

LIVRET DE RÈGLES



Aucun kobold n'a été maltraité lors de la rédaction de ce livret.

Au cœur de la montagne,
un éboulement soudain révèle
l'entrée d'une mine ancestrale
oubliée depuis bien longtemps.

Son nom ? **Forgeflame**. Un nom
qui fait rêver tous les aventuriers
en quête de gloire et de richesses.

Enfouis dans les profondeurs,
des filons d'or, de sombrefer et de
draconite attendent d'être extraits
de la roche. On raconte même qu'au
centre de la mine se trouve la Forge
Quasi-Éternelle, un chef-d'œuvre
nain capable de forger des artefacts
légendaires.

Saisissez votre pioche, rassemblez
vos plus fidèles compagnons et
aventurez-vous dans les profondeurs
ardentes de Forgeflame !

BUT DU JEU

À la tête d'une équipe d'aventuriers intrépides, vous devez explorer la mine, trouver des minerais et forger des artefacts légendaires avant vos adversaires. Le premier joueur à forger son quatrième artefact met fin à la partie.

Le joueur ayant accumulé le plus de **Points de Victoire** grâce aux artefacts forgés, aux minerais collectés et aux trésors découverts, est couronné **Champion** et remporte la partie !

CRÉDITS

Conception et édition : Quentin & Marc Vernet

Illustrations : Nastya Lehn, Jules Dubost

Sculpture : Francesco Orrù

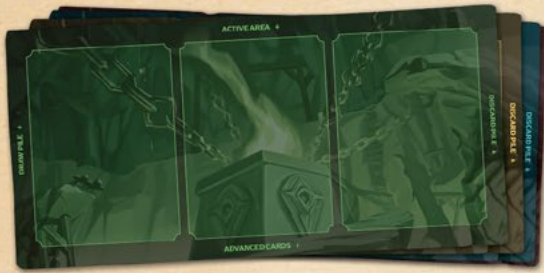
Un immense merci à Philou, Yanczko et Aldaris pour leur aide précieuse tout au long de cette aventure. Merci également à RochV, Tibz, Zano, Nixx, Lutin Farceur, Renard Ludique et Jeux en Carton pour leur soutien.

Félicitations à Blondace (Totem de Flamme), Mathieu Seigneur (Totem de Création), John (Totem de Puissance), Kevin Palacios (Clé de la Forge), Shibas (Cape d'Orfèvre) et Guillaume Pacheco (Greedy) pour leurs idées qui ont enrichi l'univers de Forgeflame !

Et enfin, merci à tous nos incroyables backers. Vous êtes les véritables héros de cette aventure !



MATÉRIEL



4 plateaux Joueur



Plateau de jeu



15 jetons
Exploration



12 jetons
Trésor



3 jetons Actif



10 jetons
Éboulement



8 jetons
Totem



8 figurines
Totem



12 jetons Étourdi
/ Ralenti (recto-verso)



18 jetons Gisement
(6 de Niveau I, 7 de Niveau II, 5 de Niveau III)



9 figurines
Aventurier



63 cartes Action
(7 par aventuriers)



22 cartes Artefact



13 cartes Aide



9 jetons Aventurier
(Batteries, Potions, Toiles)



12 cartes Évènement



11 cartes Diablotin
(mode solo)



6 cartes Objectifs
(mode solo)



63 minerais (20 Or, 20 Sombrefer, 20 Draconite, et 3 Mithrül)



6 figurines
Kobold



5 jetons
Kobold



Marqueur
Premier Joueur



12 socles
de couleur



3 jetons Flamme
(recto-verso)

Sac Kobold



FORGEFLAME	
JOUEUR	
AVENTURIERS	
ARTEFACTS	
COLLECTIONS	
MINERAIS	
TRÉSORS	

MISE EN PLACE

- 1 Le joueur ayant le plus récemment affronté un Kobold récupère le marqueur Premier Joueur (vous pouvez aussi choisir le premier joueur aléatoirement).
- 2 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 3 Chaque joueur choisit une couleur, prend son plateau joueur et le place devant lui.
- 4 Les joueurs forment leur équipe en choisissant leurs aventuriers librement, aléatoirement ou en suivant la règle de recrutement ci-dessous. Vos aventuriers sont des **alliés**, ceux des autres joueurs sont des **adversaires**.
 - 2 ou 3 joueurs : 3 aventuriers chacun
 - 4 joueurs : 2 aventuriers chacun (page 12)

RÈGLE DE RECRUTEMENT

À 2 joueurs :


Le premier joueur choisit 1 aventurier
Le deuxième joueur choisit 2 aventuriers
Le premier joueur choisit 2 aventuriers
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier

À 3 joueurs :

Le premier joueur choisit 1 aventurier
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le troisième joueur choisit 2 aventuriers
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le premier joueur choisit 2 aventuriers
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le troisième joueur choisit 1 aventurier

À 4 joueurs :

Le premier joueur choisit 1 aventurier
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le troisième joueur choisit 1 aventurier
Le quatrième joueur choisit 2 aventuriers
Le troisième joueur choisit 1 aventurier
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le premier joueur choisit 1 aventurier

