

NATHALIE & RÉMI SAUNIER

DIDIER TARQUIN

LANFEUST de Troy

CHAPITRE PREMIER : EVILHÈNE

RÈGLES DU JEU



© ARLESTON/TARQUIN

Pour vous familiariser avec le jeu, il est conseillé de commencer par le **Tutoriel**. Il vous permettra d'**appréhender les règles de base**. Sa mise en place diffère très peu du jeu en **mode aventure**.

- 1** Chaque joueur choisit un des 4 Héros et place la **fiche d'initiation** visible dans une des petites pochettes effaçables devant lui. Il incarnera ce Héros pour le Tutoriel. Il prend ensuite le **crayon à la couleur de son personnage**.
- 2** Glissez le **plateau d'aventure de Tutoriel 1** dans une grande pochette effaçable et placez-la au centre de la table.
- 3** Placez à côté du plateau d'aventure la **Rose des Vents** orientée dans la même direction : le nord vers le nord.
- 4** Placez au dessus du plateau, les **8 cartes Tutoriel** face cachée en 5 piles :
 - 3 cartes Combat
 - 2 cartes Grille
 - 1 carte Porte
 - 1 carte Coffre
 - 1 carte Événement
- 5** Placez **les dés** à portée des joueurs.

Le premier joueur est le dernier à avoir lu une bande dessinée.



Compétences

Vos Héros peuvent avoir des compétences variées. Dans le Tutoriel, vous en trouverez deux :

FORCE :
Tous les Héros possèdent cette compétence. Cela vous permet de combattre, ouvrir des Grilles ou des Portes, forcer des Coffres et autres activités qui présenteront ce symbole.

CROCHETAGE :
Tous les Héros qui possèdent cette compétence, pourront ouvrir les Portes, Coffres et Grilles avec finesse.

XP : Point d'expérience

I Cochez une case par point gagné

Avant-propos

Les règles décrites ci-dessous sont **abordées de manière simple** pour vous permettre de **démarrer rapidement** une partie en enchaînant les 2 plateaux de Tutoriel.

Vous trouverez les **règles détaillées** à partir de la page 8.

But du jeu

En coopération relative avec les autres Héros, explorez les zones, combattez les créatures, découvrez des trésors, crochetez ou brisez les Portes et les Grilles selon vos capacités !

Résolvez les événements qui jalonnent votre quête et gagnez des points d'expérience pour sortir vainqueur des plateaux d'aventure dans le temps imparti.

Conditions de victoire du Tutoriel

Être le Héros avec le **plus de points d'expérience (XP)** à la fin du Tutoriel à condition qu'au moins un Héros ait réussi à trouver la sortie avant le nombre de tours imposés par le plateau en cours.

Bien qu'il n'y ait qu'un seul gagnant, vous allez devoir **coopérer pour réussir !**

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Déroulement

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

4 phases à réaliser à votre tour de jeu

Phase 1

Indiquer sa Case de Passage



Phase 2

Lancer les dés et créer une Forme d'Exploration



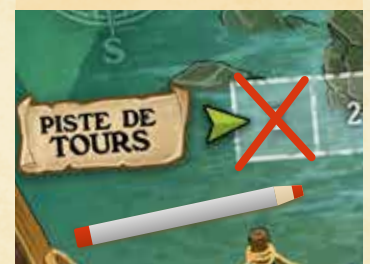
Phase 3

Dessiner son Exploration



Phase 4

Cocher une case Tour



Phase I : Indiquer sa Case de Passage

Dessiner un point pour indiquer la Case de Passage de son Héros sur le plateau d'aventure.

Il doit être dessiné sur une **case de départ** ou sur une **case adjacente orthogonalement** (cases en diagonale interdites) à une case déjà explorée.

Dans le cas où l'on s'appuie sur l'Exploration d'un autre Héros, celui-ci gagne 1 XP.



Phase 2 : Lancer les dés et créer une Forme d'Exploration

Lancez les 4 dés et placez-les sur le plateau de la Rose des Vents.

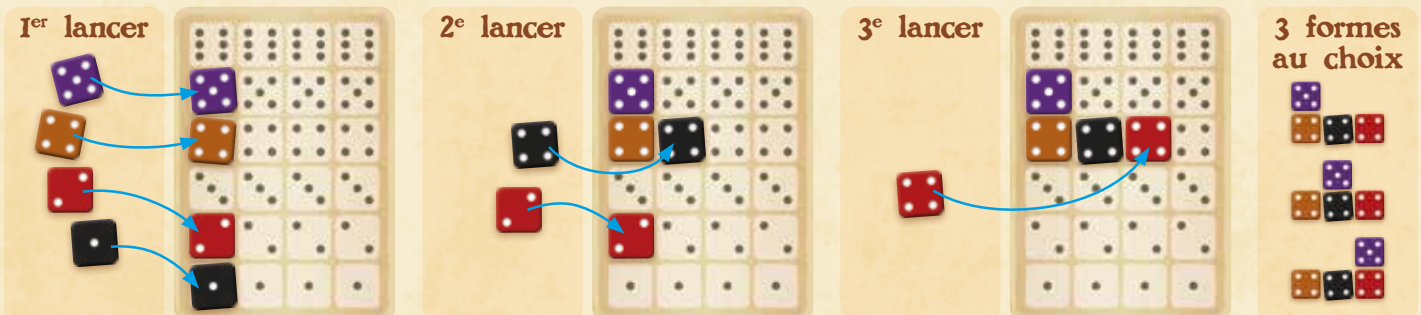
Vous devez rassembler les **dés de valeurs équivalentes** et les **dés composants des suites**.

