

LES CHRONIQUES
D'OSARIA

DÉFI



LES CHRONIQUES D'OSARIA

Création
Johann VOLLMER

Illustration/Graphisme
Etienne SAFA

Merci à notre communauté de play-testers, de ludistes curieux et de passionnés : grâce à vous, ce jeu a pu devenir ce qu'il est.

LES CHRONIQUES D'OSARIA
peuvent à présent être contées.

BIENVENUE À VOUS
CHRONIQUEURS!

VOUS ENTAMEZ VOTRE PÉRIPLÉ SUR LES CHEMINS
DES CHRONIQUES D'OSARIA, UNE TERRE MAGNIFIQUE
EN GUERRE PERPÉTUELLE DEPUIS LE RETOUR DE
CELUI QUE L'ON NOMME KURIEN.

CE DERNIER EST L'ANCIEN MAÎTRE D'UN SOMBRE
ROYAUME OÙ NAÎT LA MAGIE NOIRE ET OÙ LES MORTS
NE SE REPOSENT JAMAIS.

À SA RÉCENTE RÉSURRECTION, KURIEN, RENDU FOU
EN VOYANT SES TERRES COLONISÉES PAR SES PLUS
BELLIQUEUX ADVERSAIRES, CONVOQUA SES FIDÈLES
GÉNÉRAUX ET LES EXHORTA À SE JOINDRE À UN
PLAN DE RECONQUÊTE TERRITORIALE.

AFIN DE DÉTERMINER QUI DE SES ANCIENS ALLIÉS
SERAIT LE PLUS APTE À L'ACCOMPAGNER DANS LA
GUERRE QU'IL ENTENDAIT MENER, IL LES DÉFIA
POUR JAUGER LEUR BRAVOURE.

C'EST À VOUS, CHRONIQUEURS, QU'IL REVIENT DE
CONTER LA DESTINÉE DU PLUS SOMBRE DE CES HÉROS
QUE VOUS ALLEZ INCARNER.

ET À MOI DE VOUS EXPLIQUER
COMMENT LE FAIRE...

Matériel de jeu

Cartes « Action »



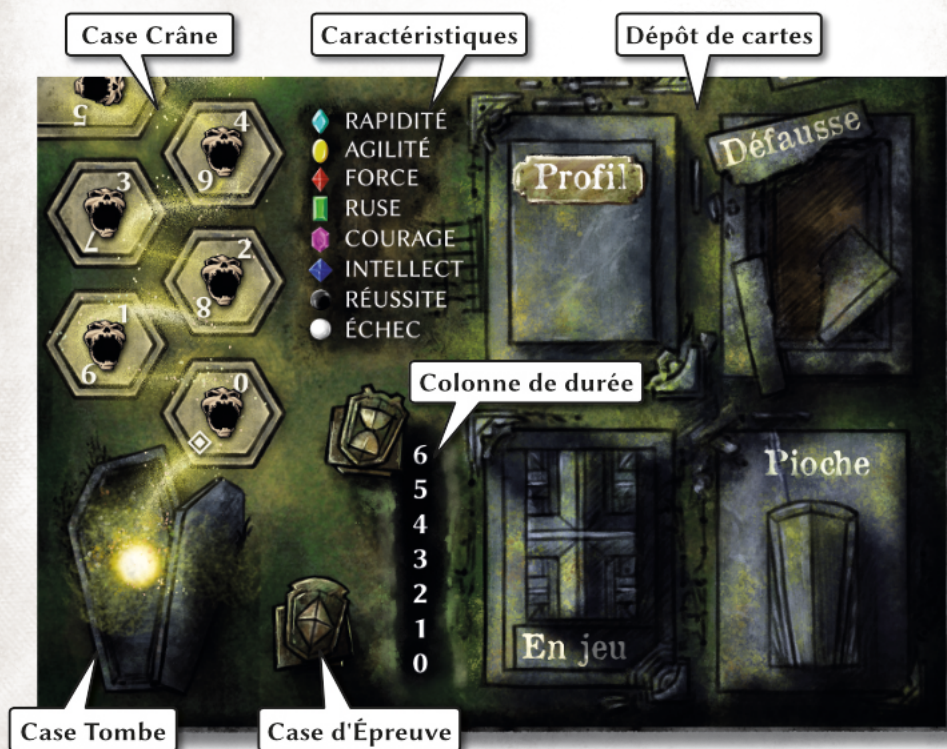
Cartes « Profil »



