

Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles

LES CHASSEURS DE DRAGONS

DE XORLOSC H

Un jeu pour 2 à 6 joueurs de Folker Jung

XORLOSCHOROMDRA!

Au début l'accomplissement de la quête avait été peu plus qu'une promenade dans un parc. En même temps que ses camarades, Kardosch fils de Karsch et ses compagnons avaient démarré un voyage pour accomplir les tâches demandées par l'académie des dragons - pour le bien public de tous les nains mais également pour être plus rapide et meilleur que les autres chasseurs de dragon.

Un des premières tâches que le vénérable Trommok fils de Tralak avait terminée avait été la production de certains objets comme des gants blindés ou un casque. Les tâches suivantes avaient impliqué d'acquérir les composants nécessaires - et parmi elles la quête des herbes rares avait été une des plus faciles. Puis étaient venues le temps des quêtes vraiment difficiles.

Cela avait pris sept jours pour trouver le repaire du dragon des cavernes, et encore cinq jours pour se débarrasser des nombreux pièges qui y étaient cachés. Mais le grand moment était finalement venu ! Kardosch a levé son poing haut dans le ciel pour donner le signal convenu. Kilim le mechanicus a tiré un levier de son appareil, libérant un bélier qui s'est brisé dans la roche de sorte que le plafond de la caverne s'effondre. Une douche des pierres et de saletés est tombée sur le dragon, alors que la lumière du soleil entrait dans la caverne.

Le dragon des cavernes est sorti effrayé de son sommeil et a éliminé les débris en s'ébrouant comme un chien sous la pluie. Son hurlement a rempli la caverne et sa tête énorme est venue près de l'ouverture. Les boulons innombrables sont venus en pluie du ciel sur sa tête et beaucoup ont trouvé leur cible.

A ce moment-là Kardosch était déjà en chemin vers le bas de la caverne, son but n'étant pas de défaire l'affreuse créature, mais de récupérer l'objet principal de leur quête : L'oeuf de dragon qui était étendu là protégé jusqu'à maintenant par la taille massive du dragon!

Kardosch le guerrier

Kilim le mechanicus!



Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles

COMPOSANTS



Un plateau de jeu double face
(Ruines A et Cachot B)



36 cartes de tâches de 3
couleurs différentes



9 objets magiques de 3
symboles différents



36 dés de 6 couleurs
différentes

ARGUMENT

La présence des dragons est une menace constante pour le royaume des nains de Xorlosch, et chaque jour les chasseurs de dragon font de leur mieux pour protéger la population. Chaque jour apporte son lot de nouvelles tâches, chacun d'elles étant plus importante que la précédente, et pas une seconde à perdre. Accomplissez-les ! Faites que votre groupe de nains de confiance soit le plus rapide ! Pour leur propre renommée mais également pour leurs amis et familles du royaume de Xorlosch qu'ils protégeront, car personne ne doit vivre dans la crainte des dragons. Tout le monde compte sur vous.

BUT DU JEU

L'académie des dragons a préparé 13 quêtes difficiles, des défis énormes composés de plusieurs tâches simples. Menez votre groupe de nains avec compétence et habileté afin de réaliser autant de quêtes et de tâches aussi rapidement que possible. Avec chaque quête réussie l'expérience de votre groupe augmentera vous permettant de résoudre les quêtes suivantes avec une plus grande compétence. Le groupe qui accomplit le plus de tâches gagne la partie.

PREPARATION DE LA PARTIE

Décidez avec lequel des deux plateaux votre aventure aura lieu. Vous pouvez choisir d'explorer les **ruines** mystérieuses ou de descendre dans le **cachot**. Placez le côté approprié du plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur prend six dés d'une couleur. Chaque dé représente un nain chasseur de dragons. Chaque dé avec un symbole de **hache** représente un **guerrier**, qui compte faire ses preuves à la bataille. Chaque dé avec un symbole de **pinces** représente un **Mechanicus**, qui est habile dans l'utilisation de pièges et autres dispositifs.



