

The background of the entire page is a vibrant, stylized illustration of a fantasy forge. At the top, a large, dark, jagged rock formation is suspended by heavy chains, with bright orange and yellow flames erupting from its center. Below this, a large, blue, blocky robot with glowing eyes and a green vine-like plant on its head is positioned on the left. In the center, a small, red, devil-like creature with horns and a mischievous grin is perched on a ledge. To the right, a green, blocky robot with a wide, open mouth is visible. In the foreground, a large, blue, blocky robot with a golden helmet and a red gem on its chest is shown in a dynamic pose, holding a large, glowing sword. The overall scene is set in a dark, industrial environment with various mechanical parts and glowing elements.

FORGEFLAME

LIVRET DE RÈGLES

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

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

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

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

Forgeflame vous attend !

Perdu dans les règles ? Un jeton manquant ?
En quête d'une stratégie pour dominer la forge ?

Rendez-vous sur www.lordraccoon.fr

Nous vous souhaitons autant de plaisir à explorer Forgeflame que nous en avons eu à le créer.



BUT DU JEU

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

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

CRÉDITS

Conception et édition : Quentin & Marc Vernet
Illustrations : Nastya Lehn, Jules Dubost
Sculpture : Francesco Orrù

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

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

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

MATÉRIEL



4 plateaux Joueur



Plateau de jeu



9 figurines Aventurier



63 cartes Action (7 par aventuriers)



22 cartes Artefact



13 cartes Aide



9 jetons Aventurier (Batteries, Potions, Toiles)



12 cartes Évènement



11 cartes Diablotin (mode solo)



6 cartes Objectifs (mode solo)



Bloc de score



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



6 figurines Kobold



5 jetons Kobold



Marqueur Premier Joueur



12 socles de couleur



3 jetons Flamme (recto-verso)

Sac Kobold



MISE EN PLACE

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

RÈGLES DE RECRUTEMENT

À 2 joueurs :

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

À 3 joueurs :

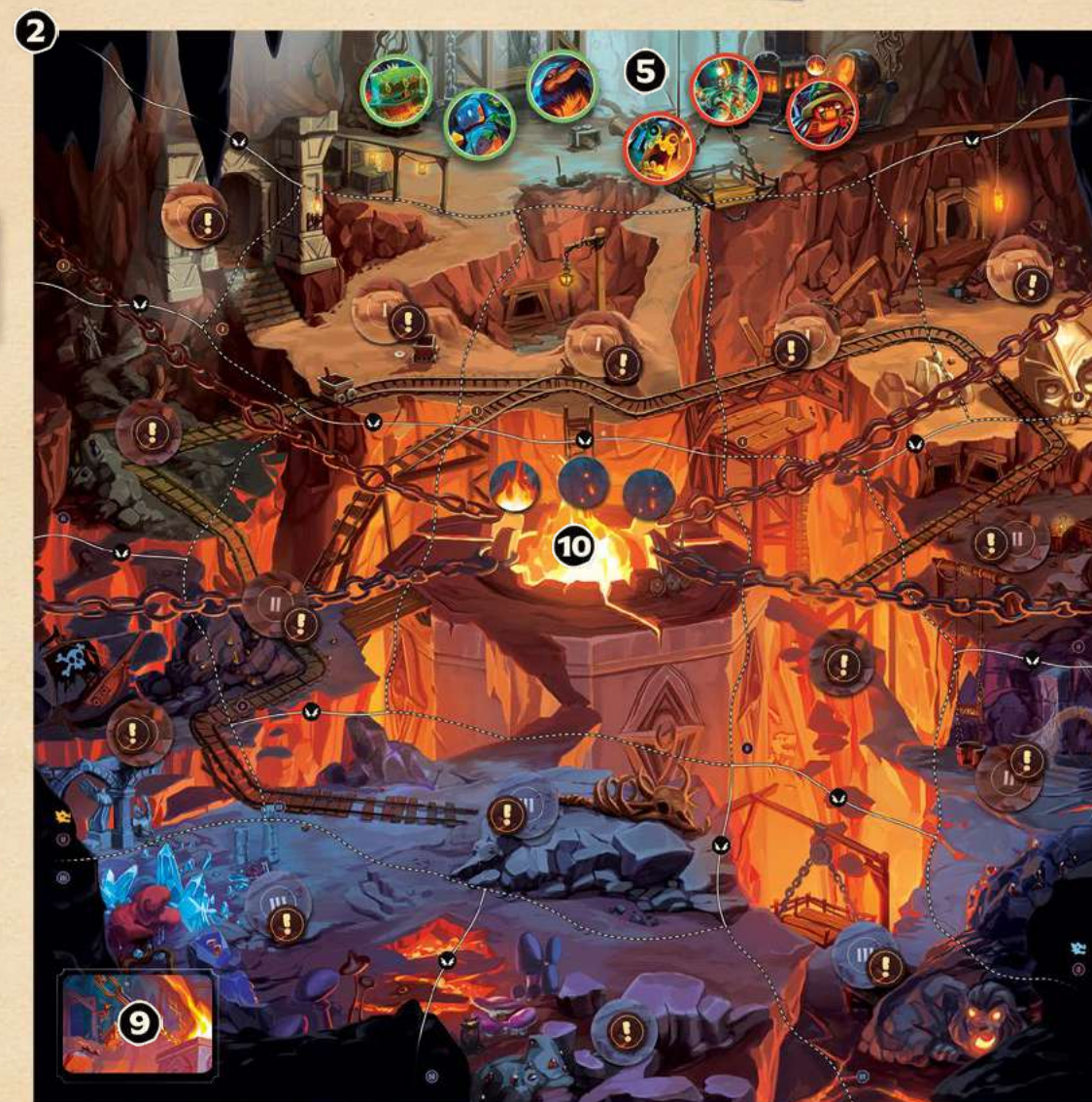
Le premier joueur choisit 1 aventurier
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le troisième joueur choisit 2 aventuriers
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le premier joueur choisit 2 aventuriers
Le deuxième joueur choisit 1 aventurier
Le troisième joueur choisit 1 aventurier