Dé d'Épreuve



Pion Crâne

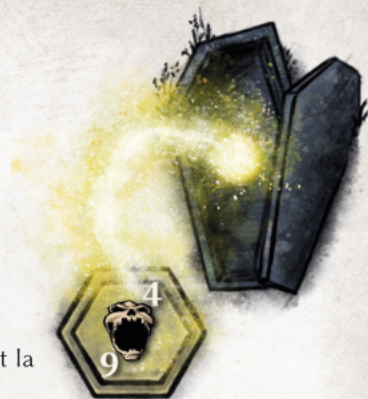


But du jeu

Chaque joueur met à l'**ÉPREUVE** ses caractéristiques contre celles de son adversaire et use de ses atouts pour accroître sa victoire et donc son avancée sur le plateau, tout en empêchant le ou les autres joueurs de progresser...

Le premier joueur à atteindre la **CASE TOMBE** de son adversaire remporte la victoire et met fin à la partie. À défaut, le joueur ayant parcouru le plus de distance avant la fin du décompte a remporté la partie.

Pour se donner plus de chances d'atteindre la victoire, chaque joueur dispose de plusieurs actions et peut, le cas échéant, **dépenser des CRÂNES** (c'est à dire reculer) pour utiliser les pouvoirs d'une des cartes qu'il a en main.



Mise en place

Prend une **FIGURINE** de combattant, un **PION CRÂNE** et choisis un côté du plateau de jeu. Pose la figurine sur la case crâne numéro 1, elle marque ton score. Tu commences donc la partie avec 1 point (1 **CRÂNE**).

Pose ton **PION CRÂNE** sur le chiffre 0 de ta **COLONNE DURÉE** (voir p. 5).

Place la **CARTE PROFIL** de ton combattant sur la **CASE PROFIL**.

Ensuite, constitue un paquet de 15 **CARTES ACTION**. Chaque personnage a ses propres cartes, elles sont repérables à la couleur de leur dos.

Chaque carte est limitée à un exemplaire par paquet en jeu.

Mélange ton paquet de cartes et pioches-en 5 que tu gardes en main et que tu peux regarder. Pose les autres, face cachée, sur la **CASE PIOCHE**.

Ton adversaire fait la même chose de son côté.

La légende des caractéristiques se trouve sur le plateau de jeu (voir ci-contre).

Regardez vos cartes profils respectives et comparez vos valeurs de **RAPIDITÉ** : celui qui a la plus élevée est le **1er joueur**.

En cas d'égalité, comparez votre **AGILITÉ** à la place. S'il y a encore égalité, comparez la **RUSE** puis de **COURAGE** jusqu'à ce que l'un des personnages l'emporte sur l'autre.

Une fois le **1er joueur** déterminé, la partie commence.



Détails des cartes Action

Il y a différents types de cartes à jouer, voici leur détail :

- **BONUS** : ce type de cartes t'apporte des améliorations de caractéristiques et se pose sur **TA CASE EN JEU**.
- **MALUS** : ce type de cartes apporte des pénalités à ton adversaire et se pose sur **SA CASE EN JEU**.
- **IMMÉDIAT** : cette carte se pose directement sur la **CASE DÉFAUSSE**, ses effets s'appliquent jusqu'à la fin de la prochaine résolution de défi.
- **X TOUR(S)** : cette carte est enlevée à la fin du nombre de tours précisé en bas de la carte. Pour suivre les tours, sers-toi de la **COLONNE DURÉE** et du **PION CRÂNE**.

ATTENTION une seule carte peut être active sur la **CASE EN JEU**. Tant qu'elle y est, aucune autre carte ne peut être posée sur la case. Par contre, tu peux toujours jouer une carte immédiate car elle se pose directement sur la **CASE DÉFAUSSE**.

