :** Lorsqu'une tuile portant cette icône est révélée et placée en jeu, placez-y 1 marqueur Événement. Un joueur actif dont le Héros se déplace sur une tuile où un marqueur Événement est présent doit, après avoir vaincu tout , défausser ce marqueur puis piocher 1 carte Événement au sommet de la pile des cartes Événement. Ce joueur lit alors la carte à voix haute puis applique ses effets. Si un effet indique de défausser ou perdre des éléments (exemple : des ) et que le joueur n'en possède pas, rien ne se passe. Défaussez la carte Événement face visible à côté de la pile des cartes Événement.

 **Monstre :** Lorsque cette tuile est révélée et placée en jeu, piochez au hasard 1 marqueur Monstre pour chaque icône Monstre de la tuile et placez-les face cachée sur la tuile. Lorsqu'un joueur se déplace sur cette tuile pour la première fois, révélez tous les marqueurs Monstre de la tuile. Un joueur actif dont le Héros débute le tour ou se déplace sur une tuile où un ou plusieurs marqueurs Monstre sont présents doit immédiatement entrer en combat avec eux (voir Combat p.14).

 **Boss :** Lorsque cette tuile est révélée et placée en jeu, un Boss apparaît à cet emplacement. Piochez 1 carte Boss au hasard et placez-la à proximité de la tuile Boss, face cachée. Elle sera révélée lorsqu'un joueur entrera pour la première fois sur cette tuile ou lorsqu'une tuile ne pourra pas être placée pendant la phase Croissance de la Forêt car la pile Forêt est vide (voir Phase 1 : Croissance de la Forêt, p.5). Un joueur actif dont le Héros débute le tour ou se déplace sur une tuile où un Boss est présent doit immédiatement entrer en combat (voir Combat p.14).

Rappel : Vaincre le Boss est votre seul moyen de gagner la partie.

Préparez-vous convenablement avant de vous mesurer à un tel adversaire !

 **Tanière** : Si vous ne jouez pas avec la mini-extension Tanières, ignorez cette icône et utilisez normalement le reste de la tuile (en appliquant les effets des autres icônes qui y apparaissent). Plus d'informations sur la mini-extension Tanières p.20.

 **Vortex** : Un joueur actif dont le Héros est situé sur une tuile Vortex peut dépenser 1  pour être téléporté sur la tuile de départ. Lorsque des Héros utilisent le Vortex, ils le font indépendamment les uns des autres et ne peuvent pas emmener d'autres Héros avec eux.

 **Puits d'énergie** : Lorsque cette tuile est révélée, placez dessus autant de marqueurs Orbe () face cachée que de joueurs dans la partie. Un joueur actif dont le Héros se déplace ou est situé sur une tuile Puits d'énergie sans Monstre peut récupérer gratuitement 1 marqueur Orbe. Il le révèle, ajoute la quantité d'  indiquée par le marqueur à son total d' , et garde le marqueur près de son plateau Héros en guise de rappel. En effet, chaque joueur ne peut récupérer qu'un seul marqueur de cette façon.

 **Feu de camp** : Un Héros actif qui **termine son tour** sur une tuile Feu de camp récupère immédiatement tous ses . Les Héros mis à terre sur la tuile Feu de camp récupèrent tous leurs  au début de leur tour.



 **Ronces** : Lorsqu'un Héros actif entre sur cette tuile, son propriétaire lance immédiatement 1 dé et consulte la carte Ronces ; ensuite, il applique le résultat du dé à tous les Héros de la tuile (voir p.14 pour une explication des symboles Ronces).

Exemple : Bethras se déplace sur une tuile marquée d'une icône Ronces. Avant de faire quoi que ce soit, il doit lancer 1 dé. Il obtient 2. Bethras est donc immobilisé pour le reste du tour.



Runes : Certains Événements peuvent indiquer aux joueurs de placer des Monstres sur ces Runes. Les Runes sont également utilisées pour les règles avancées (voir p.18-19) et dans les scénarios de la campagne (voir p.21).

 **Tuile Marchand** : Lorsque n'importe quel Héros entre sur cette tuile pour la première fois de la partie, piochez 3 cartes Butin et placez-les face visible sur le côté de la zone de jeu. Ces cartes sont les objets proposés à la vente par le marchand et chaque carte coûte 3 . Ces cartes Butin restent en place tant qu'elles ne sont pas achetées et ne sont pas remplacées après la transaction.

Vous pouvez également vendre des cartes Butin au marchand : Défaussez les cartes Butin concernées et gagnez 1  par carte vendue. Un Héros doit être situé sur la tuile Marchand pour acheter ou vendre des cartes Butin.

Tuile Double cul-de-sac : Cette tuile est formée de deux impasses. Le joueur qui la place décide s'il veut relier le côté  ou le côté  à une tuile déjà placée. Lorsqu'un joueur entre sur cette tuile, il déclenche uniquement l'effet relié au chemin qu'il utilise. Dans l'exemple ci-contre, un joueur qui entre sur la tuile par le haut déclenche l'effet Ronces, tandis qu'un joueur qui arrive par le bas déclenche l'effet Monstre. **Note** : il n'est pas possible de placer une autre tuile Forêt du côté opposé de la tuile Double cul-de-sac. Le seul moyen d'atteindre ce côté opposé est de le relier par un chemin qui part d'un autre endroit de la forêt.



HÉROS

Xylia



Dé Pouvoir : Xylia invoque le dé Pouvoir vert.

Actions spéciales :

Agilité : Xylia ignore les Ronces pendant son tour. Ne s'applique pas aux allié(es). Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel.

Précision : Ajoutez +1 aux résultats des dés Combat de Xylia pendant tout ce tour. Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel.



Klethor

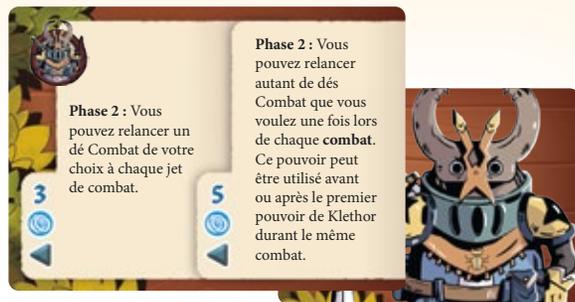


Dé Pouvoir : Klethor invoque le dé Pouvoir violet.

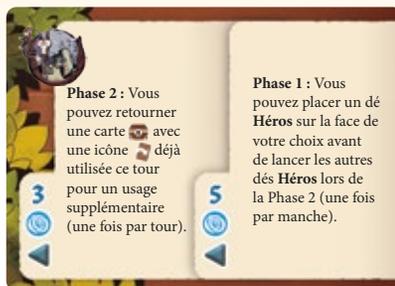
Actions spéciales :

Transport express : Si un ou plusieurs autres Héros sont situés sur la même tuile que lui, Klethor peut les prendre avec lui lors de ses déplacements ce tour-ci. Ces Héros peuvent accepter tout ou partie du ou des déplacements possibles. Cette action spéciale peut être utilisée pour déplacer un Héros qui a été mis à terre. Le dé reste en place pendant tout le tour du joueur en guise de rappel.

Posture défensive : Placez le dé sur l'emplacement du plateau Héros de Klethor prévu à cet effet. Dès que Klethor subit une attaque, défaussez le dé : il annule tous les dégâts liés à cette attaque (une seule fois).



