



CALL TO Adventure

EPIC ORIGINS

Livret de Règles

CALL TO Adventure

EPIC ORIGINS

Principe du Jeu

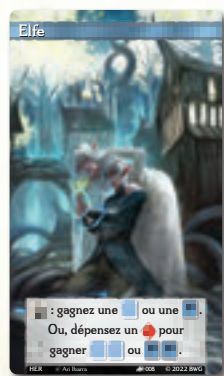
Dans *Call to Adventure : Epic Origins*, les joueurs progressent en équipe pour vaincre un terrible Adversaire. Guidé par votre Héritage, progressez depuis votre Origine jusqu'à la Classe de votre choix, pour enfin accomplir votre Destin en obtenant des Traits, en relevant des Défis, et en réalisant des Actions héroïques. Chaque joueur construit son personnage et raconte son Histoire, faite de Triomphe et de Tragédie, mais le but commun demeure de terrasser l'Adversaire !

1. Affrontez l'Adversaire

Au début de chaque partie, vous choisissez un Adversaire. Lors des premières parties, vous aurez l'opportunité de débloquer un nouvel Adversaire à chaque nouvelle session de jeu ! Les joueurs devront trouver l'équilibre entre collaboration et compétition, car si l'Adversaire Final survit, tous les joueurs perdent. Mais s'il est vaincu, le joueur au plus haut score de Destin remporte la partie !

2. Gagnez des Cartes pour Construire votre Histoire

Vous débutez le jeu en choisissant quatre cartes Personnage : votre Héritage, Origine, Motivation, et Destin (voir p. 5). Ces cartes forment la base de votre Histoire. Vous gagnerez ensuite de nouvelles cartes Histoire que vous glisserez sous vos cartes Personnage. Chaque "Voie" qui reste visible sur le plateau fera partie de votre Histoire, montrant les compétences et les points que vous avez obtenus. De nouveaux symboles de Compétence rendront votre Héros plus efficace lors des Défis, mais votre Destin récompensera aussi certains choix de Compétence.











Un jeune Éclaireur Elfe apprend l'art de la Furtivité pour devenir le meilleur Rôdeur qui soit. Mais accomplira-t-il son Destin ?





3. Lancez les Runes pour relever des Défis

Triompher de nombreux Défis permet de faire progresser votre personnage. Chaque Héros débute avec 2 symboles de Rune de Compétence (sur sa carte Origine). En relevant un Défi, vous lancez les trois **Runes de Base**. Selon les symboles présents sur la carte Défi, vous pouvez aussi lancer des **Runes de Compétence**.



Pour réussir un Défi, vous choisissez une voie, puis lancez les Runes en essayant d'obtenir un résultat égal ou supérieur à la difficulté du Défi. Chaque  ajoute 1 au résultat, et chaque , , , , ,  ou  ajoute 2 au résultat. Tous les autres symboles donnent 0.



Dans cet exemple, un **Villageois** ayant le Trait **Perspicace** relève son premier Défi : **Monastère des Cimes**.

Ce Héros a un symbole  et un symbole .



Le Défi a une difficulté de **3**.

Les Runes adaptées à ce Défi sont  et .

Le Héros peut utiliser ses  et  pour tenter l'une des deux Voies. Il décide de "Protéger les Moines".

Cette Voie a une difficulté de **+1**.



Il lance les Runes et obtient 4, exactement ce dont il avait besoin. Il gagne la carte Défi et la glisse sous sa carte Origine en laissant visible le bandeau "Protéger les Moines".



Il gagne un symbole  supplémentaire et une icône Histoire  !

Tous les Défis se déroulent de la même manière et vous pouvez ajouter des Runes ou jouer des cartes selon ce que votre Héros possède. Pour plus de détails, lisez *Relever un Défi* (page 9) et *Consulter les Runes* (page 10). Vous pouvez aussi influencer sur les Défis en jouant des cartes Héros ou Antihéros (page 7).

4. Obtenez des Points de Destin pour Gagner la Partie

Dans *Epic Origins*, les joueurs coopèrent pour vaincre l'Adversaire, mais il ne peut y avoir qu'un seul gagnant à l'issue de la partie. En cours de jeu, chaque Héros va gagner des points de Triomphe pour ses actes héroïques, des points de Tragédie s'il emprunte des chemins plus sombres, et des points d'Expérience lors de ses échecs. Le total de ces points représente le score de Destin.

Triomphe () + **Tragédie** () + **Expérience** () = **Destin**

Optimisez votre score de Destin en faisant des choix en accord avec les conditions de votre carte Destin, et en jouant autant de cartes Héros ou Antihéros que possible. Rassemblez des icônes Histoire identiques pour gagner toujours plus de points de Destin.

Si votre groupe de Héros vainc l'Adversaire final, le Héros au plus haut score de Destin remporte la partie. Dans le cas contraire, tout le monde perd !



Mise en Place du Jeu

I. Commencez votre Histoire

S'il s'agit de l'une de vos premières parties, commencez avec la campagne Solo/Coop. Ouvrez une enveloppe de Campagne, révélez l'Adversaire, et suivez les instructions (en commençant par le Chapitre un).

Mélangez chaque paquet de cartes et distribuez sept **cartes Personnage** à chaque joueur **A** :

- 1 **carte Héritage** (vert et argent)
- 2 **cartes Origine** (marron et bronze)
- 2 **cartes Classe** (bleu et argent)
- 2 **cartes Destin** (bordeaux et or)

Chaque joueur garde sa carte Héritage, puis choisit une carte sur deux à garder pour chaque autre type de carte personnage. Les cartes non gardées sont remises dans la boîte du jeu.

Chaque joueur reçoit aussi une **carte Héros**. Ces cartes doivent rester cachées des autres joueurs.

Enfin, chaque joueur reçoit trois **jetons Expérience** (◆◆◆).

II. Préparez l'Adversaire

Pour débiter une partie Solo ou Coop...

1. Placez à droite de la zone de jeu la **carte Adversaire** **B** présente dans l'enveloppe de Campagne, face "Adversaire" visible.
2. Placez la carte **Quête de l'Adversaire** **C** près de la carte Adversaire. *Pour votre première partie, nous conseillons de jouer avec la face "Règne de l'Adversaire".*
3. Mélangez le paquet de cartes **Actions de l'Adversaire** **D** et placez-le près de l'Adversaire.
4. Placez **cinq** jetons Expérience (◆◆◆◆◆) **par joueur** sur l'Adversaire. Lisez les cartes Adversaire et Quête de l'Adversaire pour voir quelles actions peuvent faire gagner ou perdre des jetons Expérience ◆ à l'Adversaire durant la partie.

Si vous préférez jouer une partie uniquement compétitive, ignorez cette section II. Mettez de côté toutes les cartes de l'Adversaire et jouez simplement en compétition pour voir quel joueur atteint le plus haut score de Destin.



III. Préparez la Zone de Jeu

Au centre de la table, installez les trois paquets de **cartes Histoire** (I, II, et III **E**) et les paquets **Héros et Antihéros** **F**. Placez les Runes à portée de tous les joueurs, ainsi que les jetons **Expérience** **D**.

À droite de chaque paquet Histoire, disposez une rangée de cartes faces cachées.

- De 1 à 3 joueurs, placez quatre cartes par Acte (comme ci-dessous pour l'exemple à 2 joueurs).
- À 4 joueurs, placez cinq cartes par Acte.

IV. Révélez votre Personnage

Les joueurs organisent leur plateau joueur **G** en plaçant leur...

- Héritage, à gauche du plateau joueur.
- Origine, face visible dans l'emplacement de gauche.
- Classe, face visible dans l'emplacement central.
- Destin, face **cachée** dans l'emplacement de droite.
- **Marqueur de Corruption** **H** au troisième niveau de la piste de Corruption.
- Carte **Héros** **I** et trois **Expérience** **J** près de leur plateau joueur.

La partie étant sur le point de commencer, retournez face visible les cartes de l'Acte I !



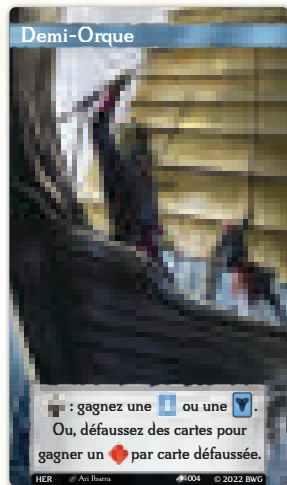
Mise en place d'une partie à 2 joueurs.

Les Différents Types de Cartes

Durant la partie, vous verrez différents types de cartes. Vous débutez avec quatre cartes Personnage (décrites ci-dessous). Puis, vous gagnerez des cartes Histoire et vous jouerez des cartes Héros ou Antihéros au fil du jeu.

Cartes Héritage

Votre **Héritage** demeure face visible à gauche de votre plateau joueur durant toute la partie.



Quand vous obtenez un [icône] sur les Runes, vous pouvez activer 1 des 2 effets de votre carte Héritage : gagner une [icône] ou [icône], ou utiliser l'effet propre à votre Héritage.

Cartes Classe

Votre carte **Classe** apporte des effets selon le nombre de [icône] présents sur la carte. Chaque tour, vous pouvez placer depuis votre réserve autant de [icône] que vous le souhaitez sur votre carte Classe.