Les 36 **cartes de tâches** sont divisés par couleur en 3 piles, qui sont mélangées face cachée et placées sur la table de jeu où chaque joueur peut facilement les atteindre.

Prenez 2 cartes de la pile des tâches vertes et placez les face visible à leur place sur le plateau de jeu. Faites la même chose avec 3 cartes de la pile des tâches bleues et 4 cartes de la pile des tâches rouges. Aussi longtemps que ces piles ne sont pas épuisées, il y aura toujours 3 quêtes avec une somme de 9 tâches sur le plateau de jeu. Les quêtes suivantes sont visibles aux joueurs - mettez 2 cartes vertes, 3 cartes bleues et 4 cartes rouges face visible à côté de leurs piles.

Piles de tâches



Tâches face visible



Le nombre d'objets magiques à utiliser pendant la partie dépend du nombre de joueurs.

2 joueurs 1 potion, 1 piège à dragon, 1 paire de bottes de déplacement

3 ou 4 joueurs 2 potions, 2 pièges à dragon, 2 paires de bottes de déplacement

5 ou de 6 joueurs 3 potions, 2 pièges à dragon, 3 paires de bottes de déplacement

Les objets seront placés en une pile sur une des places appropriées du plateau de jeu.

LE PREMIER TOUR

Au début de la partie, le groupe de nains de chaque joueur a un **niveau total d'expérience de 5**. Chaque joueur peut distribuer ces niveaux à ses nains comme il le souhaite. Il peut introduire un nain de niveau 5 ou cinq nains de niveau 1 ou un nain de niveau 3 et deux nains de niveau 1 ou n'importe quelle autre combinaison de guerriers et de mechanicus de sa couleur. Il n'est pas obligé de distribuer chacun des 5 niveaux au début de la partie et peut à la place **savegarder** certains points



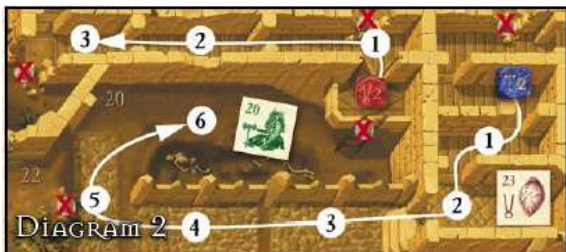
Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles

d'expérience pour introduire de nouveaux nains plus tard dans la partie ou améliorer le niveau de certains nains déjà sur le plateau de jeu.

Les joueurs le plus petit commence. Il choisit sa combinaison de nains et met leurs dés en jeu avec le nombre approprié face visible dans la grande case centrale de départ (la case avec l'escalier qui monte aux ruines ou descend dans le cachot, voir le diagramme 1) au centre du plateau de jeu. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand tous les chasseurs sont rassemblés dans la case de départ, le premier joueur commence la chasse par son premier tour de déplacement. Les tours des autres joueurs lui succèdent dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

Pendant le premier tour de la partie aucun joueur ne peut accomplir de quête.



DEPLACEMENT

Chaque joueur a 8 **points de déplacement** par tour. Soustraire de ces 8 points le **nombre de nains** que le joueur a sur le plateau de jeu. Un joueur qui a 5 de ses 6 chasseurs de dragon sur le plateau de jeu peut déplacer ces 5 nains pour un total de 3 points de déplacement (8 - 5 = 3). Plus le groupe de chasse est important plus il est difficile à coordonner.

Le déplacement d'un nain d'une case à une case adjacente coûte 1 point de déplacement.

Un nain peut uniquement se déplacer d'une case à une autre par un passage ouvert et libre. Les **obstacles** ne peuvent pas être traversés (voir le diagramme 2).



Les obstacles sont les **débris** (ruines, cachot), les **échelles** (ruines) et les **crevasses** (cachot) et sont indiqués par une botte dans un cercle blanc.

