

## Préparation :

Choisir une Légende, prendre les cartes correspondantes et suivre les instructions de la carte Installation.

Choisir son héros et placer les cubes sur Force/1 et Volonté/7.

Une fois l'installation faite, lire la carte Légende A1.

## Tour de jeu :

Déplacer sa figurine vers une ou plusieurs cases adjacentes, sans tenir compte des flèches

Payer 1H par case parcourue.

### Se déplacer :

Si fin du déplacement sur une case avec un jeton Brouillard, révéler et appliquer immédiatement l'effet du jeton.

Possibilité de traverser une case avec une autre figurine Héros ou ennemi.

Attaquer un ennemi présent sur sa case (ou une case adjacente si Arc) en un ou plusieurs rounds.

Payer le coût d'1H.

Le Héros jette tous ses dés d'attaque en une seule fois, ce nombre étant défini par son niveau de Volonté.

Le Héros additionne le résultat le plus haut à sa Force.

Le Héros peut décider d'utiliser une Potion ou une Herbe maintenant

### Phase du Héros :

Additionner sa Force et sa Volonté selon le Tableau des Créatures (voir le plateau).

Le joueur à gauche du joueur Héros lance en une seule fois tous les dés correspondants au type de la Créature.

### Phase de l'ennemi :

Sélectionner le résultat le plus haut et additionner les résultats identiques.

Garder la valeur la plus forte.

Ajouter ce nombre à la Force de la Créature.

### Round de combat :

La différence indique le nombre de points de Volonté perdus par le combattant le plus faible.

**Si la Créature a encore des points de Volonté et que le Héros souhaite poursuivre le combat**, procéder à un nouveau round.

**Si la Créature n'a plus de points de Volonté :** Le Héros récupère la récompense indiquée par le Tableau des Créatures, prenant à sa convenance.

La Créature est placée sur la case "80" et le Narrateur est avancé d'une case.

**Si le Héros n'a plus de points de Volonté, et s'il a plus qu'un point de Force**, il perd 1 Force et prend 3 Volonté.

**Si le combat se termine sans gagnant**, la Créature récupère ses points de Volonté initiaux.

Additionner les dés et les Forces de chaque participant pour connaître la Force du groupe.

### Possibilité de combattre à plusieurs :

Possibilité qu'un Héros abandonne à tout moment.

Si défaite, la différence est appliquée à chaque Héros participant.

Si victoire, la récompense est à partager entre les Héros ayant participé jusqu'au dernier round.

**Passer :** ne rien faire et consommer malgré tout 1H sur la Piste du Temps.

Activer le jeton Brouillard.

Vider un Puits.

Toute autre action supplémentaire n'est possible que si le Héros n'est pas sur la case Lever du Soleil, elle n'est pas considérée comme une action et elle ne coûte pas d'heure.

Ramasser ou déposer des Objets ou des Pièces d'or sur sa case.

Offrir ou échanger des Objets ou des Pièces d'or avec un autre Héros présent sur sa case.

Acheter chez un Marchand ou la Sorcière des points de Force et/ou des Objets (voir plateau Objets).

Utiliser des Objets.

Possibilité d'heures supplémentaires à raison de -2 points de Volonté par heure (sauf si cela l'amène à 0).

Marquer les heures dépenser en déplaçant le marqueur du joueur sur la Piste du Temps.

Quand un joueur a consommé ses heures, placer sa Pierre de Temps sur la case Lever du Soleil.

S'il est le premier à le faire, placer sa Pierre de Temps sur la Coq.

Quand tous les joueurs ont effectué leur action, procéder à un nouveau tour d'actions avec les joueurs ayant encore des heures disponibles.

Quand tous les joueurs sont sur la case Lever du Soleil, passer à l'étape suivante.

### Actions des joueurs :

Dans l'ordre horaire et en commençant par le joueur placé sur le Coq, chaque joueur effectue une action **soit se Déplacer, soit Combattre, soit Passer**, avant de passer au joueur suivant, limité au nombre d'heures d'une journée (7h).

**Lever du  
Soleil :**

Appliquer dans l'ordre  
les consignes indiquées  
par la case Lever du  
Soleil.

**1) Événement :** Piocher la première carte Événement.

Commencer par la Créature présente sur la case au plus petit numéro.

**2) à 6) Déplacer les**

Déplacer vers la case adjacente en suivant la flèche.

**Créatures**

Une seule Créature par case.

Poursuivre le déplacement jusqu'à une case libre.

**correspondant à  
l'icône :**

Si une Créature arrive sur le Château, la  
placer sur la case Défense (bouclier  
doré).

**Si plus de place sur les cases Défense, la Légende est perdue.**

**7) Rafraîchir les Puits :** retourner les Puits vidés sauf si un Héros est sur la case.

**8) Déplacer le**

Quand le Narrateur avance sur une case avec une carte, révéler et lire les cartes dans l'ordre.

**Narrateur d'une**

**Quand le Narrateur atteint la case N avant que les Héros aient rempli tous les Objectifs, la partie est perdue.**

**case vers le haut :**