

LES PLANS
DU
MONDE
INCONNU

Dans le monde de Trassent, le seigneur des ténèbres vient de mourir. Alors que les humains et les dieux se réjouissaient de cet événement, les régions se mirent à bouger et commencèrent à perdre leur splendeur.

Les dieux eurent une longue conversation, qui dura plusieurs décennies. Et ils arrivèrent à une conclusion : sans le seigneur des ténèbres, l'équilibre qui maintenait le monde dans une certaine stabilité s'écroulait.

Il fallait donc trouver un nouveau seigneur pour éviter la destruction. Seulement, même les maîtres des régions, de puissantes créatures vouant une haine féroce aux humains, ne pouvaient prétendre à ce titre.

Un tournoi fut donc proclamé pour désigner le prochain seigneur. Et c'est à vous de jouer pour les aider.

Le but du jeu

Pour remporter la victoire, il faut récupérer les 9 gemmes détenues par les maîtres de chaque région. Chaque joueur possède une couleur de gemme spécifique donc si vous n'avez pas les 9 gemmes de même couleur, la partie continue.

Les joueurs

Au début de la partie, chaque joueur reçoit son pion, sa fiche de statistique et 250 G (G=Gold, la monnaie utilisée).

Le plateau de jeu

Les joueurs commencent au départ de la première zone. Le plateau est composé de 9 régions.

Débuter la partie

Pour décider qui commence, les joueurs lancent un dé à 20 faces : celui qui fait le plus grand score débute, puis on tourne dans le sens horaire (sens des aiguilles d'une montre, de droite à gauche).

Les déplacements

Pour effectuer un déplacement, le joueur doit lancer un dé à 4 faces

Les cases

Voici les effets de chaque case :

- Case Départ : Lorsque vous passez sur cette case, gagnez la somme indiquée sur la case (cela ne fonctionne pas au début de la partie).
- Case Auberge : Vous pouvez payer le montant indiqué sur la case pour restaurer et ressusciter tout votre équipe.
- Case Alliés : Retournez une carte Alliés, vous pouvez recruter celui-ci en payant le coût indiqué sur la carte.
- Case Chance : Faîtes tourner la roue et appliquez l'effet.
- Case Combat : Vous êtes obligé de vous battre. Retournez une carte Combat pour voir qui vous affrontez.
- Case Équipement : Retournez une carte Équipement. Vous pouvez payer le coût pour l'acheter et l'équiper à un membre de votre équipe.
- Case Passage : Vous pouvez payer le prix de passage pour changer de région (vous ne pourrez aller qu'en haut, en bas, à gauche ou à droite de la région où vous êtes).
- Case Objet : Retournez une carte Objet. Vous pouvez l'acheter en payant le coût indiqué.
- Case Boss : Vous choisissez si vous voulez affronter le Boss. Si non, il ne se passe rien.
- Case Pique-Pocket : Choisissez un autre joueur. Vous et le joueur désigné placez une mise et lancez chacun un dé à 20 faces. Celui ayant fait le plus grand nombre remporte les mises (tout est autorisé pour la mise, sauf les niveaux et les statistiques).
- Case LV up : Augmentez votre niveau de 1.

Les combats

Les combats se passent au tour par tour.

Statistiques :

- **Vie** : L'énergie vitale, si elle tombe à zéro, on est considéré comme mort
- **Attaque** : puissance physique
- **Défense** : Résistance physique
Lors des attaques physiques, on fait l'opération :
Dégât = Attaque - Défense de l'ennemi.
- **Magie** : La réserve de mana, elle diminue lorsqu'on lance un Sort de son coût d'activation.
- **Mental** : Puissance magique
Lors des attaques magiques, on fait l'opération :
Dégât = Dégât du Sort + Mental - Mental de l'ennemi.
- **Agilité** : Vitesse, l'ordre d'action des combats est donné avec cette statistique : ordre décroissant d'Agilité (du plus grand au plus petit).
- **Esquive** : Chance de ne pas se faire toucher par une attaque. Avant d'infliger des Dégât, après avoir donné l'ordre d'attaque du tour, lancez les dés 10 faces (unité et dizaine) si le résultat est compris dans l'esquive de l'un des combattants, celui-ci ne recevra pas de Dégât pendant ce tour.

Résultat du combat

Si vous gagnez : récupérez la récompense de victoire indiqué sur la carte.

Si vous perdez : votre équipe ressuscite et vous êtes envoyés sur la case Départ de la région où vous vous trouvez. Vous ne recevez pas d'argent et vous perdez la moitié de votre argent.

En cas de victoire contre un boss, en plus de la gemme, la récompense au hasard sera désignée avec la roulette :

- Quatre : chaque récompense sera à un côté de la roulette (gauche, droite, haut et bas).
- Trois : chaque récompense sera désigné par une des trois lumières de chaque côté (1,2,3 pour chacun d'entre eux).
- Deux : gauche et droite = récompense 1 ; haut et bas = récompense2.

Cas spécial

Si deux joueurs se retrouvent sur la même case, ils peuvent

soit :

- Ne rien faire
- Effectuer des ventes, échanges d'objets et équipements
- S'affronter, et à ce moment-là, le perdant reste sur la case et le gagnant prend la moitié de l'argent du perdant.

Les équipements

Quatre catégories générales existent :

- Arme
- Armure
- Bouclier
- Casque

Chaque membre d'équipe ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque catégorie. Si vous changez un équipement d'un membre de l'équipe, vous revendez l'ancien équipement qui retourne sous sa pile.

Les objets

Trois catégories existent :

- Les normaux, on ne peut les utiliser qu'une seule fois, et ensuite elle retourne sous sa pile.
- Les accessoires, ce sont des compléments à équiper. Chaque membre de l'équipe ne peut-être équipé que d'un accessoire. Si vous le remplacez, revendez l'ancien.
- Les permanents, ils restent dans l'inventaire et peuvent-être utilisés plusieurs fois.

La revente

Lorsque vous tombez sur une case Objet ou Équipement, vous pouvez revendre des objets ou équipements de votre inventaire (plus les autres moyens indiqués ci-dessus. Les trésors des boss sont une exception, ils retournent chez celui-ci et seuls ceux avec « Peut-être revendu... » vous offre de l'argent).

Les prix de reventes seront alors de la moitié du coût d'achat (en cas de coût impair, revente = $(\text{coût} + 1)/2$).

Les effets négatifs

Dans certaines occasions, des sorts ou autres auront des effets

dits négatifs :

- Brûlure : Chaque tour, celui touché perdra 20 Vie. Tant qu'il est touché par cet effet, il perd 20 Attaque.
- Confusion : Disparaît à la fin du combat, un tour sur deux celui touché perdra 40 Vie
- Poison : Chaque tour, celui touché perd 10 Vie.
- Gel : Pendant 2 tours, durant le combat, celui qui est atteint de cet effet ne peut rien faire.
- Aveuglement : Disparaît à la fin du combat, avant son attaque, lancez deux dés 6 faces. Si le résultat est différent de 7, l'attaque est ratée.

Les quêtes

Elles peuvent-être utiles durant votre périple. Réussissez l'énoncé de la quête pour remporter son verso (dos de la carte).

La partie peut commencer,
à vous de jouer.
Développez votre stratégie,
choisissez comment vous démarquer
et gagner la partie !