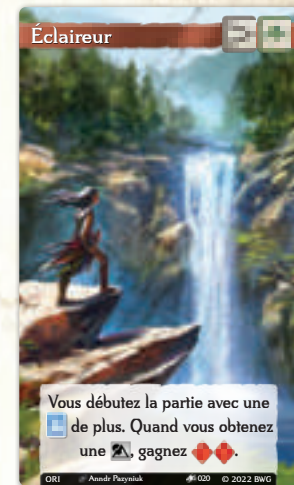


Dès que vous avez [icône][icône] sur votre carte, vous gagnez le premier effet de façon permanente. Si vous avez [icône][icône][icône][icône] ou plus, vous gagnez les deux premiers effets, et ainsi de suite.

Cartes Origine

Votre **Origine** vous donne deux symboles de Compétence pour débiter la partie.

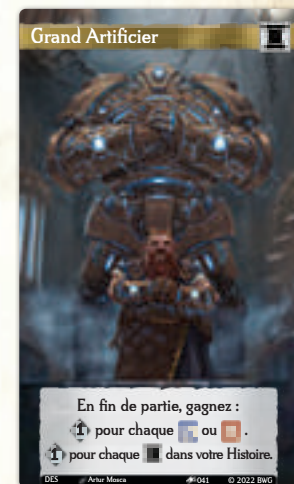
Les cartes de l'Acte I que vous gagnerez seront glissées sous votre carte Origine.



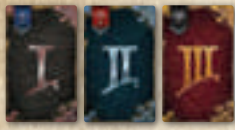
Certaines Origines modifient votre équipement de départ. Chaque carte Origine a un effet disponible durant toute la partie.

Cartes Destin

Certaines cartes **Destin** donnent des points ou des icônes Histoire, indiqués dans le coin supérieur droit de la carte.



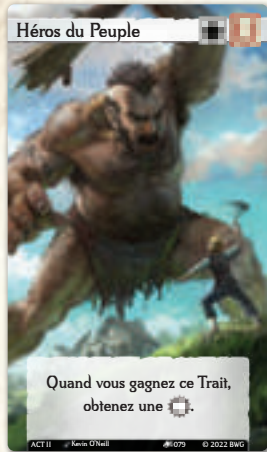
Votre Destin secret vous apporte une manière supplémentaire de gagner des points en fin de partie. Votre carte Destin reste face cachée jusqu'à ce que la partie s'achève. Vous pouvez cependant la consulter secrètement à chaque fois que vous le souhaitez !



Cartes Histoire

Les Traits

s'obtiennent librement durant votre tour (page 8). Ils ont une seule "Voie", en haut de la carte. Ils donnent des symboles de Rune, des icônes Histoire, des points, ou des cartes.



Les Traits ont aussi un effet qui s'applique au moment où vous ajoutez la carte à votre Histoire.

Les Défis doivent être relevés et réussis (page 9). Chaque Défi a une valeur de difficulté, 2 symboles de Rune dictant les compétences utilisables pour relever ce Défi, et 2 Voies possibles. Vous choisissez une des Voies avant de lancer les Runes.



Si le Défi est réussi, glissez-le sous votre carte personnage en laissant apparaître la Voie choisie.

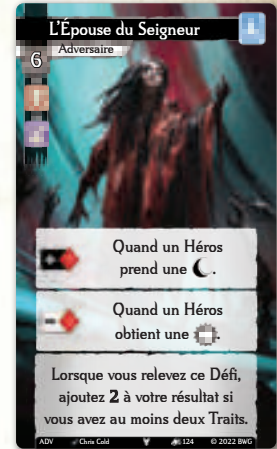
La Voie du bas a une difficulté de +1. Cette Voie sera donc plus difficile à réussir pour votre Héros.



Cartes Adversaire

L'Adversaire est un Défi spécial que vous relevez deux fois par partie. Les cartes Adversaire et Quête de l'Adversaire contrôlent les actions de l'Adversaire.

La carte Adversaire a deux faces (débutez avec la face "Adversaire", qui a 6 de difficulté). Chaque joueur affronte l'Adversaire à la fin de l'Acte II. La carte est ensuite retournée sur la face "Adversaire Final". Les joueurs l'affronteront à la fin de l'Acte III.



La Quête de l'Adversaire

indique le nombre de jetons Expérience possédés par l'Adversaire en début de partie, mais aussi comment il en gagne ou en perd en cours de jeu.

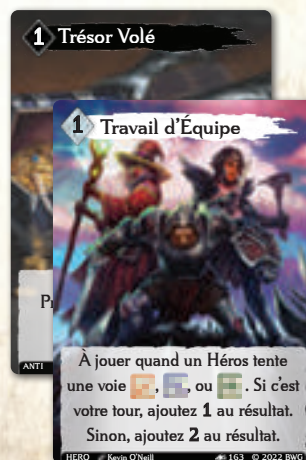
La carte précise aussi que lorsqu'un apparaît sur une Rune, l'Adversaire joue une carte de son paquet (page 14).



Cartes Héros/Antihéros

Les cartes Héros et Antihéros sont jouées depuis votre main pour des effets à usage unique (page 7). Le texte de la carte définit le moment où la carte peut être jouée. Si la condition énoncée n'est pas remplie, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Chaque carte Héros jouée apporte des en fin de partie. Chaque carte Antihéros jouée apporte des en fin de partie.



Le paquet de cartes Actions de l'Adversaire doit être constitué à chaque partie en utilisant les cartes Actions de l'Adversaire de base (possédant une icône crâne dans le bandeau inférieur de la carte) et une carte spécifique à l'Adversaire, comme spécifié dans l'enveloppe de Campagne.



Les Actions Possibles Durant Votre Tour

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour, en sens horaire.

Voici les actions disponibles à votre tour :



Autant de fois que désiré durant votre tour :

- Explorer (seulement au début de votre tour)
- Utiliser les effets des Personnages
- Jouer une carte Héros ou Antihéros

Une seule fois durant votre tour :







- Ajouter une carte à votre Histoire, soit en relevant un Défi, soit en obtenant un Trait.

Explorer






Au début de votre tour, vous pouvez dépenser un  pour défausser une carte Histoire de la table et la remplacer par une autre carte du même paquet. Cette action est réalisable plusieurs fois si vous avez suffisamment de  à dépenser. Après avoir gagné un Trait ou relevé un Défi, vous ne pouvez plus Explorer. Certaines cartes permettent d'Explorer gratuitement.



Utiliser les Effets des Personnages



Les cartes Héritage, Origine, et Classe ont des effets utilisables durant votre tour. Les effets et leurs coûts sont indiqués dans la zone de texte de la carte.



- Les effets de la carte **Héritage** sont utilisables seulement quand un  apparaît sur une Rune lorsque vous relevez un Défi. Si tel est le cas, vous pouvez gagner une carte Héros/Antihéros, OU utiliser l'effet propre à votre Héritage.
- La carte **Origine** offre un moyen de gagner des , ou une façon de dépenser des  pour utiliser certains effets. Chaque Origine possède une condition précise d'activation, surveillez donc bien votre condition tout au long de la partie.
- Votre carte **Classe** apporte des effets permanents, mais seulement si un certain nombre de  ont été stockés sur cette carte. Chaque tour, vous pouvez placer depuis votre réserve autant de  que vous le souhaitez sur cette carte. Si vous le faites lors d'un Défi et que l'effet débloquent peut s'appliquer à ce Défi, alors l'effet fonctionne immédiatement ! Vous ne pouvez jamais retirer de  de votre carte Classe.

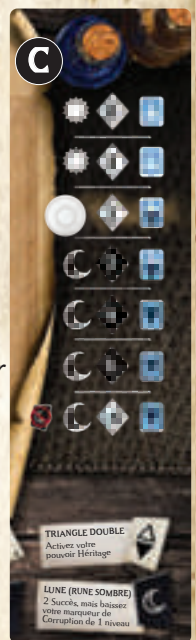
Jouer des cartes Héros/Antihéros

Si une de vos Runes affiche un  ou si vous réussissez une Voie ayant une , gagnez immédiatement une carte **Héros** **A**. Si une de vos Runes affiche un  ou si vous réussissez une Voie ayant une , gagnez une carte **Antihéros** **B**. Sur un résultat de , vous pouvez gagner une carte Héros ou Antihéros grâce à l'effet de votre carte Héritage. Les cartes gagnées en cours de Défi peuvent être utilisées immédiatement, même si elles changent l'issue du Défi.

Votre position sur la **piste de Corruption** **C** indique si vous pouvez jouer des cartes Héros, Antihéros, ou les deux. Par exemple, si votre marqueur est au niveau du symbole , vous pouvez jouer uniquement des cartes Héros. En général, les joueurs débutent la partie en pouvant jouer les deux types de carte. *Dans l'exemple ci-contre, le joueur peut jouer les cartes Héros et Antihéros, car son marqueur est au niveau du symbole .*

La plupart des  et des  indiquent quand **les jouer**. Dans le cas contraire, elles peuvent être jouées à tout moment. Certains effets peuvent interrompre les actions d'autres joueurs ! Appliquez ces effets à rebours, dans l'ordre : de la dernière carte jouée vers la première carte jouée. Quand une carte mentionne "un Héros", il s'agit de **n'importe quel Héros, vous inclus**.