Vous avez droit à **3 lancers de dés** et vous pouvez relancer les dés que vous voulez.

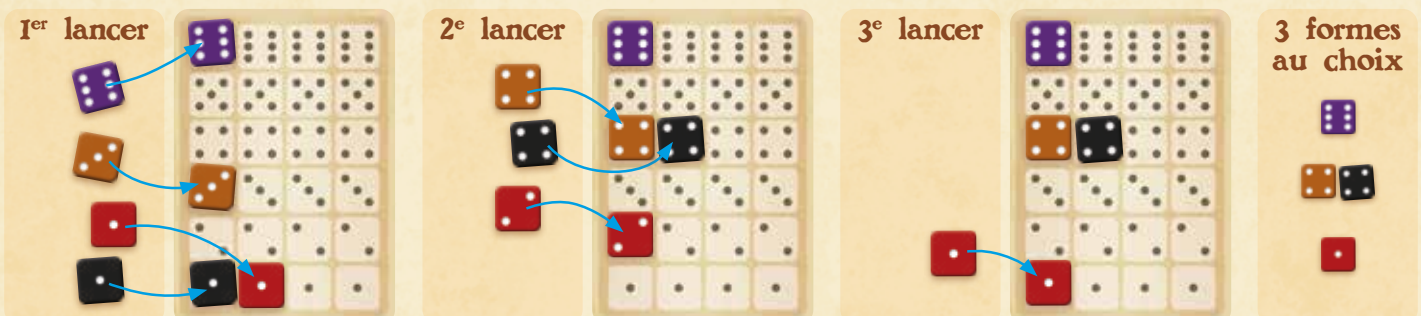
Une fois vos lancers terminés, vous pourriez avoir de 1 à 3 Formes distinctes. Choisissez-en une.

Une Forme est un **groupe de dés** qui représente un schéma qui permettra de **dessiner votre Exploration** sur le plateau.

Exemple 1 :



Exemple 2 :

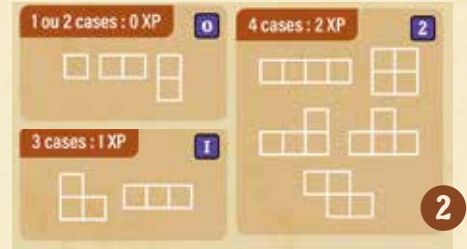


IMPORTANT : une fois les lancers terminés, laissez bien vos dés sur la rose des vents **jusqu'à la fin complète de votre tour**. Vous constaterez qu'il faudra parfois se référer à vos tirages pour résoudre des situations particulières.

Phase 3 : Dessiner son Exploration



- 1 La Forme retenue s'appelle alors l'**Exploration**. Elle doit être dessinée sur le plateau d'aventure en **incluant la Case de Passage**.
- 2 Une fois votre Exploration dessinée, vous marquez des **XP selon sa taille** (cf. plateau Rose des Vents).
- 3 **Cocher le nombre de cases XP** correspondant sur votre fiche de personnage.



ATTENTION : si votre Exploration traverse un **contour rouge**, vous devez **barrer un cœur** sur votre fiche de personnage !
Les cœurs barrés rapportent des XP à la fin du plateau seulement. Si un Héros a barré tous ses cœurs, il est **KO**.

Phase 4 : Cocher une case Tour



Vous terminez votre phase de jeu en cochant la prochaine case sur la **piste de tours** du plateau.



Si un joueur oublie de cocher sa case Tour, le joueur suivant peut la **cocher à sa place en plus de la sienne et gagner 1 XP**.

Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce qu'un Héros **explore la case de sortie** . Celui-ci **gagne des XP bonus** .

Retournez le plateau central pour démarrer le Tutoriel 2. La partie s'arrête immédiatement dès qu'un Héros explore la case sortie du Tutoriel 2.

Chaque Héros ajoute ensuite la valeur d'XP de son **dernier cœur barré** et les XP gagnés grâce aux **Dragons d'Or** (2 DO = 1 XP).

Le Héros avec le plus grand total d'XP gagne la partie !

ATTENTION : si toutes les cases tour ont été cochées et que personne n'est sorti, **la partie est perdue** et les personnages perdent tous leurs XP accumulés sur ce plateau.

CASES SPÉCIALES

Combat



Si votre Exploration contient une case avec un symbole Combat, **piochez une carte Combat** pour découvrir votre adversaire.

Lorsque vous combattez, **vous gagnez toujours**. Mais les conséquences peuvent varier.

Comment combattre ?

Comparez la somme de tous vos dés à une caractéristique de votre adversaire et gagnez l'**XP correspondant à votre résultat**. Vous pourrez parfois perdre des cœurs.



Mélanger ensuite la carte Combat à la pile. (La même créature peut être combattue plusieurs fois)

Les Combats du Tutoriel sont uniquement basés sur la force.

En utilisant la force, vous devez **faire plus que la valeur** notée sur la carte. Sinon la Grille ne s'ouvre pas.

En utilisant le crochetage, vous devez **faire moins que la valeur** notée sur la carte. Sinon la Grille ne s'ouvre pas.



En cas d'échec sur certaines Grilles, vous pouvez perdre un cœur.

