



BOKEN

— 冒險 JRPG —

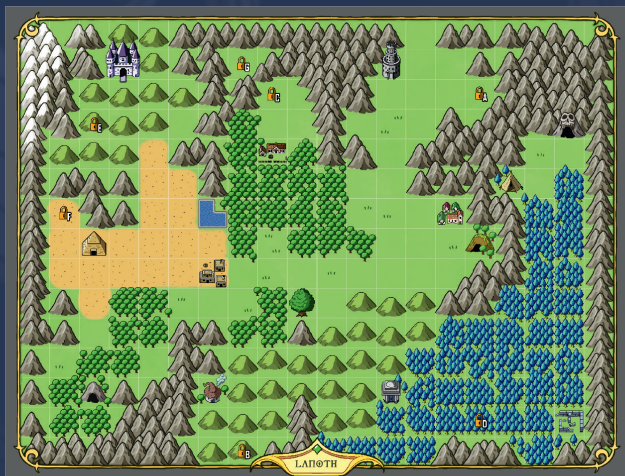
Livret de règles

SOMMAIRE

◇ MATÉRIEL	3
◇ INTRODUCTION	5
◇ DEROULEMENT D'UNE PARTIE	5
◇ TERMINOLOGIE	6
◇ ORGANISEUR DE CARTES.....	7
◇ RANGEMENT AMOVIBLE	7
◇ MISE EN PLACE.....	8
◇ FICHES HEROS	10
◇ FONCTIONNEMENT DES FICHES HÉROS	11
◇ CARTE ACOLYTE.....	12
◇ DÉPLACEMENT	13
◇ MAPPEMONDE.....	15
◇ MINI-MAPS PACIFIQUES.....	17
◇ MINI-MAPS HOSTILES (DONJONS).....	20
◇ CARTES LIEU DESCRIPTIVES.....	21
◇ QUÊTES.....	21
◇ ITEMS	22
◇ TALENTS.....	24
◇ CAPACITÉS	26
◇ ALLIÉS	27
◇ Lv Up	27
◇ ACTIONS LIBRES	29
◇ COMBAT	29
◇ PIÈGES ET ÉNIGMES	35
◇ KO ET GAME OVER	35
◇ SOUS-BOSS ET BOSS.....	36
◇ SCORE	38
◇ SAUVEGARDE.....	38
◇ MODE SOLO PUR	40
◇ PRISE DE NOTES DANS BÔKEN	41
◇ VARIANTES	41
◇ CLASSEMENT DE LANOTH.....	43
◇ REMERCIEMENTS	44
◇ SCÉNARIO.....	47

MATÉRIEL

Plateau de jeu (Mappemonde)
aimanté



Fiches Héros aimantées
avec 15 jetons aimants X2



Jetons « Groupe »
X2



Organiseur de cartes
amovible



Rangement amovible



Présentoir des cartes rencontre



Cartes
« Cache-Rencontre » X2



Carte transparente
« Ennemi vaincu »



1 Dé de déplacement
+ 1 dé de Monture



Dés de combat X2



Dés à points X2 (D6)



Aimants pour « mini-maps »
et Marqueurs X10



Grandes cartes « Rencontre » X22



Petites cartes « Item » X110



Cartes « Game Over » X15



Cartes « Quête » X83



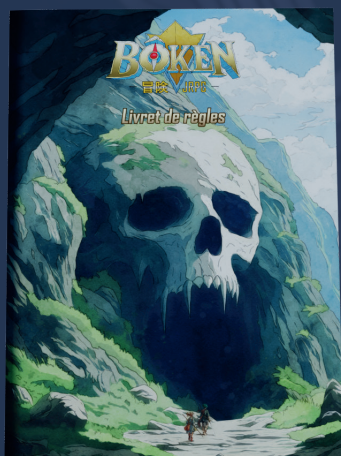
Cartes « Talent » X31



Grandes cartes « Lieu » X19



Ce livret de règles



Carte « Acolyte » X1



Cartes « Exploration » X10



Sleeves



CONCERNANT LE MATÉRIEL

Les visuels du matériel figurant dans ce livret sont basés sur un prototype 3D. Le produit final que vous possédez peut donc présenter quelques différences mineures.

INTRODUCTION

Bôken a pour vocation de faire revivre l'expérience des JRPG (Japanese Role Playing Game) sur console des années 80-90, dans un jeu de plateau. C'est un jeu d'aventure coopératif ou solo pour 1 à 2 joueurs qui devront s'entraider pour gagner contre le jeu. Il retranscrit fidèlement les mécanismes des JRPG sur

console tout en tenant compte des enjeux ludiques d'un jeu de plateau. Chaque joueur incarne un héros. Si vous jouez en solo, vous pourrez jouer un seul héros ou jouer seul les deux héros comme lors d'une partie à deux joueurs.



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Pour débiter cette passionnante aventure d'une durée moyenne de 15 à 30 heures, vous devrez choisir votre ou vos héros. Vous explorerez librement le royaume de Lanoth en déplaçant le « jeton groupe » sur la mappemonde ou les mini-maps à l'aide des cartes « exploration ». À la fin de votre déplacement, un combat se déclenchera si vous vous trouvez sur une case terrain (de la mappemonde). Une fois le combat remporté grâce à votre stratégie et un soupçon de chance, vous obtiendrez des récompenses, dont des points d'expérience qui amélioreront la puissance de vos héros. Cette progression vous aidera à affronter des monstres toujours plus redoutables afin de poursuivre vos quêtes.

En revanche, si vous vous trouvez sur une case « lieu » de la mappemonde, vous pourrez dévoiler la carte lieu correspondante et poursuivre votre déplacement sur une mini-map pour explorer ce lieu. Ces mini-maps peuvent représenter des lieux pacifiques, tels que des villes ou des villages, ou des lieux hostiles, comme des donjons.

Dans les lieux pacifiques, vous pourrez interagir avec des PNJ (personnages non joueurs) en vous arrêtant sur une case adjacente. Vous pourrez alors piocher une carte quête, indiquée au-dessus de l'illustration du PNJ, pour découvrir ce que ce personnage a à vous révéler.

Vous aurez également la possibilité de visiter des boutiques pour acquérir des objets précieux, vous reposer à l'auberge, consulter un guérisseur, etc. Les quêtes que vous recevrez dévoileront progressivement votre destinée et vous fixeront des objectifs à court ou moyen terme, jusqu'à la révélation de votre objectif ultime. Une fois cette quête ultime achevée, le jeu vous annoncera votre victoire.

Dans Bôken, il est possible d'interrompre une partie à tout moment, hors des combats. Le jeu a été conçu pour être facilement interrompu (sauvegardé), rangé et repris. Vous pourrez ainsi choisir des sessions de jeu courtes ou prolongées, selon vos envies.

Le jeu regorge de surprises que vous découvrirez au fur et à mesure de votre aventure. Une fois votre objectif principal accompli, vous pourrez choisir de recommencer, en jouant en solo si vous aviez opté pour deux héros précédemment, ou bien tenter d'améliorer votre score final.

En effet, ce score dépendra du nombre de fois où vous aurez subi une défaite, généralement à la suite d'un combat (game over), ainsi que de votre niveau lorsque vous affronterez les boss et sous-boss.

TERMINOLOGIE

Voici quelques termes que vous rencontrerez dans le jeu et dans ce livret. Certains sont empruntés à l'anglais, en référence directe aux jeux de rôle japonais, dans lesquels ces expressions sont également courantes.

- ♦ **PNJ** : Les PNJ sont des personnages non joueurs. Lorsque vous explorerez le monde de Lanoth, vous rencontrerez des personnages ou d'autres créatures avec lesquels vous pourrez interagir.
- ♦ **HP** : Signifie « Hit Points », qui sont les points de vie.
- ♦ **MP** : Signifie « Magic Points », qui sont les points de magie ou mana.
- ♦ **XP** : Signifie « Experience Points », qui sont, comme vous l'avez deviné, les points d'expérience.
- ♦ **LV** : Signifie « Level », qui est le niveau de votre héros.
- ♦ **SP** : Signifie « Stamina Points » soit les points d'endurance de votre héros.
- ♦ **G** : Signifie « Gelos », qui est la monnaie dans le royaume de Lanoth.
- ♦ **DP** : Signifie « Difficulty Points », qui sont les points de difficulté.
- ♦ **D6** : Signifie un dé classique à 6 faces numérotées de 1 à 6.
- ♦ **DÉGÂTS DIRECTS** : Les dégâts directs sont des dégâts qui ne peuvent être réduits par aucun moyen (armure, talent ou autre).
- ♦ **DÉFAUSSER UNE CARTE** : Défausser une carte signifie que vous devez la placer dans la pile de défausse (dans la boîte à compartiments des cartes).
- ♦ **RANGER UNE CARTE** : Lorsque vous devez « ranger une carte », placez-la dans son compartiment de l'organiseur de cartes, en respectant l'ordre numérique des cartes.



ATTENTION !

Ce jeu étant scénarisé, il est fortement recommandé de ne pas regarder le recto des cartes (Objet, Lieux, Talents, Rencontres) tant que le jeu ne vous y invite pas. En ce qui concerne les cartes « Quêtes », tant les rectos que les versos renferment des informations qui ne doivent être révélées qu'au moment opportun. Conservez donc la carte « Cache quête » sur le dessus de ce paquet.

REGLE D'OR

En cas de divergence entre le texte d'une carte et les règles de ce livret, c'est toujours le texte de la carte qui prévaut sur les règles. Par exemple, normalement, vous ne pouvez pas attaquer pendant le tour des ennemis. Cependant, si une carte objet stipule « défaussez cette carte lorsqu'un ennemi vous attaque pour... », vous êtes autorisé à le faire.

ORGANISEUR DE CARTES

Les cartes **Talent**, **Item**, **Quête** et **Game Over**, doivent être placées dans l'organiseur de cartes dans leurs compartiments respectifs (**n'hésitez pas à les protéger avec les sleeves offerts avec le jeu !**). Ainsi, pour le rangement et l'installation, il vous suffit de sortir ou de ranger l'organiseur de cartes en bloc.

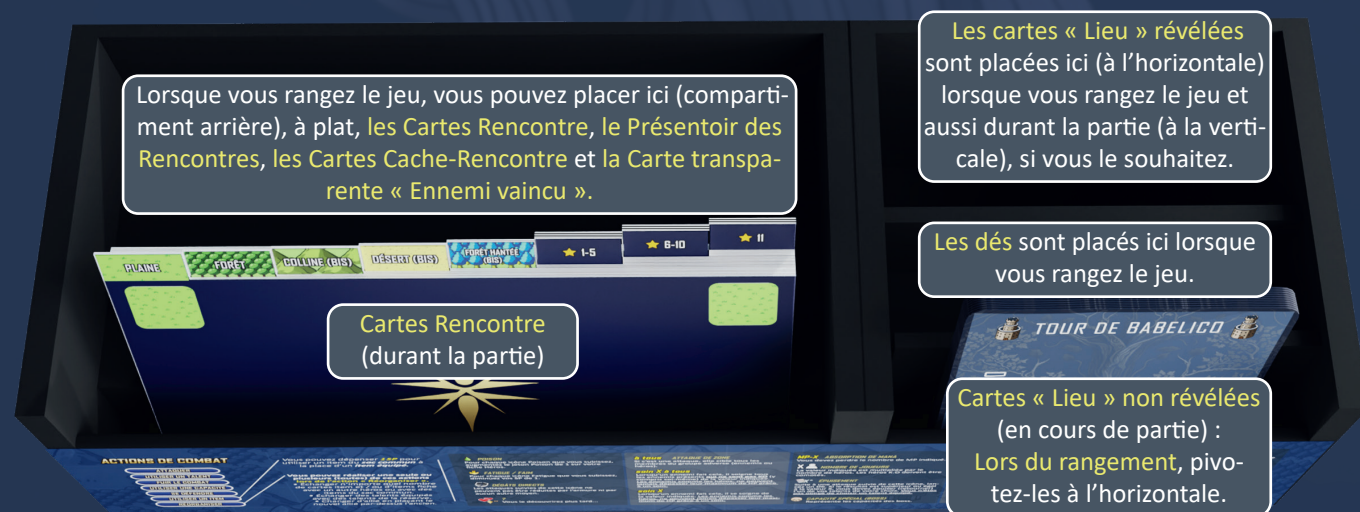
Cet organiseur de cartes est volontairement conçu plus large que nécessaire pour permettre de protéger les cartes avec des pochettes (sleeves) et de supporter des extensions à venir.

Les cartes **Quête** et **Item** ne doivent **pas être mélangées**, car elles sont numérotées. Elles doivent être rangées dans l'ordre croissant, en commençant par le plus petit numéro (devant). En ce qui concerne les cartes Talent, elles ne sont pas numérotées, mais elles ont été rangées dans un ordre spécifique. Vous pouvez choisir de les mélanger ou de les laisser telles quelles pour une première partie.



RANGEMENT AMOVIBLE


Les compartiments avant de cette boîte permettent de présenter les cartes « Rencontre » et « Lieu » de manière à ce qu'elles restent accessibles pendant la partie, comme illustré sur cette image. Les compartiments arrière servent, quant à eux, à ranger les éléments en fin de partie.



MISE EN PLACE

Une partie de Bôken peut se jouer en solo ou à deux joueurs en coopération. En coopération, vous unirez vos forces pour gagner contre le jeu. Si vous jouez en solo, il est possible de jouer les deux héros comme lors d'une partie à 2 joueurs. Cependant, si vous jouez en solo avec un seul héros (solo pur), la mise en place sera légèrement différente de celle décrite ici. Cette mise en place spécifique sera expliquée à la fin de ce livret.

Bôken a été conçu pour être mis en place très facilement et rapidement. Il vous suffit de sortir le matériel de la boîte et de le placer sur une table. Lors d'une première partie avec deux héros, placez les éléments comme sur la figure **A**.

- 1 Placez les **fiches héros** devant le/les joueurs qui les contrôleront (1 par joueur ou 2 en solo). Dans le jeu de base Bôken, il existe deux types de héros : les héros A et B. Leur type est mentionné sur leur fiche respective à côté du portrait de chaque héros. Les héros A sont de type **guerrier**, tandis que les héros B sont de type **mage**.
- 2 ^{2 BIS} Prenez toutes les cartes « **item de départ** » et « **talent de départ** ». Donnez toutes les cartes « **talent de départ : A** » au « **héros A** » et les « **talent de départ : B** » au « **héros B** ». Faites de même pour les cartes « **item de départ** ». Vous pouvez ensuite mélanger les cartes talent restantes (mais ce n'est pas obligatoire), puis les replacer dans l'organisateur de cartes. Veillez cependant à ne pas mélanger les cartes item.
- 3 Chaque joueur reçoit un **dé de combat**  et un **D6** .
- 4 Placez la **mappemonde** (le jeton groupe sera placé sur un emplacement précis de la mappemonde lorsque vous aurez lu le texte d'introduction du scénario à la fin de ce livret).
- 5 Placez ici l'**organiseur de cartes amovible**.
- 6 Placez ici la **boîte de rangement amovible** contenant les cartes « **Rencontre** » et « **Lieu** » en **mode présentoir**.
- 7 ^{7 BIS} Placez ici le **présentoir des cartes rencontre**, avec dessus les **jetons de combat A et B**, et placez à côté les cartes « **cache-rencontre** » et « **ennemi vaincu** ».
- 8 Prenez la carte « **Acolyte** », face « **Mode Normal** », et placez-la à un endroit visible par tous les joueurs.
- 9 Mélangez les **10 cartes «Exploration»** et placez le paquet (face cachée) à un emplacement accessible à tous les joueurs ou sur le plateau principal.

Enfin, choisissez librement un nom pour votre/vos héros que vous pouvez noter dans un carnet.



Les emplacements grisés représentent des espaces que vous devez garder disponibles pour des éléments que vous pourrez acquérir ou déplacer la suite. Voici leurs utilités :



10 Empilez ici les cartes « quête » que vous recevrez au cours de votre aventure.

12 Empilez ici les cartes « item » du sac commun que vous recevrez au cours de votre aventure.


14 Empilez ici les cartes « Lieu » déjà révélées, ou placez-les dans le compartiment arrière droit de la **boîte de rangement amovible** (6).

11 Empilez ici les cartes « capacité de groupe » que vous acquerrez au cours de votre aventure.

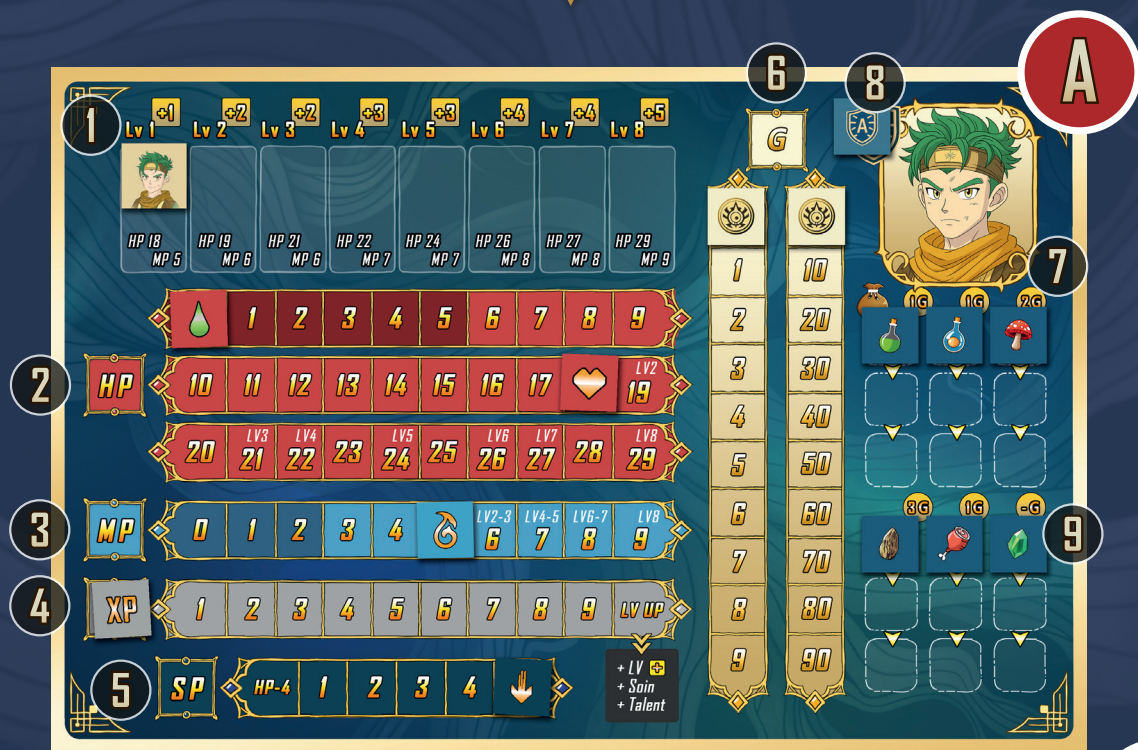
13 Placez ici les cartes « capacité individuelle » que vous recevrez au cours de votre aventure.

15 Empilez ici les cartes « talent » de la réserve.

FICHES HEROS

Lors de votre première partie, disposez les jetons de vos fiches héros conformément à la figure  (pour les HP et les MP, il existe des différences entre les héros A et B). Ensuite, lorsque vous interrompez votre partie, vous pourrez ranger la fiche en préservant l'état de votre héros grâce au système des jetons aimantés.

- 1 BARRE DE LV** (niveau) : Ces cases représentent **le niveau actuel de votre héros** et indiquent la **valeur maximale de HP et MP** que vous pouvez posséder à ce niveau. Au début de votre aventure, le jeton LV doit être placé sur la **première case (LV1)**.
- 2 BARRE DES HP** (points de vie) : Cette barre **représente les HP de votre héros**. Lorsque le jeton cœur  arrive sur la **même case que le jeton poison** , **vous héros est KO**. Le jeton HP ne peut **jamais descendre en dessous du jeton poison**. S'il atteint ou devrait dépasser ce jeton, superposez les deux jetons l'un sur l'autre.
Au début de votre aventure, le jeton cœur  doit être positionné sur la case correspondant au **maximum de points de vie** relatif au niveau du héros. Cette valeur est de **18** au niveau 1 pour le **héros A** et de **14** pour le **héros B**. Le jeton poison, quant à lui, doit être placé **sur la case 0** de la barre des HP. **Les HP ne peuvent jamais aller en dessous de 0**.
- 3 BARRE DES MP** (points de magie) : Cette barre **représente les MP de votre héros**. Ces MP pourront être **dépensés pour utiliser de la magie** (talents) ou d'autres techniques. Au début de votre aventure, le jeton MP doit être positionné sur la case correspondant au **maximum de MP** relatif au niveau du héros. Cette valeur est de **5** au niveau 1 pour le héros A et de **7** pour le héros B.
- 4 BARRE DES XP** (points d'expérience) : Cette barre représente **les points d'expérience que vous allez acquérir** au fur et à mesure de l'aventure. Lorsque cette barre atteint la case « LV UP », votre héros passera au niveau supérieur. Au début de votre aventure, le jeton XP doit être positionné sur **la case « XP » (avant la case 1)**.
- 5 BARRE DE SP** : Cette barre indique **l'endurance (état de fatigue) de votre héros**. Lorsque le jeton fatigue arrive sur la case 0 «HP-4», votre héros **subit immédiatement 4 dégâts directs** (non réductibles). Au début de votre aventure, le jeton SP doit être **positionné sur la case 5**.
- 6 BARRES DES G** (monnaie) : Les barres des G **représentent les Gelos (monnaie du jeu)** en votre possession. La barre de gauche représente les unités et la barre de droite les dizaines. Par exemple, si vous possédez 24G, placez le jeton de gauche sur 4 et celui de droite sur 20. Au début de votre aventure, les deux jetons doivent être **positionnés sur les cases 0**.
Le maximum de G qu'un héros peut posséder est de 99 G.
- 7 PRIX DES ITEMS FICHE** : Le cercle jaune au-dessus de chaque item (objet) avec une valeur numérique suivie de « G » **indique le prix de l'item** en question.
- 8 HÉROS A ET B** : Le A ou le B dans l'icône bouclier **vous indique si ce héros est de type A ou B (Guerrier ou Mage)**.



9 JETONS ITEMS FICHES : Ces jetons **représentent les «items basiques» que vous pouvez posséder**. En début de partie, placez tous ces jetons sur leur première case respective en partant du haut (la case représentant la même icône). Lorsque ces jetons sont sur la première case, cela signifie que **vous ne possédez pas encore cet item**. Lorsque vous obtenez un item « fiche », déplacez le jeton **d'un cran vers le bas**. De même, lorsque vous dépensez (utilisez) un item, remontez ce jeton item **d'un cran vers le haut**. Vous ne pouvez posséder que **deux items de chaque type à la fois**. Dans l'exemple ci-contre (figure **B**), ce héros possède 1 «Potion de soin» et 2 «Champi flash». Il ne possède **aucun autre item fiche**.



FONCTIONNEMENT DES FICHES HÉROS

Au cours de l'aventure, vos héros gagneront des niveaux (LV), et leurs points de vie ainsi que d'autres stats évolueront en fonction des dégâts reçus ou d'autres événements.

Chaque stat (LV, HP, MP, XP, etc.) possède sa propre barre graduée, accompagnée d'un jeton aimanté. La position du jeton sur la barre indique la valeur actuelle de la stat.