Sha'Vi



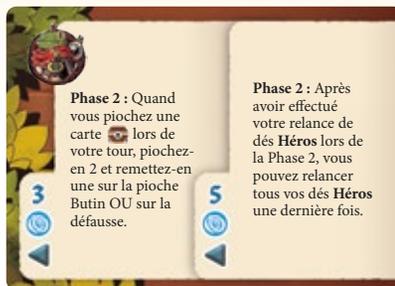
Dé Pouvoir : Sha'Vi invoque le dé Pouvoir bleu.

Actions spéciales :

Aura de soin : Chaque Héros sur la tuile de Sha'Vi regagne 1 . Défaussez le dé après utilisation.

Carreau de givre : Sha'Vi gèle un Monstre de sa tuile. Placez le marqueur Gel sur le Monstre gelé. Ce Monstre n'inflige ni ses dégâts, ni son effet de Combat perdu à l'issue des tours de combats et des fuites jusqu'au début du prochain tour de Sha'Vi. Cette action spéciale peut être utilisée par Sha'Vi avant un combat ou juste après avoir perdu un combat, de manière à geler un Monstre avant qu'il ne vous frappe. Un Monstre gelé peut tout de même être attaqué. Les Boss ne peuvent pas être gelés. Défaussez le dé après utilisation.

Bethras



Dé Pouvoir : Bethras invoque le dé Pouvoir orange.

Actions spéciales :

Remède : Retirez un marqueur de statut (,) de n'importe quel Héros de sa tuile. Défaussez le dé après utilisation.

Breuvage de la Brute : Chaque dé Héros placé sur cet emplacement devient un dé Combat pour ce tour uniquement. Les dés utilisés de cette façon sont défaussés à la fin du combat où ils ont été utilisés. Maximum : 4 dés.

MONSTRES

Lorsqu'un Héros actif est sur une tuile occupée par un Monstre, il doit commencer par résoudre les Ronces de la tuile, puis **combattre** le Monstre ou **fuir** (voir p.15) avant de faire quoi que ce soit. Retournez le marqueur Monstre s'il n'a pas encore été révélé, puis consultez le profil du Monstre. Il existe 5 types de **Monstres** (Esprits, Plantes, Champignons, Squelettes et Serpents), chacun avec leur propre profil. La page suivante vous indique comment lire les icônes des marqueurs Monstre.

Profil de force du Monstre : (en haut à gauche du marqueur)

-  Le chiffre du bouclier donne la valeur de défense du Monstre. Vous devez obtenir ce résultat pour lui infliger un dégât. Ainsi, ici, vous devriez obtenir un résultat de 4 ou plus pour infliger un dégât à ce monstre.
-  Le chiffre du cœur indique le nombre de points de vie du Monstre. Pour le vaincre, vous devez lui infliger autant de dégâts qu'indiqué. Ainsi, ici, vous devez infliger deux dégâts lors du même combat pour vaincre ce Monstre, ce qui signifie qu'il est impossible de le vaincre avec un seul dé Combat.
-  Le chiffre de l'épée indique combien de dégâts ce Monstre inflige au Héros actif s'il n'est pas vaincu, ou si le Héros décide de fuir. Ainsi, ici, ce Monstre inflige 2 dégâts au Héros s'il survit au combat ou si le Héros fuit.

Faiblesse, Résistances et Immunités : (en haut à droite du marqueur)

+1  **Faiblesse** L'icône à côté du +1 désigne le type de dé Pouvoir qui représente le point faible du Monstre ou Boss. Ajoutez 1 au résultat de ce dé Pouvoir si vous l'utilisez contre lui. L'icône ci-contre signifie donc qu'un résultat 3 obtenu sur le dé Pouvoir bleu contre ce Monstre ou Boss devient un 4.

-1  **Résistance** L'icône à côté du -1 désigne le type de dé Pouvoir qui représente une résistance du Monstre ou Boss. Soustrayez 1 au résultat de ce dé Pouvoir si vous l'utilisez contre lui. L'icône ci-contre signifie donc qu'un résultat 3 obtenu sur le dé Pouvoir orange contre ce Monstre ou Boss devient un 2.

 **Immunité** Une icône barrée désigne le type de dé Pouvoir contre lequel le Monstre ou Boss est immunisé. Ce dé Pouvoir ne peut pas être utilisé en combat contre ce Monstre ou Boss. L'icône ci-contre indique donc une immunité contre le dé Pouvoir violet.

Conséquences du combat : (en bas du marqueur)

Le cartouche  indique les gains si le Monstre est vaincu.
Le cartouche  indique les malus si le combat est perdu.

Voici les icônes que vous trouverez dans les cartouches de gains ou de malus des profils de Monstre.

 Perdez / gagnez le nombre d'orbes indiqué.

 Piochez une carte Butin.

 Défaussez une carte Butin de votre choix.

 Piochez et résolvez une carte Événement.

 Esprits uniquement : mélangez ce Monstre dans la pile des Monstres après l'avoir vaincu (sauf s'il est Enragé).

 Ce Monstre inflige du poison. Un Héros qui perd le combat ou fuit devant ce monstre est empoisonné. Placez immédiatement un marqueur Poison sur son plateau Héros. Chaque Héros ne peut avoir qu'un seul marqueur Poison. Tant qu'un marqueur Poison est sur le plateau Héros d'un joueur, ce Héros perd 1  au début de chacun de ses tours (juste avant le lancer de dés de Héros de la Phase 2). Plusieurs effets (tels que les antidotes et l'action spéciale 5+ de Bethras) permettent de retirer un marqueur Poison. Un Héros mis à terre défausse immédiatement son marqueur Poison s'il en possédait un.

 Certains ennemis ou Événements peuvent enchevêtrer les Héros. Un Héros enchevêtré prend immédiatement un marqueur Ronces et le place sur son plateau Héros. Tant qu'un marqueur Ronces est sur le plateau Héros d'un joueur, ce dernier doit lancer deux fois le dé à chaque fois qu'il rentre sur une tuile Ronces et appliquer les deux effets. Chaque Héros ne peut avoir qu'un seul marqueur Ronces. Un Héros mis à terre défausse immédiatement son marqueur Ronces s'il en possédait un.

COMBAT

Combat solitaire : Lorsqu'un Héros actif combat, il lance ses dés Combat et Pouvoir disponibles et compare ses résultats avec le profil du Monstre. **Note : chaque Héros commence le combat avec au moins 1 dé Combat, mais il est possible d'en ajouter d'autres avec des actions spéciales, des pouvoirs uniques, des cartes Butin, etc. Si un joueur doit lancer plus de 4 dés Combat, il peut utiliser des équivalents pour les dés supplémentaires.**

***Exemple :** Lara joue Bethras. Au début de son tour, elle lance ses 4 dés Héros. Elle assigne 3 dés à son déplacement et place 1 dé sur son action spéciale Brevage de la Brute, ce qui lui donne 1 dé Combat supplémentaire. Elle utilise son déplacement pour entrer sur une tuile avec un Monstre : un combat survient donc immédiatement. Le Monstre a une valeur de défense de 4 (elle doit donc obtenir 4+ pour lui infliger un dégât) et 2 ♥ (elle doit le faire deux fois). Lara lance ses 2 dés Combat (celui qu'elle a par défaut + celui de son action spéciale) et obtient 2 et 5. Le résultat de 5 est supérieur à la défense de 4. Le Monstre subit un dégât. Malheureusement, à cause de ses 2 ♥ ce n'est pas suffisant. Le résultat de 2 est inférieur à 4 et n'inflige donc aucun dégât. Bethras perd ce combat.*

Relances : Au combat, un joueur actif peut dépenser 1  par dé Combat qu'il souhaite relancer. Les dés Pouvoir ne peuvent pas être relancés. Il n'y a aucune limite au nombre d'  que vous pouvez dépenser pour relancer des dés Combat lors d'un combat. Vous ne pouvez pas utiliser vos  pour faire relancer les dés Combat d'un allié. Seul le joueur actif peut relancer des dés Combat de cette façon.