Mélanger ensuite la carte à la pile.

ÉCHEC : dans le cas où vous n'ouvrez pas la Grille (ou la Porte), vous ne pouvez pas dessiner votre Exploration au-delà de celle-ci et vous ne marquez que **les XP de l'Exploration dessinée avant**.

Le Héros suivant pourra à son tour essayer de l'ouvrir. Pour cela, il indiquera sa Case de Passage derrière la Grille (ou la Porte).

PARTAGE : si l'ouverture d'une Grille ou d'une Porte donne accès à au moins un Coffre, **dessinez un point à votre couleur** sur l'un d'eux. Quand un joueur ouvre ce Coffre vous partagez **en 2 parts égales** les Dragons d'Or qu'il contient.

Grille & Porte



Si votre Exploration contient la case située devant une Grille ou une Porte, **piochez une carte correspondant**.



Contrairement au Combat, vous **ne réussirez pas toujours** à ouvrir une Grille ou une Porte ! Il est donc nécessaire de réussir à l'ouvrir pour pouvoir réaliser votre Exploration au-delà de celle-ci.

Comment ouvrir une Grille ou une Porte ?

Vous pouvez essayer d'ouvrir la Grille avec différentes compétences. **Comparez la somme de tous vos dés** avec la résistance de la Grille.

Coffre



Si votre Exploration contient un case avec un coffre, **piochez une carte Coffre**.

Les Coffres peuvent être **forcés ou crochetés**. Si vous ouvrez le Coffre vous gagnez les XP correspondant ainsi que les **gains en bas de carte**, dont des Dragons d'Or (DO).

Inscrivez les Dragons d'Or ainsi gagnés sur votre fiche de personnage.



Remarque : appliquez les mêmes règles d'Exploration que pour les Grilles et les Portes. Vous ne pouvez finir votre Exploration sur le Coffre si vous ne l'avez pas ouvert.

CASES SPÉCIALES

Événement



Si votre Exploration contient une case avec un symbole Événement, le Héros à votre gauche **pioche une carte Événement**, la retourne et vous lit le paragraphe d'introduction ainsi que les 2 possibilités, s'il y en a.

À vous de faire le bon choix !

Zone




Il existe différentes zones d'Exploration **séparées par des pointillés**.

Le **nombre d'XP gagné** lorsqu'un Héros s'appuie sur votre Exploration varie en fonction de la zone dans laquelle se trouve votre Exploration.

Mur



Les murs sont **cerclés de rouge** et comme les bords de zone d'Exploration, ils sont bien sûr **infranchissables**.

Donc si votre Exploration devait traverser un mur, vous ne dessinez pas l'Exploration entièrement et vous **perdez un cœur**. 

Remarque : vous ne pouvez pas vous appuyer sur l'Exploration d'un Héros à travers un mur.

Un Héros peut explorer 2 Cases Spéciales dans le même tour. Il n'y a pas d'ordre imposé, sauf dans le cas d'une Porte ou d'une Grille qui doit être ouverte avant de pouvoir finir son Exploration. Cela peut annuler l'Exploration d'un Coffre, d'un Événement ou d'un Combat en cas d'échec.

Explorations : sortie et superposition

Lorsque vous dessinez votre Exploration (phase 3), vous devez respecter les contraintes suivantes :

- Si cela est possible, **vous devez faire entrer entièrement** votre Forme d'Exploration dans l'aire de jeu (encadrée d'un contour rouge) sur des cases vides d'Exploration.
- Si c'est impossible, vous pouvez choisir :
 - de la faire **sortir de l'aire de jeu**. Dans ce cas, **perdez 1 cœur** et ne dessinez pas la Forme hors des limites.
 - de la **superposer à la forme d'un autre Héros**. Dans ce cas, **il gagne 1 XP** et ne dessinez pas votre Forme par-dessus la sienne.

ATTENTION : il est formellement interdit de superposer sa Forme d'Exploration sur une de ses propres Explorations précédentes.

PRÉAMBULE

Dans l'univers de la bande dessinée, Christophe Arleston et Didier Tarquin ont développé dans les années 90 le monde de LANFEUST DE TROY. Création qui a révolutionné le monde de la bd francophone. Un thème fort, l'heroic-fantasy, et un humour décalé ont rassemblé un public ado-adulte à la recherche des rêves que procurent les grandes aventures héroïques. Ce phénomène est aujourd'hui, enfin, proposé en jeu !

Incarnez Lanfeust, le fameux héros doté du pouvoir de faire chauffer à blanc ou fondre le métal. Nicolède, le sage, sans pouvoir magique mais dont le savoir est nécessaire à la magie sur Troy. Cixi, fille de Nicolède, une vraie chipie provocante dont le pouvoir est de transformer l'eau en vapeur ou en glace. Ou Hébus, un redoutable troll à la force extraordinaire suivi par ses mouches, devenu leur compagnon grâce aux enchantements de Nicolède.

Explorez l'île Evilhène dans ce premier chapitre et découvrez ses mystères et ses intrigues, en mode Libre ou en mode Aventure !

Jouez sur chaque plateau individuellement pour des parties d'une demi heure ou assemblez-les en mode Aventure pour approfondir l'exploration (vous pouvez mettre le jeu en pause et le reprendre plus tard) !

Devenez le Héros de l'histoire !