- 5 Chaque joueur fixe les socles de sa couleur sous ses figurines d'aventuriers et les place à l'Entrée de la Mine, située en haut du plateau de jeu.
- 6 Chaque joueur mélange ses **cartes Action Avancée** (indiquées par un symbole  en haut à droite) pour former une pioche, placée face cachée au centre de son plateau joueur. Révélez les 2 cartes du dessus et placez-les face visible de chaque côté de la pioche.
- 7 Chaque joueur mélange le reste de ses cartes Action pour former sa pioche de départ, placée face cachée à gauche de son plateau joueur et pioche **5 cartes**.
- 8 Mélangez les cartes Artefact pour former une pile, placée face cachée à côté du plateau de jeu. Révélez 3 cartes Artefact.
- 9 Mélangez les cartes Événement pour former une pile, placée face cachée sur l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu.
- 10 Placez les 3 jetons Flamme sur la Forge : 2 face **éteinte** et 1 face **allumée**.
- 11 Placez aléatoirement un jeton Gisement de Niveau I face cachée sur chaque site de Niveau I. Répétez l'opération pour les jetons de Niveau II et III. Remettez les 3 jetons restants dans la boîte.
- 12 Placez aléatoirement un jeton Exploration face cachée sur chaque site (sauf sur l'Entrée de la Mine et la Forge).
- 13 Mettez dans le sac Kobold : les 5 jetons Kobold, 3 minerais d'Or, 1 de Sombrefer et 1 de Draconite.
- 14 Placez les minerais près du plateau de jeu pour former la réserve. Disposez tous les éléments restants à portée de main de tous les joueurs.

Vous êtes prêts à débiter l'aventure !



14



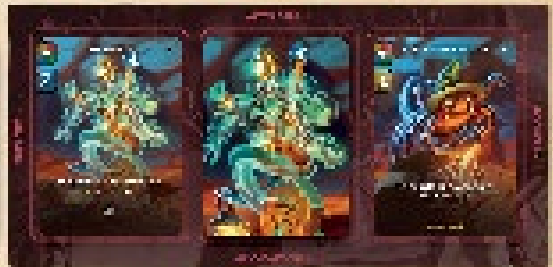
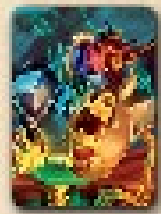
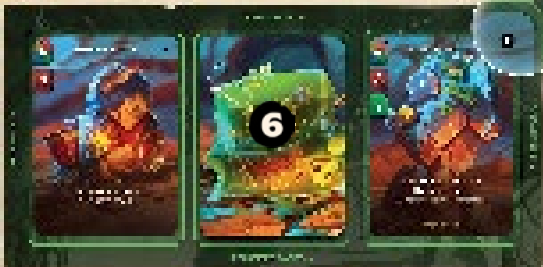
8



13



3



5

COMMENT JOUER






Forgeflame se joue en une série de **manches**.

À chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont effectué **4 tours**.

Lors de votre tour, jouez une carte de votre main dans votre zone active, face visible. Cette carte montre l'aventurier que vous jouez ce tour et les **actions 1** qu'il peut utiliser dans l'ordre de son choix.

Note : Si vous devez jouer une carte mais que vous n'en avez plus en main, jouez la première carte de votre pioche.

Voici les actions possibles :

-  **Se déplacer** dans la mine (page 7).
-  **Creuser** pour révéler un gisement (page 8).
-  **Ramasser** un minerai (see page 8).
-  **Combattre** un Kobold (see page 8).
-  L'action de votre choix.



Les cartes Action possèdent également une ou plusieurs **capacités 2**. Un aventurier peut utiliser chacune de ses capacités **une fois par tour**, avant, après ou entre ses actions.

Certains aventuriers possèdent une **immunité 3** qui les protège contre les effets *Étourdi*, *Ralenti* ou *Choc*, même en dehors de leur tour (page 10).



PLATEAU JOUEUR

Chaque joueur dispose d'un espace de jeu articulé autour de son plateau :


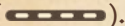
- A** **Pioche**
- B** **Zone active** : C'est ici que vous jouez les cartes de votre main (face visible).
- C** **Défausse** : Les cartes jouées sont défaussées ici à la fin de chaque manche (face visible).
- D** **Cartes Avancée** : À la fin de chaque manche, choisissez une de ces cartes pour améliorer votre jeu.




Si vous devez piocher une carte mais que votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

SE DÉPLACER

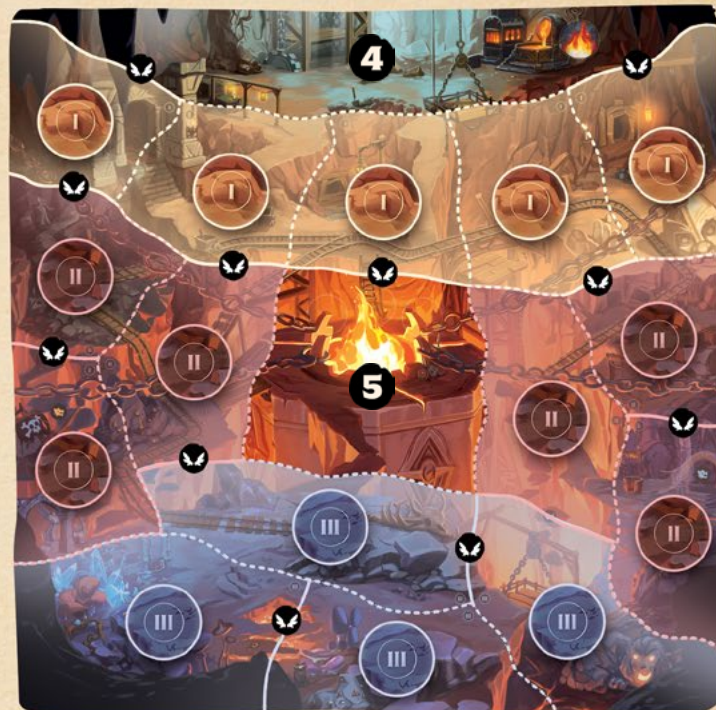
Le plateau de jeu est divisé en différents sites, chacun pouvant contenir un nombre limité d'aventuriers :

- Entrée de la Mine **4** : Pas de limite.
- Sites de niveau I, II et III : 3 aventuriers chacun.
- Forge Quasi-Éternelle **5** : 5 aventuriers.