Lorsque l'une des stats change, il suffit de déplacer le jeton pour indiquer la nouvelle valeur.

Par exemple : Si le héros A a 18 points de vie (HP) et subit 3 dégâts, vous déplacez le jeton HP vers la gauche pour indiquer 15 points de vie.




HP ET MP MAX


Le niveau de votre héros détermine le maximum de HP (points de vie) et de MP (points de magie) qu'il peut avoir. Par exemple, au niveau 1, le héros A a un maximum de 18 HP et 5 MP.



Les héros ne peuvent jamais dépasser la limite de leurs HP et MP fixée par leur niveau.

Ainsi, si le héros A tombe à 15 HP à cause de blessures et reçoit 10 points de soin, il récupérera des points de vie jusqu'à atteindre sa limite maximale de 18 HP.


JETON POISON

Le jeton poison  est placé sur la case 0 de la barre des HP au début de la partie, représentant le minimum de points de vie qu'un héros peut avoir. Si le jeton HP du héros atteint la même case que le jeton poison, le héros est considéré comme KO.




Lorsqu'un héros est empoisonné, vous devez déplacer le jeton poison en augmentant sa valeur du nombre de points de poison  reçus.

Par exemple, si le jeton poison est sur la case 0 et que le héros reçoit 2 points de poison  , déplacez le jeton poison sur la case 2 HP. Le héros sera alors KO si ses HP tombent à 2 ou moins.

SP

Les SP (Stamina Points) représentent les points d'endurance de vos héros. Lorsque vous subissez de la fatigue , vos SP diminuent.

Si vos SP atteignent 0, vous subissez immédiatement 4 dégâts directs, soit -4 HP. De plus, si les SP d'un héros sont déjà à 0, **chaque nouvelle fatigue infligera également 4 dégâts directs supplémentaires.**

Exemple : Le héros A a **2 SP** restants et reçoit **3** points de fatigue   . Il dépense **2 SP**, ce qui le ramène à **0 SP**, et subit donc **4 dégâts directs**. Il reste **1** point de fatigue à appliquer ; comme ses SP sont déjà à **0**, il subit à nouveau **4 dégâts directs**, pour un total de **8 dégâts**.

Autre exemple : Le héros B est déjà à **0 SP** et reçoit **3** points de fatigue, il subit donc **4 x 3 = 12 dégâts directs**.

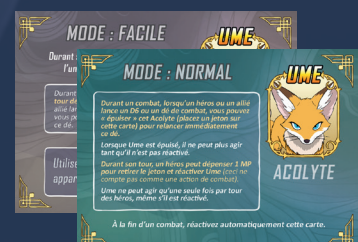
BONUS DE NIVEAU

Au-dessus de chaque case de la barre de LV, se trouve un petit carré jaune avec une valeur numérique inscrite dedans. Ces valeurs sont vos bonus de niveau. Elles servent principalement à améliorer vos attaques en combat. Nous verrons cela plus en détail dans le chapitre concernant les combats, mais en résumé, vous pourrez ajouter ce bonus à certaines attaques.

Attention cependant, ce bonus est parfois égal à votre niveau, mais peut aussi être différent. Par exemple, au **LV1**, vous avez un bonus de niveau de **1**, au **LV2** de **2**, mais au **LV3**, le bonus reste à **2**, comme indiqué sur les fiches héros !

CARTE ACOLYTE

Vous recevez la carte Acolyte au début de la partie. Cette carte possède deux faces, selon le mode de jeu que vous souhaitez utiliser. Il est conseillé de la placer sur la face **«Mode Normal»**. Si vous préférez jouer en mode **Facile** ou **Difficile**, reportez-vous au chapitre sur les variantes à la page 42 de ce livret.




Nous verrons cela plus en détail dans le chapitre dédié au combat, mais en résumé, l'Acolyte peut effectuer l'effet indiqué sur sa carte pendant le tour des héros, lors des combats.

Au cours de votre aventure dans Bôken, vous pourrez rencontrer d'autres alliés. Toutefois, notez que l'Acolyte n'est **pas considéré comme un allié**, et n'est donc **pas concerné** par les règles qui leur sont associées.

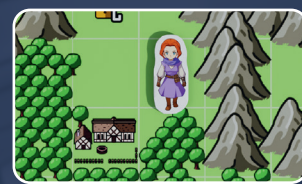
Enfin, l'Acolyte ne possède pas de points de vie (HP) et ne peut donc **pas être blessé par les ennemis**.

DÉPLACEMENT

JETONS GROUPE

Pour explorer le monde de Lanoth, vous déplacerez « **un jeton groupe** »  sur les différentes maps (mappemonde et mini-maps). Même si vous jouez à deux joueurs, **un seul jeton sera utilisé pour les déplacements**. Ce jeton représente donc **l'ensemble du groupe**, qui se déplace de manière solidaire. Le jeton choisi pour le déplacement **incarne le héros en première ligne**. Nous aborderons cette notion plus en détail par la suite, mais en résumé, le héros en première ligne a davantage de chances d'être pris pour cible lors des combats.

En dehors des combats, vous pouvez changer de jeton groupe à tout moment.



Dans cet exemple, le héros B est choisi pour représenter le groupe. Le héros B se trouve donc en première ligne et est plus exposé aux attaques ennemies.

CARTES EXPLORATION

Pour déplacer votre jeton groupe, vous devrez piocher des cartes Exploration.

*Il existe également une variante dans laquelle vous pouvez utiliser des dés à la place des cartes pour vous déplacer. Cette variante est expliquée à la **page 42** de ce livret.*

Les cartes Exploration vous indiquent les points de déplacement disponibles, selon que vous soyez sur :

- **une map hostile (mappemonde ou donjons),**
- **une mini-map pacifique (villes, villages...).**

Elles précisent également **les points de déplacement disponibles si vous utilisez une monture** (cheval ou autre). Enfin, elles permettent aussi de déterminer **les ennemis générés lors d'un combat** et d'indiquer quel groupe aura **l'initiative** (héros ou ennemis attaquant en premier).

Pour vous déplacer, **révélez la carte du dessus du paquet Exploration** (composé de 10 cartes) et **placez-la face visible à côté du paquet** (par-dessus les autres cartes déjà révélées, s'il y en a).

Lorsque la pioche est vide et que vous devez piocher une nouvelle carte, **tous les héros doivent perdre 1 SP**. **Retournez ensuite toutes les cartes Exploration déjà révélées** (sans les mélanger) et piochez une nouvelle carte.

Notez enfin que les héros **peuvent décider de remélanger le paquet Exploration à tout moment** de la partie (même s'il n'est pas encore vide). Pour cela, tous les héros doivent **dépenser 1 SP**. De plus, lorsque vous vous reposez dans les villages, vous devrez **remélanger** ce paquet, mais nous verrons cela plus tard.

STRUCTURE D'UNE CARTE EXPLORATION

1 VALEURS DE DÉPLACEMENT

L'icône à gauche de la carte indique vos valeurs de déplacement :

La valeur rouge correspond aux déplacements sur la mappemonde et dans les donjons (zones hostiles).

La valeur noire correspond aux déplacements sur les mini-maps pacifiques.

Certaines cartes affichent la mention « Bis » sous ces valeurs. Cela indique que vous devrez révéler une carte rencontre spécifique à la fin de votre déplacement dans une zone hostile (nous verrons cela plus tard).

Si vous tombez sur une carte avec une icône ⚠ à la place des valeurs de déplacement, tous les héros perdent immédiatement 1 SP.

Ensuite, piochez une autre carte pour vous déplacer.

2 DÉPLACEMENT AVEC UNE MONTURE

Si vous possédez une carte Monture, utilisez les valeurs situées à droite de la carte Exploration à la place de celles de gauche.

Ces valeurs sont uniquement en rouge, car vous ne pouvez pas vous déplacer en monture sur une mini-map pacifique.

Vous ne pouvez pas non plus utiliser de monture dans les donjons.

Si vous piochez une carte avec une icône ⚡ dans la section Monture, consultez votre carte Monture.

Si elle indique que l'icône ⚡ est sans effet, piochez simplement une autre carte.

3 DÉCLENCHEMENT DE COMBATS

Les icônes de dé indiquent les ennemis à générer.

En effet, lorsque vous piochez une carte rencontre (combat à la fin d'un déplacement), vous devez également piocher une nouvelle carte Exploration pour déterminer les ennemis générés.

Vous ne connaîtrez donc pas les ennemis à affronter avant la fin de votre déplacement.

La mention « Initiative » sur la carte Exploration vous indique quel groupe commence le combat : les héros ou les ennemis.

Des variantes sont indiquées selon le mode de jeu (facile, normal, difficile). Par défaut, vous jouez en mode normal.

4 ASTUCES

Les textes figurant sur ces cartes sont simplement des rappels de points de règles importants ou pratiques.



DÉPLACER LE JETON GROUPE

Après avoir pioché une carte Exploration, vous obtenez un certain nombre de points de déplacement. Vous pouvez ensuite dépenser ces points pour déplacer votre jeton de groupe. **Il n'est pas obligatoire de dépenser tous les points obtenus, mais les points non utilisés seront perdus.** Par exemple, si vous obtenez 4 points de déplacement, vous pouvez vous déplacer de seulement 1, 2 ou 3 cases. Vous pouvez vous déplacer sur n'importe quelle case adjacente à celle où vous vous trouvez, mais **jamais en diagonale.** De plus, certaines cases peuvent être des obstacles, ce qui vous empêchera de vous déplacer sur celles-ci.

Déplacement OK



Mauvais déplacement



MAPPEMONDE

La mappemonde, ou plateau de jeu, représente le royaume de Lanoth. En vous déplaçant sur cette map principale, vous pourrez accéder à divers lieux, tels que des villages ou des donjons, qui seront eux-mêmes représentés par des mini-maps. Il existe 4 catégories de cases sur la mappemonde :

- Les cases Terrain
- Les cases Lieu
- Les cases Objectif
- Les cases Obstacle



CASES TERRAIN

Voici les 5 types de terrain existants dans Bôken :

Plaine



Forêt



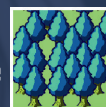
Colline



Désert



Forêt hantée




Cartes rencontre




À la fin de chaque déplacement, lorsque vous vous arrêtez sur une case de type terrain, vous devez piocher la carte rencontre correspondant au type de terrain où se trouve votre jeton de groupe. Par exemple, si vous vous arrêtez sur une case Forêt, vous devez piocher la carte rencontre Forêt. Cela déclenchera un combat.

Si, lors de votre déplacement, vous avez obtenu un **BIS** sur la carte Exploration, vous devez révéler la carte rencontre correspondant au terrain, mais avec la mention **BIS**. Cependant, **si c'est la première fois** que vous révélez une rencontre pour ce type de terrain, vous devez **d'abord révéler la carte rencontre normale** (sans le BIS), **même si vous aviez obtenu un BIS**.

Exemple : Vous révélez une carte Exploration et obtenez  (3/3 BIS). Comme vous êtes sur la mappemonde, vous vous déplacez en tenant compte de la valeur rouge, ce qui vous donne 3 points de déplacement. Vous terminez votre déplacement sur une case «plaine» et devez donc révéler la carte rencontre **plaine BIS**. Toutefois, **si c'est la première fois** que vous révélez une carte plaine depuis le début de l'aventure, vous devez révéler la **carte rencontre plaine normale** (sans le BIS). Par la suite, à chaque fois que vous vous arrêtez sur une case plaine **après avoir obtenu un BIS**, vous devrez révéler la carte rencontre « **plaine BIS** ».

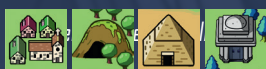
La difficulté des rencontres varie selon le type de terrain où vous vous trouvez. Certaines zones sont ainsi plus difficiles d'accès que d'autres. Vous pouvez donc aller presque partout dès le début du jeu, mais à vos risques et périls. Il vous faudra apprendre de vos erreurs. Par ailleurs, les cartes de rencontre BIS génèrent **souvent** des monstres plus puissants.

EXCEPTION : CASES PLAINE




Lorsque tous les héros ont atteint le **niveau 4** ou plus, vous pouvez ignorer les rencontres sur les cases Plaine .

CASES LIEU

Les cases lieu représentent divers sites tels que des villages, tours, châteaux, grottes, etc. Chaque case lieu est associée à une carte lieu. Si vous doutez qu'une case soit un lieu, il vous suffit de consulter **le verso (dos) des cartes lieu**. Si l'icône correspond à celle sur la case, cela confirme qu'il s'agit bien d'un lieu. Les cases lieu sont des zones « sûres », où vous n'avez pas à piocher de cartes de rencontre lorsque vous vous y trouvez. À la place, vous pouvez **chercher la mini-map associée (portant la même icône) et la révéler**, ou simplement poursuivre votre chemin en piochant une nouvelle carte Exploration. En révélant une mini-map, vous entrez automatiquement dans le lieu correspondant. Ce processus sera expliqué en détail dans le chapitre sur les mini-maps.




CASES OBJECTIF DE QUÊTE

Certaines cases de la mappemonde sont marquées par un cadenas  suivi d'une lettre. Ces cases sont appelées « objectif de quête ». Dans Bôken, vous recevrez de nombreuses quêtes qui vous demanderont de vous rendre à des endroits précis, souvent sur une case avec un cadenas particulier. Pour accomplir ces quêtes, il vous suffit d'atteindre la case correspondant au cadenas indiqué. Par exemple, si une quête vous demande de vous rendre au cadenas  **A**, vous devrez simplement vous arrêter sur la case marquée par ce cadenas pour remplir la condition de la quête. Lorsque vous arrivez sur une case « objectif de quête » correspondant à une quête en cours, **vous ne piochez pas de carte rencontre** (donc pas de combat) à la fin de votre mouvement. À la place, vous pouvez réaliser l'événement lié à cette quête. Par exemple, si une carte quête indique : « Pour retourner cette carte, rendez-vous à  **A** », une fois sur la case de l'« objectif de quête A », au lieu de piocher une carte rencontre, vous pouvez retourner la carte quête comme mentionné. (Nous détaillerons ce qu'est une carte quête plus tard.) **Si toutefois vous n'avez pas de quête vous demandant de vous rendre sur une case « objectif de quête », vous devez considérer cette case comme une case classique et révéler la carte rencontre associée au terrain si vous terminez votre mouvement dessus.**

Attention cependant, bien que de nombreux cadenas « objectif » soient présents sur la mappemonde, d'autres peuvent être cachés dans des cartes lieux ou ailleurs.

CASES OBSTACLE

Les cases obstacle bloquent votre déplacement : vous ne pouvez ni les traverser ni vous y arrêter. Sur la mappemonde, les montagnes  sont les seules cases considérées comme des obstacles.

MINI-MAPS PACIFIQUES

À chaque case « lieu » de la mappemonde est associée une carte lieu. Ces cartes vous permettent d'explorer ces endroits de la mappemonde plus en profondeur. Il existe 3 types de cartes lieux :




- Les mini-maps **pacifiques**
- Les mini-maps hostiles ou **donjons**
- Les cartes lieux **descriptives**


DÉPLACEMENT SUR LES MINI-MAPS


Les mini-maps pacifiques, tout comme les mini-maps hostiles que nous verrons plus tard, sont des cartes où vous pouvez vous déplacer comme sur la mappemonde. Pour rappel, lorsque vous vous déplacez sur une mini-map pacifique, vous devez tenir compte de **la valeur numérique noire sur la carte Exploration**, à la place de la valeur rouge, qui est destinée à la **mappemonde** et aux **mini-maps hostiles** (donjons).

De plus, à la fin de votre déplacement, **vous ne piochez pas de carte rencontre** (il n'y a donc pas de combat), ce qui vous permet de piocher immédiatement une autre carte exploration pour vous déplacer. La raison pour laquelle vous devez tout de même piocher une carte est liée à la fatigue que vous pouvez accumuler. En effet, comme vous le savez, les héros accumuleront de la fatigue au fur et à mesure que vous viderez le paquet d'exploration, que ce soit à cause des icônes ⬇️ ou lorsque vous devrez le **retourner**. Ces cartes symbolisent ainsi le passage du temps, même lorsque vous êtes sur une mini-map pacifique.

RÉVÉLER UNE MINI-MAP (ENTRÉE / SORTIE)

Pour trouver la carte lieu correspondant à la case lieu de la mappemonde où vous vous trouvez, consultez l'icône présente au verso de ces cartes. Par exemple, si vous vous arrêtez sur la case  de la mappemonde, vous pouvez révéler la carte lieu avec cette icône:  VILLAGE DOTORO . Si cette map est une mini-map, vous pouvez y entrer et poursuivre votre exploration à l'intérieur de ce lieu.

Pour cela, placez la carte lieu sur la mappemonde et **fixez-la à l'aide des petites punaises magnétiques** (voir figure **A**). Placez ensuite votre jeton groupe sur la case d'entrée, symbolisée par l'icône de **double flèche** . Pour sortir, vous pouvez quitter ce lieu par **n'importe quelle case vide accessible** située au bord de la mini-map (voir figures **B**). Lorsque vous vous trouvez sur une case au bord de la mini-map, vous pouvez replacer votre jeton groupe sur la case «lieu» correspondante de la mappemonde. Cependant, **tous les points de mouvement restants seront perdus** (vous ne pouvez pas continuer votre déplacement sur la mappemonde avec les points de déplacement restants).

IMPORTANT : Lorsque vous quittez une mini-map, placez sa carte dans **un nouvel emplacement pour former un tas de « cartes lieu » déjà révélés** (voir figure **V4**, page 9). Cela est crucial, car **vous pourrez par la suite vous y téléporter** grâce à l'item fiche « **potion de téléportation** »  qui permet de se téléporter dans un lieu déjà exploré !

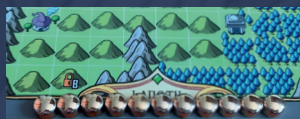
Verso d'une carte lieu.



PETITS AIMANTS « PUNAISE »

Ces petits aimants ci-dessous servent à **fixer les mini-maps** sur la mappemonde, mais ils font également office de **marqueurs**. Lorsque certains effets de cartes (talent, item, etc.) vous demandent de **placer un marqueur**, vous pouvez utiliser ces aimants.

Pendant la partie, vous pouvez stocker ces jetons en les aimantant sur un **bord de la mappemonde** comme sur la figure ci-dessous.




LES OBSTACLES SUR LES MINI-MAPS

Tout comme sur la mappemonde, certaines cases des mini-maps sont des **obstacles**, ce qui signifie que vous ne pouvez ni vous y arrêter ni les traverser : **Il est impossible d'entrer sur une case contenant un PNJ**. La même règle s'applique à tout élément de décor qui occupe une case, comme des **arbres**, des **poteaux** ou des **statues**.

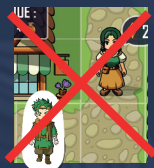
De plus, sur certaines mini-maps, vous pourrez trouver des **coffres** ou des **pots en argile** avec lesquels il est possible d'interagir. **Ces éléments sont également considérés comme des obstacles**.

En résumé, vous ne pouvez vous déplacer **que sur des cases vides**, bien que de petits éléments de décor, comme des fleurs ou de l'herbe, ne soient pas considérés comme des obstacles.

INTERACTION AVEC DES PNJ

Pour interagir avec un PNJ, vous devez vous arrêter sur une case adjacente, c'est-à-dire sur une case voisine, **mais pas en diagonale**. À côté des PNJ, vous verrez une bulle noire contenant une icône. En général, vous trouverez toujours cette icône  suivie d'une valeur numérique, qui représente les quêtes. Cela signifie que vous pouvez prendre cette carte quête. La carte vous décrira alors ce que le PNJ a à vous dire sous forme de dialogue.

Attention ! Dans la plupart des mini-maps, vous trouverez également des PNJ avec **des bulles rouges** à la place des bulles noires. Dans ces **bulles rouges**, un LV (niveau) spécifique sera indiqué. Cela signifie que vous ne pourrez interagir avec ce PNJ **que** lorsque **tous les héros** auront atteint le niveau requis ou un niveau supérieur.



Placement (diagonal)
incorrect pour interagir
avec le PNJ.




Placement correct
(adjacent) pour interagir
avec le PNJ.



Pour interagir avec
ce PNJ, tous les héros
doivent être de niveau 5
ou plus.



Certains PNJ peuvent également avoir une icône de cadenas suivi d'une lettre H, comme sur la mappemonde. Cela signifie que lorsque vous interagissez avec ce PNJ, vous vous trouvez sur un objectif de quête. Par exemple, si une quête vous demande d'aller au cadenas H pour retourner la carte de quête, et que ce cadenas se trouve au-dessus d'un PNJ, il vous suffit d'être positionné sur une case adjacente à ce PNJ pour que cette quête soit accomplie.

INTERACTION AVEC LES BÂTIMENTS ET AUTRES OBJETS

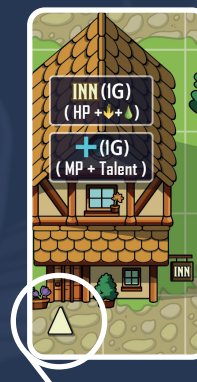
Sur les mini-maps, vous rencontrerez souvent des bâtiments ou d'autres objets accompagnés de divers encadrés au-dessus, comme ceux-ci :



Cela signifie que vous pouvez interagir avec ces objets.

Pour interagir avec un bâtiment possédant un encadré, vous devez positionner votre jeton groupe à **l'entrée du bâtiment** sur la case contenant cette icône de flèche ▲ (ne placez pas le jeton groupe sur le bâtiment).

En ce qui concerne les objets (pots, coffres  ou autres), vous **devez** également vous placer **sur une case adjacente avec l'icône** ▲, pour interagir avec.



Pour interagir avec ce bâtiment, placez votre jeton de groupe sur cette case.

Ce placement est **particulièrement important** lorsque vous explorez un **donjon**, car si vous vous placez directement sur la case de l'objet au lieu d'une case adjacente, vous risquez d'avoir **davantage de déplacements à effectuer**, ce qui **augmente la difficulté** du jeu.

SIGNIFICATION DES ENCADRÉS



L'encadré « **INN** » représente une auberge. Lorsqu'un héros interagit avec cet encadré, vous devez **remélanger** le paquet **Exploration**. Tous les héros peuvent ensuite dépenser le nombre de **G** (Gelos) indiqué pour récupérer **tous leurs HP, SP et soigner tout leurs poisons**. **Attention**, le prix indiqué correspond à **un coût par héros**.





L'encadré avec l'icône « **+** » vous permet de rencontrer un guérisseur, afin de récupérer **tous les MP** ainsi que les **talents épuisés** (nous verrons la notion de talents épuisés plus tard). Le prix indiqué est également **un coût par héros** souhaitant être soigné. Lorsqu'un héros interagit avec cet encadré, vous devez **remélanger** le paquet **Exploration**.

Dans la plupart des mini-maps, les encadré « **INN** » et « **+** » sont associés, c'est-à-dire que vous pourrez effectuer **toutes ces actions au même endroit**. Si vous effectuez plusieurs actions, vous ne **remélangez** le paquet **Exploration** qu'**une seule fois**.



Vous trouverez cet encadré « **Boutique** » sur de nombreuses mini-maps. Il vous permet d'acheter ou de vendre vos cartes « item ».


Lorsque vous interagissez avec cet encadré, vous pouvez révéler toutes les « cartes item » indiquées dans l'encadré (les cartes item sont les petites cartes numérotées avec l'icône plume ).