Pour les précisions vous trouverez une aide de jeu dans la boîte qui montre les ruines et le cachot avec tous les passages libres (lignes noires) et les passages inaccessibles (lignes rouges). *Pour une traduction de la légende de l'aide de jeu voir la page 7.* Les passages inaccessibles peuvent seulement être traversés en employant une **paire de bottes de déplacement**. Voir le chapitre "Bottes de déplacement" à la page 5.

L'ordre dans lequel un joueur épuise ses points de déplacement ne dépend que de lui. Il peut déplacer le nain A, puis le nain B et déplacer de nouveau le nain A.

Un nain peut pénétrer plusieurs fois dans une case à chaque tour.

Un joueur n'est pas obligé de consommer tous ses points de déplacement et peut à la place choisir d'en abandonner en route.

Si un joueur déplace un de ses nains vers une case contenant au moins un nain d'un autre joueur ayant un niveau d'expérience plus élevé, **il lui doit le respect**. Ceci coûte - indépendamment du nombre total de nains présent dans cette case - **un point de déplacement additionnel**. Le paiement du respect doit être fait quand le nain entre dans la case et avant qu'il continue son chemin même si le joueur déplace d'autres nains en attendant. Si un nain

commence ou termine son déplacement dans la case le paiement du respect ne s'applique pas.

TAILLE DU GROUPE

Un joueur peut, avant de dépenser son premier point de déplacement, retirer des nains de sa couleur du plateau de jeu ou en introduire de nouveaux. Retirer et introduire des nains de cette manière ne coûte aucun point de déplacement.

Cette opération ne peut intervenir que dans la grande case centrale de départ. Ceci signifie qu'un joueur qui veut retirer un nain du plateau de jeu doit, au préalable et lors d'un tour précédent, amener ce nain dans la grande case centrale de départ.

Un nain retiré du plateau de jeu de cette manière perd automatiquement ses niveaux d'expérience. Les nains introduits dans la partie commencent toujours à un niveau d'expérience de 1. Les nains en dehors de la partie ne comptent rien dans la taille du groupe.

Quand il introduit de nouveaux nains dans la partie un joueur doit conserver à l'esprit son **total de points d'expérience**. Chaque joueur commence avec 5 **points d'expérience**, mais en accomplissant des quêtes ce total peut être augmenté (voir "gagner des points d'expérience"). Ce total ne peut jamais être dépassé.

Par exemple il est possible de retirer de la partie un nain de niveau 3 de la grande case centrale de départ et de le réintroduire immédiatement en tant que nain de niveau 1. Les 2 niveaux restants ne sont pas perdus mais peuvent par exemple être utilisés pour améliorer le nain juste réintroduit à un niveau de 2 et pour introduire un autre nain de niveau 1 dans la partie.

RESOUDRE DES QUETES ET DES TACHES

Chaque quête se compose d'un certain **nombre de tâches**. Il y a des quêtes composées de **2 tâches chacune (les vertes)**, **3 tâches chacune (les bleues)** et **4 tâches chacune (les rouges)**. Une quête est accomplie dès que toutes ses tâches sont accomplies.

Chaque **carte de tâche** a soit un symbole de guerrier (hache) soit un symbole de mechanicus (pincettes) sur elle. Seuls les nains du type approprié peuvent accomplir cette tâche.

Pour accomplir une tâche, un nain doit se trouver dans la case de cette tâche.

Si les nains de plus d'un joueur se trouvent dans la même case, seul le nain avec le **niveau d'expérience le plus élevé** peut accomplir la tâche. Les nains dont le type ne leur permet pas d'accomplir la tâche ne comptent pas de ce point de vue, même si ils ont un niveau plus élevé.

Si un joueur a plusieurs de ses nains du type adéquat dans la même case, ils peuvent ajouter leurs niveaux afin de compter comme un nain de niveau plus élevé du type approprié.