Après avoir joué une  ou une , placez-la face visible près de votre plateau Joueur. En fin de partie, ajoutez à votre score les points de Triomphe ou de Tragédie des cartes jouées **D**. Vous ne gagnez pas de points pour les cartes que vous avez encore en main à la fin de la partie.



Ajoutez une Carte à Votre Histoire

Chaque tour, vous tentez d'ajouter une carte à votre Histoire. Votre Histoire est divisée en trois Actes :

- Les cartes de l'Acte I vont sous votre Origine.
- Les cartes de l'Acte II vont sous votre Classe.
- Les cartes de l'Acte III vont sous votre Destin.

Dès que vous avez placé trois cartes sous votre carte Personnage en cours, cela termine l'Acte correspondant. **Vous ne pouvez plus gagner de Traits ni relever de Défis de cet Acte.**

Chaque joueur peut obtenir des cartes Histoire de n'importe quel Acte révélé tant qu'il n'a pas encore terminé l'Acte en question (voir page 13).



Brigid a pu "Trouver les Pièces Rares" ! Elle place la carte dans son Acte I (sous son Origine). Elle a désormais trois cartes dans son Acte I et ne peut pas y ajouter d'autres cartes. Ses prochaines cartes proviendront de l'Acte II.

Gagnez un Trait

Les Traits représentent la personnalité, la profession et les expériences de vie de votre Personnage. Un trait a une seule "Voie" possible **E**.

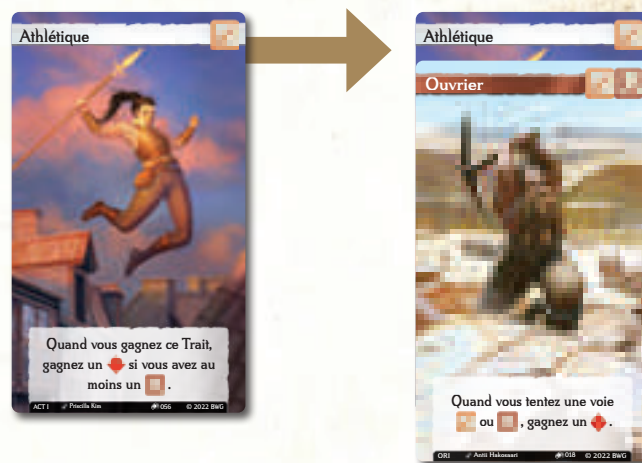
Pour gagner un Trait, prenez simplement un Trait correspondant à votre Acte en cours, activez l'effet présent dans la zone de texte du Trait **F**, et placez la carte sous votre carte Personnage de l'Acte en cours, en laissant le bandeau supérieur visible. Les symboles Runes de compétence, les Icônes Histoire et les autres gains enrichissent votre Histoire.

Vous ne placez jamais de cartes sous votre Héritage.



Matt décide de prendre la carte "Coriace" ce tour. Il place la carte sous la carte de son Acte I. Comme son Origine (**Éclaireur**) a le symbole **Cœur**, il gagne un **Cœur**.

Les Traits se gagnent automatiquement, contrairement aux Défis. Les Défis renforcent plus rapidement votre Personnage, mais ils sont plus difficiles à obtenir (voir page 9).



Chris prend le Trait "Athlétique" ce tour et place la carte sous son Origine. Il gagne un **Cœur** grâce au **Cœur** de son Origine d'**Ouvrier**. Mais l'effet de sa carte **Ouvrier** n'est pas déclenché car il n'a pas "tenté" une Voie. Seuls les Défis sont "tentés", pas les Traits.

Effets des Icônes des Cartes Histoire

- = Montez votre marqueur de Corruption de un niveau.
- = Descendez votre marqueur de Corruption de un niveau.
- = Gagnez une carte Héros.
- = Gagnez une carte Antihéros.

Relever un Défi

Les Défis sont les actes de bravoure entrepris par votre Héros en quête de notoriété. Les Défis offrent de belles récompenses, mais comportent aussi le risque d'échouer ! Pour relever un Défi :

1. Déterminez la **difficulté A**, indiquée par le chiffre situé sur la gauche de la carte.
2. Déclarez la **Voie B** que vous empruntez (Voie du haut ou du bas de la carte). Si une Voie a le symbole **+1**, la difficulté est augmentée de 1 **C**.
3. Prenez vos **Runes**.
 - Vous avez toujours les trois **Runes de Base**.
 - Ajoutez les **Runes de Compétence** adaptées à ce Défi. Chaque Défi affiche 2 symboles de Rune, en dessous de sa valeur de difficulté **D**. Prenez **une Rune de Compétence pour chaque symbole** de votre Histoire correspondant aux Runes du Défi (*quelle que soit la Voie choisie*).
 - Vous pouvez dépenser jusqu'à trois **♦** pour ajouter autant de **Runes Sombres** à votre lancer de Runes.

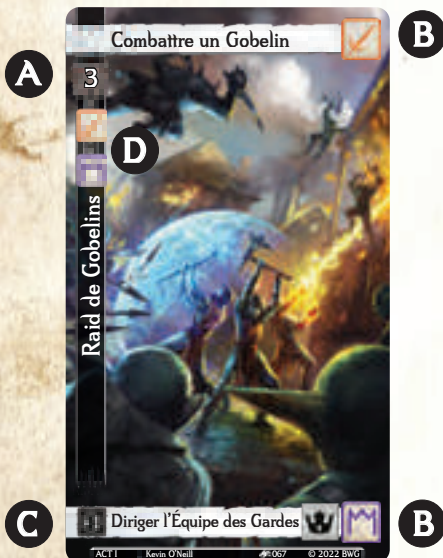
4. Lancez les Runes !

- Lancez les Runes et analysez le résultat (voir page suivante pour le détail des Runes).
- Si le résultat affiche un **♦**, jouez une carte *Actions de l'Adversaire* et activez votre carte Héritage.
- Appliquez d'éventuels **effets de cartes** Héros, Antihéros, ou Personnage.

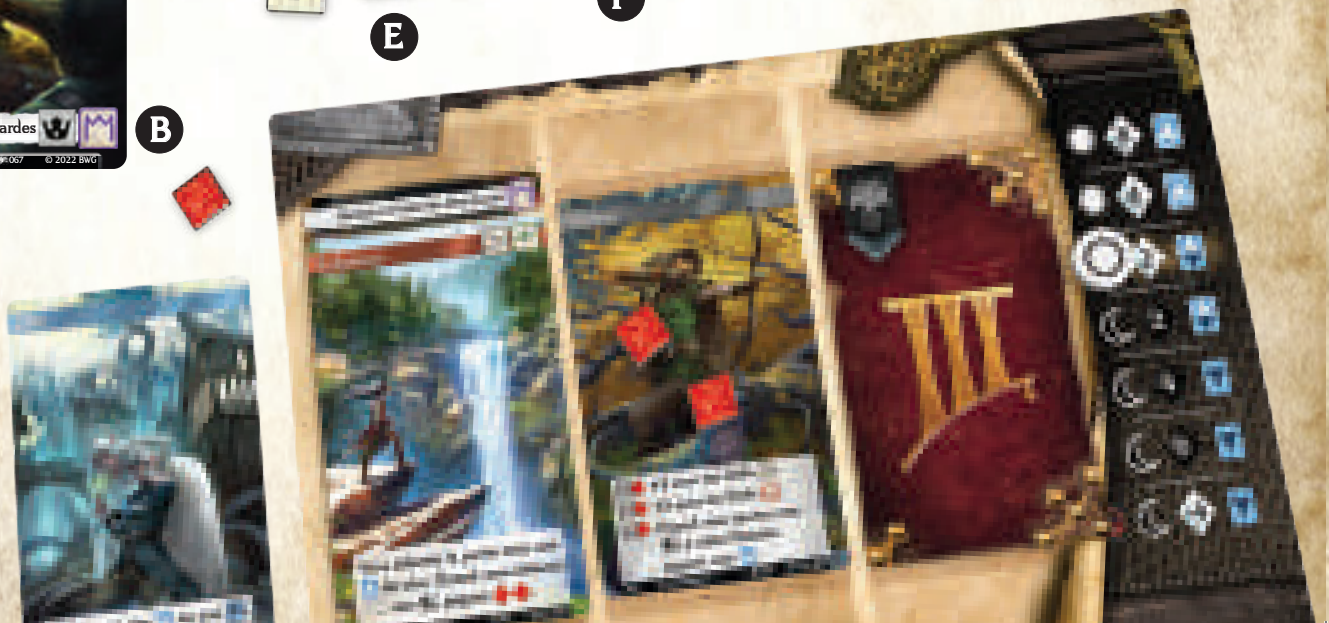
5. Déterminez l'issue.

- Additionnez les valeurs de vos Runes et ajoutez les éventuels effets de cartes.
- Si le résultat **égale ou excède** la difficulté, le Défi est réussi. Gagnez la carte, placez-la sous votre carte Personnage en cours en laissant visible le haut ou le bas de la carte en fonction de la Voie choisie pour le Défi.
- En cas d'échec, défaussez la carte Défi et gagnez un **♦**.
- Si votre résultat inclut un **☾**, descendez votre marqueur d'un niveau sur la piste de Corruption.