Une fois ces cartes révélées, vous verrez les prix d'achat et de vente en bas à droite de chaque carte. Pour acheter un objet, il vous suffit de dépenser la somme **indiquée en noir** (prix d'achat)  sur la carte et de placer celle-ci près de votre fiche héros (parmi vos équipements ou dans le sac commun, que nous verrons plus tard).

Une fois vos achats effectués, **rangez les cartes restantes** (celles que vous n'avez pas achetées) **à leur emplacement dans l'organiseur de cartes**. Vous pourrez évidemment revenir plus tard pour les acheter.



Pour vendre un objet, consultez la valeur de vente (indiquée en blanc) d'une carte item que vous possédez. Il vous suffit de **défausser** la carte en la plaçant dans l'emplacement « **défausse** » de l'organiseur de cartes et de recevoir en échange le nombre de **G** indiqué.

Attention, une carte revendue est **placée dans la défausse** et ne retourne pas dans la pile des cartes Item.

En plus de cela, dans **TOUTES LES BOUTIQUES**, vous pourrez acheter n'importe quelle carte se trouvant dans le compartiment « **DÉFAUSSE** » de l'**Organiseur de cartes**, **À CONDITION** que son prix d'achat figure dans **un cercle bleu**  et non dans un cercle jaune. En effet, de nombreux objets que vous achèterez ou trouverez dans le monde de Lanoth seront disponibles à la vente dans les boutiques après avoir été défaussés.

Enfin, vous remarquerez également une icône de bourse  dans cet encadré. Cette icône représente les « items fiche », c'est-à-dire les objets listés sur vos fiches héros. Vous pouvez acheter autant d'items fiche que vous le souhaitez dans les boutiques, en plus des cartes item. **Le prix de ces objets est indiqué directement sur vos fiches héros.** Cependant, chaque héros ne peut posséder que deux exemplaires de chaque item fiche, et **il n'est pas possible de les revendre.**






Tout comme les bulles de texte au-dessus des PNJ, vous pourrez trouver ce type d'encadré au-dessus de certains bâtiments ou objets, comme des pots ou des coffres. Si cet encadré contient l'icône de quête  suivi d'une valeur numérique, cela signifie que vous pouvez aller **prendre la carte quête** portant le même numéro. S'il s'agit de l'icône plume , vous pouvez **prendre la carte item** correspondante.




MINI-MAPS HOSTILES (DONJONS)

RÉVÉLER UN DONJON

Les donjons sont des **mini-maps hostiles**. Vous pouvez les distinguer des **mini-maps pacifiques** grâce au **symbole étoile**, suivi d'une valeur numérique  situé en haut de la carte à côté du titre,  ainsi que sur la case d'entrée / sortie (figure ). De plus, **l'encadré du nom du donjon est rouge**, contrairement à celui des mini-maps pacifiques, qui est **bleu**.

Entrée et sortie d'un donjon



Lorsque vous révéléz une carte de donjon, vous devez placer votre jeton groupe sur la case d'entrée / sortie, symbolisée par une double flèche orange  (celles des mini-maps pacifiques sont blanc cassé). **Notez qu'entrer dans un donjon ne déclenche pas immédiatement un combat.**

Comme pour les mini-maps pacifiques, placez les mini-maps donjon **dans la pile des cartes de lieux déjà révélés** lorsque vous quittez ces lieux.

DÉPLACEMENT ET RENCONTRES DANS LES DONJONS




Les couloirs des donjons sont délimités par des murs, qui font office d'obstacles : vous ne pouvez ni les traverser ni vous déplacer dessus. De plus, toutes les règles d'obstacles des mini-maps pacifiques s'appliquent également aux donjons.

Contrairement aux mini-maps pacifiques, lorsque vous vous déplacez dans un donjon, **vous devez utiliser la valeur rouge du déplacement** (comme sur la mappemonde).

À la fin de chaque déplacement dans un donjon, **vous devez révéler la carte rencontre liée au donjon**, ce qui déclenche un combat (**sauf si vous interagissez avec un objet**). La **carte rencontre** correspondante est celle portant l'icône étoile suivie du **même numéro** que celui inscrit sur **la case d'entrée** ou **à côté du titre** du donjon. Attention, dans les donjons, **il n'y a pas de cartes rencontre Bis**. Si vous obtenez un bis, vous devez révéler la **carte rencontre normale**.

INTERACTIONS DANS LES DONJONS


Notez que lorsque vous interagissez avec un objet dans un donjon, **vous ne piochez pas de carte rencontre (pas de combat)**.

Dans les donjons, vous trouverez souvent des coffres, des pots, des encadrés de quêtes  ou encore des cadenas d'objectif de quête . L'interaction avec ces éléments fonctionne de la même manière que sur n'importe quelle mini-map : ce sont des obstacles, et vous **devez** vous placer sur la **case adjacente** avec l'icône  pour **interagir** avec eux.

CARTES LIEU DESCRIPTIVES

Certaines cartes lieu ne sont pas accessibles dès le début et nécessitent certaines conditions pour pouvoir y entrer. Dans ce cas, la carte lieu que vous révélez sera une carte lieu « **descriptive** ».

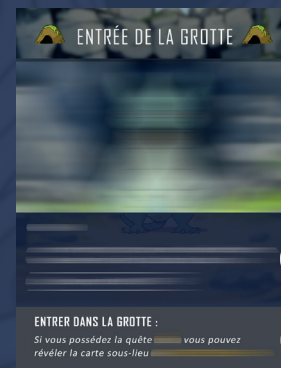
Ces cartes peuvent comporter deux sections (A, B) ou plus dans certains cas. La première section (A) doit être lue **uniquement la première fois que vous la révélez**. Les sections suivantes (B) contiennent des actions que vous pouvez réaliser, et vous pouvez en effectuer autant que vous le souhaitez.

Il est possible que vous trouviez des cadenas d'objectif de quête  dans ces sections, **ce qui signifie que vous êtes à cet objectif comme si vous étiez sur une case contenant un cadenas d'objectif de quête**.

Enfin, l'une de ces sections comporte généralement une condition vous permettant d'explorer le lieu plus en profondeur en révélant une carte « **sous-lieu X** ». Une carte **sous-lieu** est simplement une **carte lieu liée à une autre carte lieu**, souvent sous la forme d'une mini-map.


Exemple : Vous révélez une carte lieu descriptive et, dans une de ses sections, il est indiqué : « Si vous possédez la carte **item X**, vous pouvez révéler la carte **sous-lieu Y**. » Vous pouvez donc explorer ce lieu plus en profondeur en révélant cette nouvelle **carte lieu (Y)**, à condition de posséder la « **clé** », qui est dans ce cas la **carte item X**.

Comme pour les autres mini-maps, **placez les cartes lieu descriptives dans la pile des cartes de lieux déjà révélés** lorsque vous quittez ces lieux.



QUÊTES


CARTES QUÊTE

Dans Bôken, les **quêtes** sont représentées par des cartes appelées **cartes quêtes**. Ces cartes possèdent une icône  suivie d'un numéro. Vous les obtiendrez généralement d'un PNJ sur les mini-maps.





Lorsque vous recevez une carte quête (souvent via un encadré de quête), prenez la carte avec le numéro correspondant dans l'organiseur de cartes, **sans la retourner** (gardez la face verso, de couleur bleue, visible).

Placez ensuite la carte à côté de votre fiche héros, ou entre les deux fiches si vous jouez avec deux héros. **Vous devez conserver cette carte** jusqu'à ce qu'elle soit résolue et que la carte vous indique de la **défausser** ou de la **ranger**.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes quêtes que vous pouvez posséder simultanément.

Sur le verso d'une carte quête, vous trouverez l'**introduction à la quête** ainsi qu'une **mission** avec certaines conditions à remplir. En général, la carte vous indiquera qu'en accomplissant une condition spécifique, vous pourrez **retourner** la carte pour **révéler son recto** (fond parchemin, figure ).

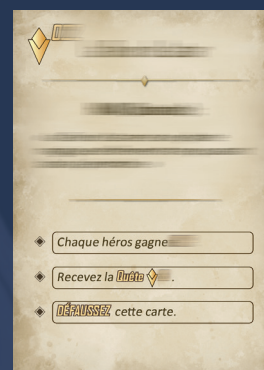
Le recto représente alors la **résolution** de la quête ou la **suite** de celle-ci.

Exemple : Sur une carte quête, un PNJ vous explique qu'il cherche un trésor. Ensuite, la carte pourrait vous donner une condition telle que : « **Pour retourner cette carte, allez à .** » Une fois que vous avez trouvé  et que vous vous y êtes rendu, vous pouvez donc **retourner la carte quête**. Au recto, la carte pourrait par exemple indiquer : « Félicitations ! Vous avez retrouvé le trésor ! Recevez l'item  7 et défaussez cette carte quête. » Ou encore : « Vous trouvez un passage secret : recevez la quête  2 et défaussez cette carte. » Dans ce dernier cas, la carte vous demande de piocher une nouvelle carte quête, ce qui signifie que la quête se déroule en plusieurs parties.

Face verso d'une carte quête



Face recto d'une carte quête



CARTES QUÊTE (RUMEURS)

Certaines cartes quêtes ne vous donneront pas de missions à accomplir, mais des « rumeurs ». Par exemple, elles peuvent vous fournir des indices, des astuces ou des éléments d'histoire. Dans ce cas, après avoir lu la face recto, la carte vous indiquera généralement de la retourner (sans condition) pour lire la suite s'il y en a. Il vous sera ensuite souvent précisé de la **ranger** (dans l'organiseur de cartes) après l'avoir lue, **sans la défausser**. Vous pourrez ainsi revenir plus tard parler au PNJ si vous avez oublié l'information.

N'oubliez pas que vous pouvez également **prendre des notes dans un carnet** durant l'aventure, ce qui est fortement recommandé.


Lorsque vous **rangez** une carte quête (ou item), **remplacez-la simplement dans l'organiseur de cartes dans l'ordre correct en fonction de son numéro**.

CARTES QUÊTE (AUTRES TYPES)

Enfin, au recto des cartes quêtes, il est possible que vous trouviez des sous-boss ou des capacités à acquérir. Nous aborderons ces aspects en détail dans les chapitres dédiés.

ITEMS


Les items sont les objets que vous pourrez acquérir durant le jeu. Il existe deux types d'items : les « **items fiche** »  et les « **cartes item** ».

Pour rappel, les **items fiche** sont les objets inscrits sur votre **fiche héros** avec des **jetons dédiés**, tandis que les **cartes item** sont des **cartes numérotées**, rangées dans l'organiseur de cartes. Elles sont plus petites que les autres cartes et arborent l'icône  sur leur verso.

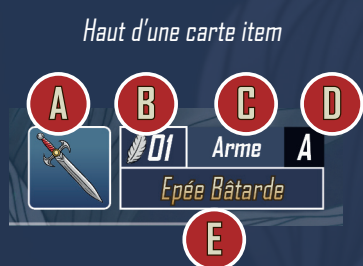
PRÉSENTATION DES CARTES ITEM

Il existe trois grandes catégories de cartes item : les armes, les armures et les autres, qui peuvent être des consommables, des talismans, etc.

Quel que soit le type d'item, un héros **ne peut avoir que 5 cartes item équipées à la fois**. Pour équiper un item, placez la carte au-dessus de la fiche du héros concerné (comme les cartes item de départ lors de la mise en place). Les cartes équipées sont celles auxquelles vous pourrez accéder rapidement lors des combats, il est donc **essentiel d'avoir toujours au moins une arme et une armure équipées**.

Toutes les autres cartes item qui ne sont pas équipées vont dans le **sac commun**. Le **sac commun** est simplement un emplacement à côté de la fiche héros, ou entre les deux fiches héros si vous jouez avec deux héros, où vous placerez les cartes item **non équipées**. Pour cela, **tournez-les de 90° (à l'horizontale) pour les distinguer des items équipés** (figure , page 9).


STRUCTURE D'UNE CARTE ITEM



- A** Illustration de l'item
- B** Numéro de l'item (indiqué aussi au dos)
- C** Catégorie d'item (Arme, Armure, Objet)
- D** Le héros pouvant équiper/utiliser cet objet (soit le héros A, soit le héros B). Si aucun héros n'est spécifié, cela signifie que les deux peuvent l'équiper.
- E** Nom de l'item

ARMES ET ARMURES

Les **armes** et les **armures** vous serviront respectivement à **attaquer** et à vous **défendre** lors des combats. Pendant un combat, pour utiliser une arme, vous devez sélectionner l'action « **attaquer** » (nous verrons cela plus en détail dans le chapitre sur les combats).

Ensuite, vous devrez **lancer votre dé de combat**  pour déterminer si vous réalisez un **coup normal**, un **coup critique** ou un **super critique**. Référez-vous ensuite à la carte de l'arme que vous avez choisie pour connaître la valeur d'attaque que vous infligez à l'ennemi.

Voici les différents symboles que vous retrouverez sur le **dé de combat** ainsi que sur la **carte d'arme**.



Coup normal



Coup critique

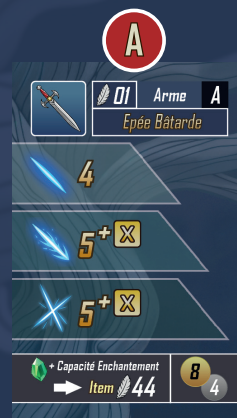


Super critique

Par exemple, si vous attaquez avec l'« **Épée Bâtarde** » (figure **A**) et que vous obtenez un coup normal sur votre dé d'attaque, vous infligerez une **attaque de 4** à votre adversaire. Si vous obtenez un **coup critique**, vous infligerez une attaque de **5 + X**.




La valeur **X** dans le **carré jaune** correspond à votre **bonus de niveau**, qui est indiqué en haut de votre fiche héros. Lv 2 ⁺² Lv 3 ⁺²

Attention, pour rappel, ce bonus n'est pas toujours égal à votre niveau. Par exemple, si vous êtes **LV 3**, un coup critique avec « **Épée Bâtarde** » vous donnerait une **attaque de 5 + 2** (bonus de niveau), soit un total de **7**. Comme vous pouvez le constater, sur un coup normal, l'**Épée Bâtarde** ne permet pas d'ajouter un bonus de niveau. **L'attaque serait donc de 4 sur un coup normal, quel que soit votre LV.**



B



De nombreuses armes peuvent également effectuer des **attaques magiques**. En effet, il existe quatre types d'attaques dans Bôken : les **attaques physiques** (non magiques), ainsi que les **attaques de feu** , d'**eau**  et **électriques** . Nous verrons leur utilité plus en détail dans le chapitre sur les combats. Lorsqu'une arme possède un de ces éléments magiques, l'icône correspondante apparaît à côté de sa valeur d'attaque (figure **B**, section coup critique et super critique).

Si l'icône est suivie de la même **icône barrée**, cela signifie que **vous pouvez choisir d'effectuer cette attaque sous forme d'attaque physique** (sans magie).

Par exemple, si vous réalisez un coup critique avec le « **Bâton de mage** », vous pouvez choisir entre une **attaque de feu 2+X** ou une **attaque physique (sans feu) 2+X, selon votre préférence**.

C










Les armures, quant à elles, vous permettent de **réduire les dégâts** infligés par les ennemis. Par exemple, si un ennemi vous attaque avec une **Attaque 5** et que vous êtes équipé d'une « **Robe de Mage** » (figure **C**), vous pouvez déduire de l'attaque la valeur de votre armure inscrite dans l'encadré supérieur.


L'encadré inférieur, quant à lui, vous servira lorsque vous choisirez l'action « **Se défendre** » lors du combat. En sélectionnant cette action, vous devez prendre en compte l'**encadré inférieur** de votre carte d'armure, qui offre une **meilleure défense** que celui du dessus.




Nous aborderons ce sujet plus en détail dans le chapitre sur les combats.

Vous remarquerez dans chaque encadré la présence de quatre valeurs de défense, indiquées par des **couleurs différentes**. Ce sont les différents types de défense que vous confère l'armure en fonction du **type d'attaque** que vous subissez.

Il existe en effet quatre types de défenses, chacune correspondant à l'un des quatre types d'attaques : **défense physique**  contre attaque physique, **défense de feu**  contre

attaque de feu , **défense d'eau**  contre attaque d'eau , et **défense électrique**  contre attaque électrique . Selon le **type d'attaque** que vous recevez, vous devez donc réduire les dégâts avec la défense correspondante.

Par exemple, si un ennemi vous attaque avec une **attaque de feu de 3**, et que la défense contre le feu  de la **Robe de Mage** est de **1**, vous recevrez donc **3 - 1 = 2 dégâts** (2 blessures soit -2 HP).

Enfin, si un ennemi vous inflige une attaque comprenant plusieurs éléments, vous devez choisir votre défense **la plus désavantageuse parmi ces éléments**. Par exemple, si l'ennemi effectue une **Attaque 7**   et que vous êtes équipé de la **Robe de Mage** (figure **C**) vous devez prendre en compte votre défense bleue  qui est de **0**. Si l'armure bleue avait eu la même valeur de défense que la rouge, vous auriez pu **choisir** (ce qui peut être utile avec certains effets).

ENCHANTEMENT D'ARMES ET D'ARMURES

La majorité des armes et armures peuvent être **enchantées** afin d'améliorer leur puissance. Notez cependant que les armes et armures de départ des héros (celles avec lesquelles vous commencez l'aventure) **ne sont pas enchantables**. Cette **capacité d'enchancement** est une chose que vous pourrez découvrir au cours de votre exploration du monde de Lanoth. En effet, **vous devrez acquérir cette capacité avant de pouvoir l'utiliser sur vos équipements**. Lorsqu'une arme ou une armure est « **enchantable** », un encadré en bas de la carte affichera une icône de pierre verte ainsi que le mot-clé « **Enchantement** », suivi d'un numéro de **carte Item** (figure **A**). Cela signifie qu'en utilisant cette pierre, vous pouvez **enchanter** cet objet, mais **uniquement si vous possédez la capacité d'enchancement**. Les règles pour **enchanter** les armes seront précisées sur la **carte capacité** lorsque vous l'acquerrez.



ITEMS DIVERS

Contrairement aux armes et armures, qui sont généralement dédiées au héros A ou B (indiqué en haut à droite de la carte), les autres objets sont utilisables par tous les héros. Certains sont des objets permanents qui peuvent vous octroyer divers bonus, mais de nombreux items seront des « **consommables** » que vous devrez perdre (ranger ou défausser) après les avoir utilisés. Leur fonctionnement est très simple : il vous suffit de vous référer au texte de la carte pour savoir comment les utiliser (figure **B**).



Attention toutefois à toujours bien vérifier si vous devez défausser ou ranger la carte après utilisation ! Certaines cartes devront être **défaussées**, ce qui signifie que vous devrez les placer dans le compartiment « **défausse** » de l'organiseur de cartes, **vous pourrez en général les racheter dans toutes les boutiques**. En revanche, les cartes qui doivent être « **rangées** » doivent être **replacées dans le bon ordre** dans le **compartiment des items de l'organiseur de cartes**.

Notez également que, par défaut, lorsque vous **utilisez un item** (par exemple, un item permettant de récupérer 10 HP), le bénéficiaire de l'effet est **le héros qui l'utilise**, sauf si la carte précise que l'effet s'applique à « **un héros ciblé** ». Dans ce cas, vous pouvez choisir le héros qui bénéficiera de l'effet.

TALENTS

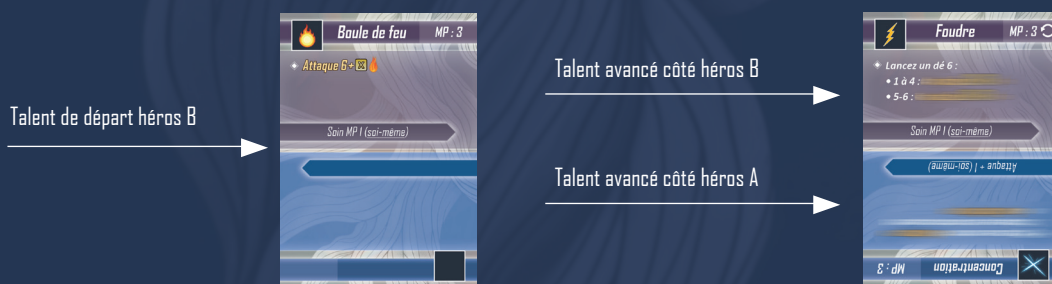
PRÉSENTATION DES CARTES TALENT

Les talents sont ce que l'on pourrait appeler des « **sorts** » et seront souvent utilisés en combat, mais aussi dans d'autres situations.

Sauf exception, pour utiliser un talent, **vous devez dépenser des MP en contrepartie**.

Les talents que les héros reçoivent au début de l'aventure sont des « **talents de départ** ». Par la suite, en **augmentant de niveau** (LV), les héros recevront des talents plus **puissants** qu'ils pourront choisir.

De plus, les talents que vous acquerrez sont différents des **talents de départ** car ils ont **deux sens**. Lorsqu'ils sont tournés du côté bleu, ils représentent le talent dédié au **héros A**, et de l'autre côté (violet), celui du **héros B** avec un **pouvoir différent**. Ainsi, lorsqu'un héros choisit un talent, il **ne pourra utiliser que le pouvoir qui lui est dédié**. Cela signifie également que l'autre héros **ne pourra plus acquérir ce talent**.





A Icône du talent

B Nom du talent

C Coût en MP pour utiliser ce talent

D Effet du talent qui se déclenche après avoir payé le coût.

E Boost (que nous verrons juste après).

BOOST

Les talents possèdent des effets de **boost**, inscrits dans un encadré sous l'effet principal de la carte (figure **E**). Les **boosts** permettent d'obtenir l'effet décrit dans cet encadré et ne **coûtent aucun MP**.

De plus, utiliser les **boosts** **ne consomme pas d'action de combat** (nous verrons cette notion d'action de combat plus tard).

Vous pouvez utiliser **autant de boosts que vous le souhaitez en même temps**, et **vous pouvez même utiliser un boost qui se trouve sur la même carte que le talent que vous venez d'activer pour son effet principal**.

Cependant, en contrepartie, lorsque vous utilisez l'effet **boost** d'une carte talent, **vous devez la retourner face verso**. Cette carte est alors considérée comme **épuisée**, et vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à ce qu'un effet vous permette de **recupérer vos talents épuisés**.

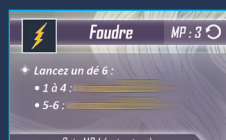
Pour rappel, chez un **guérisseur**, (lorsque vous voyez cet encadré), vous pouvez **recupérer tous vos talents épuisés** (les retourner face recto), en payant la somme indiquée dans l'encadré. (CF page 17)

Exemple : vous êtes en combat et décidez d'attaquer votre adversaire avec le talent « **Coup Puissant** ». Vous dépensez **3 MP** et effectuez une **Attaque 5+X**. Vous êtes **LV1**, et votre bonus de niveau est de **+1**. Vous effectuez donc une **attaque 5+1=6** contre votre adversaire. Vous décidez de booster cette attaque. Vous possédez plusieurs cartes talents ayant un **boost** « **Attaque +1** ». Vous choisissez de retourner votre **carte talent** « **Enchaînement** », qui possède un **boost** « **Attaque +1** », et pour renforcer davantage votre attaque, vous retournez également la carte « **Coup puissant** » (que vous avez utilisée pour son effet principal), qui possède également un **boost** « **Attaque +1** ». Vous obtenez donc une attaque de **5+1+1+1=8** au total !