Votre aventurier peut utiliser une action **Se déplacer**  pour se déplacer sur un site adjacent à travers un passage ().

Se déplacer à travers un **passage difficile** () nécessite à la fois une action  et la capacité **Vol** .

Les aventuriers peuvent se déplacer sur des sites complets sans s'y arrêter.



ÉBOULEMENTS

Les jetons Éboulement bloquent le passage entre deux sites adjacents, obligeant les aventuriers à les contourner ou à les **détruire** (page 10).



Les aventuriers ne peuvent pas traverser un passage avec un jeton Éboulement. Deux sites séparés par ce jeton ne sont plus considérés comme adjacents.

JETONS EXPLORATION








Lorsqu'un aventurier entre sur un site avec un jeton Exploration, il révèle immédiatement le jeton et applique son effet (page 20).

Une fois l'effet résolu, retirez le jeton du jeu.

Dans l'exemple ci-contre, les flèches blanches indiquent les sites sur lesquels Granit peut se déplacer. Les flèches noires indiquent les sites qu'il ne peut pas atteindre pour les raisons suivantes : un éboulement bloque le passage, le site a atteint sa limite d'aventuriers et Granit ne possède pas la capacité Vol.

CREUSER


Votre aventurier peut utiliser une action **Creuser**  pour révéler un gisement de minerais sur son site.

- 1) Retournez le jeton Gisement et placez les minerais indiqués, pris dans la réserve, directement sur le site.
- 2) Si le jeton possède un symbole **kobold** , placez une figurine Kobold sur le site. Puis, mettez le minerai le plus précieux du site dans le sac Kobold ( d'abord, puis , et enfin ).
- 3) Retirez le jeton Gisement du jeu.




Dans cet exemple, placez un Or, une Draconite et un kobold sur le site. Mettez la deuxième Draconite dans le sac Kobold.

RAMASSER


Votre aventurier peut utiliser une action **Ramasser**  pour récupérer **un** minerai se trouvant sur son site.

Placez le minerai choisi sur la figurine de votre aventurier.

Le nombre maximum de minerais qu'un aventurier peut porter est indiqué par le nombre de symboles  sur sa carte Aide et dans ce livret de règles (page 14).

Un aventurier peut lâcher sur son site un minerai porté pour en ramasser un autre.

COMBATTRE

Votre aventurier peut utiliser une action **Combattre**  pour affronter un Kobold présent sur son site.

- 1) Piochez un jeton du sac Kobold, **plus un jeton supplémentaire** pour chaque allié présent sur le site.
- 2) Révélez les jetons piochés et choisissez celui dont vous souhaitez appliquer l'effet (page 20).
- 3) Remettez ensuite tous les jetons dans le sac Kobold.

KOBOLDS


Au-delà des richesses qu'elle renferme, la mine abrite aussi des Kobolds qui ont fait de ces lieux leur antre. Ces créatures rusées fouillent sans relâche les galeries, s'emparant de chaque minerai qu'ils trouvent..

Les kobolds apparaissent au cours du jeu via les jetons Exploration et Gisement, ou les cartes Événement. Si vous devez placer une figurine Kobold mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, la mine est envahie et la partie se termine **immédiatement**. Passez alors au décompte final.

ACTIONS RESTREINTES

Tant qu'un kobold occupe un site, les aventuriers présents ne **peuvent que** se déplacer, combattre, détruire un éboulement et utiliser leurs capacités. Toutes les autres actions sont **restreintes**.

ACTIVATION

Les kobolds sont **activés**  par des cartes Événement. Lorsqu'il est activé, un kobold **vole** le minerai le plus précieux sur son site (pas porté par un aventurier), et l'ajoute au sac Kobold.

S'il n'y a pas de minerai sur le site, le kobold se déplace vers la Forge Quasi-Éternelle en empruntant le chemin le plus court, même à travers des passages difficiles. Si plusieurs chemins existent, le kobold passe par le site de niveau II.



FORGER

Votre aventurier peut utiliser **l'action de son choix** (👉, 🛠️, 🧤 ou 🔥) pour forger un artefact lorsqu'il se trouve dans la Forge Quasi-Éternelle ou à l'Entrée de la Mine.

- 1) Dans la Forge Quasi-Éternelle, votre aventurier doit retourner un jeton Flamme face **allumée** sur sa face **éteinte**. S'il n'y a pas de flamme allumée, il ne peut pas forger.

À l'Entrée de la Mine, une flamme brûle en permanence et les aventuriers n'ont pas besoin de retourner un jeton Flamme.

- 2) **Défaussez les minerais requis** ①. Ces minerais doivent être portés par votre aventurier et/ou ses alliés sur le même site.
- 3) Prenez la carte de l'artefact forgé et placez-la près de votre plateau joueur.
- 4) Révélez une nouvelle carte Artefact.

Pour forger les Bottes des Vents, un aventurier doit utiliser une action, retourner un jeton Flamme (s'il se trouve dans la Forge), puis remettre les 3 minerais requis dans la réserve.



POINTS DE VICTOIRE

En fin de partie, les artefacts vous rapportent des **Points de Victoire** ②.

Certains artefacts, identifiables par leur contour coloré ③, font partie d'une **collection** (Or, Sombrefer ou Draconite) et rapportent des points supplémentaires lorsqu'ils sont réunis :

- Deux artefacts de la même collection : 3 points
- Trois artefacts de la même collection : 7 points
- Quatre artefacts de la même collection : 12 points

POUVOIRS DES ARTEFACTS

Certains artefacts procurent un **pouvoir** ④ une fois forgés.

Ce pouvoir peut être utilisé **une fois** par partie, lors de votre tour. Après l'avoir utilisé, inclinez la carte pour vous rappeler que son pouvoir est épuisé. Les pouvoirs sont décrits sur la dernière page de ce livret de règles (page 20).