MATÉRIEL



- 4 petites pochettes effaçables transparentes
- 2 grandes pochettes effaçables transparentes
- 4 plateaux Aventure recto-verso (1 "Tutoriel" et 3 "Aventure")
- 4 fiches de personnages :
 - Lanfeust (Orange), Cixi (Rouge), Nicolède (Violet) et Hébus (Noir)
 - recto : fiche d'initiation
 - verso : fiche de Héros
- 4 dés de 4 couleurs (Orange, Rouge, Violet et Noir)
- 4 crayons effaçables (Orange, Rouge, Violet et Noir)
- 1 fiche Rose des Vents
- 110 cartes (à ne pas lire avant de jouer)
 - Composition : 8 cartes Tutoriel, 10 cartes Objectif Secret, 24 cartes Combat, 13 cartes Coffre, 6 cartes Grille, 6 cartes Porte, 30 cartes Événement, 6 cartes Aventure, 7 cartes Paysage
- 1 livret de règles
- 1 livret d'aventure (à ne pas lire pour l'instant !)

Vous vous sentez prêts à affronter tous les mystères de l'île Evilhène ?
Jouez à Lanfeust en mode Aventure !

MISE EN PLACE

Veillez suivre l'installation suivante :

- 1 Chaque joueur choisit une **fiche de Héros** et la place devant lui dans une pochette effaçable.
- 2 Prenez ensuite le **crayon à sa couleur**.
- 3 Glissez le **plateau d'aventure Avant-Poste** dans une pochette effaçable et placez-le au centre de la table.
- 4 Placez la **Rose des Vents** à côté du plateau d'aventure et orientée dans le même sens que celui-ci (le nord vers le nord).
- 5 Mélangez et placez les cartes suivantes, face cachée, **en sept piles séparées** : Combat, Porte, Grille, Coffre, Paysage, Aventure et Événement.
- 6 Chaque Héros pioche **deux cartes Objectif Secret**, en choisit une et défaisse l'autre.
- 7 Placez **les dés** à portée des joueurs.

Le **premier joueur** est le dernier à avoir lu une bande dessinée (ou à avoir gagné le Tutoriel).



FICHE DE HÉROS

Chaque Héros a ses spécificités que vous pouvez retrouver sur sa **fiche de Héros**.

Cœurs

Ils représentent la **vie du Héros**. Lorsque tous vos cœurs sont barrés, votre Héros est KO (voir règle "KO" p.15).

Pouvoir spécial

Il sert à franchir les **cases obstacles**. Lorsque l'icône d'un Héros indique une case précise sur un plateau, seul ce Héros peut ouvrir l'Exploration à cet endroit. Une fois qu'il aura exploré cette case obstacle, les autres Héros pourront s'appuyer normalement sur son Exploration au-delà de celle-ci.



Inventaire

Indiquez ici les **Dragons d'Or (DO)** que vous gagnez au cours de votre aventure ainsi que les **potions de soin** ou les **orbes du P'tit Magot**.

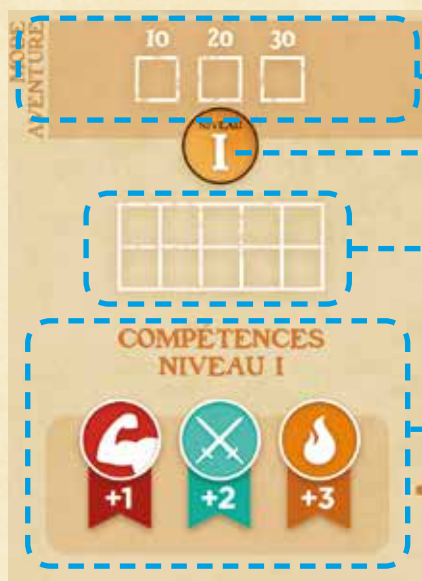
XP de départ

Lorsque vous démarrez un nouveau plateau, indiquez ici le nombre d'**XP que vous possédez**. En cas d'échec collectif, vous devrez recommencer ce plateau avec ce nombre d'XP.

Pouvoir spécial d'un Héros non joué : si le Héros nécessaire pour franchir la case obstacle n'est pas joué dans cette partie, vous pouvez considérer qu'il vous accompagne tout de même. Il suffit que la case adjacente ait été explorée pour que les Héros décident ensemble de cocher une case Tour afin d'explorer cette case obstacle. Entourez-la à la couleur de ce Héros et reprenez le jeu normalement. Un Héros pourra pointer la case au-delà de la case obstacle comme Case de Passage. Personne ne marque d'XP pour appui sur Exploration.

Les Niveaux

Votre Héros va pouvoir augmenter de niveau grâce aux XP qu'il cumule. Vous commencez niveau I avec les compétences indiquées.



Mode Aventure

pour comptabiliser les XP gagnés

Niveau en cours

Cases XP

1 XP gagné = 1 case cochée

Capacités

Compétences et pouvoirs qui se cumulent de niveaux en niveaux

- Lorsque vous marquez 1 XP, **cochez 1 case XP**.
- Une fois que toutes ces cases sont cochées, **cochez une case du mode Aventure**.
- **Effacez les cases XP et recommencez**.
- Quand toutes les cases du mode Aventure du niveau sont cochées, vous **passez au niveau suivant** et débloquez de nouvelles capacités.

Détail des Capacités

Niveau I

Dès le départ, vos Héros ont des compétences spécifiques pour agir sur les éléments du jeu :



FORCE

Tous les Héros ont la capacité d'agir en force. Pour ouvrir des Portes, Grilles, Coffres et combattre.