Cependant, comme vous avez retourné ces cartes, vous ne pourrez plus utiliser ces deux talents jusqu'à ce que vous soyez reposé à l'auberge ou bénéficié d'un effet qui vous permet de récupérer vos talents épuisés.

Notez qu'un boost peut également être utilisé pour renforcer une attaque normal (avec votre arme), pas seulement pour un talent (sort).

RETRY



Certains talents possèdent l'icône « **Retry** » à côté de leur **coût en MP**. Cela indique que vous pouvez **rejouer** ce talent **autant de fois que vous le souhaitez**, tant que vous payez à nouveau son **coût en MP**. En effet, la plupart des talents ont un effet fixe, mais certains talents vous demandent de **lancer un dé 6**, produisant ainsi un résultat aléatoire. L'icône « **Retry** » vous permet donc de **réessayer** dans l'espoir d'obtenir un meilleur résultat.

Attention cependant, lorsque vous « réessayez » un talent, les effets ne se cumulent pas. Vous relancez simplement le talent, avec l'espoir d'obtenir un résultat différent.

Exemple : Vous utilisez un talent avec l'icône , qui coûte **3 MP**. Vous payez **3 MP** et ce talent vous demande de lancer un **D6**. Si vous obtenez un résultat de **1 à 3**, **vous infligez une attaque de 3**, et si vous **obtenez 4 à 6**, **une attaque de 10**. Vous lancez le dé et obtenez **3**, mais vous n'êtes pas satisfait du résultat. Vous décidez donc de **dépenser à nouveau 3 MP** pour relancer, mais vous obtenez à nouveau **3**. Vous tentez une nouvelle fois en dépensant encore **3 MP**, et cette fois vous obtenez un **5** qui correspond à une **Attaque 10**. Vous réalisez donc une attaque de **10** contre votre adversaire.

ACTION DE RÉACTION !

Sur **certains talents** mais aussi **certains items**, vous trouverez cette icône de point d'exclamation !. Cela signifie que vous pouvez utiliser ce talent ou cet item à un moment spécifique, **indiqué sur la carte** (souvent pendant le tour des ennemis). Il s'agit généralement de talents qui offrent un bonus de défense ou permettent d'effectuer une contre-attaque.

Dans tous les cas, lorsque vous voyez ce symbole, cela indique qu'il s'agit d'une action qui **ne consomme pas votre action de combat du tour** (que nous verrons en détail un peu plus loin).

GAGNER DE NOUVEAUX TALENTS

Dès qu'un héros passe au niveau supérieur (LV UP), il gagne un nouveau talent. Il pourra alors piocher au hasard **2 cartes talent** dans l'organiseur de cartes et en choisir **une seule parmi les deux**. Nous détaillerons ce processus dans le chapitre consacré au **Lv Up**. Pour rappel, chaque talent a un effet spécifique pour le héros A et un autre pour le héros B. **Ainsi, si un héros choisit un talent, l'effet destiné à l'autre héros ne pourra plus être utilisé**. Choisissez donc vos talents avec discernement.

NOMBRE MAXIMUM DE TALENTS

Un héros ne peut avoir que 4 cartes talent équipées à la fois. Les talents équipés sont ceux que vous aurez sélectionnés pour le combat. Ainsi, une fois le combat commencé, vous n'aurez accès qu'à vos **4 cartes talent équipées**, même si vous en possédez davantage. Les autres cartes talent (restantes) doivent être placées sous les cartes talents équipées, formant ainsi la pile des « **talents de la réserve** », **orientées à l'horizontale** (voir figure 15, page 9). **Vous pouvez changer vos talents équipés à tout moment en dehors des combats**, ainsi qu'au **tout début d'un combat**.

CAPACITÉS

Au fur et à mesure de votre aventure, vos héros gagneront des capacités en plus de leurs talents. Les capacités sont souvent des récompenses de quêtes et elles se trouvent toujours au **recto d'une carte quête**. Lorsque vous gagnez une telle carte, vous pourrez la conserver jusqu'à la fin de la partie.

Il existe deux types de capacités : **les capacités individuelles** et **les capacités de groupe**. Les **capacités individuelles** doivent être placées dans une pile à côté des **cartes talent équipées** (voir figure 18, page 9), tandis que les **capacités de groupe** doivent être placées dans une pile **entre les deux héros**. En effet, les capacités de groupe peuvent être utilisées **par les deux héros**.


Quant à leurs effets, ils sont décrits sur la carte. Notez cependant que la plupart des capacités peuvent être jouées **en plus de votre action de combat** (lorsqu'il s'agit d'une capacité de combat), **ce qui vous accorde, en quelque sorte, des actions supplémentaires** (nous verrons la notion des actions de combat dans le chapitre dédié).

ALLIÉS

PRÉSENTATION DES CARTES ALLIÉS

Certaines cartes Quête possèdent un recto « **carte Allié** ». En explorant le monde de Lanoth, vous pourrez rencontrer des **alliés** qui vous accompagneront pour le reste de votre aventure.

Les alliés sont des soutiens qui vous offrent **une action supplémentaire en combat**. En effet, chaque héros peut effectuer une action par tour de combat (détails expliqués plus tard dans la section combat). Ainsi, si vous jouez avec deux héros, vous disposez de deux actions par tour, plus une action pour votre **acolyte** et une pour votre **allié**.

Contrairement aux héros, qui ont le choix parmi différents types d'actions durant le combat, les alliés n'ont qu'un type d'action. Pour faire jouer votre allié, **lancez un dé de combat**  et consultez sa carte pour déterminer son action.

Par exemple, si vous obtenez la face « **coup critique** » en lançant le dé et que vous avez l'allié de la figure **A**, celui-ci infligera **1 dégât direct** (non réductible par l'adversaire) à l'ennemi de votre choix.



A Nom de l'allié

B Portrait de l'allié

C Effets de l'allié selon le résultat du dé de combat

Notez que, contrairement aux héros (comme nous le verrons plus tard), vous pouvez choisir quel ennemi sera ciblé par l'attaque d'un allié, **après avoir lancé le dé de combat**.

LIMITES DES CARTES ALLIÉS

Lorsque vous gagnez un nouvel allié, placez sa carte entre les deux fiches héros si vous jouez à deux joueurs, pour qu'elle soit facilement consultable. Vous pouvez posséder un nombre illimité d'alliés. Toutefois, **en combat, un seul allié peut être actif (en plus de votre acolyte) et vous pourrez le choisir au tout début de chaque combat**. Si vous en avez plusieurs, **empilez-les** avec **l'allié actif visible en haut de la pile**.

LV UP

LV UP (PRÉSENTATION)

Lorsque vous vainquez des ennemis ou terminez certaines quêtes, vous gagnez des **points d'expérience** (XP). Lorsque les XP de l'un de vos héros atteignent la case « **LV UP** » sur sa fiche, ce héros monte au **niveau supérieur**. Passer au niveau supérieur rend vos héros plus puissants, leur permettant d'affronter des ennemis que vous ne pouviez pas vaincre auparavant.

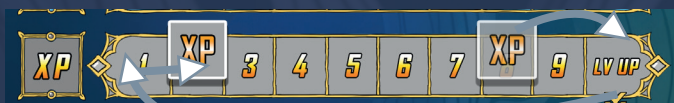
Sous la case « **LV UP** » de la barre de XP de votre héros se trouve une autre case (**D**), servant de **rappel des actions à effectuer** en cas de montée de niveau. Cette case est un simple guide, et **vous ne devez pas y placer votre jeton XP**.



D

LV UP ET BARRE DES XP

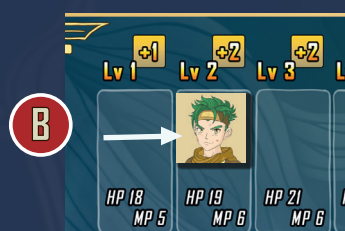
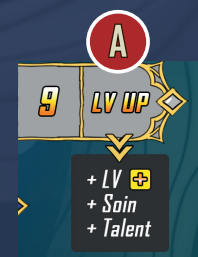
Lorsque vous gagnez des **XP** et que ce nombre d'**XP** dépasse la case **LV UP**, vous devez continuer à assigner les **XP** restants en retournant sur la case **1 XP**.



Exemple : La case **LV UP** correspond à la case **10**. Si vous avez **8 XP** et que vous gagnez **3 XP**, cela vous amène sur la case **1**. Si vous en gagnez **4**, cela vous amène sur la case **2**, etc. N'oubliez pas ensuite d'effectuer votre montée de niveau (**LV UP**), que nous allons voir ci-dessous.

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR

Comme indiqué par la double flèche dorée (figure **A**), chaque fois que le jeton **XP** s'arrête ou passe par la case «**LV UP**», vous montez de niveau, vous vous soignez et vous gagnez un nouveau talent.



- **MONTER DE NIVEAU** : Pour monter de niveau, déplacez votre jeton de niveau d'un cran vers la droite (figure **B**). Sur les cases de LV (figure **B**), comme sur les barres de **HP** et **MP**, sont indiqués les **HP** et **MP maximum** que vous pouvez avoir à ce niveau lorsque vous êtes en pleine forme. En haut, dans la case jaune, est également indiqué le bonus de niveau que vous obtenez lors d'une attaque (les attaques qui ajoutent +x). **Pour rappel, ces valeurs ne sont pas toujours égales à votre niveau !**

- **SOIN** : Lorsque vous montez de niveau, soignez tous les HP, MP, Poisons et SP de votre héros (en prenant en compte les nouvelles valeurs maximales), et retournez les cartes talents épuisées s'il y en a.

- **TALENT** : Piochez ensuite **2 cartes talents** au hasard dans l'organiseur de cartes. Vous pouvez choisir **une seule carte talent** parmi ces **2 cartes**, que vous ajouterez à vos cartes talent en l'orientant dans le sens correspondant au héros en question (bleu pour le héros A et violet pour le héros B). Attention cependant, lorsqu'un héros choisit une carte Talent, **l'autre effet ne sera plus disponible pour l'autre héros**.

Après avoir choisi votre carte talent, remplacez l'autre carte dans le **compartiment arrière des cartes talents de l'organiseur des cartes amovibles** (**C**). Ainsi, la prochaine fois qu'un héros passera un LV, **en plus** de piocher **2 cartes talent au hasard**, il pourra **également** choisir son nouveau talent **parmi toutes les cartes non sélectionnées se trouvant dans ce compartiment**.

Par exemple, si les deux héros sont au niveau 2, il devrait y avoir 2 cartes Talents non choisies dans ce compartiment. Ainsi, lorsque le prochain héros montera de LV, il pourra choisir parmi **2 cartes piochées au hasard, plus** les **2 autres cartes** précédemment non choisies, soit parmi **4 cartes Talents**.



Compartiment des talents non choisis

ACTIONS LIBRES

Les actions libres sont des actions que vous pouvez effectuer **à tout moment en dehors des combats**. Voici toutes ces actions :

- Échanger librement des «**items fiche**» ou des «**cartes item**» entre héros et avec le **sac commun**.
- Échanger des **Gelos** (G).
- Utiliser des «**items fiche**» ou des «**cartes item**» (par exemple, pour se soigner).
- Changer de héros en **première ligne** (jeton héros qui sert de jeton de groupe).
- Utiliser un **talent** (par exemple, un talent de soin) même si ce talent n'est pas équipé. Attention cependant, **vous ne pourrez pas utiliser un talent s'il est épuisé (retourné)**. Pour rappel, un talent équipé est un talent **disponible pour le combat (4 au maximum)**, tandis que les talents de la réserve sont ceux que vous avez en trop.

COMBAT

RÉVÉLER UNE CARTE RENCONTRE

Le combat est un élément fondamental de Bôken, constituant une part essentielle de votre aventure. Vous devrez faire preuve de stratégie et de coopération pour triompher de vos ennemis.

Un combat se déclenche généralement lorsqu'une **carte rencontre** est révélée. Pour rappel, vous devez révéler une carte rencontre à chaque fois que vous vous arrêtez sur une **case terrain** de la mappemonde ou sur une case de **donjon** (mini-maps hostiles) (cf. pages 14 et 18).

Lorsque vous révélez une **carte rencontre**, placez-la sur le **présentoir des rencontres** (figure **D**).

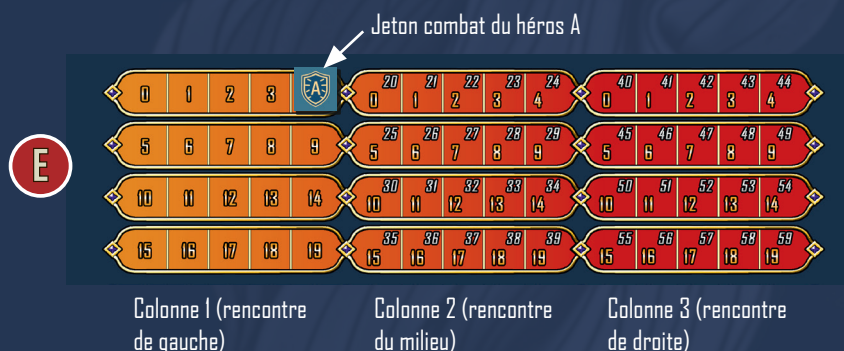


PRÉSENTOIR DES RENCONTRES



Le **présentoir des rencontres** permet d'y poser les cartes rencontre et de suivre les **HP** des ennemis, ou les **DP (points de difficulté)** de certaines épreuves. Il se compose de **trois grandes colonnes**, chacune subdivisée en cases numérotées, permettant de suivre les **HP** ou **DP** de chaque **ennemi** ou **épreuve** positionné juste au-dessus de sa colonne (figure **E**).

Chaque colonne affiche des valeurs jusqu'à **19**, ce qui signifie qu'une **rencontre** ne peut normalement pas excéder **19 HP** ou **DP**. Pour déterminer et suivre les **HP** ou **DP**, placez un jeton combat **EA** **EB** sur la valeur correspondant aux **HP** ou **DP** de la **rencontre**. Par exemple, si l'ennemi assigné à la colonne de gauche possède **4 HP**, placez le jeton de combat sur la case 4 de cette colonne figure **E**.


Cependant, si un adversaire spécial (boss ou sous-boss) possède **plus de 19 HP**, des valeurs supplémentaires en **blanc**, situées en **haut à droite de chaque case** à partir de la deuxième colonne, permettent de suivre les points de vie **excédant 19**. Dans ce cas, répartissez les **HP** ou **DP** sur **plusieurs colonnes**. Par exemple, un adversaire ayant **38 HP** verra son jeton de combat placé sur la **case 38** dans la seconde colonne (en blanc au-dessus du 18). Si l'ennemi atteint **0 HP** (après avoir subi 38 dégâts), le jeton se retrouvera sur la **case 0 de la première colonne**. Évidemment, cela n'est possible que lorsque vous combattez **un seul ennemi**, car plusieurs colonnes doivent être disponibles.



GÉNÉRATION DES RENCONTRES

Après avoir placé votre **carte rencontre** sur le **présentoir**, vous devez déterminer **quels ennemis seront générés pour ce combat** parmi les trois ennemis présents sur la carte. Pour cela, vous devez **révéler** une **carte exploration**. Consultez ensuite l'encadré en haut à gauche de chaque ennemi  pour voir à quels adversaires correspondent les résultats de vos **icônes de dés**  sur la **carte exploration**. Par exemple, sur la carte rencontre ci-dessous, un résultat de **1** ou **2** génère un « **SLIME** », un résultat de **3** ou **4** génère un « **CROKLIN** », et un résultat de **5** ou **6** génère un « **GLUGLU** ».

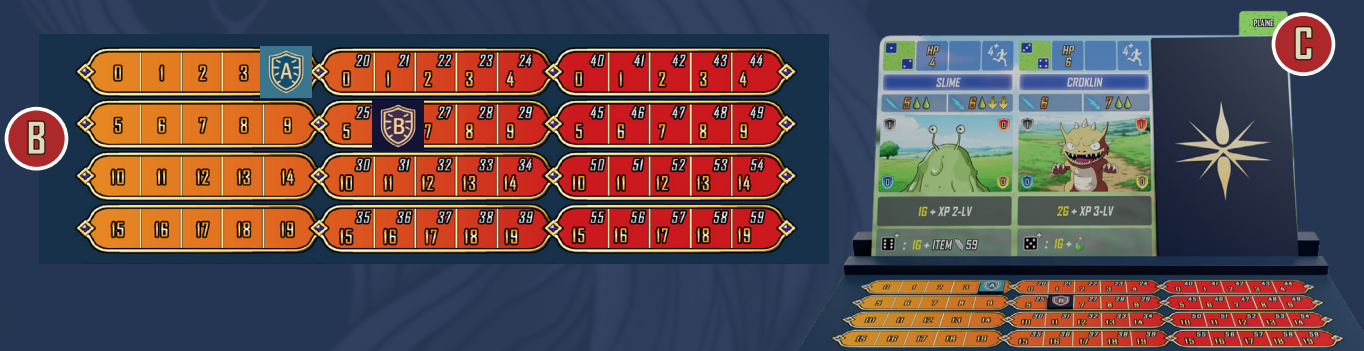
	HP de l'ennemi	Valeur de fuite	Vous le découvrirez au cours du jeu !	
Génération de la rencontre	 HP 4	 HP 6	 HP 7	
Attaque de l'ennemi	SLIME  5	CROKLIN  6	GLUGLU  5	 9 MP-1
Récompenses du combat				
Récompenses bonus	16 + XP 2-LV	26 + XP 3-LV	26 + XP 3-LV	
	 : 16 + ITEM 59	 : 16 + 	 : 16 + 	

Sur la **carte exploration**, le **dé bleu**  (toujours à gauche) indique l'ennemi généré pour le **héros A**, et le **dé violet** celui généré pour le **héros B**.

Les héros devront ensuite placer leur **jeton de combat** respectifs sur **l'ennemi qu'ils ont généré** pour suivre leurs points de vie.

Par exemple, imaginons qu'un **SLIME** a été généré pour le **héros A** avec le **1**, et un **CROKLIN** pour le **héros B** avec un **3**. Le **héros A** placera donc son jeton de combat sur la **case 4** (figure **B**) de la **première colonne** (qui correspond au SLIME) puisque le **SLIME** possède **4 HP** (figure **A**). De son côté, le **héros B** placera son jeton de combat sur la **case 6** de la **deuxième colonne**, car le **CROKLIN** possède **6 HP**.

Enfin, placez la carte «**Cache-Rencontre**» sur l'ennemi qui ne **participe pas** au combat (figure **C**).



ATTENTION : les ennemis assignés aux héros A ou B servent uniquement à déterminer les récompenses à la fin du combat. Pendant le combat, les héros peuvent attaquer n'importe quel ennemi, et les ennemis peuvent attaquer n'importe quel héros, indépendamment des répartitions.

Notez également que le nombre maximum de rencontres lors d'un combat classique est de deux ennemis, puisque chaque héros génère une rencontre. Cependant, s'il n'y a qu'**un seul dé** sur la **carte exploration**, cela signifie qu'**un seul ennemi sera généré pour ce combat**.

PRÉPARATION AVANT LE COMBAT

Une fois les rencontres générées, chaque héros peut choisir les **équipements** ainsi que les **talents** qu'il voudra utiliser **durant le combat**. De plus, les joueurs peuvent se concerter pour décider quel **allié** ils souhaitent prendre avec eux (s'ils en possèdent).

Pour ce faire, vous pouvez **échanger** des items **entre héros** ou avec le **sac commun** afin de les équiper et **changer** de **talents équipés**. Vous devez simplement respecter les limites suivantes : un maximum de **5 cartes item équipées** par héros, **4 talents équipés** par héros, et **un seul allié (+ l'acolyte)** pour l'ensemble du groupe. De plus, parmi vos **5 cartes items, vous ne pouvez avoir qu'une seule arme et une seule armure**.

Une fois que cela est fait, le combat peut commencer !

LES TOURS DE COMBAT

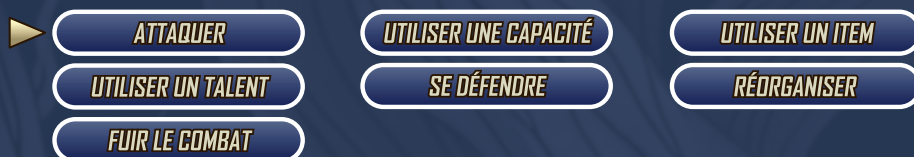
Le combat se déroule en **plusieurs tours**, alternant entre le **tour des héros** et celui des **ennemis**, et se poursuit jusqu'à ce que tous les membres d'un groupe, héros ou ennemis, soient K.O (HP à 0). **Pour déterminer quel groupe commence, reportez-vous à la carte « exploration » que vous avez révélée pour générer les ennemis.**

Si elle indique **« Initiative Héros »**, ce sont les héros qui commencent. Si elle indique **« Initiative Ennemis »**, ce sont les ennemis.


Durant le tour des héros, **chaque héros** ainsi que **l'acolyte** et **l'allié** (s'il y en a un) peuvent effectuer **une seule action, dans l'ordre de votre choix**.

TOUR DES HÉROS

Durant leur tour, **les héros** peuvent effectuer **une seule action** parmi les sept suivantes. Ainsi, un héros **ne pourra pas, par exemple, attaquer puis utiliser un item ou un talent durant le même tour**.



ACTIONS DE COMBAT : ATTAQUER

Lorsqu'un héros choisit cette action, il peut attaquer avec son **arme équipée** (sans arme équipée, il ne peut pas effectuer cette action). **Vous devez d'abord choisir l'ennemi à attaquer (contrairement aux alliés)**. Ensuite, lancez un dé de combat  et consultez la carte de l'arme pour déterminer la puissance de l'attaque (voir Armes et Armures, page 23).

ACTION DE COMBAT : UTILISER UN TALENT

Quand un héros choisit cette action, il peut utiliser l'un de ses talents équipés en payant son coût en mana pour déclencher son effet (voir Talents, page 24). Certains talents peuvent nécessiter un lancer de dé (indiqué sur la carte du talent). Dans ce cas, comme pour l'action « Attaquer », **vous devez d'abord définir votre cible avant de lancer le dé**.

Utiliser les **boosts** que procurent les cartes talents (voir page 25) **ne compte pas comme une action de combat**. Vous pouvez, pendant votre tour, **retourner autant de cartes talent que vous le souhaitez pour bénéficier de leurs boosts. De plus, les boosts peuvent être utilisés après avoir lancé votre dé d'attaque (une fois que votre valeur d'attaque a été déterminée)**.

Pour **rappel**, sur certains talents, vous trouverez cette icône de point d'exclamation **!**, à côté de la description de l'effet du talent. Cela signifie que vous pouvez utiliser ce talent **à un moment spécifique**, vous offrant ainsi une sorte de **seconde action de combat** (souvent durant le tour des ennemis).

ACTION DE COMBAT : FUIR LE COMBAT

Fuir un combat est l'une des actions possibles durant votre tour. Si un héros réussit à fuir, **tout le groupe s'échappe avec lui**.

Si vous jouez avec deux héros, vous avez donc deux chances par tour pour tenter de fuir.

Pour fuir, le héros qui a choisi cette action doit lancer un D6 et comparer le résultat à la valeur de fuite **la plus élevée** parmi les ennemis encore présents (non vaincus). Par exemple, si vous affrontez les deux ennemis de la figure **A**, la valeur de fuite est de **4+** pour le **CROKLIN** et de **3+** pour le **GLUGLU**. Si les deux ennemis sont présents, un résultat de **4 ou plus** est donc nécessaire pour fuir.