AUTRES ACTIONS

DÉCOUVRIR UN TOTEM



Lorsqu'un aventurier découvre un totem en révélant un jeton Exploration, prenez au hasard un **jeton Totem** 1 et placez la **figurine Totem** 2 correspondante sur son site, avec un **jeton Actif** 3.



ACTIVER UN TOTEM

Votre aventurier peut utiliser **l'action de son choix** pour activer un totem sur son site :



- 1) Retirez le jeton Actif du totem. Si le totem n'a plus de jeton Actif, il ne peut pas être activé.
- 2) Appliquez l'effet du totem (page 20).

PRENDRE / DONNER DES MINERAIS

Votre aventurier peut utiliser **l'action de son choix** pour prendre ou donner (mais pas échanger) des minerais à un allié présent sur son site. Placez un ou plusieurs minerais portés par l'une des figurines sur l'autre.

Rappel : Vous ne pouvez pas placer plus de minerais sur la figurine d'un aventurier que sa limite.

DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT

Votre aventurier peut utiliser une action **Creuser**  ou **Combattre**  pour détruire un éboulement sur un passage de son site.

Retirez alors le jeton Éboulement du plateau de jeu.

MOTS-CLÉS

Certaines capacités et effets de jeu utilisent des mots-clés expliqués ci-dessous.

Attraction X : Déplacez sur votre site la figurine (aventurier/kobold) se trouvant jusqu'à X sites de distance, en ignorant les passages difficiles.


Choc : L'aventurier ciblé lâche sur son site un minerais porté de son choix.

Déclencher un éboulement : Placez un jeton Éboulement sur n'importe quel passage du plateau (maximum 1 jeton par passage). Si vous manquez de jetons, utilisez des équivalents.

Étourdir : Placez un jeton *Étourdi* sur la figurine de l'adversaire ciblé. La prochaine carte jouée de cet aventurier perd ses capacités, puis le jeton est retiré du jeu.

Furtif : Ce tour-ci, l'aventurier ignore les kobolds sur son site et n'est plus restreint dans ses actions.

Poussée X : Déplacez la figurine (aventurier/kobold) jusqu'à X sites. Vous devez la déplacer d'au moins un site si possible, et pouvez ignorer les passages difficiles.

Ralentir : Placez un jeton *Ralenti* sur la figurine de l'adversaire ciblé. La prochaine carte jouée de cet aventurier perd 1  puis le jeton est retiré du jeu.

Soin : Retirez les jetons *Étourdi* et *Ralenti* de n'importe quel aventurier.

Téléporter : Placez la figurine (aventurier/kobold) sur n'importe quel site.

Vol : Ce tour-ci, l'aventurier peut traverser les passages difficiles lorsqu'il se déplace.

Certaines capacités prennent pour cible :

Un aventurier sur votre site s'applique à n'importe quel aventurier (vous y compris) sur votre site actuel.

Un aventurier adjacent s'applique à n'importe quel aventurier (vous y compris) sur votre site actuel ou sur un site adjacent.

Un allié s'applique à un aventurier de votre équipe, tandis qu'**un adversaire** s'applique à un aventurier d'une autre équipe.







FIN DE MANCHE

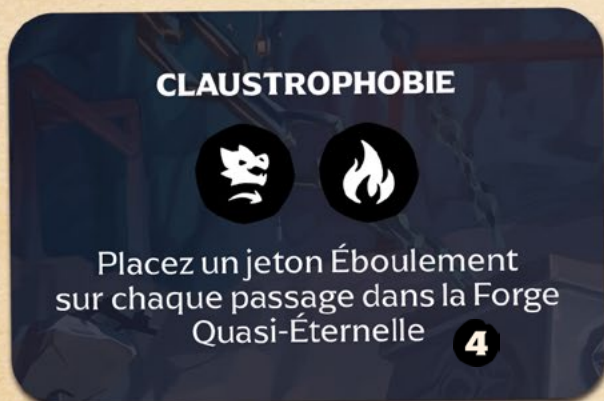
La manche se termine lorsque tous les joueurs ont effectué **4 tours**.

Si un joueur a forgé au moins 4 artefacts (ou 6 dans une partie à 4 joueurs), passez au décompte final. Sinon, effectuez les deux phases ci-dessous.

PHASE ÉVÉNEMENT

Révélez la première carte de la pile Événement.

- 1) Retournez un jeton Flamme sur sa face **allumée** pour chaque symbole .
- 2) Si la carte possède un symbole **activation** , activez chaque Kobold sur le plateau de jeu (page 8).
- 3) Placez un Kobold sur chaque site indiqué par les symboles  ou .
- 4) Appliquez l'effet **4**, puis retirez la carte du jeu.



PHASE D'ENTRETIEN

- 1) Placez toutes les cartes de votre zone active dans votre défausse.
- 2) Choisissez une de vos cartes **Action Avancée** sur votre plateau joueur et ajoutez-la à votre main. Révélez une nouvelle carte si nécessaire.
- 3) Piochez pour compléter votre main à **5 cartes**.
- 4) Remettez le jeton Actif sur chaque totem en jeu.
- 5) Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant et débutez une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE




La partie se termine :

- **À la fin d'une manche**, si un joueur a forgé au moins 4 artefacts (ou si une équipe en a forgé 6 dans une partie à 4 joueurs).
- **Immédiatement**, si vous devez placer une figurine Kobold sur le plateau mais qu'il n'y en a plus dans la réserve.

Note : Pour des sessions plus courtes, vous pouvez décider en début de jeu de terminer la partie au 3ème artefact forgé (4 artefacts dans une partie à 4 joueurs)

DÉCOMPTE FINAL

Additionnez les **Points de Victoire** :

- De vos artefacts forgés,
- **3** / **7** / **12** pour chaque ensemble de 2/3/4 artefacts d'une même collection,
- De vos jetons Trésors,
- Des minerais portés par vos aventuriers : **1** / , **2** / , **3** / 

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire gagne la partie et obtient le titre de Champion de Forgeflame !