Remplacez ensuite la carte Défi par une nouvelle carte Histoire du paquet de l'Acte concerné.



Pour sa deuxième carte de l'Acte I, Carrie décide de relever le Défi *Raid de Gobelins*. Elle choisit la Voie du haut, "Combattre un Gobelin" et lance trois Runes de Base **E** et une Rune de Charisme **F** grâce au symbole Charisme de sa carte "Joindre la Guilde des Marchands". Elle décide aussi de dépenser un **♦** pour ajouter une Rune Sombre **G** à son lancer. Elle a besoin d'un résultat de 3 ou plus pour réussir son Défi.

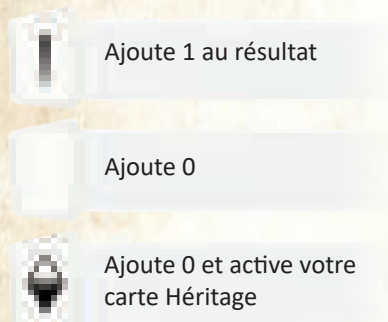


Consulter les Runes


Les Runes apportent une part d'imprévu à votre aventure, mais vous pouvez augmenter vos chances en améliorant les compétences de votre Héros. Lorsque vous "consultez les Runes", lancez-les sur la table et regardez quelles faces elles affichent. Chaque face ajoute une certaine valeur à votre résultat. Dans le rare cas où une Rune atterrirait sur sa tranche, vous pouvez valider la face de votre choix !

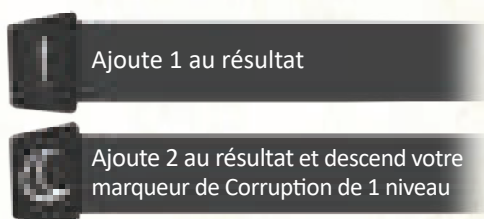
Runes de Base



Vous lancez toujours ces trois Runes lors de chaque Défi. Selon la face, une Rune de Base ajoute 1 ou 0 au résultat.



Runes Sombres

Avant de tenter votre Défi, vous pouvez dépenser de 1 à 3  pour ajouter de 1 à 3 Runes Sombres à votre lancer.



Attention ! Si vous avez trop de Corruption, vous ne pourrez plus jouer de cartes Héros. À , vous ne pourrez plus dépenser de  pour obtenir des Runes Sombres, et vous perdrez 4 points de Triomphe en fin de partie.

Runes de Compétence

Quand vous tentez un Défi, regardez si votre Personnage possède des symboles de Runes adaptés à ce Défi. Pour chaque symbole, vous gagnez la Rune correspondante (maximum trois) pour votre lancer. **Chaque compétence a une Rune Spéciale, marquée de trois points. Vous l'obtenez seulement si vous possédez 3 symboles de cette Rune** (colonne de droite ci-dessous).



Exemple : Relever un Défi

1. Jia espère obtenir sa troisième carte de l'Acte I ce tour. Elle décide de relever le Défi *Institut Militaire*. C'est un Défi Intelligence et Force **A** d'une difficulté de 3. Jia aimerait gagner un point de **B** supplémentaire, elle choisit la Voie du bas, "Devenir un Mercenaire" **B**. L'icône **C** augmente la difficulté du Défi, pour un total de 4.



2. Jia prépare ses Runes pour le Défi. Bien qu'elle entreprenne la Voie du bas, elle peut utiliser toutes les Runes et qu'elle possède, car elles apparaissent toutes les deux sur le Défi.

Jia prend les trois Runes de Base éligibles à tout Défi, ainsi qu'une Rune grâce à son unique icône présente dans son Histoire **D**.

3. Jia lance les Runes ! Le résultat n'est pas optimal. Elle obtient 1 avec les Runes de Base, et 1 avec la Rune. Le résultat est donc seulement de 2 !

Mais tout n'est pas perdu. Jia a deux **E** stockés sur sa carte Classe **E**, ce qui lui donne +1 pour les Défis. Son résultat est alors de 3. Mais il lui faut un total de 4 pour réussir le Défi !











L'Adversaire débute la partie avec 5 par joueur.


Quand un Héros rate un Défi (hors Défi de l'Adversaire).


Jouez une carte du paquet de l'Adversaire.

Quand vous affrontez l'Adversaire chaque point dépassant la difficulté du Défi fait pe

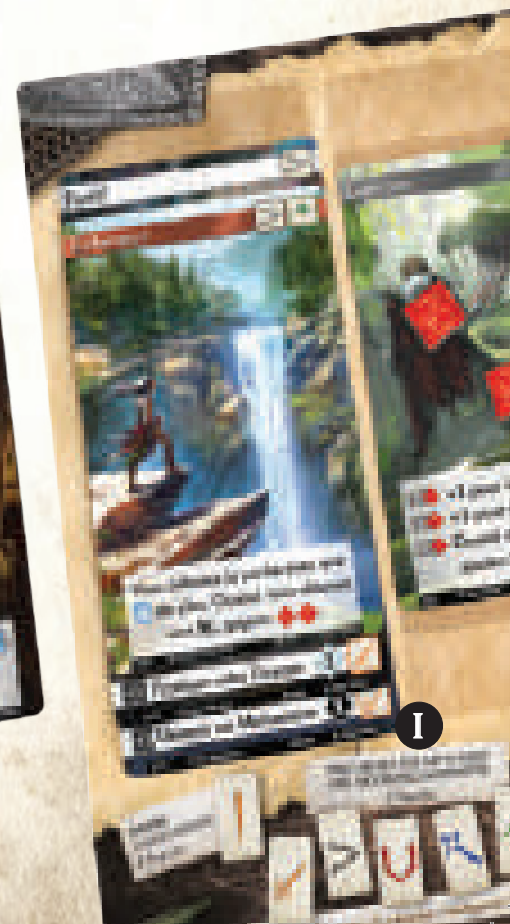
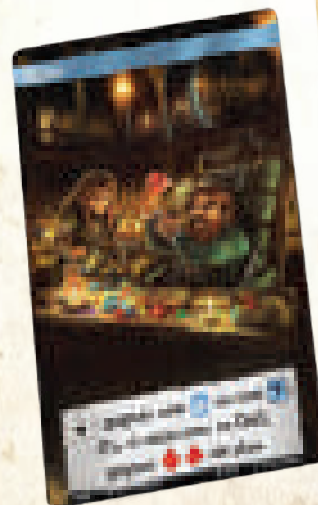
4. Jia remarque qu'elle a obtenu la face  sur l'une des Runes de Base **F**. D'après les instructions de la carte *Quête de l'Adversaire* **G**, cela signifie que Jia doit jouer une carte du paquet de l'Adversaire. Oh non ! C'est un *Piège*. Si Jia ne peut pas défausser une  ou une , la difficulté sera augmentée de 2. Heureusement, elle peut défausser une carte .

La face  déclenche également sa carte Héritage **H** lui permettant de piocher une carte Héros ou Antihéros OU de gagner    si elle rate ce Défi.

Jia décide de piocher une carte Antihéros et obtient *Sombre Pacte* ! Elle la joue immédiatement en dépensant son dernier  pour gagner +2 à son résultat. Avec un total de 5, le Défi est finalement réussi !

5. Jia glisse la carte du Défi sous ses cartes de l'Acte I en laissant visible la Voie du bas **I**. Elle a gagné une icône  de plus, et 1 point de Tragédie !

6. Jia révèle une nouvelle carte de l'Acte I pour remplacer sur la table celle qu'elle vient d'obtenir. Elle a désormais trois cartes sous son Origine (*Éclaireur*), et ne peut donc plus prendre de cartes de l'Acte I. Au début de son prochain tour, elle révélera quatre cartes pour la rangée de l'Acte II, parmi lesquelles elle pourra tenter un Défi, ou gagner un Trait. Mais en attendant, c'est au joueur suivant d'effectuer son tour.



La Fin d'un Tour

À la Fin de Votre Tour

Lorsque vous avez terminé toutes vos actions, le joueur suivant peut débiter son tour. À la fin de votre tour, tous les effets de vos cartes prennent fin. Piochez une nouvelle carte Histoire pour remplacer celle qui a été remportée ou défaussée pendant votre tour.

La Fin d'un Acte

Dès qu'un joueur a obtenu trois cartes sous l'une des cartes Personnage de son plateau joueur, il a terminé son Acte en cours et ne peut plus gagner de cartes de cet Acte. Chaque joueur peut gagner les cartes de tous les Actes révélés, tant qu'il n'a pas encore terminé l'Acte en question.

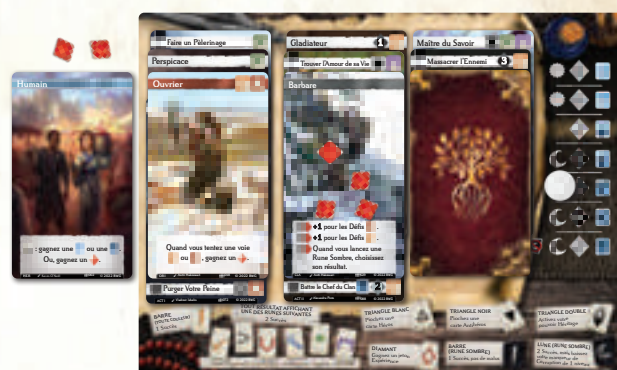
Au début de votre tour, si vous êtes le premier joueur à avoir trois cartes sous votre carte Personnage en cours, révélez la rangée de cartes du prochain Acte.