Hébus (+4) et **Lanfeust** (+1) ont un bonus. **Nicolède** (-1) et **Cixi** (-2) ont un malus.



CROCHETAGE

Contrairement au Tutoriel, **Cixi** et **Nicolède** sont les seuls à posséder cette compétence. Elle leur permet de crocheter des serrures de Portes, Grilles ou Coffres pour pouvoir les ouvrir.

Il est important de noter qu'une **valeur négative est un avantage** puisque le crochetage nécessite la plus faible somme de dés possible pour réussir.



ÉPÉES

Lanfeust est le seul à posséder cette compétence. Elle lui permet d'affronter certains ennemis avec son arme de prédilection : l'épée.



EAU

Cixi est la seule à posséder cette compétence. Elle lui permet d'affronter certains ennemis en manipulant l'eau. Elle peut ainsi geler ou vaporiser leur sang.



FEU

Nicolède et **Lanfeust** sont les seuls à posséder cette compétence. Elle leur permet d'ouvrir des Grilles et de combattre certains ennemis sensibles au feu. Nicolède, en tant qu'alchimiste, prépare de la poudre explosive qu'il bourre dans des vasques en terre cuite. Lanfeust a le pouvoir de faire fondre le métal !

Remarque : si vous ne possédez pas un symbole de compétence sur votre fiche de Héros, cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser cette compétence.

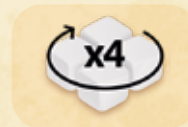
Niveau II

Dès qu'un Héros atteint le niveau II, il débloque un nouveau pouvoir agissant directement sur les dés.



Lanfeust

Une seule fois durant son tour, donne la possibilité de modifier la valeur d'un dé de +1 ou -1.



Hébus

Donne la possibilité de relancer une quatrième fois les dés à chacun de ses tours.

Attention : les 1 ne deviennent pas des 0 ou des 6 et les 6 ne deviennent pas des 7 ou des 1.



Cixi

Permet de retirer un dé du dessin de son Exploration. Le dé retiré continue de compter dans la somme des dés.



Nicolède

Permet de modifier l'orientation de la Rose des Vents d'un quart de tour à droite ou à gauche.

Exemple : une ligne verticale peut devenir une ligne horizontale.

Retirer un dé : lorsqu'il vous est demandé de retirer un ou plusieurs dés à votre Exploration, vous devez les retirer un à un et toujours à une extrémité de la forme. Conservez-les néanmoins à côté du plateau, ces dés continuent de compter dans le total de valeurs même s'ils ne seront pas dessinés sur l'Exploration.

Niveau III

Dès qu'un Héros atteint le niveau III, il débloquent un nouveau pouvoir.



Une fois par tour, Lanfeust peut dépenser jusqu'à 4 XP pour augmenter d'autant la valeur de ses dés.

Remarque : vous devez effacer les XP utilisés. Si cela devait vous faire redescendre au niveau II, attendez la fin du tour et le décompte de tous vos XP gagnés avant d'appliquer le changement de niveau.



Deux fois par aventure et pendant le tour d'un autre Héros, Hébus peut l'aider pour une épreuve de force uniquement. Dans ce cas, il double la valeur du dé de sa couleur et il partage les XP (arrondi au supérieur) avec l'autre Héros.

Remarque : cela ne s'applique pas uniquement en Combat contre une créature mais sur tout test de force.



Lorsque Cixi s'appuie sur l'Exploration d'un autre Héros, celui-ci gagne 1 XP de moins.



Deux fois par aventure et une fois son tour terminé, Nicolède peut immédiatement rejouer un tour complet, mais avec seulement 3 dés.

Remarque : à la fin de ce tour supplémentaire, il n'a pas besoin de cocher une case Tour.

Dés des Héros

Chaque Héros possède un dé à sa couleur (orange pour Lanfeust, rouge pour Cixi, noir pour Hébus et violet pour Nicolède). Durant votre aventure, vous trouverez différentes icônes :



Cette icône représente le dé de la couleur du Héros dont c'est le tour de jeu.



PAIR



IMPAIR

Lors de certains événements, pour la résolution de celui-ci, il vous sera demandé de prendre en compte si le dé à la couleur du Héros est pair ou impair.

PLATEAUX D'AVENTURE

De nouvelles informations et icônes peuvent apparaître sur les plateaux de jeu.

Biomes



Les zones sont désormais **identifiées par différents biomes**.

Les biomes du plateau sont rappelés sous son titre.



Marécages

Dans votre aventure, vous croiserez des marécages qui ont une règle de déplacement particulière.



Cases obstacles



Les cases obstacles ne peuvent être explorées que grâce au **pouvoir spécial** d'un Héros dont l'icône est représentée sur le plateau.



Voir règle "Pouvoir spécial" p.10

Dès que votre Exploration passe sur une case à l'extérieur du chemin balisé en vert, **comparez la somme de tous vos dés en utilisant la force.**



Si la somme des 4 dés est :

- inférieure ou égale à 13, **retirez 2 dés**
- entre 14 et 21, **retirez 1 dé**
- égale ou supérieure à 22, **utilisez les 4 dés**

Voir la règle "Retirer un dé" p.11

Parchemins et livret d'aventure



Durant votre aventure, vous trouverez des parchemins contenant des **numéros de chapitre**. Lorsque votre Exploration traverse une de ces cases, **rendez-vous au chapitre** correspondant dans le livret d'aventure et suivez les instructions.