En cas d'égalité, le joueur possédant l'artefact de plus grande valeur remporte la partie.



À 4 JOUEURS

Deux groupes d'aventuriers rivaux s'aventurent dans les profondeurs, attirés par la lueur incandescente de la Forge Quasi-Éternelle. Mais la compétition s'annonce féroce, et seule l'équipe la plus coopérative sera couronnée championne !

ALLIANCES

Les joueurs forment deux équipes de 2. Chaque joueur joue avec 2 aventuriers. Les aventuriers de la même équipe sont des **alliés**.

Les coéquipiers sont assis l'un en face de l'autre (ils ne jouent pas directement l'un après l'autre) et peuvent partager des informations librement, mais pas se montrer leurs mains.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place habituelle, avec ces modifications :

- Révélez 4 cartes Artefact au lieu de 3.
- Placez 2 jetons Flamme face *allumée* et 1 jeton face *éteinte* sur la Forge Quasi-Éternelle.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'une équipe a forgé au moins **6 artefacts**. Lors du décompte final, les coéquipiers partagent leurs artefacts, trésors et minerais pour calculer leur total de points de victoire.

MITHRÛL



Cet alliage incroyablement rare confère à vos artefacts une valeur sans égale. Agrémentez votre jeu avec ce module pour apporter plus de stratégie et de variété à vos parties.

Lorsque vous révéléz ce **jeton Exploration 1**, placez sur le site un Mithrûl à la place du minerai de votre choix.

Lorsqu'un aventurier forge un artefact, il peut défausser un Mithrûl porté **en plus** des minerais requis. Le Mithrûl défaussé est placé sur la carte Artefact forgée.



Lors du décompte final, chaque Mithrûl utilisé vous rapporte **2 Points de Victoire** par minerai imprimé sur la carte Artefact.



SOLO

Vous revenez à Forgeflame avec une équipe de 3 aventuriers expérimentés, déterminés à vous faire un nom parmi les maîtres forgerons. Mais cette fois, les Kobolds sont sur leurs gardes, et des diabolins sèment le chaos dans la mine !

OBJECTIF DU JEU

Ce mode solo vous permet de vous lancer dans une aventure même sans autres joueurs à affronter. Vous devez accumuler le plus de Points de Victoire en remplissant **2 objectifs** à l'issue des 9 manches.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place habituelle, avec ces modifications :

- 1) Choisissez 3 aventuriers et placez-les à l'Entrée de la mine.
- 2) Choisissez pour **chacun** de vos aventuriers 5 cartes Action parmi les 7 disponibles. Mélangez ces 15 cartes pour former votre pioche.
- 3) Prenez un plateau joueur et placez-y les 3 cartes Aide des aventuriers choisis
- 4) Retirez les cartes Événement *Forge Éternelle* et *Sanctuaire*. Mélangez les cartes restantes et formez une pile de 8 cartes. Remettez les cartes en trop dans la boîte.
- 5) Mélangez les cartes Diablotin pour former une pile face cachée. Placez-la à côté de la pile Événement sur le plateau de jeu.
- 6) Prenez **3 cartes Objectif** au hasard et placez-les face visible sous votre plateau joueur.
- 7) Placez 2 jetons Flamme sur la Forge (1 face allumée et 1 face éteinte) et 1 jeton Flamme à l'Entrée de la Mine. Les aventuriers n'ont plus de flamme permanente à l'Entrée de la Mine.
- 8) Révélez tous les jetons Gisement de niveau I. Placez les minerais et les Kobolds indiqués sur ces sites.

DÉROULEMENT DU JEU

À chaque manche, les diabolotins jouent leur tour en premier (ignorez cette étape pendant la première manche) :

- 1) Révélez la carte Diabolotin du dessus de la pile et résolvez l'effet indiqué. Si la situation rend l'action impossible, les diabolotins ne font rien.
- 2) Lorsqu'un effet s'applique à un aventurier, il cible l'aventurier à gauche, au centre ou à droite de votre plateau de joueur, selon l'icône indiquée sur le dessus de la pile Diabolotin.



Dans cet exemple, l'aventurier au centre de votre plateau joueur est ciblé.

- 3) Si la carte contient un symbole , retirez du jeu la carte Artefact se trouvant à gauche, au centre ou à droite de la rangée, selon l'icône indiquée sur le dessus de la pile Diabolotin. Révélez une nouvelle carte Artefact.

Ensuite, effectuez vos **4 tours** à la suite.

À la fin de chaque manche, effectuez la phase Événement puis la phase d'Entretien mais vous ne choisissez pas de nouvelles cartes Action Avancée.

RÈGLES MODIFIÉES

Creuser : Placez **la moitié** (arrondis au supérieur) des minerais indiqués sur le jeton Gisement.

Combattre : Un aventurier doit utiliser une action de son choix **en plus** d'une action pour combattre un Kobold.

Vos capacités ciblent désormais les Kobolds :

- **Choc** : Placez sur le site du Kobold un minerai pris au hasard dans le sac.
- **Étourdi** : Placez un jeton *Étourdi* sur le Kobold. Les aventuriers ignorent les Kobolds étourdis.
- **Ralenti** : Placez un jeton *Ralenti* sur le Kobold. Les aventuriers peuvent affronter les Kobolds ralentis avec une seule action Combattre.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin de la **9ème manche** (ou immédiatement si la mine est envahie par les Kobolds). Vous devez avoir rempli **au moins 2 objectifs** pour compter votre score.

Décomptez vos Points de Victoire en ajoutant les objectifs réalisés, puis découvrez votre épilogue ci-contre.