Lorsque vous avez trois cartes sous votre Classe, votre prochain tour doit être utilisé pour affronter l'Adversaire (page 14).

Le dernier tour de chaque joueur doit être utilisé pour affronter l'Adversaire Final (page 14), quel que soit le nombre de cartes présentes dans l'Histoire du joueur.




Joseph a terminé les Actes I et II. Elle devra affronter l'Adversaire lors de son prochain tour.





Un joueur affronte l'Adversaire Final lors de son tour. Jeff sait donc qu'il va également devoir affronter l'Adversaire Final à son prochain tour, même s'il n'a pas atteint le même nombre de cartes sur son plateau joueur.

L'Adversaire

Le but dans *Epic Origins* est de travailler en équipe pour réduire à néant les  de l'Adversaire. Ce dernier est représenté par les deux cartes suivantes : le Défi Adversaire **A**, et la Quête de l'Adversaire **B**. Le Défi Adversaire a deux faces. La face Adversaire est utilisée pour les Actes I et II, et la face Adversaire Final est révélée pour l'Acte III.



Les Actions de l'Adversaire



Durant la partie, l'Adversaire va tenter d'interférer dans les actions des joueurs. Comme indiqué sur la carte *Quête de l'Adversaire*, dès qu'un joueur obtient un , l'Adversaire joue une carte de son paquet.



En plus de cela, les cartes *Adversaire* et *Quête de l'Adversaire* possèdent des effets qui ajoutent ou retirent des  à l'Adversaire, ainsi que divers autres effets et modificateurs.




Effets de l'Adversaire

 Ajoute un  à la réserve de l'Adversaire.



 Retire un  à la réserve de l'Adversaire.



 Quand un lancer de Runes contient un , révélez et jouez la première carte du paquet de l'Adversaire, puis défaussez-la (si le paquet est vide, mélangez la défausse et reformez le paquet). Cette icône déclenche aussi une compétence de l'Adversaire Final.


Affronter l'Adversaire

Chaque joueur doit affronter l'Adversaire lors du tour qui suit le tour où il a ajouté la troisième carte à son Acte II. Les règles habituelles des Défis classiques s'appliquent pour le Défi Adversaire. Il a une valeur de difficulté et deux icônes de Runes éligibles à ce Défi. Mais si un joueur réussit ce Défi, il n'ajoute PAS la carte à son Histoire. À la place, il gagne une carte Héros ou Antihéros comme indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Par ailleurs, la carte Quête de l'Adversaire stipule qu'en affrontant l'Adversaire, chaque point dépassant sa difficulté retire un  à l'Adversaire.

Exemple : Affronter l'Adversaire

Ethan a trois cartes en Acte I et trois cartes en Acte II. À son prochain tour, il devra affronter *L'Épouse du Seigneur*, un Défi  et .

Ethan a deux symboles  et un symbole . Il prend ces Runes ainsi que les Runes de Base, les lance, et obtient un résultat de 5. Ce serait habituellement insuffisant mais Ethan possède deux Traits qui lui apportent +2, comme indiqué par la carte de *L'Épouse du Seigneur*.



Il réussit le Défi, gagne une carte Héros, et retire un  de la carte Quête de l'Adversaire pour avoir dépassé d'un point la difficulté du Défi !


Si un joueur rate ce Défi, il n'y a pas de conséquence, hormis le fait de ne pas obtenir de récompense.

Quand tous les joueurs ont affronté l'Adversaire, retournez la carte pour révéler l'Adversaire Final. Les effets de la carte de l'Adversaire Final sont désormais à prendre en compte pour le restant de la partie.

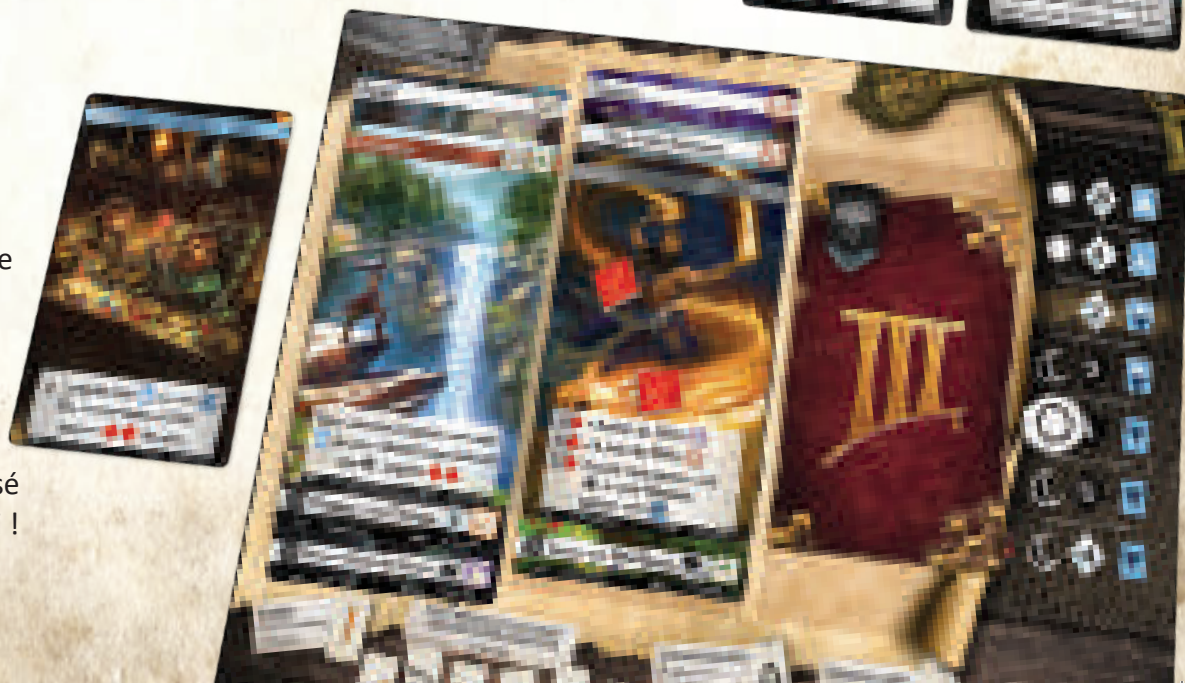
Affronter l'Adversaire Final



La condition de fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur glisse une troisième carte sous sa carte de l'Acte III. Il affrontera l'Adversaire Final lors de son prochain tour, puis tous les autres joueurs devront faire de même à leur prochain (et donc dernier) tour.

L'Adversaire Final s'affronte comme l'Adversaire : chaque point dépassant la difficulté du Défi retire un  à l'Adversaire. Si l'Adversaire Final a encore au moins un  après avoir été affronté par tous les joueurs, l'équipe de Héros perd et il n'y a aucun gagnant.





Si tous les  de l'Adversaire ont été retirés quand la partie se termine, l'équipe de Héros a triomphé et le joueur possédant le plus haut score de Destin remporte la partie (*page 17*).







Si un joueur réussit ce Défi, il n'ajoute PAS la carte à son Histoire, **mais il compte les récompenses du Défi dans son score final.**








3. Federico doit obtenir un résultat d'au moins 13 pour vaincre l'Adversaire Final tout en lui retirant ses 5 jetons Expérience restants. Il prend 9 runes : les 3 Runes de Base, 3 Runes , 2 Runes , et 1 Rune Sombre, puis il les lance !

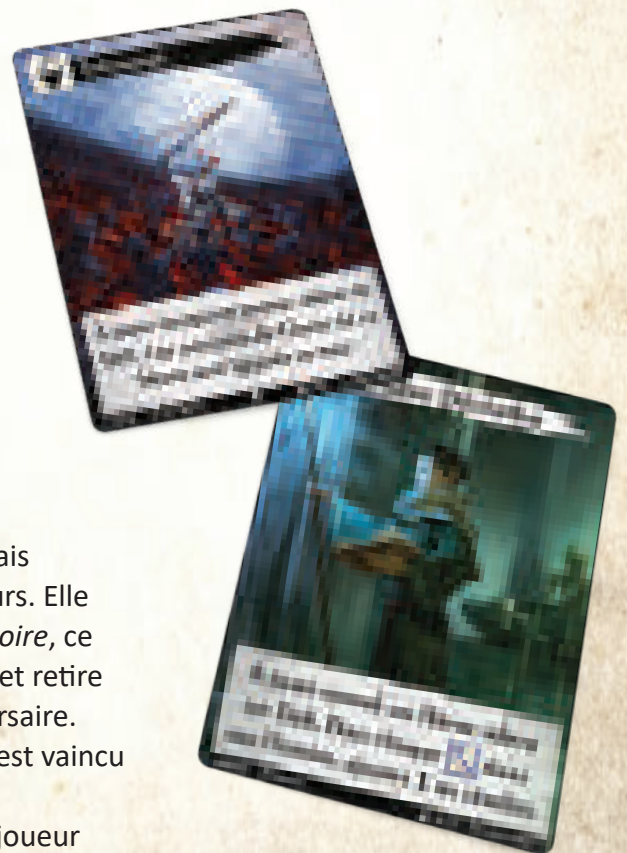



4. C'est un lancer héroïque ! Il obtient 2 avec les Runes de Base, 5 avec les Runes , 4 avec les Runes , et 2 avec les Runes Sombres. Il a également obtenu un  qui lui donne +1 grâce à sa carte *Guerrier*. Son résultat total est de 14 ! Cela semble suffire pour battre *Le Seigneur des Ombres* et lui faire perdre tous ses .