En cas de réussite, rangez la carte rencontre. **Vous ne recevez aucune récompense de combat** (même si certains ennemis ont été vaincus).

Notez que l'«item fiche» **Champi-Flash** peut être **très utile** et vous permet de fuir automatiquement un combat.

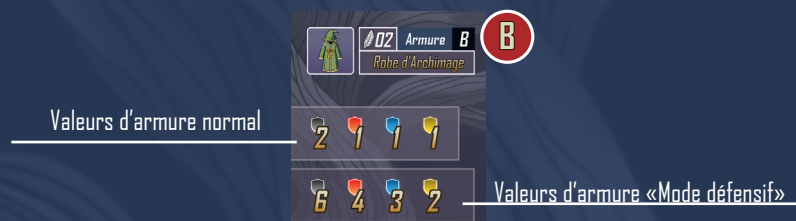


ACTION DE COMBAT : UTILISER UNE CAPACITÉ

Cette action vous permet d'utiliser l'une de vos cartes de capacité si vous en possédez. Notez cependant que **la plupart des capacités** précisent qu'elles peuvent être utilisées **en plus de votre action de combat, sans consommer l'action de votre tour** ! Si vous possédez plusieurs capacités indiquant cette possibilité, **vous pouvez toutes les utiliser durant votre tour**. Ces capacités peuvent donc se révéler très puissantes et vous permettre d'accomplir **de nombreuses actions durant un même tour**.

ACTION DE COMBAT : SE DÉFENDRE

Lorsqu'un héros choisit cette action, il passe en « **mode défensif** » jusqu'à son **prochain tour**, c'est-à-dire pendant le tour suivant des ennemis. En **mode défensif**, il peut utiliser les valeurs indiquées dans la **section inférieure** de son armure à la place de celles de la **section supérieure** (voir figure **B**).



ACTION DE COMBAT : UTILISER UN ITEM

Lorsqu'un héros choisit cette action, il peut utiliser **un seul item équipé** de son choix. Cela peut être une **carte item** ou un **item fiche**. Tout comme les cartes Talent, certains items peuvent être utilisés **en plus** de votre action de combat. Cela sera précisé sur les cartes concernées. **À la place d'utiliser un item équipé, le héros peut dépenser 1 SP pour utiliser un item provenant du sac commun.**

ACTION DE COMBAT : RÉORGANISER


Quand un héros choisit cette action, il peut effectuer les actions suivantes :

- Échanger n'importe quel nombre de **cartes item** et / ou d'**items fiche** avec un autre héros ou avec des items du **sac commun**.
- Échanger des **talents équipés** avec des talents de la **réserve**.
- Changer d'**allié** en plaçant le nouvel allié par-dessus l'ancien.




Vous pouvez réaliser plusieurs de ces actions (toutes) lors de l'action « Réorganiser ».








ACTION SUPPLÉMENTAIRE : PASSER EN PREMIÈRE LIGNE

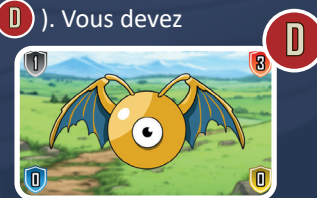
En plus d'effectuer une action de combat parmi les 7 actions précédentes, un héros peut, à tout moment pendant son tour, **dépenser 1 SP** pour passer en première ligne. Passer en **première ligne** permet d'être ciblé plus facilement par les ennemis. En effet, comme nous le verrons plus en détail, les ennemis ont **4 chances sur 6** d'attaquer le héros en première ligne, contre **2 chances sur 6** pour celui en seconde ligne. De plus, **certains talents peuvent se révéler plus puissants lorsque vous êtes en première ligne**.

Si vous passez en première ligne, changer le jeton de groupe  sur la map pour l'indiquer. Pour rappel, le héros en première ligne peut être modifié **sans dépenser de SP à tout moment en dehors des combats**.

ASSIGNER DES DÉGÂTS



Les ennemis possèdent des valeurs de défense, visibles autour de leur illustration (voir figure ). Vous devez donc appliquer la réduction de dégâts en fonction de la couleur de bouclier correspondant au type d'attaque que vous effectuez. Par exemple, dans la figure , si vous réalisez une attaque de feu  6, vous infligerez **6 - 3 (bouclier rouge) = 3 points de dégâts** à cet ennemi. Cet ennemi est très résistant au feu, donc une **attaque physique** (sans élément magique) serait préférable pour maximiser les dégâts.

Comme pour les héros sur leurs cartes **item / armure**, l'icône de **bouclier gris**  des ennemis correspond à la **défense** contre les **attaques physiques**, le **bouclier rouge**  aux **attaques de feu** , le **bleu**  aux attaques d'eau  et le **jaune**  aux **attaques électriques** .





TOUR DES ENNEMIS

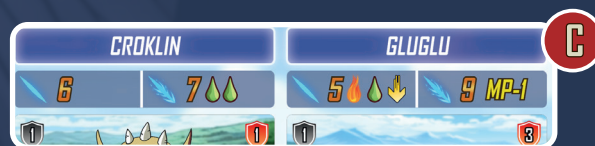
Les ennemis attaquent **un par un**, en commençant par celui situé **le plus à gauche** sur la carte rencontre. Pour faire attaquer un ennemi, lancez le **dé de combat d'un héros** : ce lancer détermine, comme pour les héros, si l'ennemi réalise une attaque normale ou un coup critique. Les ennemis ne possédant pas de « **super critique** », un tel résultat est considéré comme un simple **coup critique**. Reportez-vous ensuite à la carte rencontre pour voir quelle attaque correspond au résultat du dé.

Par exemple, dans la figure , si vous lancez le dé de combat pour le **CROKLIN** et obtenez un **coup normal**, il effectue une **attaque 6** (physique). En cas de **coup critique** ou de **super critique**, il réalise une **attaque 7** (physique) accompagnée de deux **poisons** .

Vous remarquerez la présence des lettres A, B ou du chiffre 1 en

haut à droite de chaque face des dés de combat . Ces symboles servent à **déterminer quel héros sera pris pour cible** : le « **A** » représente le héros A, le « **B** » le héros B, et le « **1** » désigne le héros en première ligne. Par exemple, si vous obtenez ce résultat pour le **CROKLIN** , cela signifie qu'il effectue une **attaque 7** avec deux **poisons contre le héros A**.

Une fois que tous les ennemis ont effectué leur attaque, c'est à nouveau au tour des héros de prendre leurs actions de combat **dans l'ordre de leur choix**.






RECEVOIR DES DÉGÂTS

Lorsqu'un ennemi attaque un héros, **n'oubliez surtout pas de réduire les dégâts subis en tenant compte de la protection offerte par votre armure** (si vous avez une armure équipée) comme indiqué dans la section Armes et Armures (page 23).

EFFETS DES ATTAQUES ENNEMIES

Les attaques ennemies sont souvent suivies de certains effets représentés par des icônes (figure **A**). Lorsque c'est le cas, commencez toujours par résoudre les effets dans l'ordre de **gauche à droite** : d'abord l'attaque, puis les effets un par un, s'il y en a plusieurs.

Si un talent ou une capacité vous permet de réaliser une action après qu'un adversaire vous ait attaqué (par exemple, une contre-attaque), **résolvez d'abord tous les effets de l'attaque ennemie** avant d'utiliser votre talent ou capacité.

Notez que les icônes ,  et  ne sont pas des effets, mais des « types d'attaque », qui indiquent quelle couleur d'armure vous devez prendre en compte.

Vous trouverez la signification de toutes les icônes au dos de ce livret ainsi que sur la « **boîte de rangement amovible** ».



REMPORTER LE COMBAT

Lorsque les HP d'un ennemi atteignent 0, cet ennemi est vaincu. Dans ce cas, placez la carte transparente « **ennemi vaincu** » dessus pour l'indiquer (voir figure **B**). Une fois que **tous les ennemis sont vaincus**, vous remportez le combat et obtenez vos récompenses.







RÉCOMPENSES DE COMBAT

Lorsque vous remportez un combat, chaque héros reçoit des **récompenses** en fonction de **l'ennemi qu'il a généré** en début de combat par la **carte exploration**, **indépendamment de l'ennemi qu'il a vaincu**.



En bas de la carte rencontre, chaque ennemi possède deux sections de récompenses. **La section du haut** représente les récompenses automatiques que vous recevez en premier, et **la section du bas** indique les récompenses bonus, obtenues sous condition **d'un lancer de D6**.

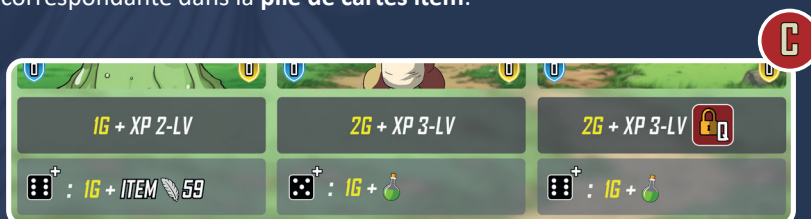
Dans **la section du haut**, vous gagnez généralement des **G** (Gelos) et des **XP**. Comme illustré en figure **C**, les **XP** sont souvent suivis de la mention « **-LV** ». Cela signifie que vous recevez les **XP** indiqué, **moins votre niveau actuel**. Par exemple, si l'indication est « **XP 3-LV** » et que vous êtes **niveau 1**, vous recevrez $3 - 1 = 2$ **XP**. Au **niveau 2**, vous recevriez **1 XP**, et au **niveau 3 ou plus**, vous ne recevriez **aucun XP supplémentaire**. Ce système vous incite à affronter des ennemis plus puissants pour continuer à gagner des XP une fois un certain niveau atteint.

Dans la section supérieure de la troisième colonne de la figure **C**, vous remarquerez un cadenas  d'objectif de quête suivi de la lettre « **Q** ». Cela signifie que **si vous remportez le combat**, vous vous trouvez sur l'objectif de quête  **Q**. Donc, si vous avez une carte quête demandant d'atteindre l'objectif **Q** pour la retourner, vous pouvez le faire une fois le combat gagné. Bien sûr, si vous ne possédez pas la quête associée, ignorez simplement cette icône.

Voyons maintenant la section du bas, « **récompenses bonus** ». Une fois les récompenses automatiques reçues, chaque héros peut lancer un **D6** pour tenter d'obtenir les récompenses bonus **associées à l'ennemi qu'il a généré**. Si la valeur du dé est **supérieure** ou **égale** à celle indiquée dans cette section, le héros remporte les récompenses bonus de cette section. Parmi ces récompenses, vous pourrez obtenir des **items fiche**, comme la **potion de soin**  (figure **C**), ou des **cartes item**, visibles dans la première colonne avec l'icône « **item**  **59** ». Si vous gagnez ce type d'item, vous pouvez prendre la carte correspondante dans la **pile de cartes item**.

Dans le cas où vous devriez gagner une **carte item** en récompense, mais que celle-ci ne se trouve plus parmi les Items disponibles, **consultez la défausse**.

Si l'item possède une valeur de vente indiquée dans un **cercle bleu**  **4**  **2**, vous pouvez le récupérer. Sinon, vous ne gagnez rien.



Dans le cas où un seul ennemi a été généré, **vous devez choisir lequel des deux héros recevra les récompenses, ainsi que les XP** et les éventuelles récompenses bonus.

Enfin, si un héros tombe **KO** durant un combat, mais que l'autre héros réussit à vaincre tous les ennemis, le héros **KO peut néanmoins recevoir les récompenses, ainsi que les récompenses bonus** de l'ennemi qui lui est assigné.

PIÈGES ET ÉNIGMES

PIÈGES

Sur certaines cartes rencontre, vous pourrez trouver des **pièges** ou des **énigmes** à la place des ennemis (figure **A**).

Les pièges n'ont pas de HP.

La grande différence avec les ennemis est que lorsque vous générez un **piège**, **vous devez toujours le faire jouer avant le tour des héros**. Les pièges attaquent avec un dé de combat, tout comme les ennemis. Une fois que le piège a effectué son attaque, il est considéré comme vaincu. **Placez la carte « ennemi vaincu » dessus, puis passez immédiatement au tour des héros s'ils ont l'initiative.**



ÉNIGMES

Les **énigmes** (figure **B**) agissent durant le **tour des ennemis**. Comme pour les ennemis, **vous devrez lancer un dé de combat pour les faire agir durant leur tour**.

À la place des **HP**, elles **possèdent des DP (points de difficulté)** qui fonctionnent exactement comme les **HP**.

Au-dessus de leur illustration, vous verrez une section qui vous indiquera **comment vaincre cette énigme**.

Notez également qu'il est **impossible** de **fuir** le combat tant qu'il y a une **énigme invaincue**, **même** en utilisant un item permettant de fuir le combat. Cela est spécifié par l'icône de fuite qui est barrée.

KO ET GAME OVER

KO

Lorsque les **HP** d'un héros tombent à **0** ou que le jeton **HP atteint la case du jeton poison**, le héros est «**KO**». Notez que le jeton **HP ne peut jamais descendre en dessous du jeton poison**. S'il atteint ou devrait dépasser ce jeton, superposez les deux jetons l'un sur l'autre. Un héros **KO** ne peut plus participer au combat et **ne peut pas être soigné durant celui-ci**.

Lorsqu'un héros est **KO**, les ennemis attaquent forcément **le héros restant**, indépendamment du résultat du dé de combat.

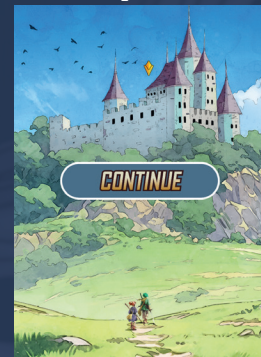
Après le combat, **il est possible de soigner un héros KO** en lui redonnant des **HP** grâce à un talent, un item, ou tout autre moyen permettant de regagner des **HP**. Tant que ses **HP** restent **au niveau du poison**, le héros reste **KO** et **ne peut participer à aucun combat**.

GAME OVER

Le game over survient lorsque **tous les héros tombent KO**. Dans ce cas, le combat s'arrête immédiatement et vous devez piocher une carte **game over**. Vous les trouverez dans la section **défausse** de l'**organiseur de cartes**. Tous les héros récupèrent ensuite l'intégralité de leurs **HP, MP, SP, talents épuisés**, et guérissent du **poison**, comme après un **Lv Up**. Vous pouvez alors soit laisser le jeton groupe à sa position actuelle, soit le déplacer sur n'importe quelle case «**lieu**» de la mappemonde **dont vous avez déjà révélé la mini-map** (et qui se trouve donc dans la **pile des lieux explorés**).

Les cartes **game over** ajoutent des **malus** à votre **score final** (-2 points par carte), vous devez donc les **conserver jusqu'à la fin de la partie**. Le jeu comporte un total de **15 cartes game over**, soit le nombre **maximal** de **game over** que vous pouvez obtenir avant de perdre définitivement. Si le groupe possède déjà **15 cartes game over** et qu'il doit en recevoir une de plus, **la partie est perdue** : vous devrez alors réinitialiser le jeu et recommencer depuis le début. Cependant, le jeu est conçu pour pouvoir être terminé sans atteindre ce nombre de cartes game over, à condition de bien gérer votre progression. **Il est toutefois normal d'en obtenir quelques-unes au cours de la partie.**

Carte game over



SOUS-BOSS ET BOSS

Lors d'un combat contre un **Sous-Boss** ou un **Boss**, **vous ne piochez pas de carte Exploration** pour déterminer l'initiative : **ce sont toujours les héros qui ont l'initiative.**

Lors d'un combat contre un **Sous-Boss** ou un **Boss**, les cartes Item que vous jouez et qui devraient normalement être **Rangées** ou **Défaussées** doivent être **mises de côté** (par exemple sur le plateau principal). Si vous **perdez** le combat (**fuite** ou **game over**), vous pouvez les **reprendre en main sans les ranger ni les défausser**. En revanche, si vous **remportez** le combat, appliquez les instructions habituelles de chaque carte : **rangez-la** ou **défaussez-la** selon ce qui est indiqué.

Les **sous-boss** sont des ennemis très puissants que vous rencontrerez au cours de votre aventure. Ils se trouvent au dos de certaines cartes quête; faites donc attention **à ne jamais retourner une carte quête sans avoir rempli la condition nécessaire.**

Lorsque vous révéléz un **sous-boss**, vous pouvez placer sa carte devant les joueurs ou sur le présentoir des cartes rencontrées. Leurs **HP** sont généralement beaucoup plus élevés que ceux des ennemis basiques. Vous devrez donc suivre leurs **HP** sur plusieurs colonnes du présentoir des cartes rencontrées (voir page 29).

Durant ces combats, **toutes les règles de combat s'appliquent**. La principale différence est qu'au lieu de lancer un **dé de combat** pour déterminer son attaque, **vous lancez un D6**. Sous l'illustration de l'ennemi, trois sections vous indiquent les attaques qu'il effectuera en fonction du résultat du D6.

Afin de déterminer quel héros est attaqué, les **D6** comportent les mentions **A, B** ou **1**, tout comme les dés de combat.

Sur les cartes **Sous-Boss**, les **icônes des dés 5 et 6** sont en **rouge** pour indiquer qu'il s'agit de **coups critiques**. Cela peut avoir un impact sur l'utilisation de certains effets qui se déclenchent lorsqu'un ennemi réalise un coup critique.




Lorsque vous remportez un combat contre un sous-boss, **consultez la section en bas à droite de la carte**, qui indique les étapes à suivre après la victoire. En général, vous devrez **défausser** la carte et recevoir une nouvelle carte quête en échange, qui décrira vos récompenses s'il y en a.

Si vous perdez le combat ou choisissez de fuir, **référez-vous à la section en bas à gauche de la carte**. En général, vous devrez **retourner** la carte et la replacer parmi vos cartes quête, afin de pouvoir revenir affronter le sous-boss plus tard, lorsque vous serez prêt.

Lorsque vous revenez combattre un **sous-boss** contre lequel vous avez perdu (**fuite ou KO**), vous devez l'affronter à nouveau avec ses **HP réinitialisés**.

BOSS


Les **boss** sont les ennemis les plus puissants que vous rencontrerez dans Bôken. En général, ils vous permettront de débloquent des éléments essentiels pour progresser vers votre destinée.

Contrairement aux sous-boss, les **boss** se trouvent sur des **cartes rencontre**, et les conditions pour les révéler vous seront précisées par les cartes quêtes. Lorsque vous révélez un **boss**, la **carte quête** vous indiquera les **règles spécifiques à ce boss**, s'il y en a. En général, les **boss** possèdent trois phases, chacune représentée dans une colonne différente (voir figure ) et ayant chacune ses propres **HP, attaques et défenses**.



La première colonne correspond généralement à la **phase 1** du boss, la deuxième à la **phase 2**, et la troisième à la **phase finale**. Sauf indication contraire, lorsque vous révélez une **carte rencontre boss**, **cachez la deuxième et la dernière phase à l'aide de cartes cache-rencontre sans les regarder**, pour ne combattre que la **première phase**. Une fois que vous avez vaincu la première phase, passez à la suivante **en déplaçant la carte cache-rencontre de la phase 2 sur la phase 1**, et ainsi de suite, jusqu'à la **troisième phase**. **Remettez les HP du boss à jour en fonction de chaque phase**.

Lorsque vous éliminez une phase du boss, **le combat ne se réinitialise pas** : cela signifie que **le tour ne revient pas aux héros**, mais que le combat continue normalement, comme si vous affrontiez un même ennemi. Si des héros, un Acolyte ou un allié n'ont pas encore agi, ils peuvent continuer à prendre leur tour dans la phase suivante. Si tous les héros ont pris leur tour, alors c'est au **boss** d'attaquer. De plus, **les dégâts excédentaires infligés ainsi que les éventuels effets comme la paralysie pour vaincre une phase sont perdus**. Par exemple, si à la **phase 1** le boss a **3 HP** restants et que vous lui infligez **5 dégâts**, la phase est vaincue, mais les **2 dégâts excédentaires ne sont pas reportés à la phase suivante**. **De même, si vous aviez par exemple, paralysé l'ennemi grâce à un effet, cet effet sera annulé lorsqu'il passe à sa nouvelle phase**.

Contrairement aux cartes rencontre classiques, l'illustration des boss se trouve en bas de la carte. En haut, vous trouverez la description de sa **capacité spéciale**, qui se déclenche lorsque vous voyez l'icône  après l'une de ses attaques.

Lorsque vous parvenez à vaincre la troisième phase du boss, vous remportez le combat. **Que vous remportiez la victoire ou subissiez un échec** (game over ou fuite), **lisez attentivement les informations sur la carte Quête** qui a généré le boss, car elle indiquera la marche à suivre dans chaque cas.

Lorsque vous revenez combattre un boss contre lequel vous avez perdu (fuite ou KO), vous devez l'affronter à nouveau en commençant par sa première phase. Le boss est totalement réinitialisé.

Attention : il peut arriver qu'un boss n'ait pas le même nombre de HP en solo pur qu'à deux héros. Si c'est le cas, cela sera précisé sous ses HP.

SCORE

Lorsque vous triomphez d'un **sous-boss** ou d'un **boss**, vous gagnez un certain nombre de points, qui dépendent du niveau de vos héros. Plus vos **héros ont un niveau bas, plus vous gagnez de points**, car la difficulté est alors plus élevée. Si vous remportez le combat, une carte quête vous indiquera le nombre de points que vous gagnez. **Notez ces points dans un carnet.**

À la fin de la partie, additionnez tous vos points que vous avez notés dans votre carnet et soustrayez les malus obtenus à partir des cartes **game over** pour déterminer votre **score final**. Cela sert uniquement à évaluer vos performances, que vous pourrez essayer de surpasser lors d'une prochaine partie en recommençant le jeu et en optimisant davantage votre stratégie.

Vous pouvez également choisir de ne pas tenir compte du score si vous préférez jouer sans pression. Dans ce cas, recevez néanmoins les cartes **game over**, car vous ne pouvez en avoir que **15 maximum**. Vous pourrez alors compter uniquement le nombre de cartes **game over** à la fin du jeu pour évaluer votre performance.

SAUVEGARDE

En dehors des combats, il est possible de **sauvegarder** votre partie à tout moment afin de mettre la partie en pause pour la reprendre plus tard. Le système des fiches héros, le plateau aimanté ainsi que l'organiseur de cartes permettent de ranger le jeu et de le ressortir très rapidement.