À 4 joueurs :

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

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

Vous êtes maintenant prêts à débiter l'aventure !



8



3



COMMENT JOUER

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

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

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

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

Voici les différentes actions possibles :

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



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

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

PLATEAU JOUEUR

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

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

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

SE DÉPLACER

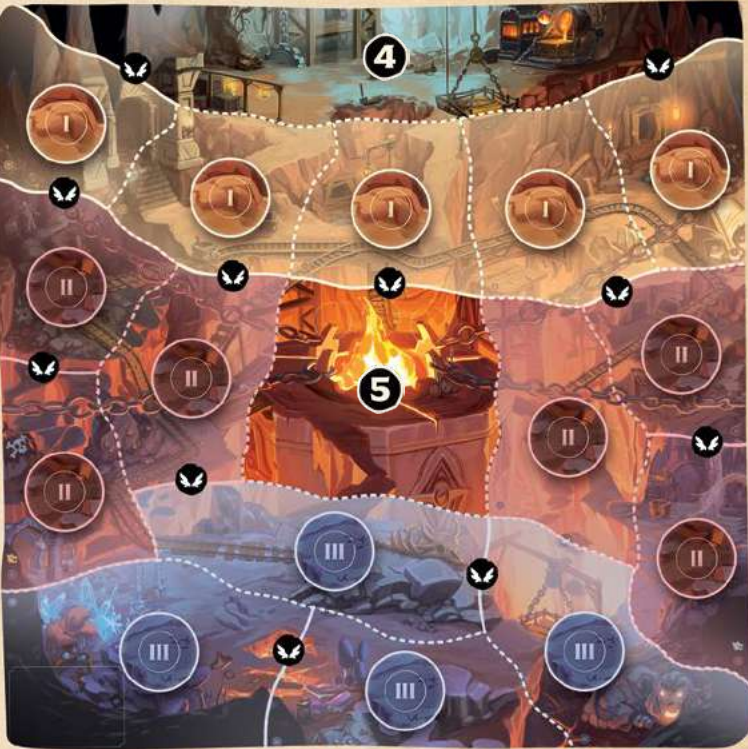
Le plateau de jeu est divisé en différents sites, chacun pouvant contenir un nombre limité d'aventuriers :

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

Votre aventurier peut utiliser une action **Se déplacer**  pour se déplacer sur un site adjacent à travers un passage (). Se déplacer à travers un **passage difficile** () nécessite à la fois une action **Se déplacer**  et la capacité **Vol** .