5. Mais attention ! Son lancer affiche une , ce qui fait gagner un  au *Seigneur des Ombres* ! 
De plus, le  active l'effet du *Seigneur des Ombres*, retirant 1 au résultat si Federico ne prend pas une  additionnelle . Federico ne veut pas descendre de deux niveaux sur la piste de Corruption, il retire donc 1 à son résultat. Federico doit trouver un moyen d'ajouter 1 à son résultat pour sortir complètement vainqueur de l'affrontement.

6. Pour ne rien arranger, *Le Seigneur des Ombres* joue une carte de son paquet car un  est présent sur les Runes . Il s'agit de *Submergé*, donc Federico ne peut finalement pas utiliser l'effet +1 de sa carte Classe ! Le Défi est encore considéré comme réussi, mais il manque 2 au résultat pour retirer les 2 derniers  de l'Adversaire.

Heureusement, Federico gagne une carte Héros grâce à la Rune . Il pioche la carte *Mystère Déchiffré*. C'est une mauvaise pioche car il n'a pas d'icône  dans son Histoire pour l'utiliser.



7. Tout semble perdu, mais Celeste vient à son secours. Elle joue la carte *Heure de Gloire*, ce qui donne +2 à Federico et retire les derniers  de l'Adversaire. *Le Seigneur des Ombres* est vaincu et l'équipe triomphe ! Il est temps que chaque joueur calcule son score pour déterminer l'unique vainqueur.



Déterminer le Vainqueur

À la fin de la partie, quand tous les joueurs ont affronté l'Adversaire Final, chaque joueur révèle sa carte Destin, puis calcule son score :

CALL TO ADVENTURE EPIC ORIGINS		Carnet de Score			
Joueur					
	A				
	B				
	C				
Icônes Histoire	D				
	E				
TOTAL					

Points des icônes Histoire* = 2 = 8
 *Pour chaque type d'icône.

La **rangée A** du carnet de score doit contenir :

- Les visibles dans votre Histoire.
- Les apportés par votre carte Destin.
- Les éventuels apportés par votre position sur la piste de Corruption (non-cumulatifs).
- Un point pour chaque que vous avez joué, quel que soit votre niveau de Corruption.

Si l'Adversaire Final a été vaincu, la victoire est attribuée au(x) joueur(s) au plus haut score de Destin.

Les égalités sont possibles. **Si l'Adversaire Final n'a pas été vaincu**, tout le monde perd la partie !

À la fin de la partie, chaque joueur peut raconter son Histoire ! Chacun à votre tour, décrivez à quel point vos cartes Personnage et Histoire s'imbriquent à la perfection... Comment votre Héros a émergé de ses humbles Origines, a perfectionné sa Classe, pour enfin rencontrer son Destin.

Que vous gagniez ou non la partie, vous avez créé un Personnage inoubliable et unique !

Icônes Histoire

Certaines cartes possèdent des **Icônes Histoire**. Les six types d'icônes Histoire sont : Divinité, Justice, Arcane, Royauté, Infamie, et Nature.



Avoir plus d'un exemplaire d'une icône Histoire vous rapportera des points en fin de partie. Une icône seule ne vaut aucun point. Pour chaque set d'icônes identiques que vous possédez, ajoutez les points suivants à votre score de Destin à la fin de la partie :



La Campagne

Pour accompagner vos premières parties, Epic Origins propose un mode Campagne jouable en solo ou en coopération. Le groupe de joueurs peut changer en cours de Campagne. À chaque nouveau chapitre, vous créez une nouvelle génération de Héros. Débutez avec l'enveloppe "Chapitre Un".


Chaque enveloppe contient un Adversaire pour la partie (*Le Seigneur des Ombres* au Chapitre Un) ainsi qu'un Destin et un Héritage ou une Origine. Ajoutez les nouvelles cartes à leurs paquets respectifs **avant** de distribuer les cartes Personnage. Chaque Adversaire est accompagné d'une carte *Actions de l'Adversaire* spéciale. Ajoutez cette carte au paquet *Actions de l'Adversaire* en début de partie, puis retirez-la si vous

ne jouez pas contre cet Adversaire par la suite. Enfin, chaque enveloppe contient des instructions sur la marche à suivre en cas de défaite ou de victoire contre l'Adversaire.

Au cours des chapitres, vous débloquentez de nouvelles cartes. À l'issue des sept enveloppes, votre collection est complète. Pour les prochaines parties, affrontez un Adversaire tiré au hasard.




Glossaire





Runes de Compétence : Les Runes de Compétence disponibles pour votre Héros sont définies par les icônes visibles dans votre Histoire : . En relevant un Défi, vous avez accès aux Runes qui correspondent à vos icônes de Compétence. Mais seulement deux types de Runes peuvent être utilisés pour chaque Défi (*page 9*). La réserve de Runes est partagée entre tous les joueurs. Si un effet de carte ajoute des Runes non adaptées au Défi en cours, ces Runes ne peuvent pas faire partie de votre lancer.

Acte : *Call to Adventure* est divisé en trois Actes. Au début de la partie, vous révélez quatre cartes Histoire de l'Acte I (ou cinq, à 4 joueurs) au centre de la table. Chaque Acte est aussi lié à une carte Personnage. La carte Origine est sur l'Acte I du plateau joueur, la carte Classe sur l'Acte II, et la carte Destin sur l'Acte III.

Adversaire : L'Adversaire est représenté par une carte Défi recto-verso, et une carte Quête de l'Adversaire.

- Le Défi de l'Adversaire commence la partie sur la face "Adversaire". Chaque joueur doit l'affronter le tour qui suit la fin de son Acte II. Quand tous les joueurs l'ont affronté, la carte est retournée sur la face "Adversaire Final". Si l'Adversaire Final a encore des  sur sa carte à la fin du jeu, tous les joueurs perdent la partie.
- Epic Origins contient deux Quêtes de l'Adversaire : *Le Règne de l'Adversaire*, et le plus difficile *Âge*

des Ténèbres. Vous devez toujours utiliser l'une des deux Quêtes de l'Adversaire, quel que soit le Défi de l'Adversaire avec lequel vous jouez.




Carte Antihéros : Quand vous gagnez une carte ayant l'icône , ou quand vous obtenez le symbole  sur une Rune, vous gagnez une carte Antihéros. Vous pouvez jouer une carte Antihéros uniquement si votre position sur la piste de Corruption affiche les symboles  ou  (*page 7*).





Relever un Défi : En relevant un Défi, annoncez quelle Voie vous empruntez et consultez (lancez) les Runes correspondantes pour voir si le Défi est réussi.



Défi : Réussir des Défis est la principale façon de progresser dans *Call To Adventure*. Réussir un Défi permet d'ajouter cette carte à votre Histoire (*page 9*).


Cartes Personnage : Il y a quatre types de cartes Personnage dans *Epic Origins* : *Héritage*, *Origine*, *Classe*, et *Destin*. La carte Héritage se place près du plateau joueur, tandis que les autres cartes prennent les trois emplacements d'Acte du plateau joueur. Les cartes Classe vont sur le second emplacement du plateau et elles sont interchangeables avec les cartes Motivation des autres jeux de la gamme *Call to Adventure*.

Classe : La carte Classe occupe l'emplacement de l'Acte II du plateau joueur. À tout moment de votre





tour, vous pouvez placer depuis votre réserve autant de  que vous le souhaitez sur votre carte Classe. Cette carte apporte des effets selon le nombre de  présents sur la carte. Ces effets sont cumulatifs. Si vous avez six  sur votre carte Classe, vous avez accès aux trois pouvoirs.


Corruption : Les joueurs débutent la partie au troisième niveau de la piste de Corruption, sans Vertu () ni Corruption (). Quand un effet dit “obtenez une  ou qu’un effet dit “prenez une 

Difficulté : La valeur de difficulté d’un Défi représente le résultat à atteindre pour réussir ce Défi. Quand un effet de carte donne  à un Défi, ce dernier voit sa difficulté augmentée de 1. Les Voies du bas des cartes Défi d’Epic Origins ont toutes . Si un effet de carte donne +1 à un Héros, il a 1 point automatiquement acquis pour relever ce Défi.

Héritage : L’Héritage est une nouvelle carte Personnage qui indique d’où vient votre Héros. Contrairement aux autres cartes, celle-ci est placée près de votre plateau joueur, et aucune carte ne se glisse dessous. La carte Héritage offre un choix entre deux effets quand vous obtenez un  sur une Rune. Vous pouvez gagner une carte Héros/Antihéros, ou utiliser le second effet de la carte (mais pas les deux en même temps).