S'il y a au moins deux nains avec un nombre de points d'expérience égaux, seul celui du joueur actif peut accomplir la tâche.

Si deux cartes de tâches sont dans la même case, les deux peuvent être accomplies en même temps par le ou les nains présent dans cette case (voir le diagramme 4).

ACCOMPLISSEMENT DE QUETES PAR MAJORITE

L'**accomplissement d'une quête peut uniquement être annoncée par le joueur actif**. Ceci peut avoir lieu n'importe quand pendant son tour. Ceci permet à un joueur d'accomplir plus d'une quête avec les mêmes nains pendant un même tour. Par exemple il pourrait utiliser ses points de déplacement pour déplacer un nain dans une case, annonçant l'accomplissement d'une quête, puis

Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles



Le joueur bleu peut accomplir, à son tour, la quête rouge car il possède le nain avec l'expérience la plus élevée dans les cases 17, 19 et 23, ce qui lui donne la majorité bien qu'il n'ait aucun nain dans la case 20. Le joueur vert obtient la carte de tâche 20 car il possède le nain le plus expérimenté dans cette case. Si c'est le tour du joueur rouge, il peut décider d'accomplir la quête verte pour lui puisqu'il est seul à toutes les cases de la quête verte.

déplacer le même nain dans une autre case pour annoncer l'accomplissement d'une autre quête.

Pour accomplir une tâche, le joueur doit avoir au moins un nain du type approprié dans chacune des cases adéquats (voir le diagramme 3). S'il n'y a que des nains de ce joueur, il accomplit automatiquement la quête (comme le joueur rouge dans le diagramme 3).

Un joueur peut également, à son tour, forcer l'accomplissement d'une quête pour laquelle il n'est pas en mesure d'accomplir toutes les tâches s'il peut accomplir plus de la moitié des tâches avec ses propres nains. C'est possible pour une quête bleue de 3 tâches avec une majorité de 2 et pour une quête rouge de 4 tâches avec une majorité de 3 (voir le joueur bleu dans le diagramme 3).

Si l'accomplissement d'une tâche dans une case n'est pas faite pendant le tour du joueur actif, celui qui contrôle le nain ayant le niveau le plus élevé du type approprié recevra la tâche. En cas d'égalité le joueur actif peut choisir quel nain accomplira la tâche.

Un joueur qui peut accomplir une quête par majorité n'est pas obligé de le faire.

ACCOMPLISSEMENT DE QUETES PAR DIPLOMATIE

Si l'accomplissement d'une quête par majorité n'est pas possible, mais que dans chacune des cases de la quête il y a un nain qui peut accomplir la tâche, le joueur actif peut proposer d'accomplir la quête par diplomatie aux autres joueurs. Il n'est pas obligé de faire cette proposition.

Dans chacune des cases de la quête il demande au joueur avec le nain ayant le niveau le plus élevé. Il peut librement choisir dans quelle case il commence. Dès qu'un joueur rejette sa proposition, la quête ne peut pas être accomplie.

En particulier si au moins deux joueurs ont des nains de niveau égal dans une ou plusieurs cases, il est autorisé, et même recommandé aux joueurs de négocier. Toutes les négociations sont publiques, aucun accord secret n'est autorisé.

Pendant les négociations un joueur avec le nain de niveau le plus élevé dans une case peut renoncer à son droit d'accomplir la tâche pour laisser la place à quelqu'un d'autre.

Pendant les négociations on permet à un joueur de transformer un veto précédent en renonciation ou accord. Après un accord précédent on peut renoncer en faveur d'un autre joueur. Cependant, une fois prononcée, une renonciation ne peut pas être reprise.

GAGNER DES NIVEAUX D'EXPERIENCE

Une fois qu'une quête est accomplie par majorité ou diplomatie, les joueurs impliqués obtiennent les cartes de tâches que leurs nains ont accomplies. Chaque joueur place ses cartes de tâches face visible devant lui, de sorte que tous les joueurs connaissent l'évolution des scores de la partie.