Au début de certains plateaux (et parfois à la fin), il vous sera demandé de vous référer à un chapitre du livret d'aventure. Lisez celui-ci **avant de commencer le plateau** (ou lorsqu'un joueur a atteint une case de sortie).

Règles spéciales : certaines règles spéciales apparaîtront en cours d'aventure. Elles sont décrites sur les plateaux d'aventure et il vous sera potentiellement demandé de vous référer au livret d'aventure.

CARTES

Cartes Combat



Lorsque que vous explorez une case spéciale Combat, vous devez aller chercher dans la pioche la première carte Combat du **biome correspondant à la zone** où se trouve le symbole.

Cartes Objectif Secret

Lors de la mise en place d'un nouveau plateau, chaque Héros **pioche deux cartes Objectif Secret** et en **choisit une sur les deux**. L'autre retourne dans la boîte de jeu, face cachée. Cet objectif est à réaliser **sur ce plateau uniquement**. Quand les conditions de réussite sont remplies, vous pouvez révéler votre carte et gagner les XP correspondant.

Que vous atteignez ou pas votre objectif, défaussez la carte à la fin du plateau, vous en piochez de nouvelles à chaque début de plateau.

Cartes Coffre

Dans les Coffres vous pourrez découvrir de nouveaux trésors en plus des DO.

Potion de soin



Notez votre nombre de potions de soin dans la case Soins de votre fiche de Héros.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez **dépenser 1 potion pour récupérer 1 cœur**.

En fin de partie, 1 potion de soin = 3 XP.

Orbe du P'tit Magot



Noter votre nombre d'orbes dans la case Orbes de votre fiche de Héros.

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez **briser 1 orbe pour remonter le temps**. Cela vous permet d'annuler votre tour en cours et de le recommencer depuis le début.

En fin de partie, 1 orbe = 5 XP.

Effet Spécial

Certains Coffres contiennent aussi un effet bonus. Ces cartes sont à conserver jusqu'à utilisation.

- **Bonus de lancer** (usage unique)



À votre tour, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour faire un lancer supplémentaire.

- **Bonus de valeur** (usage unique)



À votre tour, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour ajouter 4 à la somme de vos dés.

- **Bonus de temps** (deux utilisations)



Vous pouvez utiliser ce temps supplémentaire si les cases Tour du plateau ont toutes été cochées.

Remarque : toutes vos possessions (DO, potions, orbes) peuvent être partagées avec d'autres Héros à n'importe quel moment de la partie et pas forcément à votre tour.

ATTENTION : la règle du partage (p.6) ne concerne que les DO et pas les potions de soin ni les orbes ni les effets.



Lorsqu'une carte possède cette icône dans le coin en bas à droite, cela signifie qu'elle doit être mélangée dans la pioche après utilisation.

Cartes Aventure & Événement

Lorsque vous explorez une case Événement, piochez en premier une carte Aventure et suivez les instructions qui peuvent vous demander de :

- **Lire un chapitre du livret d'aventure**

Rendez-vous au numéro correspondant, lisez ce chapitre et suivez ses instructions.

- **Piocher une carte Événement**

Le Héros suivant dans le tour de jeu, cherche et pioche la première carte Événement ayant le symbole du biome de la zone explorée. Il lit ce qui se trouve dans la partie supérieure (fond clair) et attend que vous fassiez votre choix avant de vous en lire la conséquence.

À la fin du tour, défaussez les cartes utilisées (Aventure et Événement). Elles ne seront plus utilisées lors de ce plateau.

KO ET FIN DE PARTIE

KO

Si vous barrez votre dernier cœur, vous êtes KO. Finissez votre tour normalement.

Tant que vous êtes KO, vous ne pouvez plus jouer sur le plateau en cours.

Si vous êtes KO et que vous avez une potion de soin vous pouvez la boire à votre tour de jeu pour regagner 1 cœur et revenir en jeu.

Vous serez de nouveau actif sur le plateau suivant grâce à la récupération des deux cœurs en début de plateau, (cf ci-dessous).

Le premier Héros à être mis KO lit le Chapitre 42 du livret d'aventure... Ce chapitre devrait lui expliquer le sens de la vie.

Fin de Plateau

Si vous n'êtes pas sortis du plateau avant la fin des tours imposés, recommencez ce plateau en remettant vos XP à jour comme au début du plateau et en récupérant tous vos cœurs ! Vous pouvez conserver les potions de soin, orbes et autres effets spéciaux gagnés.

Si vous êtes sortis du plateau avant la fin des tours imposés :

- Ajoutez les XP de vos blessures (dernier cœur barré) à votre total d'XP et **reportez-le dans la case** prévue à cet effet sur votre fiche de Héros.
- Tous les Héros **récupèrent deux cœurs**.
- Suivez les instructions de **mise en place classique avec le nouveau plateau** et suivez les éventuelles instructions supplémentaires du livret d'aventure.

Fin d'Aventure

Lorsque vous verrez le mot **FIN** dans le livret d'aventure, la partie en mode Aventure sera finie. Il est temps de compter les XP accumulés pour savoir qui est le grand gagnant !