Héros : Votre “Héros” est le personnage que vous créez tout au long de la partie. Il est représenté par les cartes sur votre plateau joueur. Les cartes mentionnant “un Héros” sont utilisables sur tous les personnages, dont le vôtre.

Carte Héros : Quand vous gagnez une carte ayant l’icône , ou quand vous obtenez le symbole  sur une Rune, vous gagnez une carte Héros. Vous pouvez jouer une carte Héros uniquement si votre position sur la piste de Corruption affiche les symboles  ou  (page 7).








Explorer : Avant de relever un Défi, le joueur actif peut “Explorer” en dépensant un  pour défausser une carte de la table et la remplacer par une autre carte du même paquet (page 7).

Réussir un Défi : En relevant un Défi, si votre lancer de Runes affiche un résultat supérieur ou égal à la

difficulté du Défi (avec modificateurs ou sans), vous réussissez le Défi.

Voie : Chaque Défi a deux Voies (une en haut de la carte et une en bas de la carte). En relevant un Défi, vous devez annoncer quelle Voie vous tentez avant de lancer les Runes. En cas de réussite, placez la carte dans votre Histoire en laissant visible la Voie choisie. Les Traits et les Adversaires n’ont qu’une Voie.

Retenter un Défi : Quand vous devez tenter de nouveau un Défi, vous relancez les Runes, tout en gardant les effets des cartes Héros/Antihéros jouées, et tout autre effet préalablement activé.

- Si votre première tentative affichait les résultats , , , ou , vous avez gagné la récompense correspondante et vous la gardez même si vous devez retenter le Défi. Si vous obtenez encore ce genre de résultat, vous gagnez la récompense une nouvelle fois !
- Ignorez toute  apparue sur les Runes Sombres lors de la première tentative.
- Si la nouvelle tentative affiche un , jouez une carte *Actions de l’Adversaire*. Si les deux lancers contenaient un , les deux cartes *Actions de l’Adversaire* prennent effet.
- Tant que la nouvelle tentative n’est pas terminée, la première tentative n’est considérée ni réussie, ni ratée.

Rune Spéciale : Chaque type de Rune possède une troisième Rune Spéciale marquée de trois points. Vous l’obtenez seulement si vous possédez 3 symboles de cette Rune (dans votre Histoire et/ou grâce à un éventuel effet de carte).

Histoire : Votre Histoire est constituée des cartes Personnage de votre plateau joueur et des Voies visibles des cartes Traits et Défis. En fin de partie, l’Histoire inclut également la carte Destin et l’Adversaire Final. La piste de Corruption et les cartes Héros/Antihéros ne font pas partie de l’Histoire.

Îcônes Histoire : Les Sets d’icônes Histoire rapportent des points de Destin en fin de partie (page 17).

Trait : Les cartes Traits sont obtenues automatiquement, sans lancer les Runes. Les Traits ont une seule Voie, et une récompense dans la partie supérieure de la carte. Ils ont aussi un effet qui s’applique au moment où la carte est obtenue.

Ai-je le droit d'avoir plus de trois symboles Rune d'une même Compétence ?

Oui. Bien que vous ne puissiez lancer que trois Runes par Compétence, vous pouvez avoir plus de trois symboles Rune de cette Compétence dans votre Histoire. Par exemple, si votre Destin est *Maître Éclairé*, gagner un quatrième symbole Sagesse vous donnera un point de Triomphe de plus en fin de partie.

Si je joue une carte Héros ou Antihéros lors d'un Défi, puis-je la jouer après avoir lancé les Runes ?

Dans *Epic Origins*, la majorité de ces cartes se jouent lorsqu'un Héros relève un Défi. Vous pouvez jouer ces cartes après le lancer de Runes, mais avant que l'issue du Défi soit déterminée.




Est-ce que je peux jouer des cartes Héros/Antihéros sur moi-même ?

Oui. Les cartes mentionnant "un Héros" sont utilisables sur tous les Héros, dont le vôtre.

Lors d'un Défi, si j'obtiens un , dans quel ordre les effets s'appliquent-ils ?

En premier lieu, vous révélez une carte du paquet de l'Adversaire. Puis, vous utilisez l'un de vos effets Héritage. Si vous gagnez une carte Héros/Antihéros, vous pouvez la jouer immédiatement. Les cartes jouées par le Héros s'appliquent avant la carte de l'Adversaire. Enfin, regardez si le Défi est réussi.





Que se passe-t-il si j'atteins le plus bas niveau sur la piste de Corruption ?

Si vous êtes au plus bas, vous ne pouvez plus obtenir de , et ne pouvez plus utiliser de Runes Sombres (sauf avec une éventuelle carte Antihéros). Si vous parvenez à diminuer votre Corruption (en obtenant une )², vous remontez à .

Si un autre joueur révèle les cartes de l'Acte II alors que j'ai toujours moins de trois cartes sous mon Origine (Acte I), puis-je obtenir des cartes de l'Acte II ?

Oui. Les joueurs ont accès à toutes les cartes révélées. Par exemple, si vous gagnez un Défi de l'Acte II en n'ayant que deux cartes sous votre Origine, vous placez ce Défi sous votre Origine. Toutefois, vous ne pouvez aller que de l'avant : un joueur ayant trois cartes sous son Origine ne peut pas placer une carte de l'Acte I sous sa Classe (qui est associée à l'Acte II).


Qu'est-ce qu'un Défi lié à une Compétence précise (par exemple un Défi) ?

Un Défi dont la Voie empruntée a pour récompense une icône  est un "Défi ". La plupart des cartes Classe et certaines cartes Héros/Antihéros donnent des bonus pour les Défis liés à une Compétence précise. Par exemple, le premier effet de la carte Classe "Barbare" donne +1 pour les Défis . En relevant le Défi "Grotte Mystérieuse", cet effet donnerait un bonus pour la Voie "Être le Seul Survivant" mais pas pour "Protéger votre Groupe". De même, "Le Seigneur des Ombres" est un Défi , mais "L'Épouse du Seigneur" n'en est pas un.

Les joueurs peuvent-ils se montrer leur carte Destin ?

Non. Bien que vous formiez un groupe uni dont le but est de vaincre l'Adversaire, le score de Destin de chaque joueur déterminera l'unique vainqueur. Gardez la carte Destin cachée jusqu'à la fin de partie afin que vos compagnons ne puissent pas utiliser cette information contre vous !


Que signifie l'effet "Quand un Héros prend une ?

Ce genre d'effet a lieu quand un Héros descend d'un niveau sur la piste de Corruption (sauf lors de la mise en place du jeu). L'effet peut se déclencher plusieurs fois par tour si un Héros prend plusieurs .

Si un effet mentionne "l'Adversaire", fonctionne-t-il aussi contre l'Adversaire Final ?

Oui. Une carte comme "Heure de Gloire" peut être utilisée sur la face Adversaire et Adversaire Final.

Que se passe-t-il si l'Adversaire n'a plus de jetons Expérience avant la fin de l'Acte III ?

Cela ne veut pas dire que vous avez vaincu l'Adversaire. Il peut encore gagner des  durant les tours restants. Les joueurs doivent quand même tous affronter l'Adversaire Final en fin de partie pour déterminer quels joueurs obtiennent les récompenses de ce Défi.

Est-ce que les récompenses de l'Adversaire Final sont considérées comme étant "dans votre Histoire" ?

Oui. Si vous réussissez le Défi de l'Adversaire Final, il vous apporte une icône de Compétence ou une icône Histoire, prenez-la en compte dans votre score final. Ce dernier Défi compte aussi comme une Voie Triomphe ou Tragédie dans votre Histoire.

Autres Modes de Jeu

Call to Adventure: Epic Origins a été optimisé pour le jeu en coopération : votre groupe contre l'Adversaire. Mais d'autres modes de jeu sont disponibles.

Mode Solo

Jouer à *Epic Origins* avec un seul Héros est une expérience très similaire à celle des parties en groupe. Vous suivez les mêmes règles de mise en place de l'Adversaire. Notez que lorsqu'une carte cible "un Héros", vous pouvez l'appliquer sur vous-même !

Mode Compétitif

Si vous souhaitez jouer sans aucune forme de coopération, il suffit de retirer du jeu les cartes Adversaire, Quête de l'Adversaire et Actions de l'Adversaire, et de jouer seulement avec les cartes des 3 Actes au centre de la table. Vos Héros vont toujours construire une formidable Histoire en gagnant des Traits et en relevant des Défis, mais seul le score final compte. Quel Héros accomplira son Destin avec le plus haut score ? En fin de partie, suivez les instructions en page 17 pour déterminer le gagnant, sans prendre en compte les récompenses habituellement gagnées avec l'Adversaire Final.