Pour **sauvegarder** la partie et ranger le matériel, faites ceci :

- A** • Rassemblez toutes les cartes du **héros A** (talent, item, capacité) en un **seul tas**. Si vous avez des cartes **talent épuisées** (retournées), **laissez-les retournées** dans le tas de cartes. Placez toutes ces cartes **au fond** de la **première section** (partie gauche) de l'organiseur de cartes amovible.
- B** • Faites de même pour le **héros B** et placez ses cartes dans la **deuxième partie** de la **première section** de l'organiseur de cartes amovible.
- C** • Enfin, rassemblez les **cartes communes** aux **deux héros** en un **seul tas**. Les cartes communes sont les cartes **quêtes**, les cartes **capacités de groupe**, les cartes **alliés**, les cartes **item du sac commun**, les cartes **exploration** (avec les cartes révélées à l'envers pour les distinguer) et les cartes **game over**. Placez ce tas de cartes dans la **troisième partie** de la **première section** de l'organiseur de cartes amovible.
- D** • Remettez vos **jetons de combat** (les jetons sur le présentoir des rencontres) sur vos **fiches héros** et placez les **deux fiches héros** au **fond de la boîte**.
- E** • Placez par-dessus l'**organiseur de cartes amovible** et l'**autre boîte de rangement amovible**.
- F** • Placez les cartes **rencontre** à plat dans la boîte de rangement amovible. Pivotez les cartes **lieu** de 90° pour les placer à l'horizontale, puis rangez les cartes **lieu déjà révélées** dans le **compartiment arrière** afin de les séparer de celles qui ne l'ont pas encore été. Placez le **présentoir des rencontres** ainsi que les cartes **cache-rencontre** par-dessus les cartes **rencontre** et les **dés** dans le compartiment central de droite.
- G** • Après avoir **fermé les boîtes amovibles**, placez par-dessus le livret de règles et enfin la **mappemonde** avec le **jeton groupe**.





D



E



F



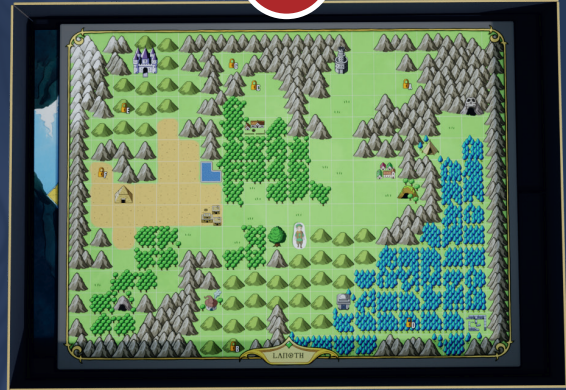
F



G



G




Normalement, vous ne devez pas consulter une carte lieu déjà révélée tant que vous n'êtes pas dans ce lieu, afin de préserver le réalisme et d'encourager la prise de notes. Cependant, lorsque vous reprenez une partie après une pause de plus de 8 heures, vous êtes autorisé à consulter ces lieux au début de la partie. Attention, vous ne pouvez **jamais** consulter les cartes des lieux que vous n'avez pas encore explorés !



MODE SOLO PUR

Il est possible de jouer à Bôken en solo avec **deux héros** ou avec **un seul héros**. Le mode « **solo pur** » est le mode de jeu où vous jouez avec **un seul héros**. Notez également que l'expérience de jeu sera légèrement **différente** en solo pur par rapport à une partie avec deux héros, notamment en termes de stratégie de combat. Selon le héros que vous choisirez, vous constaterez aussi quelques différences, ce qui ajoute de la **rejouabilité** dans Bôken. Voici donc quelques éléments que vous devrez ajuster lorsque vous jouez avec **un seul héros**.

MISE EN PLACE (SOLO PUR)

- Au début de la partie, choisissez l'un des deux héros. Lorsque vous recevez vos cartes **talent de départ**, vous **pourrez choisir parmi les cartes du héros A et celles du héros B**, quelle que soit la fiche héros que vous avez choisie. Vous pouvez mixer les deux et prendre quelques cartes du **héros A** et quelques cartes du **héros B**. Vous aurez le droit de prendre **4 cartes talent de départ au total au lieu de 3**. Une fois les **talents de départ** sélectionnés, **placez les talents de départ restants dans la défausse**.
- Lorsque vous recevez les **cartes item de départ**, vous pouvez choisir entre les cartes item du **héros A** ou du **héros B**. Cependant, vous devez choisir **une seule arme** et **une seule armure** parmi les quatre cartes disponibles. **Placez les cartes item de départ restants dans la défausse**.
- Enfin, **recevez la carte Quête**  qui est une **capacité de départ**, qui vous permet d'effectuer **2 actions de combat** durant votre tour au lieu d'**une seule**.

EQUIPEMENTS (SOLO PUR)

En **solo pur**, les héros peuvent s'équiper de **tous les types d'items**, qu'ils soient destinés au **héros A** ou **B**.

GÉNÉREZ LES RENCONTRES (SOLO PUR)

Lorsque vous générez des rencontres, **faites comme lorsque vous jouez avec deux héros**. Vous combattrez donc jusqu'à **deux ennemis tout seul**. De plus lors d'un combat en solo pur, **les ennemis attaquent toujours votre héros**, indépendamment du résultat du dé de combat. Pour suivre leurs **HP** ou **DP**, utilisez votre jeton de combat ainsi que celui du **héros absent** afin d'avoir suffisamment de jetons.

COMBAT / TALENTS (SOLO PUR)

Au début d'un combat, **vous pouvez ajuster l'orientation de vos cartes talent** pour choisir celles du **héros A** ou celles du **héros B** (bleu ou violet). Cependant, une fois l'orientation choisie, **vous ne pourrez plus la modifier durant le combat, sauf si vous effectuez l'action « réorganiser »**. De plus, un talent « **non équipé** » n'a pas de **sens défini** en **solo pur**. Ainsi, lorsqu'un **effet** vous permet d'utiliser un talent qui n'est **pas équipé**, vous pouvez choisir entre l'effet du talent dédié au **héros A** et celui dédié au **héros B**.

RÉCOMPENSES DES RENCONTRES (SOLO PUR)

Lorsque vous remportez un combat, **vous ne gagnez les récompenses que d'un seul ennemi**. Vous devrez donc choisir lesquelles prendre. Il en est de même pour les récompenses bonus. Cependant, pour les récompenses bonus, **vous pouvez choisir un ennemi différent** de celui choisi pour les récompenses automatiques. Par exemple, si vous avez vaincu un **SLIME** et un **GLUGLU**, vous pouvez choisir la récompense automatique du **GLUGLU** pour gagner **2G** et **3XP-LV**, puis lancer votre dé de récompenses bonus sur le **SLIME** pour tenter de gagner ce qu'il offre en bonus.

LV UP (SOLO PUR)

Lorsque vous montez de niveau (LV UP), **piochez 3 cartes talent** au lieu de **2** (vous n'en choisissez qu'une). Vous pouvez ensuite orienter les cartes **dans le sens de votre choix**.

REMARQUE (SOLO PUR)

La notion de **première ligne** et de **seconde ligne n'existe pas** en mode **solo pur**. Si une carte vous demande d'être en **première ligne** ou en **seconde ligne** pour déclencher un effet, considérez que vous **remplissez** la condition dans les **deux cas**.

CONSEIL (SOLO PUR)

Lorsque vous choisissez vos talents de départ, il est recommandé de sélectionner au moins un talent permettant d'infliger des **dégâts magiques** (comme le talent **Boule de Feu**). En effet, certains ennemis disposent d'une bonne protection contre les **attaques physiques**, et ce choix vous permettra d'**être plus polyvalent**.

PRISE DE NOTES DANS BÔKEN

Il est fortement recommandé de prendre des notes dans un carnet durant votre partie. Cela peut être utile notamment pour vous rappeler de ce que vous trouverez sur les diverses mini-maps, telles que des **rumeurs**, des **cartes item** que vous découvrirez dans les boutiques, des **PNJ** que vous comptez revoir plus tard, des **objectifs de quêtes** que vous n'avez pas encore accomplis, etc.

Vous pourrez également y noter vos **scores** obtenus en battant les sous-boss et les boss pour les additionner à la fin de l'aventure.

VARIANTES

Voici quelques **variantes** que vous pouvez intégrer **si vous le souhaitez**. Vous pouvez en choisir **une seule**, ou en **combiner plusieurs** selon vos préférences.



De plus, vous pouvez **ajouter ou retirer** une variante **en cours de partie** si vous le souhaitez.

VARIANTE 1 : DES DÉES POUR LES DÉPLACEMENTS

Cette variante consiste à remplacer les cartes « exploration » par des dés.

Notez que dans ce mode de jeu, **il n'y a pas de système d'initiative** : lors des combats, **ce sont toujours les héros qui auront l'initiative**.

Voici comment procéder pour jouer avec cette version :

Placez les cartes « exploration » dans la **défausse**. Vous disposerez à la place d'un **dé de déplacement** , ainsi que d'un **dé spécifique pour les montures**  (si vous possédez une carte Monture). Les icônes présentes sur ces dés sont identiques à celles des cartes « exploration » et **se lisent de la même manière** : la valeur **rouge** indique les points de déplacement sur la **mappemonde** et les **mini-maps « donjons »**, tandis que la valeur **noire** s'applique aux **mini-maps pacifiques** (villes, villages, etc).

Comme dans la version avec les cartes, si vous obtenez un résultat « **BIS** » avec les dés, vous devrez révéler une **rencontre BIS** à la fin de votre déplacement (si votre jeton groupe arrive sur une case qui déclenche un combat).

Si vous obtenez l'icône , **tous les héros perdent 1 SP**, vous pouvez ensuite **relancer le dé** mais à chaque nouvelle face fatigue obtenue, vous perdrez **1 SP supplémentaire**.

Il est donc nécessaire de lancer les dés même dans les villages, car cette icône peut apparaître.

Lors d'un combat, chaque héros **lance un D6** pour déterminer **l'ennemi qu'il génère** (celui-ci lui est ensuite assigné pour les récompenses). Si les deux héros génèrent le **même ennemi**, vous ne combattrez qu'un **seul adversaire**.

Enfin, pour rappel, les héros ont toujours l'initiative lors des combats dans cette variante.

VARIANTE 2 : MODE FACILE

Un mode idéal si vous jouez avec des enfants qui n'aiment pas trop perdre (vous perdrez peut-être quand même de temps en temps...).

Si vous utilisez cette variante, **retournez la carte Acolyte du côté « MODE FACILE »**.

Sur les cartes **exploration** (si vous jouez avec elles et non avec les dés de déplacement), lorsque les ennemis devraient normalement avoir l'initiative, vous verrez la mention « **Initiative : Héros en mode facile** ».

En mode Facile, lorsqu'un ennemi réalise un **Super Critique**, considérez cette attaque comme un **échec** (l'ennemi ne fait rien) **au lieu d'un coup critique**.

Si vous jouez avec un enfant, la variante « **dés pour les déplacements** » peut être intéressante à combiner avec ce mode de jeu simplifié.

VARIANTE 3 : MODE DIFFICILE

Pour jouer en **mode difficile**, **vous devez utiliser les cartes exploration** (et non la variante avec les dés de déplacement).

Sur deux des cartes Exploration, lorsque les héros devraient normalement avoir l'**initiative**, vous verrez la mention « **Initiative : Ennemis en mode difficile** ».

Ce mode peut s'avérer très exigeant, car le mode normal propose déjà un bon niveau de challenge à certains moments.

Pour corser encore davantage la partie, vous pouvez également retirer la carte **Acolyte** du jeu.

VARIANTE 4 : ZÉRO TOLÉRANCE

Dans ce mode, vous n'avez **pas le droit d'utiliser les cartes Game Over**.
Si les **deux héros** tombent **KO**, la partie est considérée comme définitivement perdue.
Vous devez alors **réinitialiser** entièrement la partie et recommencer depuis le **début de l'aventure**.

VARIANTE 5 : REPOS DU VOYAGEUR

Cette variante peut être utilisée si vous jouez avec la variante « **Dés pour les déplacements** ». Elle consiste à ne pas lancer les dés lorsque vous êtes sur une mini-map pacifique (ville, village, etc.). Placez simplement votre **jeton groupe** à côté de l'**objet** ou du **PNJ** avec lequel vous souhaitez interagir.

VARIANTE 6 : SOUVENIRS GRAVÉS

Vous pouvez consulter à tout moment les mini-maps déjà explorées pour retrouver des informations que vous auriez oubliées de noter.

CLASSEMENT DE LANOTH

À la fin de la partie, après avoir **additionné vos points** et soustrait les malus liés aux cartes **game over**, consultez ce tableau pour déterminer votre niveau de performance.

00 - 9 points	Légende de la loose
10 - 19 points	Trouduc en chef
20 - 29 points	Espoir de ta maman
30 - 34 points	Sauveur qui galère
35 - 39 points	Héros accidentel
40 - 55 points	Légende locale
56 - 69 points	Héros du crépuscule
70 - 79 points	Héros de la prophétie
80 ⁺ points	Celui qui fit pleurer le boss final

REMERCIEMENTS

Chaque nom ici gravé appartient à celles et ceux qui ont cru en cette quête.
Ce jeu est le fruit de leur confiance, de leur énergie, et de leur passion.
Héros et héroïnes, nous vous saluons !

GUILLAUME BERTHELOT - DAZARN - ANTHONY RUIZ - ALEXANDREBURGER555 - FRANCKD-6 - KEVIN RIFFLART - TIGROUNI - ANTOINE MANES - NOËL REBOUD - VINCENT ZIMMER - LUDOVIC ROUDY - ROCHEREAU-TH - CHARLY-BEYAERT - GDS PAMS - FREDC25 - MAT-LECO22 - MAGNOUX-FRANCOIS - GUILLAUME-MIRC - MARSLIVE81 - SÉBASTIEN BOURON - VERMEULEN-NICOLAS - MANUJANCO - KIMBERLEY CLAUDE - FANNY MAUGUIN - JOYEUX ANNIVERSAIRE JÉRÔME <3 - ALAIN-B057 - SOLIVET - UMBERTO B. - JULIEN-LECLERCQ2 - LE-PASTU - LE-PASTU - PAPOULEBARBU - FANCH MATAW - CORENTIN VERMESCH - SNOWZILLA - JOHAN LIOTIER - ROMAIN-MONART-1 - MAXIME PÉRON - LOIC HURBLAIN - LICHANG - V-GAUDRON - PAQUETTEMALTAIS - JEANNE LY - BISICCHIADORIAN - MARIÉ-DD31 - JEROME - JULIEN FAYER - MALMORT1987 - JEROME-GARCIN - BOYREAU-G - PVAUDELIN - VICTORBIELEFELD - FB86 - ASORION - BAILLON-ARNAUD - THIBAUTWEBER - LITTPARAGON - ROMAIN COUTURIER - JULES ARBOGAST - B-JARJAT - ADRIPOCAMPE - ALEXANDRE-RUBIN-ES - JEANBAPT-CHARLOT - BOQUET-THOMAS2 - YOYO - ANYADE - WYZ - FLORIAN-BIERNE - GILS - THOMAS LEMAIRE - VLTBLEACH - THRIAL - CAMIBOU - AURÉLIEN ANDRÉ - DIMITRI-POTIER1 - PIERRE CARON - PAUL-ADRIEN-MENEZ - JEAN-CHRISTIAN GOIMARD - RAMICIRCUSS - CORENTIN CAMBIER - MAZQUAR - FRANCK GERACI - ARTSOET - MAUD CHEVALLIER - YUZUSHINE - NATHANAEL-DEBOEUF - PINTALA - MORPHLEUS - CHINO008 - QUENTIN DUROI - FLORIAN-DUBOIS - MAUD-MAGDA - BRUNELFLORIAN92 - JOFRUU - DAVID BLUDIQUE - EMELINE-LARDOUX - MYLENT80 - JEAN GUILLAUME - JEHAN PIERRE - LOTTO93 - LOLOLIC - ZUBAR T'ABAT - DAVINA SOUVANLASY - CEDRIC BARTHELEMY - CAMILLE60150 - NOBODYCANTEST - MICOUD RENAUD - SYLVAIN ARNAUD - LOIC ROSSIGNOL - CIRYL LORENTZ - ROMAIN-SCRUBS - LLIBSORG - FLEURY-ANTHONY - PPEHHGG - NICOLAS CASELLI - NATHAN BARBOUX - LOU MADUP - CAITSYTH - PHILIPPE LETOT - JACQUES BLAYA - KEVIN DENIS - IRIBARNE-SYLVAIN-1 - GREGORY SANCHEZ - PHILIPPE DE SOUSA - FOU MAX-79130 - K17 - KATHY-VITRY88 - LOICKDEZ - ADAMENT - INÈS POUAMON - ABADIE-LACOMBE - ERIC GIRAUD - VICTOR-SIMMET - GILLES BLOCH - THONIZ - YRAGAE - KOROSHA-NP - FALCONSQUAKE - TIPHANIE-QUINTUS - VALENTIN-PELE - NAYOSLAID - ANNA-PIATYSZEK - PERSO-THOMAS-FLORELLI - KEVIN DI GIACOMO - SERNA-THIBAUT - TANGUY RAULT - JEANLADEBAUCHE - MICATOS - LOUIS-CHARLES-LAPEYRE - REMIFORGAMES - ZIAN-CHERET - CHANTAL GRIBAUMONT - ELVISPASTA - GRIMGOR13 - AMAU44 - PAUL_MUADDIB - CHIPOKETCHUP - GALEAMATHIEU - SAMYMAILLARD - CHARLEFOU - JAN-BONAREK - FRÉDÉRIC DELGADO - HAYU-SAMA - ANTOINE VERDAGUER - LAURENT-ALIBERT-1 - GUIRAUD-MARINE - ADHAN - MAZUNOPROD - SHNAFAN - LUDO41 - NICOLAS80 - NIGOTFX - IRIS-DOYEN - JUL-SOICHET - YMIE46 - FABIEN-BOUYER244 - AGATHE YOVOGAN - ZIBZIB - PAQUAY6 - DAMIEN BOUTHIER - ANGELINO - NICOLAS FRAUTSCHI WILLINER - VODKA - MORADO-LETICIA - MANUGREG - LA_FAMILLE_BONNARD - GUILLAUME DELBASSÉE - SHEROU - PIERRE GOMERIEL - FABIENNE NOIZET - DECOBLAUGRANA - MICKAEL DELMAS - FERRANDAM - RAPHAEL KAPPLER - YVANE BOUCHE - CASTAING-CE - MICKAEL-DUTHU - NICOLAS_DS - PHO 13 CHOISY - FANFANT-MFT - PRETRE - LILLY-LAURENT122 - PIERREY VESMUNCH - NICOLAS-LEPOLARD - MAXIME-KRONNER - FRANÇOIS PEREZ - PAUL-OBLIGITTE - JHW-L - SVELCOOL2107 - JULIEN-JACQUES_59 - DEJEAN-H-1 - THIBAUT-LEMASSON - JIB636 - CLOHIER - AUKIIDEL - LUDOTHEJEDI - FLORIAN53360 - CHRISTOPHER-PACHECO-PEDROSA - TISNE-JACK - VALENTIN-FORTERRE - MA-LAARIA - NICOLAS PRALES - KINCOUNET - ARCRON - TROISQUATREVIES - BENESAM - DANIEL BOURDY - SONIA-C-DURAND - CHOTEAUFREDERIC - MAISON AULLO SYLVAIN - MATHIAS ROESSERT - JÉRÉMY LECERF - CÉDRIC PAPORELLO - NICOLAS-HERBILLION - QUENTIN-DANGLES - REMY-STIEGLITZ - VINCENT-STAB - BOSNO - LULUTOLOSA - CARADONNA-ERNEST - MAXIME GEOFFROY - ARKAN-5 - CANNELLE-LEGOFFIC - SIDSIXWILSON - USSEGLIO-ALEXIS - GUILLAUME BONNAVE - CHR-DULAC - ARTHUR-PERNEL - CREMENT - SOPHIE RUDELLI - ZILCROUX - JULIE CARVALHO - AURIANE ET ARTHUR - MONGREL CAT - BDELANGLEZ - CLÉMENT BONNIN - PAPOUZOR - DIDYX - JESSICA-BILLARD - SYLVAIN GRAMELLE - JONATHAN-LAFFARGUE-1 - SOFY99999 - FRANCK-CREMOND - JONATHAN-BRENZEK - MIKELARRAMBIDE - FLORIANE RADER - JORSOAGAME - YOANADU41 - WAILITY-FANNY - ATOMIKSNIPER - JEANMA-CHAMOT - PIERRE GICQUEL - HANCMATTHIEU - FLORENTCHARPENTIER56 - PYTOF - KMX - KENNY-CLARAMOND - NATHALIE64-1 - HENRY-KEV - SEBOSKIP - MATHIEU-FRANGIN - PHILIPPE GOY - ESTELLES - TRISTAN DUMAS - BRUNO-BOI - JEAN-LAURENT DEL SOCORRO - THOMAS KOWALSKI - BEUVRY PIERRE-LOUIS - FLOREFFE - N-TIENVAN - TOZIAK - BAZZYFUNK - ANTOINE MANES - JEREMY-LAGAU - JEANLOU82 - ZHARLOK - VOX411 - GJUILLE - BAPTISTE-LEGAY - BORIS ANTONA - LOUIS ROUSSELET - CLEMENT-FAUVE - PATRICK BLACKBURN - SÉVERINE MARTINEZ - LAURENT LACÔTE - MICHAËL ZWINGELSTEIN - SYFER57 - DATAROK - FRED BZ - PAUL-ARTHUR-DOBTZKY - AURELIEN ALLAIN - BERNARD LACOSTE - ESTEBANDESOSA-1 - N-CHABOT08 - Q-MAUROUARD - CHRISTOPHE DAMIANY - LOLOCHINO - DEROUBAIX VINCENT - CHÔSSETTE - BENJA0088 - THOMAS METZGER - SÉVERINE - KIRBINK - JEP - BOB_LABRICOLE - SYLVAIN CHRISTIAN - AKKOUK974 - SERNA-THIBAUT - ERIC-GEORGENTHUM - DORIAN-ROURE - PIERRE-LOUIS FOURNIER - GUYOT-ALEXANDRE1 - WOLFHEART18-2 - ADRIEN HUOT MARCHAND - BENOIT LE CORRE - KHELDANEGAMING - FIO AND SOSHEN - PIERREPAHUN - MAXENCE-THON - POCHOIR-UNIFORMES-3Y - WILLIAM POTTIER - SEBASTIEN-TELLIER82 - THOMAS MORDREL - BENEREM - BOUVET-ANTOINE13 - LA-CHAUCHE - DAVID MANGAN - ALEXIEL57 - JEFF - ALEXIS LORGNIE - CHARA - ULTIMABAHAMUT - KYMIC - SCHEENNA - ALMANGEOT - DOT-FRANCON - DARK-MOONLIGHT - NICOLAS HENNEQUIN - TRISTAN-MICHEL34 - SOPHIE HENON - HANAÉ HULOT DEMAZIER - SAMUELHAYEN - GROSBILL59 - TANGUY CORADIN - PIERRE-BOUYRIE - FABRICEMOLLO - EMILIE-DUSSOSSY - HÉRVÉ PRADIÉ - GABRIEL RENAULT - PARE-THOMAS - LAURENT MOREAU - SELRYAM33 - STEPH-JOSSO - COUTO DO ROSARIO - CARINE VERDONCK - BENOIT-KARCI - ALEX-AZOUG - THEO-VANVAN - MARINE-TURPIN974 - NICOLAS JEGAT - ANNE_TRAN - CABA85 - MAXIMELETURCQ - MATTHMAG - AURELIE-83 - NICOLAS-DANY-ECN - RHUMU - KEVIN MUEL - THEO-LINARES - ERIC CAVAGNA - TETSUO - ELODIE-MUSSILLON - MAXIMEMALO4 - JBERNASC - FLORIANE LARRIEU - THIERRY DUBOIS - NICOLASFREY89 - ANTOINESOUCAZE - CEDRICPARDANAUD-PERSO - MICHEL BERSEZIO - MICHAEL THISSE - MAXIME LÉCOMPTE - JONAT-ANTIL - CAROLINE MICHAUD - JEAN-EUDES DACRE-WRIGHT - YANN-GODIMUS - MISTERFUJI - MAY-GAUVAIN - SÉBASTIEN RANOUILLE - ANAÏS LOISEAU - FABRICE CARTRON - MISSLITCHI - SEMONINO - RAPHAËL SALMON - BENOIT BAILLON - ENZOBO30 - DAVID LE BELGE - STEVEN-MERCIER92 - JOHN - VOLESPRITE - FRICKY67 - LUCIE01NA - LEO-D-DUEZ - XOPE - STEPHANE GOUTTEFARDE - SIMON BESSET - RAPH666 - ADRIENKRUPSKI - BAMBALAAM - START - NOLAN SILNIQUE - YOHANN THOMAS - ELODIE-COLSON - JULIEN SAUTER - RÉMI SAUNIER - DUFOR VINCENT - GERARD-KEVIN - ROMAIN BERERD - VANOCORENTIN - MAXIME TOCATLIAN - RAMAMAW - J-AIME - JULIENLHOMME-0 - NIKOSTO - ANDRÉA CANO - MATHIEU ELSLANDER - SAMSAMGAMER - MANULEMALO - HELERIX1206 - MANUEL DEL BEN - FATMII-RIAD - WILLIAMBERTHOLD - SPARKAT - ALEXANDRE-MEYER1 - JOHAN MORALES - EMYNODUESP - MAEL-BOUILLON - ARNAUD-JULIA1 - JPASCALM - SAKURA-OOPS - CIGNARD - TANGUY RONDEAU - DAVID CARMONA - BARON SWEN WOLFFSHEIM - PELLETERAT DE BORDE - MATHIAS644 - SÉBASTIEN JANEL - SIMON-BUSSENAULT - CHATNOIR - CEUPOU33 - JYSE - A-NAVARRO87-SUBSCRIPTIONS - ALEXIS-PORROT-CMD - LOIS-DELTEIL - PIERRE-7095 - THIBAUD-DIERICKX - BAPTISTE LE MAIRE - COBRA-86 - RUCH-BASTIEN - ROUMAGNAC-BRUNO - DU-BEAU-QUENTIN - MOKONASO - DUVAL-EMILIE64 - GOOSSENS-MATTHIEU - RANDJA KANOUNI - SOLENNE FOSSE - AMÉLIE ASSIÉ - LESLIEBRAYER - POSEPUB64 - BENJAMIN BOSSA - MEUNIERALEXANDRE8 - ALRIC FRANÇON - NOEL-JEREMY - ROBINKEVE45 - DAVID GUÉNARD - JEFFREY MATHON - STEPHANE BARTHELEMY - CED_ET_ELOW - STEPHVALENCE - PIERRE-CHALFOUN - AURÉLIEN TRENTO - BOUQUEREL-P32 - ROMAIN BRIDOT - UN BRIN DE JAPONAIS - LUSE75 - SYLVAIN OLLIVIER - NIKOVSYUH - PAUL SCHNEIDER - WIGAP - SAIGO - SYLVAIN CONSO-COSTANTINO - GEESMURF - GREGZOY - SCHNEERBERGER-MITCHELL - STREGANEVI - GAETANBOIVEAU - FRÉDÉRIC SOUND - SÉBASTIEN V. - IZIS_LUCAS_BENJAMIN - OLIVIER-2221 - NAUSICĀA - MAELYSI64 - TH-SKOWRONSKI - HTOUPIILLIER - JLLIUB - NICOLAS MUSCIO - JEDDU11 - BUGDANY-0 - BEWEX2005 - GUILHAUME LACROIX - GUY2499 - THIERRY-DEMASSIA - KHAORINTIN - CHRISTOPHE LOPEZ - ZADISIC - FRANCK-RUBARBE - BURTIN-MATHIEU - COUVIDAT-NATACHA - OLIVIERCLARY-1 - MAGIC_SHOW - NIELSHAWKINS - DIMITRI GIUNTA - EVYLE - PITCH N° RUN - ALEXANDRE-TAILLEUR - CAROLE-DELAUNAY - KAMUI_SHIRO - THOMASABEGG - NAHOLYR - FANREIDU1920 - ALBOITOR - SCHMURTZ - THOMAS89560 - LANDY-RENAUDETTE - FABRICE-MARTIN30 - YOAN DANTEIN - DEVULDER-PI - DAMIEN FICHOT - MARTIN BATAILLE - THOMAS-HOARAU67 - VIDAL OPHÉLIE - AGNES-THIEB - BAPTISTE PARMENTIER - DONOVAN-PRADIER - FUSTIR - LEROYLESIE44 - CHRISTOPHE SAILLANT - Z - NIELS-MANGELSCHOTS9 - LOICDV - JÉRÉMY TOUDIC - DARKPIPOU - MIKE POLLINA - BRETZELFAMILY - SYROSE - KATTACHE75 - MATTHIEU FERNBACH - JONATHAN DE FARIA - GUITAIL - ISARA - EMILIE MORVANT -