0-39: COUVERT DE HONTE

Épuisé et désemparé, vous remontez à la surface, couvert de poussière et de sueur. Vos poches ne contiennent que quelques cailloux, maigre butin pour ce périlleux voyage. Vos rêves de gloire semblent s'être envolés avec la tête de votre pioche, mais au moins, vous avez survécu.

40-59: RETOUR À LA RÉALITÉ

En sortant précipitamment de la mine, vous bousculez un groupe d'aventuriers qui s'apprêtent à entrer dans Forgeflame. Leurs sacs débordent d'artefacts, bien plus que vous n'en avez jamais vu de toute votre vie. Il est peut-être temps de remettre en question vos compétences...

60-69: AMITIÉS INATTENDUES

Vous avez passé plus de temps à marchander avec des kobolds pour des artefacts "légèrement usagés" qu'à réellement creuser. Vos poches sont peut-être vides, mais vous avez noué de solides amitiés. Qui aurait cru que ces créatures écailleuses pouvaient être de bonne compagnie ?

70-79: L'HOMMAGE DU BARDE

À peine sorti de la chaleur suffocante de Forgeflame, un barde vous interpelle. Un luth à la main, il se lance dans une chanson entraînante en votre honneur. Vous êtes ravi de revivre à nouveau vos exploits, même si le barde ne parvient pas à prononcer votre nom et que vous n'avez aucune idée de ce qu'un dragon vient faire dans l'histoire...

80-89: UN TOAST TRIOMPHAL

De retour à la taverne, vous exposez fièrement vos artefacts durement gagnés. La taverne explose de joie pendant que vous racontez vos exploits avec passion, et le tavernier vous offre même une pinte gratuite. Bien sûr, certains détails de votre aventure sont légèrement exagérés, mais qui n'aime pas une bonne histoire de héros ?

90-99: MAÎTRE-FORGERON

Votre sac déborde d'artefacts scintillants, vous transformant en un véritable coffre à trésor ambulante ! Votre nouvelle richesse vous permet d'ouvrir votre propre forge, attirant moult apprentis désireux d'entendre l'histoire de votre premier artefact forgé sans vous brûler les sourcils.

100+ : LE CHAMPION DE FORGEFLAME

Vos actes héroïques deviennent légendaires, et votre visage est sculpté à même la roche de la montagne de Forgeflamme. Vous inspirez une nouvelle génération d'aventuriers, prêts à suivre vos traces et à relever de nouveaux défis.

Découvrez les histoires, les capacités uniques et les mises en place spéciales des aventuriers de Forgeflame.

GRANIT



Oeuvre du légendaire Forge-Mage Alfimür, ce golem de pierre a servi son maître sans relâche, lui ramenant des minerais précieux. Un matin, Alfimür disparut, laissant un message énigmatique faisant allusion à une chambre cachée au sein d'une mine. Depuis lors, Granit arpente inlassablement les tunnels à la recherche de son maître. Véritable force de la nature, Granit peut lancer les aventuriers et déclencher des éboulements, faisant de lui un allié redoutable.

PRÉCISIONS

Sur toutes ses cartes Action Avancée, **X** est égal au **nombre de minerais portés** par Granit au moment où il utilise sa capacité. Assurez-vous d'avoir toujours ses mains pleines pour en tirer le meilleur parti !



MOGRIMÜR



DES OS

Animé par la jalousie, Mogrimür s'est tourné vers la magie noire pour surpasser son demi-frère, Alfimür. Aujourd'hui au sommet de son art, et désormais libéré de l'ombre de son frère, il convoite le titre de Grand Forge-Mage. Perché sur un gigantesque squelette réanimé, il parcourt les mines à la recherche de l'artefact qui lui apportera enfin cette reconnaissance suprême. Sa maîtrise de la magie lui permet de s'adapter à n'importe quelle situation.

PRÉCISIONS

Maléfice : Choisissez une carte de votre défausse et jouez-la immédiatement après celle-ci, dans le même tour.

Sommeil : Pour chaque aventurier ciblé, le joueur qui le contrôle doit choisir une carte de cet aventurier dans sa main et la défausser.

Vigueur : Choisissez une carte parmi les 3 cartes piochées pour l'ajouter à votre main. Les deux autres vont dans votre défausse.

NOBZ FOUDWAGON



Nobz a toujours été fasciné par ce qui brille, mais sa petite taille rendait ses expéditions fatigantes. Débrouillard, il a bricolé un wagon pour se déplacer sans effort à travers les tunnels. Souvent le premier à rapporter les minerais à la surface, Nobz peut transporter d'autres aventuriers et laisser ses concurrents loin derrière.



PRÉCISIONS

Course folle : Effectuez un nouveau tour, en sautant celui des autres joueurs. Vous restez limité à 4 tours par manche.

Tour de passe-passe : Échangez 1 ou 2 minerais portés par Nobz contre le même nombre de minerais portés par l'aventurier ciblé. Vous choisissez les minerais à échanger.

KORGAIN BARBE-SPECTRALE



De son vivant, Korgain était à la tête de la guilde des tailleurs de pierre, creusant la roche comme personne. C'est lui qui a supervisé la construction de la Forge Éternelle, véritable joyau de l'ingénierie naine. Sentant que la Forge reprenait du service, il a quitté son repos éternel, pour prouver qu'il est toujours le meilleur avec sa pioche.

PRÉCISIONS

Reforgeage : Mettez les cartes remplacées sous la pile Artefact.

MOLLY



Un éboulement a séparé la jeune taupe des profondeurs, Molly, du reste de son clan. Guidée par son instinct, elle creuse inlassablement des galeries, dans l'espoir de retrouver un jour les siens. Son odorat aiguisé l'aide à localiser les minerais convoités, faisant d'elle un atout précieux pour toute expédition.