Les Probabilités des Runes

Dans ce jeu, le mécanisme des Runes est si unique qu'il peut être utile de cerner les probabilités impliquées. Voici les valeurs minimales, moyennes et maximales que vous pouvez obtenir avec les Runes :

Runes	Exemple	Minimum	Moyenne	Maximum
Runes de Base (RB)		0	1.5	3
RB + 1 Rune Sombre ou de Compétence		1	3	5
RB + 2 Runes Sombres ou de Compétence		2	4.5	7
RB + 3 Runes Sombres ou de Compétence		3	6	9
RB + 4 Runes Sombres ou de Compétence		4	7.5	11
RB + 5 Runes Sombres ou de Compétence		5	9	13

Chaque **Rune Sombre ou de Compétence** additionnelle ajoute une moyenne de **1.5** à votre tentative. Chaque **Rune Spéciale** (la 3^e Rune d'une Compétence donnée) ajoute une moyenne de **1** à votre tentative (**0** ou **2**).

Combiner Epic Origins avec les Autres Jeux

Tous les jeux *Call to Adventure* sont compatibles entre eux, mais pour une expérience de jeu optimale, vous pouvez retirer certaines cartes.

Si vous voulez jouer à *Epic Origins* avec le jeu de base *Call to Adventure*, ou avec son extension *Le Nom du Vent*, vous pouvez visiter le site de l'éditeur Américain pour savoir quelles cartes retirer (attention, les noms des cartes ne sont évidemment pas les mêmes en version originale, vous devrez vous fier aux visuels des cartes) :

BrotherwiseGames.com/epic-origins-conversion

Créer un Personnage de Jeu de Rôle

Votre Histoire Finale est faite pour être aisément compatible avec la 5^e édition du plus célèbre jeu de rôle du monde ! Consultez le guide de conversion sur : BrotherwiseGames.com/epic-origins-conversion ou scannez le code QR ci-contre.



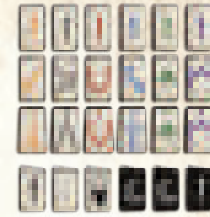
Contenu du Jeu



54 Cartes Personnage
13 Héritage • 15 Origine
12 Classe • 14 Destin



67 Cartes Histoire
23 Acte I • 23 Acte II • 21 Acte III



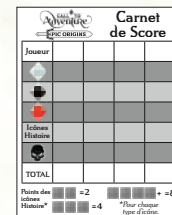
24 Runes
3 Force • 3 Dextérité • 3 Constitution
3 Intelligence • 3 Sagesse • 3 Charisme
3 Runes de Base • 3 Runes Sombres



48 Cartes Héros/Antihéros
24 Héros • 24 Antihéros
13 Cartes Actions de l'Adversaire



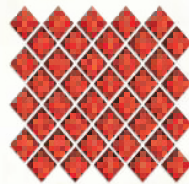
11 Cartes Adversaire
1 Carte Quête de l'Adversaire



Carnet de Score



7 Enveloppes de Campagne
*Contenant des cartes comprises dans le décompte
du contenu ci-dessus



Jetons Expérience



4 Plateaux Joueur
avec 4 Marqueurs de Corruption

Crédits

Graphistes : Matt Paquette, Kris Aubin, Darren Calvert • **Direction Artistique** : Darren Calvert, Johnny O'Neal • **Éditeur** : Alan Godfrey • **Développement** : Hayden Dillard • **Illustrateur de la Couverture** : Nino Is • **Illustrateurs** : Adam J. Marin, Alexandre Pinto, Alexandria Neonakis, Amirul Hhf, Angga Dwipayana, Anndr Pazyniuk, Antti Hakosaari, Ari Ibarra, Artem Demura, Artur Mosca, Chris Cold, Darren Calvert, Davey Baker, Dylan Palmer, Gal Or, Guilherme Motta, Ilya Dronov, Jessica Fong, Kevin O'Neill, Logan Feliciano, Nino Is, Petar Penev, Priscilla Kim, Sam Kanios, Sami Rytönen, Satoshi Kamanaka, Steven Shan, Thibaud Matras, Vladimir Ishelin, Živko Kondić. • **Développeurs** : Keaton Dillard, Weston Dillard, Wade Bates, Jaison Binu, Zane Morris, Noah Bemont, Ethan Reid, Daniel Hussey, Brad Weiler, Jacob Gaines, Bryce Dixon, Colby Porter, James Ayres, Kalin Young, Spencer Reynolds, Owen Launius, James Boyer, Jeremy Watson, Daniel Chance, Christopher Spenner, Andy Myers, Ben Wadum, Ben Chance, Colin Kelly, Jacob De Hoyos, Matthew Chapman, Paul Schafer, David Leuders, Marcus Rameau • **Traducteur** : Grégory Oliver pour La Boite de Jeu.

Call to Adventure : Epic Origins - 1^{re} Édition; 1^{re} Impression

Tous droits réservés. Imprimé en Chine. La reproduction de ce livret de règles sous quelque forme ou medium que ce soit n'est permise qu'à but non-commercial. Le titre et logo "Call to Adventure" sont Trademark; Brotherwise Games, LLC, 2018. Le titre et logo "Epic Origins" sont Trademark; Brotherwise Games, LLC, 2021.

© 2022 by Brotherwise Games, LLC.

Publié en France par La Boite de Jeu SAS, France.

Visitez brotherwisegames.com et laboitedejeu.fr

CALL TO Adventure

EPIC ORIGINS

Aide de Jeu

But du Jeu

Gagnez des Traits et relevez des Défis pour créer le Héros au plus haut score de Destin !

Vainquez l'Adversaire pour remporter la partie !

Mise en Place

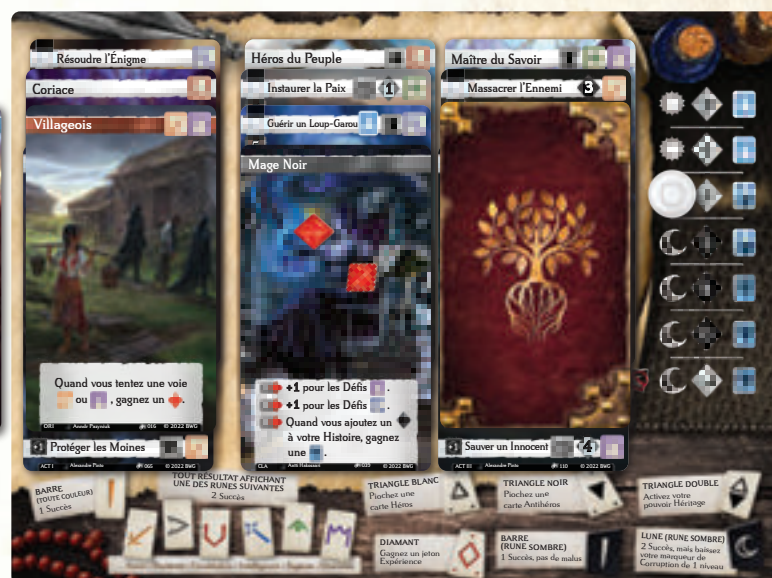
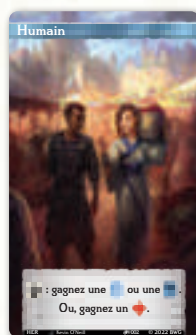
Mélangez tous les paquets, puis :

1. **Distribuez** à chaque joueur 1 carte Héritage, 2 cartes Origine, 2 cartes Classe, 2 cartes Destin, plus 1 carte Héros et **◆◆◆** (voir page 3).
2. **Révélez** l'Héritage, l'Origine et la Classe choisies par chaque joueur, et laissez face cachée la carte Destin choisie.
3. **Préparez** les paquets Histoire (voir page 4).

Le joueur ayant le plus récemment joué à un jeu de rôle sera le premier joueur. Les joueurs jouent chacun leur tour.

Lancer les Runes

En ayant un symbole Rune dans votre Histoire, vous pouvez lancer ce type de Rune lors d'un Défi demandant la compétence qui lui est liée (voir page 9).



Fin d'un Acte

Quand vous avez trois cartes Histoire sous une de vos cartes Personnage, vous avez terminé cet Acte. Au début de votre prochain tour, si vous êtes le premier joueur à avoir terminé un Acte, révélez la prochaine rangée de cartes (page 13). En terminant l'Acte II, vous affrontez l'Adversaire. Cette carte est ensuite retournée pour l'Acte III, et vous affronterez l'Adversaire Final en fin de partie.

À Votre Tour

Chaque tour, vous pouvez gagner un Trait OU relever un Défi.

1. **Gagner un Trait** (page 8).
2. **Relever un Défi** en lançant les Runes. Prenez les Runes de Base et ajoutez les Runes de Compétence que vous avez (p. 9-10). Ajoutez une Rune Sombre pour chaque **◆** dépensé. N'oubliez pas les bonus de votre carte Classe.

Durant votre tour, vous pouvez aussi :

- **Explorer** : au début de votre tour, dépensez un **◆** pour défausser une carte Histoire et la remplacer par une autre carte du même paquet.
- Jouer des cartes **Héros** ou **Antihéros** (page 7).
- Activer les **effets** de vos cartes Héritage, Origine ou Classe, et placer un ou plusieurs **◆** sur votre carte Classe.

Fin de Partie

Quand un joueur a trois cartes sous sa carte Destin, les autres joueurs jouent un dernier tour. En mode coopératif, chaque joueur doit affronter l'Adversaire Final ! L'Adversaire est un Défi comme les autres mais il perdra des **◆** pour chaque point de votre résultat excédant la difficulté du Défi. Retirez tous les **◆** de l'Adversaire Final pour gagner la partie.