EMMANUELLE-GERVAIS65 - NICOLAS BÉÉRANGER - EMILIE PONTE - NICOLAS_GANDOLPHE - YUMIKOV05 - ERIC DARMET - NAREKGALOIAN - GOEDUC - TFAJEDI - BOYERLALISON - GAËTAN VIDEMENT - DIMITRI-MAVRAUDIS - MILEMBER - ZËSTEMAN - GARFIELD_DU_26 - SIMON BRIGANT - SOMBRETEX - AMAURY-DERIBOU - BENJAMIN-BILLES - GALTHOR-BD - BREUVART-GARY - STÉPHANE BAUDÉAN - RACHOLLIVIER - BENJAMIN BOQUET - VANDROMMEGAETAN - HAINU-STUDIO - FRANCK GONTHIER - THOMAS FAILLAT - MATHILDE ZOUX - FIRRE-ROUSSEAU - LUCAS MARSON - DARKBEN313 - DAVY JACQUEMIN - JULIEN BUCHINET - DINAND-ANNABELLE - ACHGAFSAMY - RAFZILA - JEREMY-PREUX - KRL000LRK - CHRISTOF-24 - JADINON-KARINE - DIMITRI ROUGIÉ - CARVADIFF - ERIC MOREAU - BERNARD SILLY - POUPOUYOU974 - CYRIL WOJTWOWIEZ - ARTHUR-CUNY-83 - ONLZEBU - AELYS - NICOQUATREVILLE - ALEXLEDANTEX - RENAUD GARNIER - CORNU-JEREMY - ACASTANIE - JEROME-CHARTON57 - LAURENT LYAUDET - STRICKER-TIBOR - VEDIS-ADRIEN - STIOP2 - TOHOLL03 - LUDOVIC ZANETTA - STA2404 - LE-ALQUIER - FLYNUT - ROBIN-PLANCON - MARGOTRIGOULT - PIERARTMICHEL - GIZBOU - SOULIER-REMI - SAMUEL FABER - CH-TOUR-NEUR - MIA-ALICE-BOWEN - TEDDY-DEVREEZE - STÉPHANE FUHS-PÉREZ - FLORIANRUPA - CLAIRE THIEBAUT - NICOLAS MEMBOT - NOSFAIRALCHTION - REMI3892 - MIMITOMTOM92 - FRANCOIS-BARAT - FREDERIC-PERAT - FRED-FERRIZ - HEULOT-T - ADRIEN ZIMMER - KÉVIN BENARD - ROMAIN DORANGEON - SWAMPY108 - YOUJIMBO - GUILLAUME LAMY - ISSUN - PIERRE B - VARAMIL - GUILLAUME DOMECCQ - DEIVIDDO45 - JGUYONNET07 - GLUBURK - TRISTAN-1994 - ALEXANDRE-BEURRIER - BENOÏT BAUDIMENT - POPINEAUKEVIN - BENOITGODEYPRO - THÉO RUFFIEUX - MAXENCE-OLIVIER-59 - PIKAMIAW - BASTIAN-NICOLAS2903 - YEXBE - FLORIAN-R70 - MAXIME LEBLANC - 1170TACAN - KÉVIN BEAUBIER - BENJAMIN-LEPLAT - STÉPHANE LE SAGER - FLORENT AMOURET - MORIS-SEAU-EMMANUEL - LAURYE MAUDOUX - LOIC-BOUILLON - THOMASGUILLOUKEREDAN - GUILLAUME85 - AURORE AMBRAZÉ - JACQUES-MORIZE - MRGNICOLET - NICOJEUX - SYLVAIN COPLO - SALARDAINE-ALEX - GUILLAUME-CAZAUX - LORDAMAURY - DAVY CASCIANA - JÉRÔME ENGRAND - ALEXANDRE-LUCAS38 - JULIENHUCBOURG - DCOTTIER-ARCHI - GEGETE-1 - SAUR-SEBASTIEN - BRICE - NAIL FLORENT - GUILLAUME VIRAYE - BENJAMIN LAMBERT - EVAGELAN - RÉGIS ABDILLA - MAXENCE FOUBERT - EVAN-5-1 - STÉPHANE MAZ - GUILLAUME RIVIÈRE - ALBERTO POGGI - FÉLIX COULON - DOUDOU73-LR - METAL38 - ROCHEREAU-TH - ALEXANDRE GEOFFROY - FRANÇOIS, CHAPICHOU ET LULU - LOÏC VIGNES - KARNAGE - DAROCHAMIGUEL210 - EL-ASTROLL - CLINDACIER - SCARKWON - MOANO - KEVIN-NOLLOMONT - MARYNE PUILLEAU - LERRIANH - ORGIZMO - YANCHA ZED - ALEXANDRE VIVIER - PIERRE-BONVOISIN - SYAMEEE - CUVELIER4ANTOINE - ALEXANDRE COULANGE - GOUJONERIC - AGNÈS LALA - CYRILLE-PLATTEAU - GUIBZ - R_ALDANA - BLAYA DAVID - TICHADOUJ - MATHIEU-TAMER - DAMIEN-1110 - MARION CAROZZA - MICHAËL FLÜCKIGER - KIMBAT - SIMSKY - JACQUETREMI - CIRMIH - CYRILCYRILCYRIL - CYRILCYRILCYRIL - SOLARIA - REITAH - NICOLAS GREHIER - OLIVIER-SALVAT-GIE - AFROBANG - VALENTIN-BENEDETTI97438 - KÉVIN FONTAINHAS - PADJONE - PAULINE ET TRYSHA - CLEOMATTEI - ADRIEN-BAUDRAZ - JEROMEJOHNS - LUDIVINE PERRIN - JÉRÔME DEPAIFVE - THIBAUT-MINVIELLE - FRANCOIS MARQUES - MORGANE-974 - MICHEL ABEL - FODE07100 - NEDELEG98 - MÉLANIE LEUREGANS - KENOUMAMIENS - TOBBY MARCIL MATHURIN - CEDRIC MARTIN - CHARLINEAUVINET - KOKOHUGOTOM CHLOE - YGGDRALISS - LAURENT-138 - JEAN-PAUL BERGER - ETIENNE-TURBE-1 - JMS09 - BATAUREL - BENKINE - ANTHONYMONACOS8 - KIDOW - REORA - DUDSAMA187 - LAPINGO - LOIC-BOURGEOIS38 - DIMITRI BERTHOMIERE - PAUL-BRESNU - GRÉGORIE DELOBEL - JOSSELINE-LEON - AURÉLIE RUALT - NONOLIMIT - JONATHAN-DECAILLON - ALEXIS MAFFRE - G4NONDORF - VUTHILAG - BENJAMIN PASCAL - FREEDY KONOKLASS - REMI-RUSYN - REMYBRUNESSAUX - TERRY BUREL - PHILIPPE MICHAUD - SLY74-2 - SEBASTIEN DORET - LEGER-SIDNEY - BINOUX - CHOUPINETVP - SCRATOU - CMIDELET - AACOM - CBARB - GILLES-MASY - CÉDRIC GILLOT - CAROLEBLABLA - SYLVAIN-GRANJARD - MP_FOULIER - AZHARDEUX - THEOPOPIJEAN - STEPHANE-JAUAUD - EMERIC BAILLEUL - JULIEN-COYARD - TOTORO - JULIEN ROCHAT - METHOS GALLY - BERTRAND PODETTI - ANTONALB - LESIMPLE-D - R_HURSON - ULUL-7 - THOMAS DELAGE - DELIORIK - ERIC-BEYAERT - AUDREY MOUSSET - JOHANN ROBBE - JERJOL - AURÉLIE CATHERIN - SAMANTHA-VEILLET - MEUTMEUTMEUT - YOUNA-KZ - BALEY MATTHIEU - EMMANUELLE PICUS - JPATOSAURE - JEAN-PHILIPPE NELLENBACH - YANNMONNIOT - KISKYA - LUFY-MONKEY1 - JMMRUBIO - LUCIE-COURTOIS - OLIVIER PARNY - VINCENT-JACQUEMIN - JULIEN-RAUSIS - AURÉLIE OBARZANEK - VALENTIN-TH74 - FRANCOIS RAVIOT - JOSEPH BONNET - SIMON-DECHAMPS - YAMS131966 - KOBATSU - MIREILLE BOUDRIE - NONOFDL - PINGURUN - NATENVIE - CODAKHIIH - M-DUNOYE - ABONEWS - ANTOINE LANAU - NAABA - CALYSA - ERIC ROGER - SYMON4905 - LUDOMER036 - VINCENT GIOT - ANTAL-TAKACS-HU - ETIENNE CARON - JULIE-DESTDENIS - VINCENT VENON - JÉRÉMIE BOCCARA - ALEX-BARRAU-12 - LEDUCBEN44 - OVAN - MAGICCARBUNCLE - DR-EMMANUEL - XANAPUR-MB - MARS11 - CAROLEPASTOR13400 - GALABEAR - AMELIE CHAUTARD - FRANCOISJBOULIANNE - ALIX-OLIVE - LOIC - FYF66 - ANDRE WEI - LILI4NBN8-1 - LAURA-MORELLEC - WILL6169 - FREDBELAY - FLOW070 - SPARKAPUCE - COURTAETHIBAULT - RANDOM - MARIONPERNET-1 - BENJ160_2 - CYRIL-DEBOEUF - PIERRE-HENSOTTE - DJOUL68 - MASK - SHERDA - JINROH38 - LOORANO-FANNY - CAMILLE LEO - H33RO - LLBLINKMC - LAURENT-CLERE - BERNARD-MATTMULLER - BELYZELIEN_GEGE - FABIEN NAUDOT - SYLVAIN KATAN - OLIVER-JOHN BIRKETT - GUILHEM DROISY - LILIAN SANCHEZ - MATTHIEU-CASTELLS - VARGAVE - BODENAND - CASSANDRAZE - WILLYSTUDIIPRO - ANAXILEA - LE TROUBADOUR PAULLOCHON - MINIMUSS-51 - BERTRAND-KACZMAREK - TCATELAND - TATACHELOU - ANNE-CDNR - KOAYA - ONEMARIN - SÉBASTIEN MORO - IMRAHILS - PARKS77 - MANUMAZ - SARAH CHETBI - JOOSSENS-ADRIEN - FLORENT KRIN - KRAKO13 - DAEMOULIN - CC92000 - NARWULF - LUSIEWICZ-JEREMIE - LOLODIE - TELLIM - SAMUEL VEYRIER - NICOLAS DEBORD - ADRIENKUM - FLO-RA - CYRIL-DELONVIGUIER - DANYM-DUARTE - LCOLLIGNON - CHARLESMAUGER - DAMIENGUILLARD6 - DROPS68 - JULIEN GUYOT - OLIVIER SAMAT - E-NAKATA - MARGAINEFABRICE2011 - JULIEN-DOCQUIE - BENETNUTS83 - SEBASTIEN-BRENNER - ADELAIDEMAHE22 - ROMAIN-RENARD-3 - NENEXXX - TABOURDON GRÉGORIE - HISTOU-83 - LOUISPERSONNE19 - BENJAMIN MALET - PAS CALPRADON - TULIP956G - NICOARDENNEHEAVY - KALY - VINCENT-DUMONT64 - LERA-FISTOLE - OBJECTIF DÉS JEUX - STEEVE-HUAN - GAEL-ALLIOU - JEJELAFRIME - ALEXIS NEMER - MATHIAS DULUC - ROMAIN MOTTU - LAURA THENON - CLAUDE-BOISGERAULT-1 - NOMINOE-PRUDHOM - HYAZINTA - SERGE GAUMAIN - AMBLARD-ALEXANDRE - BTRUFFERT - ARNAUD-COCHARDPRIER - DEE-JAYGREEDO - GD-8 - LARRAT BERLAND MICHAEL - DUTCH NELSON - MELAINE NOCUS - BENAWIT - DAMIEN HENTIC - REITERANTHONY92 - KHIEM9 - VINCENT LECLERC - RIVIERE_KEVIN - ALEXREVANE - ALEXISJOGUET - JEROME BOUCHE - JOEL-CARRIERE - PHILIPPE BLANC - LOIC-BLAZEK - CÉCILE GORE - ALICIA TEMPORELLI - NOË - JOHAN-CHARPENTIER37 - MORGAN-123 - ADELINEP503 - YOAN CLEMENT - ARTSDELAHAUTELANDE40110 - NADIA-FANTASIE - SHANNON EGOISTE - BASTIENFEYFEY - B-COTS - TCELTON-0 - FRANCK L - VALERIE-SKRABO - R-PIERONKIEWIEZ - MANKAZAM - RUDY CASU - NESTERGALXAVIER-1 - LUCAS VAUZELLE - ACHANDORA - PIERRICKJACQUOT - JEAN-PHILIPPE SCOTTO DI RINALDI - ARI62FR - DUNCAN DE BARROS - HERGAN - KLALIA - ALEX_DE_L'ENGAIGNE - STRAUSS-KAHN - SHADOW974 - JEMS-G - BRIN-BENJAMIN - ARD-GBN - AZUREGDE - POSEUPUB64 - NICOLASVIALLE-1 - JULIANO7 - BERTRAND HAÛSER - GUILLAUME BERGER - LUDOVIC LEFEBVRE - GRÉGORIE BLANCHET - ALEXIS-LAMY - ZEPLECH - 3PHON - LE-QUELLEC-JULIEN - GATESKODIAK - VINCENT DUCROCQ - PATRICE-MABILOTTE - RECHTON - NICOLAS-DEBOISE - GUILLAUME59_3 - CAROLINE COLOMB - ALAIN-PIERRE35 - JONATHAN SEMCZYK - VINCE-PAQUIN - MARCO-MARENGO - BILLEREY-ARNAUD13 - JEREMY-CLISSON - FRANCESCO TOLA - SQUALLIV7 - OWOO77 - FORGUES-FLORIAN - CREGUT-GUILLAUME - DYLAN DOS SANTOS - DIONAEA - STILGEAR - DAVID MARTIN - BEBERCENTRE - JOËL LEVY - BICHEMMANUEL - MARC MOGENOT - ELLAS230879 - INGELS MAXIME - OLIVIA LOUCHE & MATTHIAS HIDOT - ECHOKET - ANAIS-LESAIN - KAHORIS - THIERRY LE RAY - DAERDIR - DRAKONIS - SACHA-BREGIER - RADOUZIEL - KAEK-AEL10 - NICOLAS DURIOS - RISSGREG07 - CAPT COOKY - CORORA - JEREMY GUERINOT - A-ABRASSART59 - FRANCIS_LECLAIR - V-DELSCU - AMAIA LEGAZ - CHRISTOPHER CORDONNIER - STÉPHANIE DUPUY - CTHULHU11 - DAVID KAMMER - ANTOINE NGUYEN - MARIE-SOLLAUD - BLINJUL - SEBDEBRAY2 - REMI-DE-TAXISDUPOET - OBHYWAN - CORENTIN REVEAU - NICOLAS CLÉMENT - IDROLLETONY-1 - KNIYL - PAUL-ANGRAND - COCORICO-HT - BEUSCART-JEREMY - BASTIEN LIAUTY - DAM195260 - GHIRK&ARYA - VALENTIN-RICORDEAU - FIL_IBERT - MARAYMAR - BEN-FENIX87 - SYLVESTRE02470 - B-VANDERYSE - ALEXANDRE CHASSAGNE - TGLOMON - GILLES-POCCARD - MAXIME-CAMANI - BELDCHAMPS - MAISTRIAUXAURORES-026 - LUDOPOULAIN - LUCILE JAUMARD - MICHAEL-SIRJACOBS - DJERDJERBINKS - RUTABBAGGA - NORBY59 - M@RION BO - BRETONLA - AU DÉ VIN - BENJAMIN BAILLON - HUGO-CHIANEA - SHINDO - FLORIAN BOUTINOT - ADELIN-BOYER - ALAPETITE-CLEMENT-1 - YASUTERU KASHU - XAVIERE-FREMONT - BENOIT MIEDAN-GROS - BENJAMING1505 - OPIHAN - F-BARADAT - FRANCK ACHILLE - PHOENIXTOASHES0 - FRED_78 - ALEX-HART - CHRISTIAN DEBOUT - COUVREUR-KEVIN - TIMOTHE-LETANG - RODRIGUEZ_LORIS - CL-GABILLARD - VORADA VANSIRI - MATHIEUESCANDE - SEBASTIEN DELUGEAU - ARNAUDMESTRINER - BENOIT BATTISTON - MATRIXFFTB - DAMIEN-GAUCHET - BJR69310 - KROMAEL - POIREBILLE - DMOUT3-1 - ELODIE LESIGNE - GHISLAIN MICHAUX - ROODGAEL - GUILHERMECMD66 - SEBJUDGE - GUILLAUME DUFOUR - JULIEN-DESURMONT - PASCAL MAZON - ATTGU - PETERCORSIUS - ERIC-CURETTI - CHRISTOPHE LEBRAS - KARL-ACREMAN - NICOLAS PONCHE - VALENTIN GOTHY - FROGNIER - PASCOUNGNOU - KNIGHTBOB - PIERRE LE MAITRE - PSELLION - LIONELPESALOVO - CHARLES HENRI BIARD - ANTONI-DEFOL - CEDRICMONPERRUS - PANDORA - VINCENT JOMAIN - MICKAEL RIBEIRO - BEBERCENTRE - MAXENCE GOUIN - THOMAS-GAUT - WARTRAGGER - PHILET-VILAINE - OLIVIERVANCAU - JEAN-PHILIPPE MATZ - SYLVAIN D'HONDT - JYDINH0 - FELIZ74 - JEAN-BAPTISTE BAUMONT - JULIEN QUANTIN - ELIELANEM - SÉVERINE CLAUZON - FRANK-DESTROYOVSKY - FLORIANCAZAUBON1 - MARTIN PEREZ - GRANGER-E64 - HRAMAN-JEAN57 - SCHOONJANSCHRISTOPHE78 - MATT-LP56 - SEBRITON - NICOLAS DENIS - CHRISTOPHE BOQUEL - PIERRE LARVOR - HENRI THOMAZO - SQUALLIV7 - GUYMA67 - OMIK4MI - FABIEN PIETTE - CASS-KALAMUR - P-SENACQ - NICOLASHUGONENC - SUPRATECH - DAMIENCHARLEZ - HORIZON - CIANY_MOON - DRAGONSAMOURAI - JL-ROUYEYROL - ALEKSSON - ESSENTIEL & ÉVIDENCE - FRULIO-ANTHONY - KYTAS - BASSARA KING - CED MARES - CLEMS-CHEVELU - CEDRIC CHABOT - ANTOINEDU44 - JEAN-MICHEL SCHANG - RICHAND-KEVIN - PIERRE SCHRECK - MARINE-JODI - MARVIK - EDDY-MANSETDLVY - LAPINDIXIT - EDGAR PRIOUR-MARTIN - WILLIAM DINSMORE - FLOTYFLOT - JÉRÔME DE LA NIED - TOOTSPRINT - ΔΩΗ ΚΕΠΠΙΣ - BGEF55 - QUENTIN-HOARAU1995 - DESPISE - VALENTIN GRUNENWALD - OLSI44 - PIERRELEGUERINEL64 - KANEDA2017 - KEVIN ELIASSE - DIMITRIPERRIER - FOR_NO_ONE - NOAM-VALLEE - FLAGGLINOGE - FRA-MOREAU - MATTHIEULA-FAILLE - SELENE TONON - MOINEAUDUM - PIERRE-ASURA - SILONAE - AZRALXT - CINDY MALLET - NICOLAS GOUBET - YANNBZ - SEBASTIEN GUIOLLARD - SEBASTIEN GUIOLLARD - DIDIER-MENS - TALDIRA - GIGONCYRILLE3 - NOEMIELAM22 - ARNAUD TESSIER - LIONNING13 - CASTAQUENT - FABRICE-55-1 - LEBOUVIER-ANTOINE - ZIHOUCX - CORORA - GABRIELHUGUES2984 - RÔLETABILLE - GUERRYARNAUD8 - LE BIHAN YANNICK - GUILLAUME DELIGNE - OTORY - LOUKAN42