Déroulement d'un tour

D'ABORD, si ton **PION CRÂNE** se trouve sur un autre chiffre que 0, descends-le d'un cran (voir ci-contre). Une fois à 0, la **CARTE EN JEU** est immédiatement enlevée sans appliquer son effet pour ce tour.

ATTENTION, si tu oublies de le faire et qu'un adversaire te le rappelle, il baisse le pion d'un cran à ta place et **te fait reculer d'une CASE CRÂNE**.

PUIS, lance le **DÉ D'ÉPREUVE** et pose-le sur **TA CASE ÉPREUVE**.

Le symbole obtenu t'indique la caractéristique qui comptera pour ce défi.

— Si tu obtiens ce symbole  (**Réussite**), tu choisis la caractéristique à jouer.

— Si tu obtiens celui-ci  (**Échec**), c'est ton adversaire qui choisit.

Case d'Épreuve



Case Crâne



Colonne de durée



ENSUITE, effectue **UNE ACTION** parmi les suivantes :

- **JOUE UNE CARTE** : prends une carte action de ta main, pose-la face visible sur la **CASE DÉFAUSSE** si son effet est immédiat, ou pose-la sur une **CASE EN JEU** si elle dure plusieurs tours.
 - Si la carte est un **BONUS**, mets **TON PION CRÂNE** sur le numéro correspondant à la durée de cette carte sur ta **COLONNE DURÉE**.
 - Si la carte est un **MALUS** c'est ton adversaire qui met **SON** pion sur le numéro correspondant de **SA COLONNE DURÉE**.
- **DÉFAUSSE UNE CARTE** : retire une carte de ta main et pose la face visible sur la **CASE DÉFAUSSE**, pioche ensuite une autre carte que tu ne pourras jouer qu'au prochain tour.
- **TENTE DE PRENDRE L'AVANTAGE** : recule d'une **CASE CRÂNE** pour relancer le **DÉ D'ÉPREUVE**.
- **PASSE LA MAIN** : si tu es sur la case 0 à ce moment là et que la case 1 est libre, alors déplace ta figurine sur la case 1. Une figurine sur la case 0 ne peut plus être reculée.

APRÈS, ton adversaire choisit également l'une de ces actions, mais il ne peut pas **TENTER DE PRENDRE L'AVANTAGE**.

Résolution du défi

Quand chacun des joueurs a fait son action, comparez vos valeurs respectives dans la caractéristique déterminée par le **DÉ D'ÉPREUVE**.

Celui qui a la plus grande valeur gagne et avance d'autant de **CASES CRÂNE** que la différence entre ces deux valeurs. En cas d'égalité, chacun de vous reste sur place.

ENSUITE, donne le **DÉ D'ÉPREUVE** à ton adversaire, c'est à lui de jouer. Il procède comme vous venez de le faire.

ATTENTION quand une figurine se déplace, elle peut traverser son adversaire mais ne peut pas finir sur la même case crâne. Si cela arrive, **chaque figurine recule immédiatement** d'une case crâne vers sa propre **TOMBE**, laissant ainsi une case vide entre elles, y compris si cela résulte d'un mouvement de recul (pour payer l'utilisation d'une carte).

Comment jouer une carte

Le type d'épreuve

Pour jouer ta carte, son symbole doit correspondre à la caractéristique déterminée par l'**ÉPREUVE**.

Ex : une carte **RUSE** ne peut être jouée que si le dé d'épreuve a donné **1** (**RUSE**).

Exception : Une carte avec , comme la carte ci-contre, peut être jouée avec n'importe quelle caractéristique.

Le coût de la carte

L'angle en haut à gauche représente le coût en **CASES CRÂNE** d'une carte. S'il n'y en a pas, la carte ne coûte rien. S'il y en a un ou plusieurs, recule d'autant pour pouvoir utiliser la carte. Si tu ne disposes pas de suffisamment de cases crânes, tu ne peux pas la jouer.