Chaque Héros ajoute à ses XP actuels les XP gagnés grâce aux :

- Blessures : XP dans le dernier cœur barré
- Potions de soin : 1 potion = 3 XP
- Dragons d'Or : 2 DO = 1 XP
- Orbes du P'tit Magot : 1 orbe = 5 XP

Le Héros avec le plus grand total d'XP gagne la partie !

Vous voilà prêt à partir à l'aventure dans un nouveau secteur de l'île Evilhène. Vous verrez que certains plateaux ont des effets spéciaux mais tout vous sera expliqué en temps voulu dans le livret d'aventure.

Maintenant que vous avez fait le mode Aventure (ou pas), vous pouvez le refaire. Vous y trouverez des rencontres et autres aléas différents à chaque aventure ainsi que des fins alternatives.

Mais vous pouvez aussi jouer en **mode Libre** sur chacun des plateaux (à l'exception de la Citadelle Ouest et Est, réservées au mode Aventure) **jouables indépendamment**.

Sur les différents plateaux, vous allez retrouver les mêmes informations que vous avez découvertes lors du Tutoriel. Vous allez tout de même croiser de nouvelles icônes et notamment **des petits parchemins avec un numéro à l'intérieur**. Ils se réfèrent au livret d'aventure et **ne doivent pas être lu en mode libre**. On se réfère au livret d'aventure uniquement en mode Aventure.

Remarque : Si vous n'avez pas fait le mode Aventure, nous vous conseillons de jouer **en premier avec le plateau L'Avant-Poste**.

MISE EN PLACE

La mise en place du mode libre est la même que celle du mode Aventure (p.9) à **2 exceptions** près :

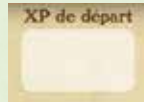
- 3** Glissez le **plateau d'aventure de votre choix** (*pas forcément L'Avant-Poste*) dans une pochette effaçable et placez-la au centre de la table.
- 5** Mélangez et placez les cartes suivantes, face cachée, **en cinq piles séparées** : **Combat, Porte, Grille, Coffre et Événement** (*ne pas prendre les cartes Paysage et Aventure*).



Le **premier joueur** est le dernier à avoir lu une bande dessinée (ou à avoir gagné le Tutoriel).

FICHE DE HÉROS

La fiche de Héros est identique à celle du mode Aventure (p.10-12), à **2 exceptions** près :



XP de départ

Ne pas tenir compte de la case XP de départ, cela ne s'applique pas dans le mode libre.

Niveau

Votre Héros va aussi pouvoir monter de niveau au fur et à mesure qu'il cumule des XP. Vous commencez niveau I avec les compétences indiquées.



Ne tenez pas compte du bandeau mode Aventure.

À chaque fois que vous remplissez les cases XP d'un niveau (10 au niveau I, 20 au niveau II), vous passez immédiatement au niveau supérieur et profitez des nouveaux pouvoirs. Le rythme pour monter de niveau est donc plus rapide qu'en mode Aventure.

Remarque : les pouvoirs de niveau III de Nicolède et Hébus s'appliquent au mode Libre. Ils peuvent donc l'utiliser deux fois sur le plateau dans ce mode.

BUT DU JEU EN MODE LIBRE

Être le Héros avec le plus de points d'expérience (XP) à la fin de la partie à condition qu'un Héros ait réussi à trouver la sortie avant le nombre de tours imposés par le plateau.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Tout comme lors du Tutoriel, chaque Héros va jouer ses 4 phases de jeu. C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

Rappel : 4 phases à réaliser à votre tour de jeu (voir détail p.4-5)

Phase 1

Indiquer sa Case de Passage



Phase 2

Lancer les dés et créer une Forme d'Exploration



Phase 3

Dessiner son Exploration



Phase 4

Cocher une case Tour





Mode Libre

DÉROULEMENT

Les règles sont les mêmes que pour le Tutoriel et le mode Aventure, à **quelques exceptions** :

Cartes Événement

Lorsque vous explorez une case Événement, le Héros suivant dans le tour de jeu, cherche et pioche la première carte Événement ayant le symbole du biome exploré. Il lit ce qui se trouve dans la partie supérieure (fond clair) et attend que vous fassiez votre choix avant de vous en lire la conséquence.

À la fin du tour, défaussez la carte Événement, elle ne sera plus utilisée lors de ce plateau.

Les cartes Aventure ne sont pas utilisées en mode libre.

KO

Si vous barrez votre dernier cœur, vous êtes KO. Finissez votre tour normalement.

Tant que vous êtes KO, vous ne pouvez plus jouer durant cette partie.

Si vous êtes KO et que vous avez une potion de soin vous pouvez la boire à votre tour de jeu pour regagner 1 cœur et revenir en jeu.

Sinon, vous restez KO et vous avez perdu la partie.

Fin de plateau

Si vous **n'êtes pas sortis** du plateau avant la fin des tours imposés, la partie est perdue pour tous les Héros !

Recommencez ou essayez un nouveau plateau.

Comme pour la fin du Tutoriel 2 (p.5), **dès qu'un Héros explore une case de sortie** (ou ouvre la Grille d'une sortie), il gagne les **XP bonus** et cela met immédiatement **fin à la partie**.

Fin de Partie

Chaque Héros ajoute à ses XP actuels les XP gagnés grâce aux :

- Blessures : XP dans le dernier cœur barré
- Dragons d'Or : 2 DO = 1 XP
- Potions de soin : 1 potion = 3 XP
- Orbes du P'tit Magot : 1 orbe = 5 XP

Le Héros avec le plus grand total d'XP gagne la partie !