Combat en groupe : Si plusieurs Héros se trouvent sur la même tuile et qu'un combat survient, les joueurs non-actifs lancent leurs dés Combat pour soutenir le joueur actif. Les joueurs non-actifs peuvent utiliser des cartes Butin permanentes pour soutenir le joueur actif mais ne peuvent pas utiliser de dés Pouvoir ou d'objets à usage limité ( / ).

***Exemple :** Max et Thomas sont sur la même tuile. Le joueur actif, Max, commence un combat contre un Monstre. Il lance ses dés Combat comme d'habitude. De plus, Thomas lance son dé Combat et 1 dé Combat supplémentaire pour sa carte Butin Masse d'armes. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à la défense du Monstre lui inflige 1 dégât.*

Si vous perdez un combat de groupe, le Héros actif subit tous les dégâts et malus infligés par le Monstre ou Boss. Les Héros non-actifs subissent 1 dégât seulement et aucun malus. Enfin, les bonus octroyés par les Monstres peuvent être librement répartis entre les joueurs ayant participé au combat sur la tuile.

***Exemple :** Max et Thomas sont sur la même tuile et viennent de vaincre un Monstre qui accorde un bonus de +2  en cas de victoire. Ils peuvent prendre chacun 1  ou décider qui d'entre les deux Héros gagne les 2 .*

Utilisation des Pouvoirs uniques de Héros au combat :

- Si le Pouvoir unique de **Klethor** est déverrouillé, il peut relancer ses dés Combat en utilisant ses Pouvoirs même s'il n'est pas le Héros actif.

- Le second Pouvoir unique de **Xylia** lui permet d'aider les Héros actifs même à une tuile de distance. Dans ce cas, Xylia ne peut pas perdre de ♥ ni recevoir des bonus à l'issue du combat.

Groupes de Monstres : Si plusieurs Monstres sont sur la même tuile, le Héros actif doit TOUS les combattre un par un, en commençant par le Monstre avec la plus faible valeur de défense (indiquée sur son icône Bouclier). Si plusieurs Monstres ont la même valeur de défense, le joueur actif choisit le premier Monstre qu'il souhaite combattre.

- Si un Monstre est vaincu au combat, il est défaussé face visible à côté de la pile des Monstres (sauf s'il est marqué de l'icône Monstre Esprit 🧛 qui vous rappelle que vous devez le remélanger dans la pile).

- Si un Monstre n'est pas vaincu au combat, il reste sur sa tuile face visible et récupère tous ses ❤️ pour le prochain combat. En d'autres termes, **les dégâts infligés au Monstre ne sont jamais conservés d'un tour sur l'autre.** Vous devez les tuer en une seule fois ! De plus, le Monstre inflige ses dégâts et malus au Héros actif et un maximum de 1 dégât aux Héros non-actifs (voir Combat en groupe p.14). Après avoir été vaincu, un joueur peut décider de rester sur sa tuile ou de fuir. Si vous voulez tenter de combattre le Monstre à nouveau lors du même tour, vous devez utiliser des dés de déplacement pour quitter la tuile et y revenir pour initier le combat. **Toutefois, si vous restez sur la même tuile, vous lancerez automatiquement un combat contre le Monstre au prochain tour, après avoir lancé et assigné vos dés Héros (s'il n'a pas été vaincu entretemps).**

Note : il est aussi possible de soigner des Héros sur une tuile où se trouve un Monstre après avoir combattu le Monstre (même s'il n'a pas été vaincu).

Fuite : Si un Héros dispose encore d'actions de déplacement au moment où il rencontre un Monstre, il peut quitter la tuile où se trouve ce Monstre. Il n'est pas possible de fuir un combat depuis la tuile du Boss. Les Héros peuvent fuir avant ou après un combat. Lorsqu'un Héros fuit une tuile, il subit automatiquement les dégâts d'attaque et les malus des Monstres qui s'y trouvent. Ensuite, le Héros peut se déplacer vers une tuile adjacente déjà placée ou effectuer un déplacement risqué. **Si un Héros fuit après avoir perdu un combat, il subit une seconde fois les dégâts et malus du ou des Monstres.**

Héros à terre et Défaite

Lorsque les ❤️ d'un Héros tombent à 0, il est mis à terre : couchez son meeple et défaussez tous ses marqueurs de statut (Poison, Ronces, etc.). Son tour est terminé. **SI TOUS LES HÉROS SONT MIS À TERRE, LA PARTIE EST PERDUE.**

Les Héros mis à terre participent tout de même à la Phase 1 et placent une tuile comme d'habitude. Dans toutes les autres situations, les Héros mis à terre ne sont plus des joueurs actifs.

Relever des Héros :

- La carte Potion de soin vous permet de rendre 2 ❤️ à un Héros mis à terre et de le relever. Vous pouvez utiliser une Potion de soin sur n'importe quel Héros de votre tuile mais un Héros mis à terre ne peut pas en utiliser une sur lui-même.
- L'action spéciale 5+ Aura de soin de Sha'Vi ne permet pas de relever un Héros mis à terre.
- L'action spéciale 5+ Transport express de Klethor peut être utilisée pour déplacer un Héros mis à terre.
- Les Héros mis à terre sur la tuile Feu de camp récupèrent tous leurs ❤️ au début de leur tour.
- Premiers soins : Un Héros actif peut relever un autre Héros mis à terre lors de son tour. Pour cela, le Héros actif doit rejoindre la tuile du Héros mis à terre et dépenser autant de 🌀 qu'il y a de Héros en jeu. Le Héros relevé place son cube sur 1 ❤️.

Exemple : Xylia a été mise à terre après avoir perdu un combat dans une partie à 3 joueurs. Bethras peut se déplacer sur sa tuile et dépenser 3 🌀. Xylia se relève et place son cube rouge sur 1 ❤️.

COMBATS DE BOSS

Dès qu'un Héros se trouve sur une tuile avec un Boss, il **DOIT** le combattre. Prenez garde ! Les Boss sont des adversaires bien plus coriaces que les Monstres, et ils doivent être vaincus en un seul combat !

Gardes du corps

Si un ou plusieurs Monstres sont présents sur la même tuile qu'un Boss, ils vont chercher à détourner l'attention des Héros pour le protéger. Si un Monstre est présent sur la tuile du Boss, ce Monstre **DOIT** être attaqué en premier. Ce n'est qu'ensuite, lors du même tour, que vous pourrez tenter d'infliger des dégâts au Boss. Il n'est pas nécessaire de vaincre le Monstre pour attaquer le Boss, mais tout Monstre vaincu restera sur la tuile. S'il y a plusieurs Monstres en plus du Boss, vous devez attaquer CHACUN d'entre eux au moins une fois avant de pouvoir tenter d'infliger des dégâts au Boss lors du même tour.

Exemple : Au début de la Phase 2, Klethor pénètre sur une tuile occupée par le Boss. Il y a un autre Monstre sur cette tuile : il va chercher à protéger le Boss. Lors de son tour, Klethor doit essayer de vaincre le Monstre pour ensuite tenter d'affronter le Boss. Klethor lance ses dés Combat. Malheureusement, il n'obtient pas assez pour tuer le Monstre et perd le combat. Il subit les dégâts et les malus du Monstre. Le côté positif est qu'il a maintenant attaqué ce Monstre, ce qui lui donne le droit d'attaquer le Boss à ce tour.