Le niveau total d'expérience du groupe de nains d'un joueur est toujours égal au niveau d'expérience de départ (5) plus le nombre de cartes de tâches que le joueur a gagnées pendant la partie. Ainsi pour chaque nouvelle carte de tâche qu'un joueur gagne il peut augmenter de un le niveau d'un de ses nains sur le plateau de jeu. Il est possible que le niveau d'un nain s'élève de plus de un si plus d'une carte de tâche est gagnée.

L'augmentation des niveaux d'expérience peut avoir lieu à tout moment pendant le tour du joueur.

Un joueur n'est pas obligé de distribuer immédiatement tous ses niveaux d'expérience à ses nains. Il peut sauvegarder ses niveaux pour les utiliser ultérieurement.

Un nain qui a participé à l'accomplissement d'une quête n'est pas obligé de prendre les niveaux d'expérience correspondants. A la place les niveaux d'expérience peuvent être distribués librement.

Une fois qu'un nain a gagné des niveaux d'expérience, ceux ne peuvent pas être réduits. C'est seulement possible de manière indirecte en retirant le nain du plateau de jeu par l'intermédiaire de la grande case centrale de départ.

NOUVELLES QUETES

Dès qu'une quête a été accomplie et avant que le tour du joueur actif continue, une nouvelle quête de la même couleur est placée sur le plateau de jeu. C'est toujours la quête qui se trouve face visible près de la pile de la même couleur. S'il y a encore des tâches dans la pile, une nouvelle quête est révélée et placée à côté.

Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles

OBJETS MAGIQUES



niveaux les plus élevés dans les cases appropriées ni être d'un certain type (guerrier ou mechanicus). Tant qu'il y a un objet magique sur une des deux cases, le joueur le prend et le place devant lui face arrière (croix rouge) visible. Ceci indique que le joueur a gagné l'objet à ce tour et peut l'utiliser au plus tôt à son prochain tour.

Un joueur peut posséder chacun des trois types d'objets magiques, mais seulement un de chaque type.

Dès qu'un joueur a utilisé un objet magique, il le remet dans la case appropriée sur le plateau de jeu face arrière (croix rouge) visible. La croix rouge rappelle au joueur qu'il ne peut pas la reprendre pendant son tour actuel.

Pendant son tour un joueur peut prendre et utiliser plus d'un objet magique de chaque type.

Au début de son tour un joueur retourne face avant (sans croix rouge) tous les objets magiques dont les croix rouges sont visibles (parce qu'il les a acquises pendant son tour précédent ou remises sur le plateau de jeu par son prédécesseur). Elles sont maintenant prêtes à être utilisées ou prises.

BOTTES DE DEPLACEMENT

Les **bottes de déplacement** peuvent uniquement être utilisées par le joueur actif. Il peut les utiliser n'importe quand pendant son tour. Elles affectent un de ses nains pour le reste du tour, lui fournissant de 2 **points de déplacement additionnels** et lui permettant de traverser tous les passages qui sont bloqués par des **obstacles** (débris, échelles et crevasses) comme s'ils étaient des passages libres (voir le diagramme 5).

POTION D'EXPERIENCE

La **potion d'expérience** peut être utilisée n'importe quand, pas simplement pendant le tour du joueur actif. Il fournit à un nain la puissance héroïque et le rend plus expérimenté que n'importe quel autre nain pour la durée du tour.

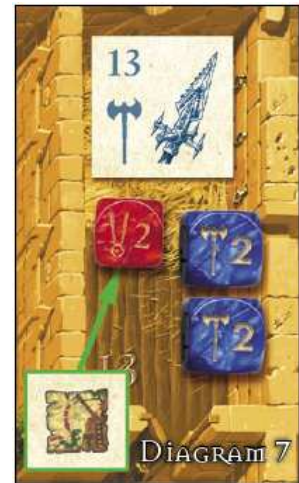
Ceci permet à un joueur de transformer un nain en nain de niveau le plus élevé afin d'accomplir des quêtes ou de ne pas devoir le respect. Cependant, ce nain doit encore posséder le type approprié (guerrier ou mechanicus) pour accomplir une tâche.