- SEBNOUAILLIER - EMMANUEL DRUELLE - SO YACHACHEN - CYRIL-YANN BECK - SABDOY03 - RUBICHY - CHRISTELLE-PLOMBIER - COLIGNON-PA - FLOYLEPONEY - GAUTIER-LONG - PHILIPPE-GOFFINON - GASPAH - A-VARVOUX - MICHAELGADOURY81 - KAMEL-KHELIFA - GOGO - ZEBRE-4 - SIR ELROND - VINZENT-YVES - BAUVENS-ARTHUR - NICOLAS SMAGGHE - CLÉMENT CAMBOUR - JONATHANROUSSEAU72 - COSTATHI - LALIAS13 - JÉ-RÔME JENVRIN - LOUISE MONIOD - FRED-LECLERE84 - NICOLAS FELTEN - G. BLANCHETEAU - EMILEBT - PIXIES_PM - RAVENDOR - SIGMAR_GAEL - MICKGT - SIMON-BUSSENAULT - BELOUP - CLOVIS-ROUBERTIE - GI-LA - JU-CORAYA - NICOLAS HOFFMANN - XXNAONEDXX - DYIST - CHRISTIAN-MANGIN3 - THIBAUT MONNERIE - TXALEKO - CYRIL OHANIAN - YAYAKAGECOSA - CHARLYMOUDJ858 - MIGUELMASSY - PERREAUT-NICOLAS - BENJAMIN CHELLI - THONY2305 - DANTELEVRAI - MARC T. - LAFAYE-ANAIS - DAMANELL - DROOPYDU91 - JOSSELIN-DELEUZE - TIFON93 - SHADOWS-LYNX - MAXIKIZOMA - PRIMBOB_021 - A-ROYER52 - VITHEAR-1 - YANNOOB - GUILLAUME-HILD - NAMPOINA ANDRIAMILANTO - PIERRELAHADERNE - GIGLIC - SANDRIEU - PAKITO_DTC - LUDO-FOISSAC - RODRIGUEZ-DENIS0888 - MARGAUX RAGUENEL - JERGRAND - SUPERBABOU - WIL-LIAMFERRANDO - PROCAILLE - MAXIME-GRENIER-DEV - KASTEAS - FLORIAN BÉLUJON - TH-DAV - BLIN GREGOIRE - ROLANDVL - GUILLAUMEALLOT - SEB-VOUAUX - PIERRE DESPORTES - JULIEN WANIN - BRICE MOREL - MEMEBUT - MICAEL GAMBA - FREDTOUTCOURT - GABRIEL - GPERONNAUD - PASCAL-FOSSAERT - FREDDY KNIBBE - TROLLSYLVESTRE - MICHAEL MORVAL - ALONSO-JONATHAN84 - BENJAMINCAPEL-1 - ARNAUD BOULAS - JULIEN-NATT - AEGIS - GREGORY KOELSCH - THOMAS-BOIRE-1 - AVOKX - 19GABGAB93 - PICHERY-ADRIEN - JULIEN-COURCHESNE - KETRU78 - SKÖLL - PICHERY-ADRIEN - ROUX-JACQUIER-QUENTIN - LYONEL «STROTCH» ALZETTA - MARTILAURELINE - BAILLYQUENTIN - LACHARENTAISE10 - CLAIRE-COULAUD - NISSABRT - PSIONIXX - MANTICOR - MATHIEU BOREL - S-PRITGRAPHIC - OLI-TOURNIAIRE - NICO_SANDRA - PUFFDADOU7 - SAMVANMINDEN - NAÏM MEGUPELLATI - MARECHAL-1985 - CORNELIUS - MAPSHADOW13007 - ANGIECHRISTOPHE2A - MORAR88 - NICOLASREN-ZINI-1 - MARC-MISTIAEN - VALLIBOY - ALEXANDRE-CLEMENT54 - MARCANDRELAVOIE17 - HICKSOLO7468 - YANN-ADAMI - JULIEN PROUST - DE-TRE-YANNICK - UGOO000 - DIXIT-2 - PICARD-BAPTISTE - PIERRE BARDE - DOUROUC05 - LUDO BERTHELOT - VINCENT-FANOUILLET - HUGO-CANTO - MARINA-RAUX-1 - FITALOU - IZARCE64 - B-POUBLAN - SUPERDÉFI - LOCATELLI-DAN - MAXIJUJU66 - ASRAELL - SPAM-LAMBALLE - GUILLAUME LE GALL - EFOSYN - JEROME-FOULET - PALUTBENJAMIN - GEOFFREY-JACOBS2305 - LULU-BRU45 - LOÏC GUILLEM - FLORENT-JULIE-1 - VEILLETTE_6 - C-BELLOCQ-ADBB - PUTSBURGH - LOIC PELACCIA - NICOLAS BOUQUET - ERICAZAGURY - MARTINE LAHARGUE - DAVY203 - MURIEL-LABEYRIE - ALEX_T31 - BASILEMUNTZER - JEAN-ROBIN-LANOIX - PETITCHOCOBO - ULFASSO - SEB-FABIANI - MAXIME-GIROUX - MC-OLES - ARNAUD-KAYSER-68 - VIAL-MAHE892 - BENOTISTE - CRIZARAN - LOIC-MACON-ACHAT - OLIVIER NEVEU - BOUNIER2008 - MOREAU-VALENTIN00 - NICOLAS-BONVALOT - JULIEN COIFFIER - HERVÉ PETIT-JEAN - JSMAILLE - PIERRE-TALOU0523 - MAJIMOBZH - FRANCK D'ACHILLE - MIKAMIKAZE - PHILIPPE GUIDET - FLORIAN SALOMEZ - DAVID CAVALHAC - NICOLAS VICTOR - J-ROUSSELT7 - MEHDIZINE23 - DONCARELLI - GUNNM_ - HQT-ACHAT - ARIEL LEVY - GUERINJU-LIEN4154 - OLIVE091 - LORDKROAK14 - LESLIEBURKE - GILOU DELAITE - MOÏKA - MATT-GRATIEN - JEAN_NEIGE-2 - TIFUS - VAL1951 - SEBGIL - RENAN GAUCI - DAVID MARCHAL - ALEXBABACHE2 - MAXIME-BERNARD_33 - ALEXIS57920 - CLÉMENT B - BABOÛCHE - SANGSOMBRE - JOCELYN FAURE - SEB-LACOUR62 - GAMEGENIE - MIRAMON-VINCENT - PHILIPPE GOY - YANNICK-BAUDET - JBAKADRUSS-1 - ZEBULOS - SYLVAIN NOBLECOURT - LAURENT-DOUX - SALEME - LENFHA - MERGUEZTULIPE - ALUNDRRA - VIVIENCUEVIER - KUBIAK MICHEL - BRICE DUGUÉ - CHARITAT-F - TENEKHA - DAMIENANDREI - ISOGC - KENTIZ24 - DAVIDALBOU75 - FRANCKB10 - GUILLAUME-INFANTES - SYLVAIN BELLARD (SYLV7777) - MAXIME SERGENT - BENOÏT GEAY - THOMAS M. - DAMIEN ADELET - CABALI - CYRAX379-1 - FRIEDRICH-HERNOULD - MAXIME-KECK - MICHELFORTIN71 - DAMIEN TANGUY - ROUX-BRYAN - ROMAIN-DOM - NGRANTCHAROVA - MATHIEU MEZZALIRA - KYLIANKUNNEN83 - GARDES-YOANN - AURIANETHIBAUT - FRANKY-FARDEAU - BAYOUXOLIVIER - LIVIO VETRO - STEFANO_DELAVOIE - XHECKLY - NICOLAS-GAUTHIER-SERIEUX - GAMERDEATH - TANPIRB - CHRYS BENEDICTUS - FABIENMARTIN-1 - GILLESBRULOIS4 - RICHARD-PERDIGAO - MEREDITH-CAMBONIE - ZARKAR - XAVIER-JULIEN - DAMIEN-FLAU-GERE - JALANDREBAL - LOÏC DESROCHES - SEBASTIEN-REMIENS - SIMON LE GUENNEC - KARINE DOS SANTOS - JEREMY PARROTS - ROMAIN BIERI - ROMAIN PUISSACQ - SAAKYAN ZAVEN - BASKETKIKI - YANNICK-PARENT - ROB-19 - LBAUDOUX-1 - CARLIN-THOM - NIKOLA-BABO - MATTHIEU BERMOND - NICOLAS-HENDZIAK - LUIS PARDAL - QUENTIN-GUENARD - DEHEMKA - MORGANE-MAUNAS-1 - ALEXANDRE BEAULANDE - ARISTOTE-LOUS - MICACOTE - FLORIAN POTAUFEU - CLEMENT-ROUGNANT - JLESERT - MICAELKARYIA - GYORGY-STUBER - GATEFOIN-RUDY - ANIMANIAC - PE-PIN-LENAIC - DELFORGE-JUL - LÉO-PAUL BECK - YAN LARRADET - ETRIGANE - SHIMROD - OPAOPA - MAXIMELETURCQ - JMPN1RVAL - IVALICE14 - GREGMATTHYS - VASSILI MEYZEN - ROMAIN LECONGE - CLÉMENT JAILLIARD - LENOIRLUC - AGNES-STUBER - LOUIS-QUENTIN - CALIO77 - KERSACHK-1 - JULIEN-SCHLICKLIN - FLOTOINE1 - FLOPULLENOT - QUENTINLAFOSSE94 - LEMASLE-ADRIEN - VINCENT-INNEBEER - MICHAEL GUIDET - JEREMY-LEBRENE - TYTY34 - LARIAU - TARTARGUILLAUME - ROGUEUR - PEERZ - DAVIDPECOT - AURELIENMORTELETTE - VIRGINIE-CAZENAVE - OIKANONO44 - JARJOUNET - QUENTIN-FABERES-1 - GAETAN-DEBELLE - TRYCKS - ALEX-THEVENOT - SONGO - IZABELLE - FABIEN-PRADELLE - HLOIC36 - NICOLAS DEROUET - GRAOULLY57 - C-CAMBIER - RIBOZOME77 - JUJUJYUOL - ADAM-B-STUBER - NEOBORGIR - SEBASTIEN RAFFA - A-SANCHESCARVALHO - SEBASTIAN-LOZ65 - HELENE-VARVENNE - MIKAEL-COUMET - ALDRIC MORAEI - YOHANN SAUVEUR - KHARAKHOL - SPACEEYE - NNEYBA - MARCALTERIUS - JIXIANG HONG - SKYDOS - JULIE ET YANN LE ROUX - ELEONORE-MARTRAY - NICOLAS WROBLEWSKI - ERWAN PECHER - KEVIN-TOURNOUX - ATARKOI - HAPPYRINZO - VINCENT HUBERT - ALEX35700 - ANTOINE FONT - DANIELE-GUENARD - NICOLAS - XAVIER-RICHER-17 - GREG1001 - HUGONDAMIEN - MORGAN VERON - GAËTAN MEYNIER - LILOUAM - FRÉDÉRIC CHAIX - DDINE88 - PAREDES-ALBAN - TOTOMI - CHRISTIAN TRAGUANY - ATARKOI - CÉDRIC PREVOT - CHARLES-LOUIS-ANTOINE - BENJAMIN LAUVERGEON - REMONDMAXIME - VIMAIRE-2 - MBE-LAND12 - ISIAS - NICOLAS LARDERET - JEAN FRANÇOIS BINZ - FLAVIO BEN AYACHI - TOYAFR2424 - JULIENDUROI - MIRILOS - OROG76 - QUENTIN-DEZCOMEX - AURELIEN-MICOU - SIMON GARCIA-GALTIER - YOYOLASTICOT - RBORDICHON - VIGHANNA - THUND3R - LEONEL SOARES - ANNAIG1985 - SPOOKY - JONATHAN LOUBET - ARNAUDHENRY21 - ARNAUD PEREZ - DAVID - ALEXVAURE - IMONTEGUEDET - REDWIN86 - JULIEN BOUCHET - PEYO DESSENS - BPLEH47 - NELWEENS-PRING - BORIS-LAHARGUE - YANNROH67 - SOPHIE-FAVATIER - GHOOST__117 - JULIEN VAN NEVEL - PAPO79 - GANON - DAMIEN PICHÉRI - NDPO EDITIONS - LA GESTE DU NADIR - FRANÇOIS LANDRY - POPOV23 - DEXIDOUR-GHISLAIN - DEXIDOUR-GHISLAIN - SA-CHA-MARIN64 - BARBEUH - GUILLAUME ROMERO - FLORENCE CLAUSS - PAULINE-BAUDOU - FULPUR - CIBI_NIM - SHING666-1 - ALARIC-PERRY - ALARIC-PERRY - JONATHAN MNICH - D-ABSALON0 - TIMBER13010 - TURTLEJMA - JULIEN DUVAL - ALEXANDRE-GIRODON - RYDIA311 - WORLDWIDECED - CORORA - VEVA - EMMANUELLE-GUENARD - CAMPDEBASE-3 - JULIE-AUBIES - AMYNITEL - GLOOMIE-0 - YCORNILLIERE - AUGUSTIN-PICONE - MIKAEL JUDIC - HENRI-FOURMY - JBPICONE - SARAH-AUBIES - EMILIO86000 - GUICHONPJ - SABRINA ET GUILLAUME PAULIN - NAVY9 - BUBULLE83 - ALEXIA-RIPOLL - GILLES-CAUDRON - ISMAELCHASSEL95 - LEVEQUE-MAXIME - SORA92160 - ENAXADREL - AUDREY-VOYAT - FAZIO-ALEXANDRE - DJBEGI - MORGADO TIAGO - JOËL DESSAIGNE - CORORA - PURPLESTRAW - BREMONT-ANDRE - ANTOINE CAOUS - KHAANOK - PROPHEBIUS - PULPOTOPIA - JBAPTISTE-GUY - SCALBOX - BOUDRIE-PIERRE - JORDAN MALLET - STITCH78140 - CLEMENT-VATIER - DANIEL GONZALEZ ALONSO - ED0284 - THOMAS ALIAS MOUSTACHE BLANQUET - THOMASCIBOT - ULYSSE-HERTENBERGER - HECTOR ZEUPOULP - VINCENT LECOMTE - CORENTINMEURISSE - SAMUEL FOUCHARD - PATRICKRICHARDIN-1 - YNFERNO - DOYEN-SERGUEI - FERRANDEZ-JULIEN - DIDIER-LALBENQUE - MAHAGNE37 - NICKO8363 - WILLOWPET - SACHA-ED - JONATHANBERENGUER38650 - REZ 999 - AGUILADORIAN - IGOR SZATKOWSKI - MIKAËL ANTIOCO - ALLYFOX - MATHIAS OLIVERO - ROUMAGNAC-BRUNO - FIZARIEL - FLOF5VE - LILLY18000 - BASTIEN-TERRYNG64 - CLADDU77340 - KEWETT - JOHAN ARIELLO - YANN-FISCHER-64 - FRANZLORELLINE - UP4GROOVE - EMITAJIMA1 - HERRNAUDE - SEBRAUD - LCOQ - GUILLAUMEALLOT - STEVEN-VALSESIA - MYS-TICLAIAN - YAPI_SANDRA - SYNT@X ERROR - YOANN-HAUMONT - GAT56400 - HERMATGAMES - ALIZEELEROY50 - PIERRE-MONTCHAMP - LN494 - REMYLEREAU-1 - KID-GAIA - PMOGENDRON-1 - 13OBSCUR - BRIM - B-JOSEPH29 - GUS_MCBERNICK - JULIAN BREQUE - ORIANNE-BENOIT - TIT-MATT06 - MAXIME-JOLIBOIS - DORIAN LIAUSSON - AGNOLON-ANTHONY - OUDET-GUILLAUME - KAKIMAN - UGOLEGRAN - JAUNEATTEND - BAILLIEUREMY - AMAR-BENAHMEDA - NICOLAS POISSON - VINCENT-DURE - KARIM YARBOUA - JEREMJEREMJEREM - BIENFAIT-FRANCK - XAVIER-DOUCET - SCHIAVONE-GREGORY - FRANCOISETXE - AUDREY GAY - QUPREVOST - DEATHREKI - FRÉDÉRIC LUZYNSKI - JIMMY KOMISARSKI - CLOWNYE - MIGMI-MI - ARGONE - AENARIONJD - UGOLEGRAN

SCÉNARIO

Une fois la mise en place du jeu effectuée, lisez ce qui suit avant de commencer l'aventure.

Il y a cent cinquante ans de cela, le roi Kard triompha avec bravoure du mage noir Muôh, rétablissant ainsi l'harmonie au sein des terres de Lanoth. Cependant, cette paix préservée pendant plus d'un siècle semble aujourd'hui presque évanouie.

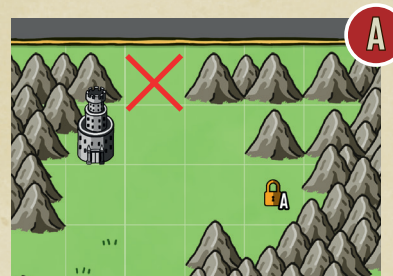
Les monstres errants se rapprochent dangereusement des villages, semant la terreur parmi les habitants.

Des maladies mystérieuses se répandent tandis que les voix de maints prophètes entonnent l'écho funèbre de l'apocalypse imminente.

En tant que villageois(e) d'un pays voisin et assoiffé(e) de vérité, vous sentez un appel irrésistible à vous aventurer dans le royaume de Lanoth.

Arrivé dans ces terres inconnues, un récit jadis entendu au coin du feu vous revient en mémoire. La célèbre tour de Babelico n'est désormais qu'à quelques pas de vous !

- Tous les héros reçoivent **3 XP**.
- Tous les héros reçoivent |🍷|, |🍷|, |🍷|, |🍷| et |🍷|.
- Placez le jeton « **groupe** » sur la mappemonde, dans la case marquée par X sur la figure **A**.
- **EN MODE FACILE**, chaque héros reçoit également 10G et +|🍷|, +|🍷|, +|🍷|, +|🍷| et +|🍷|.



Si vous souhaitez plonger plus profondément dans l'histoire et vivre une expérience de jeu plus narrative, vous pouvez télécharger et imprimer le livret de scénario (optionnel) depuis notre site web :

www.boken-jrpg.com/gilde

Toutes les règles spécifiques à ce livret y sont clairement expliquées.



Que l'aventure commence !

ICÔNES

ITEMS FICHE ()



POTION DE SOIN

Le héros de votre choix peut soigner jusqu'à **15 HP**.



POTION DE TÉLÉPORTATION

Téléportez votre groupe (même si vous vous trouvez dans un donjon) sur une **case Lieu** de votre choix, **dont vous avez déjà révélé la mini-map**. Vous ne pouvez pas utiliser cet Item pendant un combat.



CHAMPI-FLASH

Permet de fuir automatiquement un combat.



GRAINE DE MANA

Le héros de votre choix peut soigner tous ses **MP**.



VIANDE

Le héros de votre choix peut soigner tous ses **SP**.



?

Vous le découvrirez plus tard...

EFFETS DE COMBAT



POISON

Pour chaque icône Poison que vous subissez, augmentez le jeton Poison de **1** sur votre fiche Héros.



?

Vous le découvrirez plus tard...



DÉGÂTS DIRECTS

Les attaques suivies de cette icône ne peuvent pas être réduites par l'armure ni par aucun autre moyen.



CAPACITÉ SPÉCIAL (BOSS)

Représente les capacités des boss.

à tous ATTAQUE DE ZONE

Si c'est une attaque, elle cible tous les membres du groupe adverse (ennemis ou héros).



NOMBRE DE JOUEURS

La valeur indiquée est multipliée par le nombre de héros. Les héros **KO** doivent être comptés.



PARADE MULTIPLE

Réduit les dégâts des attaques de **feu**, d'**eau** et **électriques**.



FATIGUE / FAIM

Pour chaque icône Fatigue que vous subissez, diminuez vos **SP** de **1**.



FUITE

La valeur **X** représente le nombre que vous devez **dépasser ou égaler** en lançant un **D6** lorsque vous tentez une fuite durant un combat.

MP-X ABSORPTION DE MANA

Vous devez perdre le nombre de **MP** indiqué.



ACTION DE RÉACTION

Ne consomme pas votre **action de combat** du tour. Peut être effectuée au moment indiqué sur la carte.



ÉPUISEMENT

Suite à une attaque suivie de cette icône, lancez un **D6**. Si le résultat est **supérieur** ou **égal** à la valeur **X**, vous devez **épuiser** (retourner) l'un de vos **talents** de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de choisir un talent équipé.



BONUS DE DÉFENSE

Confère un bonus de défense égal à la valeur indiquée.

soin X

Lorsqu'un ennemi fait cela, il se soigne de la valeur indiquée. Les ennemis comme les héros, ne peuvent jamais dépasser leur maximum de HP grâce à un soin.

soin X à tous

Lorsqu'un ennemi fait cela, il soigne tous les ennemis présents **qui ne sont pas KO** (y compris soi-même) de la valeur indiquée. Les ennemis comme les héros, ne peuvent jamais dépasser leur maximum de HP grâce à un soin.



COUP VAMPIRIQUE

Lorsqu'un ennemi ou un héros effectue une attaque suivie de cette icône, il récupère un nombre de **HP** égal aux dégâts infligés à l'adversaire par cette attaque.



COUP VAMPIRIQUE SPÉCIAL

Lorsqu'un ennemi ou un héros effectue une attaque suivie de cette icône, il récupère un nombre de **HP** (indiqué à droite de l'icône) après son attaque.



PARALYSIE

Suite à une attaque suivie de cette icône, lancez un **D6**. Si le résultat est **supérieur** ou **égal** à la valeur **X**, le héros ou l'ennemi ciblé par l'attaque est **paralysé**. Un héros ou un ennemi paralysé doit passer son prochain tour de combat.