

EXPLORATION

CARTE TIRÉE	DESCRIPTION	
AS	♥ Désarmé	♦ Armé
	SECTATEUR	
2	♥ Proie facile	♦ Dangereux
	ANIMAL A CHASSER	
3	♥ Amical	♦ Hostile
	VOCATION	
4	♥ Digne de confiance	♦ Indigne de confiance
	UNE PERSONNE VOUS DEMANDE DE TROUVER QUELQUE CHOSE Consultez la table des OBJETS pour connaître votre récompense	
5	♥ Sans danger	♦ Quelque chose de louche
	CADAVRE Consultez la table des OBJETS ou des ÉVÉNEMENTS	
6	♥ Amical	♦ Hostile
	UN AUTRE AVENTURIER	
7	♥ Conduit dans une nouvelle zone	♦ Conduit jusqu'aux Chevrons
	GARGOUILLE	
8	♥ Sécurité	♦ Événement
	PETITE LOCALITÉ Consultez la table des OBJETS ou des ÉVÉNEMENTS	
9	♥ Sécurité	♦ Camp de bandits
	ÉNORME SQUELETTE	
10	♥ Ils ne vous remarquent pas	♦ On vous fait prisonnier
	CAMPEMENT DE NON-HUMAINS	

CARTE TIRÉE	DESCRIPTION	
AS	♠ Intact	♣ Trace de tentatives de pillage
	GRAND TRÉSOR	
2	♠ Intacte/verrouillé	♣ Ruine
	GRANDE PORTE	
3	♠ Intact	♣ Ruine
	ESCALIER	
4	♠ Plus ou moins intactes	♣ Essentiellement des gravats
	RUINES ANCIENNES	
5	♠ En état de marche	♣ Endommagé
	ÉTRANGE MÉCANISME	
6	♠ Vous l'évitez !	♣ Vous tombez dedans !
	PIÈGE !	
7	♠ Terrain plat et facilement praticable	♣ Profonde et difficile d'accès
	GROTTE	
8	♠ Calme	♣ Orageuse
	MER	
9	♠ Quelque chose que vous recherchez	♣ Un indice conduisant à la prochaine étape de votre quête
	VOCATION	
10	♠ Prospère	♣ Abandonnée
	VILLE	

VALET	Vous trouvez un objet ! Consultez la table d'OBJETS pour savoir ce que vous avez découvert !
DAME	Befroi standard
ROI	Befroi énorme

CARTE PIOCHÉE	AMORCE D'OBJET
AS	TRÉSOR (À ÉCHANGER)
2	PROVISIONS
3	CONNAISSANCE
4	HERBES/INGRÉDIENTS pour soigner une BLESSURE
5	CLEF
6	VÉHICULE
7	ANIMAL DRESSÉ
8	POTION
9	PIÈCE DE MACHINE
10	PLAN
VALET	ARME
DAME	RELIQUE/IDOLE
ROI	2 TRÉSORS (À ÉCHANGER)

CARTE PIOCHÉE	AMORCE D'ÉVÉNEMENT
AS	VOUS RENCONTREZ UN AMI
2	UN ORAGE
3	QUELQUE CHOSE TOMBE DU « PLAFOND »
4	VOUS TOMBEZ
5	UN GRAND BRUIT
6	UNE ÉTRANGE SENSATION
7	LE SOLEIL SE LÈVE OU SE COUCHE
8	UN INCENDIE SE DÉCLENCHE
9	QUELQUE CHOSE SE BRISE
10	QUELQUE CHOSE VOUS BARRE LA ROUTE
VALET	VOUS ÊTES ENCERCLÉ
DAME	VOUS AVEZ FAIM
ROI	CRÉEZ/RÉPAREZ QUELQUE CHOSE

COMBAT

CRÉER VOTRE ADVERSAIRE – Une autre personne

CARTE TIRÉE	INTENTION
♠	Vous tuer
♣	Vous voler
♥	Vous échapper
♦	Vous cacher quelque chose

CRÉER VOTRE ADVERSAIRE – Un Beffroi

CARTE TIRÉE	TYPE DE MAGIE
♠	Aucune
♣	Électrique
♥	Séisme
♦	Glace

CARTE TIRÉE	
1-6	Distance
7-R	Corps à corps

COMBAT

ADVERSAIRE	VALEUR DE COMBAT
UNE AUTRE PERSONNE	1
BEFFROI STANDARD	3
BEFFROI ÉNORME	5

COMBAT – RÈGLES

♠ **Attaque à mains nues** : une attaque utilisant les poings ou le corps.

♣ **Attaque d'arme** : une attaque portée à l'aide d'une arme. Votre personnage, ou un adversaire, reçoit une arme lorsqu'il est créé. Si votre personnage ou votre adversaire ne possède pas d'arme, cette carte est traitée comme une attaque à mains nues.