PRÉCISIONS

Pour le clan : Chaque allié adjacent utilise immédiatement l'action de son choix, dans l'ordre que vous souhaitez.

Savoir ancestral : Activez en utilisant une action n'importe quel totem actif sur le plateau. Retirez ensuite le jeton Actif du totem.

Sixième sens : Regardez secrètement le verso des jetons Gisement et Exploration sur le site de votre choix, puis replacez-les face cachée.

Trouaille : Placez le minerai choisi sur votre figurine.



GOBETOU


LE NETTOYEUR



Création magique utilisée pendant l'âge d'or de Forgeflame, Gobetou est un "nettoyeur de mines". Tout ce que le cube gélatineux avale finit par se dissoudre, à l'exception des minerais. Errant seul dans Forgeflame depuis des lustres, il est ravi de retrouver de la compagnie suite à la réouverture inopinée de la Forge.

PRÉCISIONS

Absorption : Vous pouvez jouer cette carte pendant le tour d'un autre joueur pour annuler toutes les capacités de l'aventurier joué.

Digestion : Révélez un de vos jetons Trésor, celui d'un autre joueur ou un de la réserve. Gagnez autant de  que la valeur de ce trésor, puis retirez ce jeton du jeu.

Nettoyage en profondeur : Retirez toutes les figurines Kobold du site de votre choix. Puis, piochez un minerai dans le sac pour chaque Kobold retiré.




FLYNA

& FORGE-VAPEUR



Flyna, une gnome orpheline solitaire mais pleine de ressources, a consacré tout son temps et son énergie à la construction de Forge-Vapeur. Cet automate, fabriqué à partir de débris récupérés dans la mine, est devenu son meilleur ami et l'accompagne dans toutes ses expéditions. Inséparables, Forge-Vapeur peut accumuler de l'énergie pour décupler les actions de Flyna.


MISE EN PLACE




Au début de la partie, placez les 3 jetons Batterie sous votre plateau joueur, face **déchargée** .

Pendant la partie, *Flyna* va pouvoir charger ou décharger ses batteries (retournez le jeton sur la face correspondante) pour déclencher des capacités Forge-vapeur.



PRÉCISIONS

Chargé à bloc : Retournez 1 à 3 jetons Batterie sur leur face déchargée et choisissez à chaque fois un effet. Vous pouvez cumuler le même effet plusieurs fois. (Par exemple, en retournant 2 batteries chargées, Flyna pourrait gagner 2 )

Surcharge : Vous pouvez utiliser **une action différente** pour chacune de vos batteries déchargées. (Par exemple, en ayant 2 batteries déchargées, Flyna pourrait gagner 1 , et 1 , mais pas 2 )



OGMÛL

Exposé aux vapeurs de ses potions pendant des années, ce nain alchimiste est devenu obnubilé par les mélanges. Ogmül traîne toujours derrière lui son énorme chaudron bouillonnant, prêt à concocter de nouvelles potions aux effets suprenants... pour ceux qui osent les boire !

MISE EN PLACE

Au début de la partie, placez les 3 jetons Potion sous votre plateau joueur, face **vide**.

Pendant la partie, la carte **Élixir** vous permet de retourner un jeton sur sa face **pleine**. Lorsque vous (ou votre coéquipier) jouez la carte d'un aventurier, vous pouvez placer une ou plusieurs potions **pleines** dessus pour bénéficier de leurs avantages :



Potion de Vitesse

Gagnez 1



Potion de Vol

Gagnez ce tour-ci.



Potion d'invisibilité

Gagnez ce tour-ci.

À la fin de la manche, remettez toutes les potions utilisées sous votre plateau joueur, face vide.

PRÉCISIONS

Maître alchimiste : Mettez le minéral détruit dans la réserve.

Métamorphose : Utilisez les capacités d'une carte Action de n'importe quelle zone active.

Transmutation : Remplacez les minerais sur votre site par ceux de votre choix, pris dans la réserve.

SILKARA

ENCHANTE-SOIE



Silkara, jadis une jeune elfe pleine de promesses, était l'apprentie d'un magicien. Mais sa curiosité insatiable la poussa à explorer la collection interdite de son maître. En touchant un vieux parchemin, elle déclencha involontairement un sortilège qui la transforma en araignée. Rongée par la honte, elle s'enfuit, à la recherche d'un artefact capable de briser cette malédiction.



MISE EN PLACE

Au début de la partie, placez les 3 jetons Toile sous votre plateau joueur.

Pendant la partie, *Silkara* peut utiliser ses cartes pour lancer des toiles. À la fin de chaque manche, remettez tous les jetons Toile sous votre plateau joueur.

PRÉCISIONS

Sens de l'Araignée : Cherchez une carte de *Silkara* dans votre pioché ou votre défausse et jouez-la immédiatement après celle-ci, dans le même tour.

Toile isolante : Placez un jeton Toile sur une carte Artefact. Cet artefact ne peut être forgé que par vous ou vos alliés.

Toile gluante : Placez un jeton Toile sous le minéral ciblé. Ce minéral ne peut être ramassé que par vous ou vos alliés.

Toile collante : Placez un jeton Toile sur la figurine de l'aventurier ciblé. Cet aventurier ne peut pas quitter le site où il se trouve. Le jeton est retiré après la prochaine carte jouée par cet aventurier ou à la fin de la manche.



VAELINDRA



MAIN-LESTE

Voleuse, éclaireuse, espionne... la Drow Vaelindra est une véritable ombre. Chargée par la matriarche de son clan de dénicher la cachette où les kobolds accumulent leurs trésors, elle aspire à plus. Revenir les bras chargés d'artefacts légendaires lui permettrait de s'imposer comme l'héritière légitime de son clan. Manipulatrice hors pair, elle utilisera les autres aventuriers pour atteindre son but, tout en restant cachée dans l'ombre.