Rappel : il n'est pas possible de fuir un combat depuis la tuile du Boss, qu'il y ait d'autres Monstres ou non !

Les profils des Boss sont similaires à ceux des Monstres, avec deux ajouts principaux :



- une jauge de menace

- un emplacement de compétences de combat

Jauge de menace

Dès qu'une carte de Boss est révélée, placez un cube bleu sur le premier emplacement de la **jauge de menace** du Boss pour indiquer son niveau de menace. Ce **niveau de menace** peut augmenter de trois façons :

- Après chaque **tour** de joueur où le Boss reste en vie, déplacez le cube de sa jauge de menace d'un emplacement vers la droite.
- Après chaque **manche** où le Boss reste en vie, déplacez le cube de sa jauge de menace d'un emplacement vers la droite. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, le niveau de menace augmente une fois par tour et une fois à la fin de la manche, donc un total de 4 fois par manche.
- Certains effets de jeu augmentent également le niveau de menace du Boss. Voyez la liste des compétences de combat page suivante pour plus de détails.

Attention ! Dès que le cube bleu de la jauge de menace atteint le dernier emplacement disponible, la partie est perdue !

Note : ignorez toute icône  de la tuile et des cartes Boss sauf si vous jouez en mode Campagne (voir p.21). Le Boss protège ces trésors qui seront disponibles uniquement pour les joueurs qui l'éliminent. Ils bénéficieront de ces trésors lors de la partie suivante.

Compétences de combat des Boss

Avant chaque combat contre un Boss, le joueur actif doit lancer 1 dé et appliquer le résultat décrit sur la carte de profil du Boss.

Exemple : Xylia est l'Héroïne active. Elle attaque le Boss et lance un dé pour déterminer sa compétence de combat, puis lance ses propres dés. Malheureusement, elle ne triomphe pas du Boss lors de son tour, malgré l'aide des autres Héros de sa tuile. Le Héros actif suivant est Bethras. Il lance à son tour un dé pour déterminer la compétence de combat du Boss (qui peut donc changer) avant de lancer ses propres dés.

Voici une liste des compétences de combat des Boss :

	Remplacez la valeur de bouclier du Boss par la valeur indiquée pour ce tour.
	Chaque Héros perd immédiatement 1  .
	Chaque Héros de la tuile lance 1 dé Combat de moins pour ce combat.
	Chaque Héros de la tuile reçoit un marqueur Poison (). Les Héros avec  subissent -1  juste avant leur Phase 2.
	Chaque Héros de la tuile doit retourner une carte Butin marquée de l'icône  . Les Héros qui ne peuvent pas le faire ne sont pas affectés.
	Chaque Héros de la tuile défause une carte Butin. Les Héros qui ne peuvent pas le faire ne sont pas affectés.
	Le Boss est immunisé au dé Pouvoir indiqué pour ce tour.
	Le Boss est immunisé à tous les dés Pouvoir pour ce tour.
	Déplacez le cube d'un emplacement vers la droite sur la jauge de menace.
	Lancez le dé pour les Ronces. Le résultat s'applique à tous les Héros de la tuile. Lancez un second dé si vous avez un marqueur  . Seuls les héros avec un marqueur  subissent le second effet Ronces.
	Rien ne se passe.
	Perdez le nombre d'orbes indiqué.
	Placez 1 marqueur Bouclier Feuille sur le Boss. Il annule la première attaque qui aurait dû lui infliger des dégâts. Défaussez-le ensuite. Un même Boss peut recevoir plusieurs marqueurs Bouclier.
	Piochez et révélez un Monstre et combattez-le immédiatement. Ensuite, continuez votre tour en attaquant le Boss s'il vous reste des  .
 	Chaque Héros participant au combat perd 1  . La jauge de menace augmente de 1 pour chaque  perdu ainsi.

GAGNER LA PARTIE : Si vous parvenez à vaincre le Boss en un combat avant que les conditions de défaite ne surviennent, votre équipe a triomphé et vous remportez conjointement la partie !

Variantes et Extensions

Parties Solo

Pour jouer en solo à Explorers of the Woodlands, choisissez une équipe de deux Héros. Les manches s'enchaînent comme pour une partie à deux joueurs.

Ajuster la difficulté

Vous pouvez choisir la carte Ronces classique, la carte Ronces facile ou la carte Ronces difficile.

Note : L'icône  de la carte Ronces facile indique que rien ne se passe.

Règles avancées : Monstres Enragés



Après vos premières parties, nous vous recommandons d'ajouter la carte Monstres Enragés à vos parties. Cette carte indique la capacité **Enragé** de chaque Monstre, qui modifie les capacités de ces derniers.



Monstres Esprit : Un Monstre Esprit Enragé revient en jeu immédiatement après avoir été vaincu une première fois et doit être immédiatement combattu à nouveau. Si le Monstre est vaincu à nouveau lors du même tour, il est ensuite défaussé et ne revient pas dans la pile. Sinon, il faudra le vaincre deux fois la prochaine fois que vous l'attaquerez !



Monstres Serpent : Un Monstre Serpent Enragé empoisonne tout Héros sur sa tuile participant à un combat contre lui, quelle que soit l'issue du combat.



Monstres Squelette : Il n'est pas possible de relancer les dés Combat contre les Monstres Squelettes Enragés.



Monstres Plante : Un Monstre Plante Enragé dispose d'un bouclier Feuille. Lorsque ce Monstre apparaît sur une tuile, placez immédiatement un bouclier Feuille sur son marqueur. Ce bouclier annule la première attaque qui aurait dû infliger un dégât à ce Monstre. Il absorbe ce dégât et est détruit dans l'opération.



Monstres Champignon : Un Monstre Champignon Enragé inflige toujours les dégâts indiqués sur son icône , et il le fait avant que le Héros ne lance ses dés Combat, et non après. Il n'inflige ses dégâts qu'une seule fois par combat malgré tout.

Monstres Pas Trop Enragés

Si vous souhaitez diminuer la difficulté des Monstres Enragés, appliquez la règle suivante. Chaque Monstre dispose d'une capacité **Enragé** qui se déclenche uniquement si ce Monstre est présent sur une tuile avec une Rune (   ).

Règles avancées : Boss Enragés



Après vos premières parties, nous vous recommandons d'ajouter la carte Boss Enragés à vos parties. Cette carte indique la capacité Enragé de chaque Boss, qui modifie les capacités de ces derniers.

Si vous jouez avec la carte Boss Enragés, utilisez cette carte plutôt que la jauge de menace des cartes Boss.

 **Aethera, Gardienne des Esprits** : Quand le niveau de menace de ce Boss atteint 5, ajoutez un Monstre sur la tuile du Boss.

 **Venomia, Sentinelle des Serpents** : Ce Boss dispose maintenant de 4 points de vie. Quand le niveau de menace de ce Boss atteint 5, les Héros qui se trouvent sur la tuile du Boss sont empoisonnés (s'ils ne l'étaient pas déjà).

 **Grimnor, Gardien des Ossuaires** : Le bouclier de ce Boss bénéficie à présent d'un bonus de +1. Quand le niveau de menace de ce Boss atteint 5, ajoutez un Monstre sur la tuile du Boss.