Ex : la carte ci-contre coûte 1 crâne à jouer et dure 2 tours. Pose-la sur la **CASE EN JEU** de ton adversaire (c'est un malus), pose son **PION CRÂNE** sur l'emplacement #2 de sa **COLONNE DE DURÉE**, puis recule ton pion d'1 **CASE CRÂNE**.

Le effets de jeu

Certaines modifications de caractéristiques peuvent intervenir quand ta carte est jouée. C'est cette valeur modifiée que tu prendras en compte pour déterminer le vainqueur, lors de la résolution du défi.

Ex: la carte ci-contre apporte un Malus de -2 à ton adversaire dans 3 de ses caractéristiques. S'il avait 6 en Force, la valeur modifiée à tenir en compte pour l'épreuve est de 4, à moins que d'autres cartes modificatrices n'entrent en jeu.

Fin de tour

Lorsque chacun d'entre-vous a joué, le tour se termine et un nouveau tour peut commencer.

Chaque joueur prend une ou plusieurs cartes dans sa **PIOCHE** afin de reconstituer sa main de 5 cartes. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs arrive sur (ou dépasse) la **CASE TOMBE** de son adversaire et gagne la partie.



La PIOCHE sonne le glas !

Si ta **PILE PIOCHE** est vide, reprends les cartes de ta **PILE DÉFAUSSE**, mélange-les et repose-les faces cachées sur ta **PILE PIOCHE**.

À 2 joueurs, chacun peut renouveler sa pioche 3 fois. À 3 joueurs, 2 fois et à 4 joueurs, une seule fois. Lorsque la **DERNIÈRE PIOCHE** est vide, le dernier tour est entamé et le joueur ayant parcouru le plus de chemin est déclaré vainqueur.

Jouer à 2 ou 3 joueurs

DÉFI est un jeu modulaire : si tu as des amis qui disposent d'une autre boîte de jeu, **vous pouvez les assembler** et faire une partie à 3 ou 4 joueurs. Le jeu se déroule de la même manière, à ceci près que la comparaison des caractéristiques permet d'établir **l'ordre d'initiative du groupe et non uniquement le 1er joueur** !

Pour installer le jeu pour 3 ou 4 joueurs, pose deux plateaux de jeu l'un à côté de l'autre et utilise la **CASE 5** au centre pour faire le lien entre les deux.

Déroulement du jeu

Avant de lancer le dé d'Épreuve, le joueur dont c'est le tour **annonce l'adversaire qu'il affronte**. Il fait pivoter son pion crâne en direction de son adversaire (et le baisse d'un cran s'il n'est pas sur la valeur 0), puis lance le dé pour commencer le défi avec sa cible. Ensuite, il choisit son action et sa cible fait de même, comme pour une partie à deux joueurs. Ces combattant sont les joueurs « **ACTIFS** ».

Les autres joueurs, ou joueurs « **PASSIFS** », peuvent intervenir dans le combat **APRÈS** les joueurs « **ACTIFS** » mais **AVANT** la **Résolution du défi**, en effectuant l'une des actions suivantes (en commençant par le plus rapide d'entre eux) :

- **JOUER UNE CARTE** : ils peuvent jouer n'importe quelle carte et en appliquer l'effet aux joueurs **ACTIFS** ou à eux-mêmes, à l'exception des **CARTES DÉFI**, qui ne peuvent être utilisées que s'ils sont joueurs **ACTIFS**. Ces cartes sont repérables au **petit diamant situé en bas à droite** de la gemme.
- **DÉFAUSSER UNE CARTE**
- **PASSER LA MAIN** (regagner 1 case s'ils sont sur la case 0)



Résolution du défi et fin de partie

Le joueur **ACTIF** qui gagne la manche avance vers la **CASE TOMBE** de sa cible (cela peut le faire reculer). Il continuera de se diriger vers elle à moins qu'il ne choisisse une nouvelle cible, ce qui sera possible à **SON** prochain tour.