Si un autre nain dans la même case utilise également une potion d'expérience, alors les deux nains possèdent la même expérience. Lors de l'accomplissement d'une quête le joueur actif a le droit de choisir que son nain accomplisse la tâche.

PIEGE A DRAGON

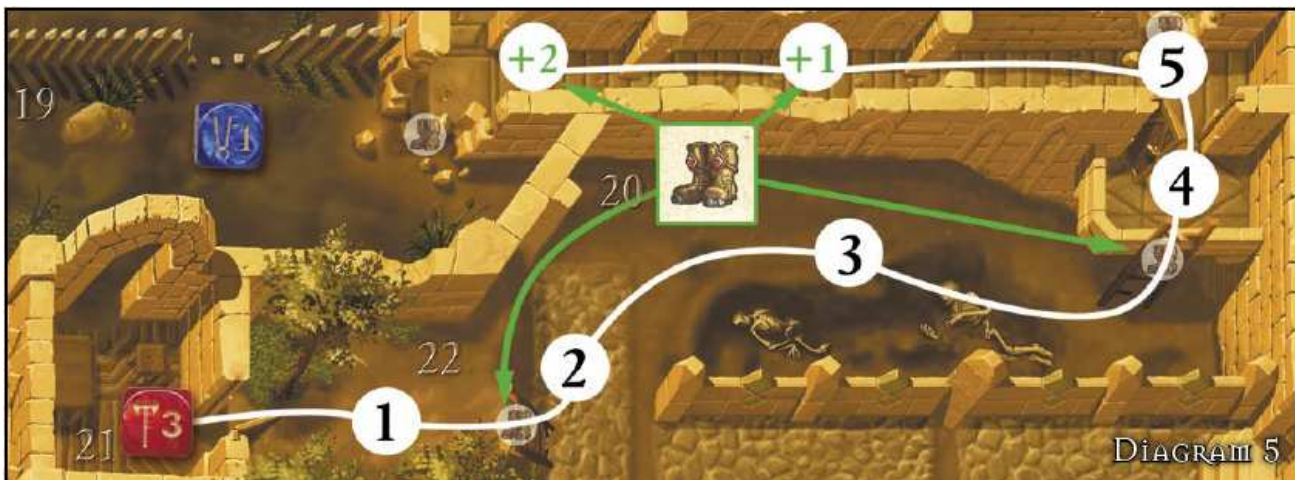
Le **piège à dragon** peut être utilisé n'importe quand, pas simplement pendant le tour du joueur actif. Ce dispositif antique permet à un nain d'accomplir une tâche dans une case, même si il n'est pas le nain le plus expérimenté (même s'il y a un nain présent affecté par une potion d'expérience) et même s'il n'est pas du type approprié (guerrier ou mechanicus). Voir le diagramme 7.

Si un autre nain dans la même case utilise également un piège à dragon, alors les deux nains possèdent la même expérience. Lors de l'accomplissement d'une quête le joueur actif a le droit de choisir que son nain accomplisse la tâche.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu finit après que chacune des 13 quêtes a été accomplie. Le joueur qui a accompli le plus de tâches gagne la partie. En cas d'égalité le joueur avec le nain le plus expérimenté sur le plateau de jeu gagne. S'il y a encore égalité, le deuxième nain le plus expérimenté décide du résultat, et ainsi de suite. Si tous les nains des joueurs premiers ex-aequo ont exactement la même expérience, la partie se termine par une égalité entre ces joueurs.



Le joueur rouge a 5 points de déplacement ce tour-ci et utilise ses bottes de déplacement.