 **Sylva, Protectrice des Plantes** : Ce Boss arrive en jeu avec un marqueur Bouclier Feuille sur lui (niveau de menace 1) et en gagne un second au niveau de menace 5.

 **Fungor, Seigneur des Champignons** : Ce Boss dispose maintenant de 4 points de vie. Lorsque le niveau de menace de ce Boss atteint 5, puis 8, ce Boss inflige 1 dégât à tous les Héros qui participent au combat.

Mini-Extension Auberge

Mise en place

Si vous souhaitez jouer avec la mini-extension Auberge, ajoutez la tuile Auberge au jeu puis formez une pile face cachée avec les 5 cartes Auberge.

Règles

Lorsqu'un Héros entre dans la tuile Auberge pour la première fois, piochez une carte Auberge au hasard, lisez-la à voix haute puis résolvez son effet. Une seule carte Auberge peut être piochée par partie. Notez que si la carte Auberge provoque une rencontre de Monstre, la carte reste en jeu jusqu'à ce que tous les Monstres de la tuile Auberge aient été vaincus.



Mini-Extension Tanières

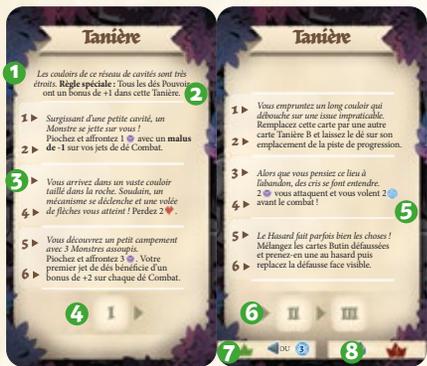
Mise en place

Si vous souhaitez jouer avec la mini-extension Tanières, formez deux piles séparées face cachée avec les 4 cartes Tanière A et les 4 cartes Tanière B.

Règles

Un Héros actif situé sur une tuile Tanière peut décider d'y entrer gratuitement lors de son tour. Si un ou plusieurs autres Héros se situent sur la même tuile Tanière, ils peuvent rejoindre le Héros actif dans son exploration et lancer leurs dés Combat pour le soutenir au combat.

Pour entrer dans une Tanière, piochez et révéléz une carte Tanière A et lisez l'introduction (1) puis la règle spéciale (2). Ensuite, piochez et révéléz une carte Tanière B et assemblez ces deux cartes pour former la Tanière.



Les cartes A représentent l'entrée de la Tanière et sont composées de :

- 1 Une introduction
- 2 Une règle spéciale qui s'applique à l'intégralité de la Tanière (une Tanière est composée d'une carte A et d'une carte B)
- 3 Des événements associés aux résultats des dés
- 4 Le premier emplacement de la piste de progression

Les cartes B représentent l'issue de la Tanière et sont composées de :

- 5 Des événements associés aux résultats des dés
- 6 Les emplacements suivants de la piste de progression
- 7 Les bonus de la Tanière que toucheront les Héros qui l'ont explorée
- 8 Les malus de la Tanière qui seront infligés aux Héros en soutien si le Héros actif est mis à terre.

Pour venir à bout d'une Tanière, 3 Événements au minimum doivent avoir été terminés.

Pour chaque Événement, lancez un dé, puis placez ce dé sur la case correspondante en guise de rappel (I, II ou III selon votre progression). Consultez ensuite l'Événement associé. Une fois l'Événement terminé :

- S'il était sur la carte A, les joueurs passent à la carte B.

- S'il est réussi : Lancez à nouveau le dé et répétez l'opération jusqu'à avoir atteint la fin de la piste de progression (III).

- S'il est échoué (le Héros actif a été mis à terre) : votre aventure dans cette Tanière se termine immédiatement. Tous les autres Héros de la tuile subissent les malus décrits sur la carte B. Cette Tanière est désormais inaccessible.

- Si, après un combat, tous les Monstres ont été vaincus, passez au prochain Événement de la Tanière après avoir obtenu les bonus des Monstres vaincus.

- Il n'est pas possible de fuir dans une Tanière : si des Monstres s'y trouvent encore après un combat, vous devez réengager le combat jusqu'à triompher ou être vaincu.

Certains Événements indiquent des modifications sur la piste de progression. Dans ce cas, déplacez le dé comme indiqué (ce qui résout l'Événement) et continuez l'exploration de la Tanière.

Une fois l'exploration de la Tanière terminée, gagnez les éventuels bonus (🏆) ou subissez les éventuels malus (👑) puis défaussez les cartes qui composaient cette Tanière. Ces cartes ne sont plus disponibles pour le reste de la partie. La tuile reste en jeu et vous pouvez encore y entrer, mais la Tanière ne peut plus être explorée.

Mode Campagne

En plus du mode standard, vous pouvez jouer chacun des cinq chapitres de la campagne indépendamment ou à la suite. Référez-vous à la mise en place de chaque chapitre pour plus d'informations. Pour jouer en mode campagne, appliquez les règles suivantes.

Enchaîner les chapitres

Après chaque chapitre réussi, défaussez vos marqueurs de statut. Sauf mention contraire, reprenez tous vos points de vie et réinitialisez votre nombre d'🌀 à zéro. Si vous avez récupéré des cartes Butin, vous pouvez les garder ou les échanger librement entre les Héros. Les Pouvoirs uniques () de Héros déverrouillés sont conservés d'une partie à l'autre. Nous vous conseillons de prendre des notes pour suivre votre progression : quels Pouvoirs ont été déverrouillés, quelles cartes Butin vous possédez, quels Monstres sont Enragés, etc.

Chaque fois qu'un chapitre se termine par une défaite, vous devez réinitialiser votre progression comme suit :

- Rassemblez les cartes Butin que vous aviez à la fin du chapitre précédent.

- Chaque carte Héros défausse une carte Butin de son choix.

Note : si ce n'est pas la première fois que vous retentez un chapitre échoué, vous pouvez choisir de défausser une carte Butin différente de celle que vous aviez défaussée au départ.

- Ensuite, jouez le chapitre depuis le début.

- Réussissez le chapitre pour passer au chapitre suivant.

Si vous échouez à nouveau, répétez ce processus.

La forêt se réveille

Après chaque chapitre réussi, comptez le nombre de Monstres de chaque type que vous avez vaincu dans ce chapitre. Le type de Monstre que vous avez le plus vaincu devient Enragé (voir p.18) pour le reste de la campagne. Si le type de Monstre le plus vaincu est déjà Enragé, prenez au hasard un marqueur de chaque type de Monstre non-Enragé, retournez-les face cachée et piochez-en un au hasard. Le type de Monstre pioché devient Enragé pour le reste de la campagne.

Exemple : Au chapitre 3, vous devez déjà jouer avec 2 types de Monstres Enragés.

Rappel : Les Monstres de type Esprit ont l'icône spéciale  et ne peuvent donc devenir Enragés qu'à la suite d'un tirage au sort.

Nouvelle action : Fouille

Plusieurs chapitres de cette campagne vous permettent d'effectuer l'action gratuite Fouille. Cette action peut uniquement être effectuée s'il n'y a pas de Monstres sur la tuile, et ne requiert aucun dé Héros.

Si un Héros effectue une Fouille, révélez puis récupérez un marqueur de quête situé sur sa tuile et placez-le sur l'un de ses 3 emplacements d'équipement, face visible. Si nécessaire, défaussez une carte Butin pour libérer un emplacement et ramasser le marqueur. Il n'y a pas de limite au nombre et au type de marqueurs de quête qu'un Héros peut placer dans cet emplacement d'équipement.