PRÉCISIONS

Ombre surgissante : Piochez une carte et jouez-la immédiatement après celle-ci, dans le même tour.

Roublardise : Le joueur qui contrôle l'aventurier ciblé doit choisir une carte de cet aventurier dans sa main et la défausser.



DRSDAQT



Rejetant la compagnie de ses semblables, ce flagelleur avide de connaissances vit en ermite dans son laboratoire. Ses journées sont consacrées à l'étude d'artefacts magiques, cherchant à en déceler tous les secrets. L'agitation soudaine qui règne dans la mine attire son attention. Il y voit l'opportunité d'utiliser ses puissants dons psioniques pour poser sa tentacule en premier sur de nouveaux artefacts légendaires.

PRÉCISIONS

Don psionique : Vous pouvez utiliser une ou les deux actions de cette carte avec un allié adjacent, au lieu de les utiliser avec Drsdagt.

Télépathie : Choisissez une autre carte de votre zone active et rejouez-la immédiatement après celle-ci, dans le même tour.

Voyageur interdimensionnel : Intervertissez la position de deux aventuriers sur le plateau.

Pouvoir de l'esprit : Remplacez un ou plusieurs minerais portés par l'aventurier ciblé par ceux de votre choix, pris dans la réserve.



Apportez un peu de chaleur avec ces deux aventuriers, disponibles dans l'extension **Feu & Flammes**. Plus d'infos sur www.lordraccoon.fr



GREEDY



Greedy, un jeune dragon avide de richesses, consacre ses journées à explorer les profondeurs à la recherche de trésors et artefacts inestimables. Son antre, décoré avec goût et raffinement, témoigne de sa passion pour l'or et tout ce qui brille. Son souffle ardent alimente la Forge Éternelle, et la légende raconte qu'il peut même faire fondre le minerai le plus résistant. Greedy est à la fois craint et respecté par les Kobolds, qu'il dirige avec amusement.

PRÉCISIONS

Souffle ardent : Remettez le minerai ciblé dans la réserve. Retournez un jeton Flamme sur sa face allumée.

Mon précieux : Choisissez un minerai du sac Kobold et placez-le sur votre figurine.

Le cupide : Vous pouvez garder un minerai porté par Greedy au lieu de le défausser lorsque vous forgez.

DÉVORFU



Ce démon de lave possède une faim insatiable pour les artefacts, en particulier ceux forgés à partir de Draconite ! En échange d'une part du butin, Dévorfu se joint volontiers à n'importe quel groupe d'aventuriers, désireux de forger autant d'artefacts que possible. Mais attention, avoir un démon comme coéquipier n'est pas de tout repos, et le tempérament brûlant de Dévorfu peut faire des ravages, même parmi ses alliés...

PRÉCISIONS

Né dans les flammes : Dévorfu peut forger un artefact s'il n'y a pas de flamme allumée.

Pyrolyse : Remplacez un minerai porté par Dévorfu par celui de votre choix, pris dans la réserve.

Portail Infernal : Vous pouvez choisir un site différent pour chaque aventurier ciblé.

Coup de Cornes et Chaud devant : Affecte tous les autres aventuriers, alliés comme adversaires.



TOTEMS



TOTEM DE GARDE

Retirez une figurine Kobold du plateau et prenez un jeton Trésor de la réserve.



TOTEM DE FLAMME

Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée* ou sur face *éteinte*.



TOTEM DE VOYAGE

Placez votre aventurier sur n'importe quel autre site.



TOTEM DE ROCHE

Remplacez un minéral porté par votre aventurier par celui de votre choix (sauf Mithrül) de la réserve.



TOTEM DE VISION

Regardez les 2 prochaines cartes Événement. Placez-en une au-dessus de la pile et l'autre en dessous.



TOTEM DE CRÉATION

Remplacez une carte Artefact par celle de votre choix dans la pile, puis mélangez les cartes Artefact.



TOTEM DE FORGE

Forgez un artefact sur le site du totem sans retourner de jeton Flamme.



TOTEM DE POUVOIR

Choisissez une carte Action Avancée de cet aventurier sur votre plateau joueur, et placez-la sur votre pioche.



Vol



Soin



Furtif



Étourdi



Ralenti

JETONS KOBOLD



RÉUSSITE

Retirez la figurine Kobold du plateau de jeu.



RÉUSSITE

Retirez le Kobold. Piochez un minéral du sac Kobold, et placez-le sur votre aventurier.



RÉUSSITE

Retirez le Kobold. Piochez un minéral du sac Kobold **ou** prenez un jeton Trésor de la réserve.



ÉCHEC

Rien ne se passe.



ÉCHEC

Placez un minéral porté par votre aventurier dans le sac Kobold.



JETONS EXPLORATION



TROUVER UN TRÉSOR

Prenez un jeton Trésor de la réserve.



RAVIVER UNE FLAMME

Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée*.



DRÔLE DE RENCONTRE

Placez une figurine Kobold sur ce site.



C'EST UN PIÈGE !

Terminez immédiatement votre tour (vous perdez vos actions et capacités restantes).



DÉCOUVRIR UN TOTEM

Placez sur le site une figurine Totem au hasard avec son jeton Actif (page 10).



BONNE PIOCHE

Placez un minéral de votre choix sur ce site.

POUVOIRS D'ARTEFACTS



Prenez un Trésor de la réserve ou d'un autre joueur.



Retirez les jetons *Étourdi* et *Ralenti* d'un aventurier.



Retirez un Kobold sur un site adjacent.



Regardez jusqu'à 2 jetons Exploration.



Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée*.



L'aventurier gagne Vol pour ce tour.



L'aventurier gagne Furtif pour ce tour.



Choisissez la collection de cet artefact en fin de partie.