Les chasseurs de dragons de Xorlosch – Règles

PARTIE COURTE

La partie courte ne se termine pas après que chacune des 13 quêtes a été accomplie mais après que chacune des 3 quêtes de dragon (voir ci-dessous) a été accomplie.

LES TACHES



Tatzelwurm : "le Tatzelwurm commun compte le plus petit des dragons. Un monstre avec des crocs, des griffes pointues et une puanteur terrible, mais rien d'extraordinaire pour un vrai chasseur de dragon, à moins qu'il ait le nez sensible d'un elfe..."



Dragon du Vent d'Ouest : "Grands volants, sans doute... forcez-les dans des tunnels étroits et attaquez-les de tous les côtés... défaites-les en combat rapproché avec la hache et la lance... Visez les parties les plus faibles de leurs cous avec des arbalètes."



Dragon de Caverne : "Fais attention aux dragons de caverne, mon fils ! Un grand nombre d'entre nous a sous-estimé leur puissance, parce qu'ils ne peuvent pas voler. Mais, en retour ils connaissent leurs cavernes comme Papa Burgosch connaît l'intérieur de sa caisse à outil."



Herbes Curatives : "N'entrez pas dans la bataille sans au moins une potion magique d'une baie de fourleavy et un bon onguent de Chonchinois pour guérir votre chair brûlante. Rappelez-vous toujours : La préparation est notre force, l'ignorance la faiblesse des dragons."



Pierre d'escarboucle : "C'est une honte qu'une race aussi laide que les dragons porte de belles pierres comme celles-ci à l'intérieur de leurs crânes. On dit qu'elles contiennent leurs âmes, ainsi en le récupérant nous nous assurons que le dragon ne revivra jamais."



Kobold : "Le kobold Pirikamunipatalapat en sait plus au sujet des ruines que ses propres habitants. Il joue au polisson sur chaque nouveau venu. Il connaît également les vieux pièges, car il utilise certains d'entre eux pour ses plaisanteries."



Casque : "Il y a 800 ans Papa Kurum a défait deux types de dragons dans la vieille forteresse en utilisant les pièces les plus précieuses de son armure comme leurre. Depuis lors son casque de dragon d'or est perdu."



Oeuf De Dragon : "Essayez d'obtenir au moins un oeuf de dragon ! Chaque oeuf qui ne peut pas être soutenu par la couvée est un grand gain pour la cause de notre seigneur Angrosch... Les alchimistes humains payent un bon prix pour lui."



Écaille De Dragon : "Une bonne écaille de dragon est aussi dure et aussi résistante au feu que l'acier le plus fin. Mais ne prenez que les écailles que le dragon a perdues dans la bataille -- celles qu'il laisse derrière lui sont vieilles et fragiles."



Dent de dragon : "Dans les bons vieux temps ça a été une tradition pour chacun de nous de sculpter son nom sur son poignard avec une vraie dent de dragon. Mais hélas, ces temps ont maintenant passé et les jeunes se satisfont de métaux travaillés modestes."



Amulette : "L'amulette de feu de Bordosch a été travaillée par un dieu puissant. Ne vous laissez pas duper par son aspect. Elle peut être faite de bois avec une garniture simple, mais elle peut se protéger ainsi que son porteur contre le souffle ardent du dragon."



Arbalète : "C'est le dernier modèle de l'atelier de Maître Garbolosch : Il inclut un dispositif de visée pour frapper le dragon pendant son vol, des boulons pour toutes les épaisseurs d'écailles et un stock de troncs de chêne au cas où vos boulons s'épuiseront."



Gant Blindé : "On dit que Dargrima a défait une fois un dragon cramoisi en lui enfonçant un gant blindé prolongé d'une épine de fer dans son palais jusque dans son crâne. Il est honteux que cette arme incroyable soit perdue."