Si un joueur ne souhaite pas défausser l'un de ses équipements, ou ramasser un marqueur de quête, il peut laisser le marqueur de quête non récupéré sur la tuile où il a été révélé. Ce marqueur pourra être ramassé plus tard par n'importe quel Héros avec un emplacement d'équipement disponible.

Chapitre 1 - Des champignons pour l'ancien

Voilà plusieurs semaines que la forêt change. Ses créatures sont devenues agressives et l'équilibre paraît brisé. Pire, lors de sa dernière cueillette, l'ancien du village et le marchand ont été mordus par un serpent et leur fièvre ne descend pas malgré les remèdes administrés. La guérisseuse a besoin d'une décoction plus puissante. Vous devez sans tarder vous rendre au coeur de la forêt pour trouver les ingrédients nécessaires.

But de la quête

Vous devez rassembler tous les ingrédients nécessaires afin de concocter 2 antidotes pour le village : 6 champignons répartis en 3 couleurs et 2 fioles vides.

Mise en place

- Ne jouez pas les tuiles Tanière, Marchand, Boss, Auberge et Puits d'énergie pour cette partie.
- Ne jouez pas les 2 cartes Antidote pour cette partie.
- Préparez les 8 marqueurs de quête suivants puis mélangez-les et placez-les en une pioche face cachée.



6 marqueurs Champignon

2 marqueurs Fiole vide

Le reste de la mise en place est identique au mode standard.

Règles spéciales

1) À chaque tuile Forêt comprenant une **Rune** (   ) révélée, piochez puis placez un marqueur de quête face cachée sur l'emplacement de Rune. Tout Héros se déplaçant sur cette tuile pendant son tour peut effectuer une **action de Fouille** (voir p.21) pour révéler et collecter un marqueur qui s'y trouve.

2) L'action **Concocter une potion** est uniquement possible sur la tuile Feu de camp ()

Pour effectuer cette action, un Héros doit terminer son mouvement sur la tuile Feu de camp et défausser de son emplacement d'inventaire :

- 3 champignons de couleur différente
- 1 fiole vide
- 2 

Lorsqu'une potion a été concoctée, remettez les ingrédients dans la boîte.

3) *Les Monstres vous surveillent !* Dès que la deuxième potion a été concoctée, piochez 1 marqueur Monstre ainsi que 1 marqueur Monstre supplémentaire par Héros en jeu. Placez ces marqueurs sur la tuile Feu de camp.

Vous ne pouvez pas utiliser le Feu de camp pour reprendre vos points de vie ou concocter une potion si des Monstres y sont présents.

Défaite : Vous échouez à ce chapitre si tous les Héros sont à terre en même temps.

Victoire : Vous réussissez ce chapitre lorsque vous avez concocté les 2 potions et vaincu tous les Monstres de la tuile Feu de camp.

Chapitre 2 - L'Arbre de vie (partie 1)

L'ancien vous remercie de lui avoir sauvé la vie et vous demande de vous renseigner sur la nature du mal qui ronge la forêt. Reconnaisant, le marchand vous propose de vous amener près d'un puits d'énergie affaibli qu'il a croisé en chemin. Après quelques jours de trajet en sa compagnie, vous devez désormais continuer à pied. C'est au détour d'un châtaignier que vous remarquez une lueur étrange. Un puits d'énergie est endommagé, à priori victime des assauts d'une bande de monstres. L'arbre de vie est en train de perdre la sienne et vous devez absolument arrêter l'hémorragie avant qu'il ne soit trop tard. Pour commencer, il va falloir ramener tous ces orbes qui se sont échappés.

But de la quête

Votre groupe doit raviver l'énergie du puits d'énergie en y déposant autant d'🔵 que possible.

Mise en place

- Ne jouez pas les tuiles Tanière, Boss et Auberge pour cette partie.
- Isolez la tuile Puits d'énergie et la tuile Vortex avant de constituer la pile de tuiles Forêt puis mélangez-les dans la 2e moitié du paquet de tuiles.
- Enfin, mélangez puis répartissez les 4 🧊 équitablement entre chaque joueur. Révélez-les après distribution.

Exemple à 3 joueurs : Deux joueurs prennent 1 🧊 et un joueur en prend 2.

Règles spéciales

1) Traqués par les Monstres : Tout Héros portant au moins 1 🧊 est traqué par les Monstres en jeu qui ne portent aucun 🧊. À la fin de chaque manche, tous les Monstres traqueurs avancent de 1 tuile vers le Héros porteur de 🧊 le plus proche. Si plusieurs Héros traqués sont à la même distance, le prochain joueur actif décide quel Héros les Monstres traquent.

2) La tension monte : Dès que la tuile Puits d'énergie est révélée, les Monstres traqueurs se déplacent à présent de 2 tuiles (au lieu de 1) vers le Héros le plus proche à la fin de chaque manche.

3) Combat perdu : Si vous perdez un combat alors que vous détenez au moins 1 🧊, il est automatiquement récupéré par l'ennemi combattu. Placez le 🧊 sur le 🧊. Si vous détenez plusieurs 🧊, vous n'en perdez qu'un seul par combat perdu. Chaque 🧊 peut recevoir plusieurs 🧊.

4) Voleurs d'orbes : À la fin de chaque manche, les 🧜 portant des 🍄 perdus se déplacent de 2 tuiles vers la tuile Départ. Si un Monstre portant un 🍄 vient à se déplacer sur la tuile Vortex, il s'y arrête et se téléporte vers la tuile Départ à la fin de la manche suivante. Si un 🧜 portant un 🍄 commence son déplacement sur la tuile Départ, ce 🍄 est perdu et défaussé !

Attention ! Si les 4 🍄 sont perdus, vous perdez la partie !

Après avoir vaincu un Monstre qui portait un 🍄, récupérez immédiatement le 🍄.

Défaite : Vous échouez à ce chapitre si tous les Héros sont à terre en même temps ou si les 4 🍄 sont perdus.

Victoire : Tous les Héros doivent se retrouver sur la tuile Puits d'énergie avec suffisamment d'🧜 (cela dépend du nombre de joueurs, voir ci-dessous). Les 🍄 encore en votre possession se cumulent aux 🧜 récoltés durant ce chapitre.

Quantité de 🧜 nécessaires pour remporter la victoire : 2 joueurs : 15 /// 3 joueurs : 16 /// 4 joueurs : 18
Une fois que vous avez atteint le Puits d'énergie avec le nombre d'orbes requis, tous les joueurs défaussent immédiatement les orbes demandés et remportent la victoire ! Les orbes restants peuvent être conservés.

Exemple : Lors d'une partie à 3 joueurs et avec 2 🍄 restants valant respectivement 3 et 2 🧜, les joueurs doivent défausser les 5 🧜 représentés par leurs 2 🍄 ainsi que 11 🧜 supplémentaires pour atteindre le total nécessaire de 16 🧜.

Mode Campagne Si vous avez réussi ce chapitre, lisez l'introduction du prochain chapitre. Vous regagnez uniquement 1 ❤️ mais conservez vos 🧜 (ne revenez pas à zéro).



Chapitre 3 - L'Arbre de vie (partie 2)

Maintenant que les orbes sont dans le puits, il va falloir le défendre le temps que des artisans du village viennent réparer tout ça. Il va falloir se retrousser les manches car vous entendez déjà les monstres – sûrement les mêmes qui sont responsables de cette dégradation – se diriger vers vous.