CRÉDITS / REMERCIEMENTS / ETC.

Remerciements

Merci à toutes celles et ceux qui ont participé à cette aventure éditoriale.

Une private joke pour Ericka et Piero, sans qui Lanfeust ne ferait pas partie de l'histoire.

Un énorme câlin aux auteurs, Nathalie et Rémi Saunier, pour leur gentillesse, leur abnégation et leur patience. Ils veulent aussi remercier les amis de "Tas de beaux jeux" et du Cajo, les fans de la BD rencontrés lors de festival pour leur enthousiasme qui est aussi un moteur pour eux.

Aux créateurs, Christophe Arleston et Didier Tarquin, de l'univers de Lanfeust de Troy, qui ont su nous faire confiance et c'est tout à leur honneur d'avoir cru en nous pour créer ce jeu.

Les hommes et les femmes de l'ombre, dont le nom n'apparaît jamais et sans qui rien ne serait possible. Des heures de souffrances et de larmes... Non, de plaisir et de rires partagés avec eux pour donner le meilleur.

Nous leur rendons hommage dans les crédits où leurs noms apparaîtront enfin.

Mais surtout un grand merci à vous lecteurs et lectrices de règles, joueurs et joueuses de jeux de société, d'avoir lu jusqu'ici et transmis le plaisir, on l'espère, de jouer cette aventure Hors Série de **Lanfeust de Troy, Chapitre premier : Evilhène**.

Amusez-vous bien !

Crédits

Auteurs du jeu : Nathalie et Rémi Saunier

Créateur et illustrateur de Lanfeust de Troy : Christophe Arleston et Didier Tarquin

Graphiste du jeu : Guillaume Tavernier

Infographiste : Nicolas Devaux

Mise en page : L'autre Page

Relecteur : Le Puzzle

Éditeurs : Christophe Fievet, Mireille Joffre et Miguel Wetter








AIDE DE JEU

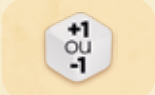



4 phases à réaliser à votre tour de jeu (voir p.4-5)

Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4
Indiquer sa Case de Passage	Lancer les dés et créer une Forme d'Exploration	Dessiner son Exploration	Cocher une case Tour

Capacités niveau I (p.II)

-  **FORCE** : Elle permet d'ouvrir des Portes, Grilles, Coffres et combattre.
-  **CROCHETAGE** : Elle permet de crocheter des serrures de Portes, Grilles ou Coffres.
-  **ÉPÉES** : Elle permet à Lanfeust d'affronter certains ennemis.
-  **EAU** : Elle permet à Cixi d'affronter certains ennemis en manipulant l'eau.
-  **FEU** : Elle permet d'ouvrir des Grilles et de combattre certains ennemis.

Capacités niveau II (p.II)

-  **Lanfeust** : Une seule fois durant son tour, donne la possibilité de modifier la valeur d'un dé de +1 ou -1.
-  **Cixi** : Permet de retirer un dé du dessin de son Exploration.
-  **Hébus** : Donne la possibilité de relancer une quatrième fois les dés à chacun de ses tours.
-  **Nicolède** : Permet de modifier l'orientation de la Rose des Vents d'un quart de tour à droite ou à gauche.

Cases spéciales (p.6-7)

-  Piocher une carte Combat du biome correspondant.
-  Piochez une carte Coffre
-  Piochez une carte Grille ou Porte. Si l'ouverture d'une Grille ou d'une Porte donne accès à un Coffre ouvert par un autre Héros, vous partagez les DO.
-  Le Héros à votre gauche pioche une carte Événement et lit le paragraphe d'introduction ainsi que les choix potentiels.
-  Rendez-vous au chapitre correspondant dans le livret d'aventure et suivez les instructions (p.13)

Cases obstacles (p.I3)



Les cases obstacles ne peuvent être explorées que grâce au pouvoir spécial d'un Héros.

Biomes (p.I3)



Les zones sont identifiées par différents biomes avec chacune leur gains d'XP.

Icônes

-  Dépenser 1 potion pour récupérer 1 cœur (p.14)
-  Briser 1 orbe pour remonter le temps et recommencer votre tour (p.14)
-  Effectuer un lancer supplémentaire (p.14)
-  Ajouter 4 à la somme de vos dés (p.14)
-  Utiliser ce temps supplémentaire si les cases Tour du plateau ont toutes été cochées (p.14)
-  Perdez 1 cœur
-  Perdez 2 cœurs
-  Perdez 3 cœurs
-  Récupérez 1 cœur
-  Gagnez 3 XP
-  Perdez 2 XP
-  Dé à la couleur du Héros (p.12)
-  Dé à la couleur du Héros pair ou impair (p.12)
-  PAIR
-  IMPAIR
-  Remélangez cette carte après utilisation (p.14)

Mode Aventure - Fin de Plateau (p.15)

- Ajoutez les **XP de vos blessures** (dernier cœur barré)
- **Reportez-le dans la case XP** de départ sur votre fiche
- Tous les Héros **récupèrent deux cœurs**.

Mode Aventure - Fin d'Aventure (p.15)

Chaque Héros ajoute à ses XP actuels :

- **Blessures** : XP dans le dernier cœur barré
- **Dragons d'Or** : 2 DO = 1 XP
- **Potions de soin** : 1 potion = 3 XP
- **Orbes du P'tit Magot** : 1 orbe = 5 XP