Lance de dragon : "Il n'est pas facile de défaire la créature avec cette arme. Elle exige le courage de charger le dragon et un bon travail d'équipe des deux guerriers portant la lance. Mais une fois que vous frappez, la plupart des batailles tournent en votre faveur."

RESUME DES REGLES

DEPLACEMENT

Chaque joueur dispose de **8 points de déplacement** par tour. Il faut déduire le **nombre de nains du joueur** présents sur le plateau de jeu.

Le déplacement d'un nain d'une case vers une case adjacente coûte **1 point de déplacement**. Les nains peuvent être déplacés dans n'importe quel ordre.

Se déplacer à travers une case contenant un nain d'un autre joueur possédant une expérience plus élevée coûte **1 point de déplacement** supplémentaire.

Un joueur peut au début de son tour retirer du plateau de jeu **un ou plusieurs de ses nains** qui se trouvent dans la case centrale de départ ou amener **un ou plusieurs de ses nains** dans cette même case. Cela ne coûte aucun point de déplacement.

QUÊTES ET TÂCHES

Chaque quête se compose d'un certain **nombre de tâches**. Il y a des quêtes composées de **2 tâches chacune (les vertes)**, **3 tâches chacune (les bleues)** et **4 tâches chacune (les rouges)**. Une quête est accomplie dès que toutes ses tâches sont accomplies.

Chaque **carte de tâche** a soit un symbole de guerrier (hache) soit un symbole de mechanicus (pinces) sur elle. Seuls les nains du type approprié peuvent accomplir cette tâche. Pour accomplir une tâche, un nain doit se trouver dans la case de cette tâche.

Durant le **premier tour de chaque joueur** aucune quête ne peut être accomplie.

ACCOMPLISSEMENT DES QUÊTES ET DES TÂCHES

S'il y a plus d'un nain dans une case, seul **le nain avec le niveau d'expérience le plus élevé** peut accomplir la tâche.

L'accomplissement d'une quête ne peut être annoncée que par le joueur actif.

Pour accomplir une quête il doit y avoir au moins un nain du type approprié dans chacune des **cases de la quête**.

Un joueur peut également accomplir une quête pour laquelle il peut accomplir plus de la moitié des tâches avec ses propres nains. C'est possible pour les quêtes à 3 tâches avec un rapport de 2:1 ou pour les quêtes à 4 tâches avec un rapport de 3:1

S'il y a au moins un nain qui peut accomplir chaque tâche de la quête, elle peut être accomplie avec l'accord de tous les nains participants.

Après qu'une quête a été accomplie, chaque joueur reçoit les **cartes de tâches** qui lui sont dues.

NIVEAUX D'EXPERIENCE

Au début de la partie, le groupe de nains de chaque joueur possède un **niveau total d'expérience de 5**.

Pour **chaque carte de tâche** qu'un joueur gagne, il peut augmenter le **niveau d'expérience** d'un de ses nains de 1. Ceci peut se produire n'importe quand pendant son tour. Une fois qu'un niveau d'expérience a été donné à un nain spécifique, il n'est pas possible de faire marche arrière.

Le **niveau total d'expérience** de chaque joueur égale toujours **le nombre de cartes de tâches qu'il a gagnées plus les 5 niveaux d'expérience de départ**.

OBJETS MAGIQUES

Un joueur peut gagner un objet magique en ayant un nain dans chacune des **deux cases** avec cet objet. Chaque objet magique ne peut être utilisé que pour la durée d'un tour de jeu et est ensuite défaussé.

Bottes de déplacement : Un nain a deux points de déplacement additionnels et peut passer au-dessus des obstacles.

Potion d'expérience : Un nain devient le nain le plus expérimenté de son type pour un tour.

Piège à dragon : Un nain peut accomplir une tâche indépendamment de son expérience ou son type.

GAIN DE LA PARTIE

La partie est terminée quand toutes les quêtes ont été accomplies.

Le joueur qui a accompli le plus grand nombre de tâches gagne la partie.