But de la quête

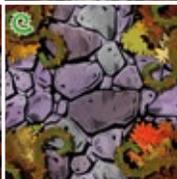
Vous devez défendre le puits d'énergie des attaques incessantes des monstres de la région. Vous devez vaincre 1  et un total de 10  à 2 joueurs, 12  à 3 joueurs ou 15  à 4 joueurs. Seuls les  ajoutés à la défausse des  comptent pour la victoire.

Mise en place

Important : Les Héros débutent sur la tuile Puits d'énergie.

Mode Campagne : Rappel : Les Héros récupèrent seulement 1 point de vie chacun et peuvent conserver les  récupérées lors du chapitre précédent.

Placez les 11 tuiles Forêt comme indiqué ci-dessous. Ensuite, placez chaque Héros sur la tuile Puits d'énergie. Enfin, placez les marqueurs requis par chaque tuile sur les tuiles correspondantes. Vous aurez besoin de placer 1 marqueur , 3 marqueurs  et 7 marqueurs  (ne placez pas de  ou  de marqueur sur la tuile Puits d'énergie).



Règles spéciales

- 1) La partie commence par la Phase Aventure (il n'y a pas de Phase Croissance de la Forêt dans ce chapitre).
- 2) Les joueurs n'ajoutent pas de tuiles Forêt lors de ce chapitre.
- 3) Dans ce chapitre, l'effet habituel de la tuile Puits d'énergie ne s'applique pas.
- 4) Aucune fuite n'est possible lorsque 2 ennemis ou plus sont situés sur la même tuile.

5) Réapparition et Déplacement des Monstres :

À la fin de chaque manche, consultez le tableau ci-dessous et appliquez les effets indiqués. Pour garder la trace de la manche en cours, vous pouvez placer un marqueur Événement inutilisé dans ce tableau.

Manche 1	Les Monstres avancent de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 2	Les Monstres avancent de 2 tuiles vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 3	Placez 2  sur chaque tuile portant une Rune.
Manche 4	Les Monstres avancent de 2 tuiles vers la tuile Puits d'énergie.
Manche 5	Placez et révélez 1 carte Boss sur la tuile du Boss si un Boss n'y est pas déjà. Note : si un Héros entre sur la tuile du Boss avant la manche 5, piochez et révélez une carte Boss, puis placez un cube bleu sur le premier emplacement de sa jauge de menace comme d'habitude.
Manche 6	Placez 1  sur chaque tuile portant une Rune.
Manche 7	Les Monstres avancent de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie.
Manches 8+	Les Monstres avancent de 1 tuile vers la tuile Puits d'énergie. Ensuite, placez 1  sur chaque tuile portant une Rune.

Note : lorsqu'un Monstre rencontre un Héros, il s'arrête sur la tuile où il le rencontre.

Défaite : Vous échouez à ce chapitre si tous les Héros sont à terre en même temps ou si au moins 1 marqueur  se trouve sur la tuile Puits d'énergie à la fin d'une manche.

Victoire : Le chapitre est réussi lorsque vous avez vaincu au moins 1  et le nombre de  décrit dans le but de la quête.

Chapitre 4 - Des pas dans la nuit

La nuit commence à tomber. Épuisés par les récents événements, vous décidez d'établir votre campement au pied d'un pin majestueux. Des bruits peu rassurants vous conduisent cependant à vous réfugier en hauteur pour dormir sur l'une de ses branches. Bien vous a pris puisque vous découvrez au petit matin votre bivouac sens dessus dessous. La bonne nouvelle, c'est que vous êtes sain et sauf. La mauvaise est que votre équipement a disparu. De votre position perchée, vous apercevez cependant les campements de ceux qui vous ont sans aucun doute détroussé. Les prochaines heures promettent d'être intéressantes.

But de la quête

Vous devez vous rendre sur au moins 3 campements ennemis afin de récupérer votre équipement volé.

Mise en place

Important : Les joueurs débutent sur la tuile Feu de camp.

Placez les 15 tuiles Forêt comme indiqué ci-dessous puis préparez les marqueurs Campement et posez-les comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Enfin, placez les marqueurs requis par chaque tuile sur les tuiles correspondantes. Vous aurez besoin de placer 11 , 3  et 1 .

Mode Campagne : Mélangez les cartes Butin possédées par les joueurs au chapitre précédent. Il vous faut au moins 4 cartes. Si vous en manquez, piochez-en dans le paquet Butin. Ensuite, disposez-les en 4 piles aussi équitablement réparties que possible.

Si joué hors campagne : Piochez 2 cartes Butin et 1 carte Butin supplémentaire par joueur. Mélangez-les et placez-les face cachée en 4 piles aussi équitablement réparties que possible à côté de la zone de jeu.

Exemple à 3 joueurs : Vous piochez un total de 5 cartes Butin (2+3) et formez trois piles de 1 carte et une pile de 2 cartes.



Règles spéciales

- 1) Aucune tuile Forêt n'est ajoutée par les joueurs lors des phases Croissance de la Forêt et Aventure.
- 2) Dans ce chapitre, l'effet habituel de la tuile Vortex ne s'applique pas.

3) Marqueurs Campement

- Lorsque vous arrivez sur une tuile portant un marqueur Campement face cachée, affrontez les  éventuellement présents. Après avoir vaincu tous les  situés sur cette tuile, retournez le marqueur Campement face visible, activez son effet (voir ci-dessous) puis ajoutez et affrontez les  ajoutés sur votre tuile par le jeton Campement.

- En plus de placer des ennemis, chaque campement a sa propre spécificité :



Lorsque vous entrez dans ce campement, vous entendez le son d'une corne, d'un chef ennemi qui appelle toute sa horde. Tous les ennemis à 3 tuiles de distance ou moins sont immédiatement placés sur le campement !



Lorsque vous entrez dans ce campement, vous le trouvez presque désert. Vous apercevez aussi dans les cendres de votre équipement calciné, un seul objet ayant survécu aux flammes. Défaussez aléatoirement les cartes du paquet sélectionné jusqu'à en laisser une seule.

Note : vous devez choisir une pile avec plus d'une carte si possible. Ce sera aussi votre pile de récompenses (voir Récupérer le butin ci-dessous).



Lorsque vous entrez dans ce campement, vous avez tout juste le temps de voir une sentinelle s'enfuir. L'ennemi connaît maintenant vos intentions. Placez un marqueur Bouclier +1 sur une tuile portant un campement non dévoilé en jeu. Lorsqu'un marqueur Bouclier +1 est présent sur une tuile, tous les ennemis sur cette tuile gagnent un bonus de +1 Bouclier. Si ce n'est pas possible, placez ce marqueur sur ce campement.



Lorsque vous entrez dans ce campement, un piège se déclenche et manque de vous arracher un membre. Le Héros actif perd 2  et place un  sur son plateau !

Récupérer le butin : Après avoir éliminé tous les Monstres d'une tuile portant un campement, dont ceux générés par le marqueur Campement, le joueur actif prend l'un des paquets de cartes Butin préparés lors de la mise en place, récupère ces cartes et les équipe.

Défaite : Vous échouez à ce chapitre si tous les Héros sont à terre en même temps.

Victoire : Au moins 3 tuiles avec un campement révélé ne contiennent aucun . Une fois la victoire atteinte, vous pouvez tenter de vider le 4e campement ou de terminer ce chapitre immédiatement.

Mode Campagne Si le quatrième campement n'a pas été vidé, défaussez le dernier paquet de cartes Butin préparé lors de la mise en place. Votre équipement a disparu aux mains des monstres !