Au tour suivant, si un autre joueur désire l'attaquer, le combat sera résolu entre eux en utilisant leurs caractéristiques respectives (comme à 2 joueurs). Cependant, s'il gagne contre ce nouvel adversaire, il continuera à avancer en direction du joueur qu'il a choisi précédemment. À la fin d'un tour, chacun reconstitue sa main comme à 2 joueurs.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne la **CASE TOMBE** de son adversaire, remportant ainsi la partie, ou jusqu'à ce que le



Choisir votre héros

KURIEN

Il fut autrefois le plus puissant des « **Thanaroth** » (vampires), avatars du dieu Thanath, qui règne sur les morts.

Il fut défait il y a quelques siècles, puis ressuscité par une étrange force. Bien qu'il ait perdu une grande partie de ses pouvoirs, il n'a rien oublié de ses ambitions et entend reconquérir son royaume.

En jeu, c'est un personnage polyvalent qui s'adapte à toutes les situations. Son jeu est basé sur l'agilité : il doit l'emporter rapidement.

IRJINA

Elle était l'épouse de Kurien avant qu'il ne devienne un « **Thanaroth** ». Lâchement décapitée par des opposants de son mari, elle est **revenue hanter les vivants** et soutenir Kurien dans sa lutte.

Sa force réside en la peur qu'elle inspire à ses ennemis lorsqu'elle pousse son hurlement de Banshee. **Immatérielle et puissante**, elle défie quiconque de venir récupérer sa tête.

En jeu, c'est un personnage de contrôle, devant mettre en place sa stratégie afin de limiter l'avancée des ses adversaires.

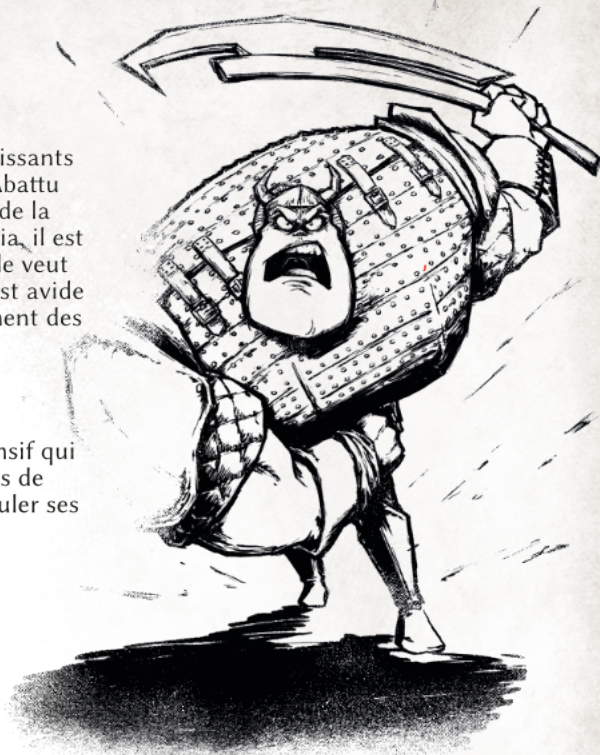


GUILBERT

Ce **colosse** était l'un des plus puissants guerriers à la solde de Kurien. Abattu comme son ancien maître lors de la dernière bataille qui ravagea Osaria, il est ressuscité par le Thanaroth, qui le veut comme général de ses armées. Il est avide de revanche et cherche constamment des adversaires à sa hauteur.

Bon courage à eux...

En jeu, c'est un personnage offensif qui mise beaucoup sur les résultats de l'épreuve. Sa spécialité... faire reculer ses adversaires.



ROGUARD

Ce mystérieux vieillard semble dissimuler une force magique exceptionnelle : **la magie nécromantique**, qui était autrefois l'apanage des Thanaroths. Capable d'invoquer de nombreux morts-vivants, il les fait combattre à sa place.

Peu de personnes comprennent ses motivations, qu'il a pourtant mises au service de Kurien, et la manière dont il a obtenu ses pouvoirs reste un mystère pour tous.

En jeu, c'est un personnage défensif, dont la stratégie est d'affaiblir et de perturber le jeu des ses adversaires.