♥ **Attaque magique** : une attaque utilisant l'un des 3 types de magie (glace, séisme ou électricité). Si votre personnage ou votre adversaire ne possède pas de magie, cette carte est traitée comme une attaque à mains nues.

♦ **Attaque créative** : c'est l'occasion pour vous d'inventer quelque chose d'un peu différent. Peut-être que l'attaque associe une arme et la magie pour créer une épée électrique, à moins que vous ne lanciez un objet ou que vous ne jettiez une poignée de sable pour aveugler l'ennemi !

CLASH : si la valeur de votre carte est ÉGALE à celle de l'attaque ennemie, c'est le CLASH ! Votre personnage ne subit pas de BLESSURE.

CARTE TIRÉE	TYPE D'ARME
1-6	Distance
7-R	Corps à corps

CARTE TIRÉE	TYPE DE CORPS
1-7	Attaque
8-R	Défense

CARTE TIRÉE	RÉCOMPENSE
♠	Casque
♣	Bras
♥	Beffrelet
♦	Arme

CARTE TIRÉE	TYPE D'ATTAQUE
♠	Attaque à mains nues
♣	Attaque d'arme
♥	Attaque magique
♦	Attaque créative

COUPS CRITIQUES : si votre contre-attaque bat une attaque et qu'elle appartient à la même suite (pique, trèfle, cœur ou carreau), c'est un COUP CRITIQUE ! Réduisez de 1 le nombre d'attaques qui reste à l'ennemi (les ennemis ne peuvent pas obtenir de COUP CRITIQUE contre vous).

VICTOIRE : vous remportez le COMBAT si vous avez contré la majorité des attaques adverses. Par exemple, si vous affrontez un Beffroi standard, il vous faut le vaincre sur 2 de ses 3 attaques.

Si vous remportez un COMBAT contre un Beffroi, vous pouvez prendre sa récompense ET ajouter 1 point à votre valeur d'EXPLORATION ou de COMBAT.

Si vous remportez le COMBAT contre un humain, vous gagnez 1 trésor. Notez-le bien, car vous pourrez vous en servir pour faire du troc plus tard.

BLESSURES : à la fin d'un COMBAT, vous devez compter le nombre de blessures qu'a subies votre personnage. Pour chaque blessure, vous devez retirer 1 point de votre valeur d'EXPLORATION ou de COMBAT, perdant l'usage d'une main ou boitant jusqu'à la fin de ses jours.

ORACLES

CARTE TIRÉE	AS - 4	5 - 9	10 - R
ROUGE	Non, et c'est même pire	Non	Non, mais il y a un bon côté
NOIRE	Oui, mais ça se complique	Oui	Oui, et il y a un avantage

CARTE TIRÉE	ACTION	SUJET	REVIREMENT
AS	Protéger...	un Beffrelet ou plusieurs	Trahison
2	Aider...	des fouilles archéologiques dans d'antiques ruines	Amour
3	Détruire...	un cercle de combat de Beffrois	Meurtre
4	Enquêter sur...	une carcasse de Beffroi énorme	Explosion !
5	Escorter...	quelqu'un qui mène des expériences sur les Beffrolithes	Trésor
6	Secourir quelqu'un de...	un puissant artefact	Objet essentiel trouvé
7	Trouver ou localiser...	un château occupé par des soldats	Sombre secret
8	Échapper à ou s'échapper de...	des affaires louches	Indice en lien avec un mystère antique
9	Passer en contrebande...	une réunion de membres de secte	Enlèvement
10	Duper...	une machine étrange et complexe	Véritable identité révélée
V	Vaincre...	une porte verrouillée donnant sur une autre Pièce	Apparition d'un Beffroi... mais quelque chose cloche...
D	Arrêter...	un Beffrolithe unique	Course poursuite !
R	Capter...	un événement royal officiel	Blessure

CARTE TIRÉE	NOM	APPARENCE	CARACTÉRISTIQUE
AS	Nelia	Beau/Belle	Farceur/farceuse, toujours à blaguer
2	Thorug	Dur(e)	Suspiceux/suspicieuse
3	Berek	Couturé(e) de cicatrices	Las(se)
4	Fen-Reley	Vieux/vieille	Timide/Calme
5	Soriq	Musculeux/musculeuse	Dominateur (dominatrice)/Intimidant(e)
6	Alis	Délicat(e)	Fougueux (fougueuse)/Passionné(e)
7	Dreya	Sauvage et animal(e)	Arrogant(e) et trop sûr de soi
8	Yeleris	Snob et chic	Robuste et fiable
9	Perelli	Petit(e) et mignon(ne)	Stoïc/stoïque
10	Quen	Grand(e)	Intelligent(e) et stratège
V	Taura	Mince et sec/sèche	Rusé(e), silencieux/silencieuse et sombre
D	Reneen	Blessé(e)	Sage et expérimenté(e)
R	Mirriq	Enfant	Désespérément en quête d'aventure