Chapitre 5 - La corruption

Cette dernière mésaventure a entamé le moral de votre groupe, mais vous vous remettez sur pied et après seulement deux jours de marche, vous arrivez près de votre destination. Vous le savez non pas tant grâce à votre boussole, mais plutôt parce que la végétation tout autour de vous s'est nimbée d'une étrange lueur inquiétante. Tout semble corrompu par le cristal dont vous apercevez l'éclat derrière un bosquet. C'est votre dernier combat pour ramener l'équilibre au sein de la forêt. Le plus important, mais également certainement le plus difficile...

But de la quête

Activer 4 totems de purification afin de combattre la Corruption qui touche la forêt.

Mise en place



Préparez 10 marqueurs Corruption () puis placez les trois tuiles ci-dessus comme indiqué. Placez un  sur la tuile de droite. Les 9 marqueurs restants constituent la réserve de .

Mode Campagne Si vous aviez pris le temps de fouiller les 4 campements lors du chapitre précédent, ce chapitre commence avec un niveau de Corruption de 2 au lieu de 1 dès la fin de la première Phase Aventure (voir Nombre de tuiles forêt corrompues p.30).

Règles spéciales

1) La Corruption s'étend : Après chaque manche, la corruption s'étend. Placez de nouveaux marqueurs  sur toutes les tuiles adjacentes non corrompues reliées par un chemin à une tuile qui porte déjà un marqueur  ET sur tous les espaces adjacents vides reliés par un chemin à une tuile déjà corrompue. Dès que vous ajouterez une tuile dans un espace vide ainsi corrompu (Phase Croissance de la Forêt ou Déplacement risqué), déplacez le marqueur  dessus.

- Un seul  peut être placé sur une même tuile Forêt.

- Quand la corruption s'étend sur une tuile portant un marqueur , ce marqueur  est défaussé.

- Quand la corruption s'étend sur une tuile portant un , ce dernier est immédiatement révélé et sa jauge de menace est déclenchée.

2) Activer un totem de purification : Pour activer un totem de purification, vous devez invoquer **votre dé Pouvoir**

de Héros en étant sur une tuile Forêt portant le totem identique (représenté par une rune de la même couleur que celle de votre plateau Héros) et placer ce dé sur ce totem. Attention ! Ce dé Pouvoir ne sera plus disponible pour le reste de la partie !

3) Invocation du désespoir : Pour activer un totem de purification d'une couleur différente de votre dé Pouvoir de Héros, placez 2 dés Héros sur votre plateau Héros comme d'habitude, puis défaussez toutes vos  pour invoquer le dé Pouvoir correspondant au totem que vous voulez activer.

Note : vous devez avoir au moins 1  pour cela.

4) Purification : Il existe deux moyens de retirer un  en jeu. À chaque fois qu'un totem de purification est activé ou qu'un Boss est vaincu, vous pouvez choisir 1  dans une tuile Forêt et le défausser. Si vous le faites, remplacez-le dans la réserve de marqueurs Corruption.

Vous ne pouvez pas purifier la tuile Double cul de sac, et vous ne pouvez ajouter aucune tuile à droite de celle-ci.

5) Marqueurs Corruption ():

- Lorsqu'un Héros se déplace ou est situé sur une tuile avec un , consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'effet selon le nombre total de tuiles Forêt corrompues.

Nombre de tuiles Forêt corrompues	Effets Héros sur tuile 	Effets ennemis sur tuile 
1-3	Aucun effet	 = +1 
4-8	-1 Déplacement	 = +1  & 
9	Défaussez 1 carte  lorsque vous entrez sur cette tuile. Si vous n'en avez pas, le Héros est mis à terre.	+1  apparaît sur la tuile
10+	La partie est perdue.	La partie est perdue.

Défaite : Comme dans une partie classique, la partie est perdue si la jauge de menace d'un Boss est complétée. La partie est également perdue si la corruption ne peut pas s'étendre (si la réserve de marqueurs  est vide).

Victoire : Ce chapitre est remporté dès que les deux conditions suivantes sont remplies simultanément :

- Les 4 dés Pouvoir sont posés sur leur totem respectif.
- Il ne reste aucun Boss dans la forêt. Il peut y en avoir plus d'un dans ce niveau, et tous doivent être éliminés.

Si vous avez réussi ce chapitre, vous avez terminé cette campagne, félicitations ! Rendez-vous au paragraphe suivant pour y découvrir la conclusion de cette aventure !

Ne lisez pas ce paragraphe avant d'avoir réussi le chapitre 5.

Peu après avoir activé le dernier totem, une onde de choc puissante se fait ressentir et un silence pesant plane sur la forêt. Alors que vous regardez vos compagnons, vous entendez un chant d'oiseau provenant de la cime des arbres. Rapidement, d'autres oiseaux se mêlent à la mélodie et la forêt toute entière semble renaître et vous remercier.

Quelques instants plus tard, alors que vous vous reposez, toujours émerveillés et heureux, vous voyez le cristal luire fortement et l'ancien semble se matérialiser devant vous.

« Merci, mes amis Je n'ai pas de mots pour vous remercier. Vous avez sauvé cette forêt aujourd'hui. Mais je crains que les nouvelles de la lisière soient mauvaises. Votre expérience pourrait être très utile. Lorsque vous serez assez reposés, je vous demande d'aller dans les Marécages et d'aider nos amis. Que l'arbre de vie veille sur vous ! »

Crédits

Conception du jeu et Gestion de projet : Geoffrey Wood

Illustrations : Jiahui Eva Gao

Conception graphique : From the Woods Studio

Rédaction des règles (V2.0) Eric Slauson, Jeremy Rozenhart

Nouvelle version française : Transludis

Merci à toutes les personnes qui m'ont aidé à relire les règles, tester le jeu et pour tous les retours constructifs. Raph R, Eugénie B, June W, Matthis G, Sunday, Tien, Lara A, Romain L, Rodolphe C, Tom V, Briec F, Maxime M, Charles B, Chris & Laura, Alexis B, Théo R, Laura & Olivier.

Merci également à Michael et toute l'équipe de Meeple on Board Vanguard pour leur travail fantastique et à nos éditeurs partenaires pour les versions localisées !

Enfin, merci aux plus de 3000 backers de la campagne Kickstarter, ce projet n'aurait pas pu se faire sans vous !

Rendez-vous sur www.fromthewoodsstudio.com pour télécharger du contenu supplémentaire, des aides de jeu et une fiche de suivi de campagne !

N'oubliez pas !



Chaque Héros dispose d'un dé Combat gratuit (🎲) pour chaque combat.

Le Héros actif attaque toujours en premier le Monstre avec la plus faible valeur de défense (♥).

Les joueurs non actifs situés sur la même tuile que le joueur actif lancent leurs dés Combat en soutien au joueur actif.

Les Héros non actifs situés sur la même tuile que le Héros actif ne peuvent subir qu'un point de dégât maximum par combat.

Les bonus donnés par les Monstres (et les Boss en mode Campagne) peuvent être partagés entre les joueurs ayant pris part au combat sur la tuile.



Il n'est pas possible de fuir un combat depuis la tuile du Boss.

Le niveau de menace peut augmenter de trois façons :

- Après chaque tour de joueur où le Boss est toujours en vie.
- Après chaque manche où le Boss est toujours en vie.

- Certains effets de jeu augmentent également le niveau de menace du Boss.

Dès que le cube bleu sur la piste de menace atteint le dernier emplacement, la partie est perdue !