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

Dans l'exemple ci-dessous, les flèches blanches indiquent les déplacements possibles de Granit. Les flèches noires indiquent les sites inaccessibles : en raison d'un éboulement **(6)**, du nombre maximal d'aventuriers par site **(7)** et de la nécessité d'une capacité Vol **(8)**.



ÉBOULEMENTS

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



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

JETONS EXPLORATION



Lorsqu'un aventurier entre sur un site contenant un jeton Exploration, il révèle immédiatement le jeton et en applique l'effet.

Tous les effets des jetons sont listés page 20. Une fois l'effet résolu, retirez le jeton du jeu.

CREUSER

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

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



Dans cet exemple, placez un or, une draconite et un kobold sur le site. Le kobold vole le troisième minerai (placez la deuxième draconite dans le sac Kobold).

RAMASSER

Votre aventurier peut utiliser une action **Ramasser**  pour récupérer **un** minerai se trouvant sur son site. Placez le minerai choisi sur la figurine de votre aventurier.

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

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

COMBATTRE

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

- 1) Piochez **1 jeton** du sac Kobold + **1 jeton supplémentaire** pour chaque allié présent sur le site.
- 2) Révélez les jetons piochés et choisissez celui dont vous souhaitez appliquer l'effet. Tous les effets des jetons sont listés page 20.
- 3) Remettez tous les jetons piochés dans le sac Kobold.

KOBOLDS

Au-delà des richesses qu'elle renferme, la mine abrite aussi des Kobolds qui ont fait de ces lieux leur antre, s'emparant de tout minerai à leur portée.

Les kobolds apparaissent durant la partie via les jetons Exploration, les jetons Gisement et les cartes Événement. À tout moment de la partie, si vous devez placer une figurine Kobold mais qu'il n'y en a plus en réserve, la mine est **envahie** et la partie s'arrête immédiatement. Passez alors au décompte final.

ACTIONS RESTREINTES

Tant qu'un kobold occupe un site, les actions suivantes ne peuvent pas être effectuées par les aventuriers présents (sauf s'ils possèdent la capacité **Furtivité**) : Creuser, Ramasser, Forger, Activer un totem, Prendre/Donner des minerais.

Les aventuriers peuvent toujours se Déplacer, Combattre, Détruire un Éboulement et utiliser leurs capacités.

ACTIVATION

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

S'il n'y a pas de minerais sur le site, le kobold se déplace d'un site vers la Forge Quasi-Éternelle en suivant le chemin le plus court, même à travers les passages difficiles.

S'il existe plusieurs chemins de même distance, le kobold privilégie le déplacement vers un site de niveau II.



FORGER

Pour forger un artefact, votre aventurier doit utiliser **l'action de son choix** (, ,  ou ) et se trouver soit dans la Forge Quasi-Éternelle, soit à l'Entrée de la Mine.

- 1) **Dans la Forge Quasi-Éternelle :** Votre aventurier **doit** retourner un jeton Flamme face *allumée* sur sa face *éteinte* (1). S'il n'y a aucune flamme allumée, il ne peut pas forger.
À l'Entrée de la Mine : Une flamme brûle en permanence et les aventuriers n'ont pas besoin de retourner un jeton Flamme.
- 2) Défaussez les **minerais requis** (2) indiqués sur la carte Artefact. Ces minerais doivent être portés par votre aventurier et/ou par ses alliés sur le même site.
- 3) Prenez la carte de l'artefact forgé et placez-la près de votre plateau joueur.
- 4) Révélez une nouvelle carte Artefact.



POINTS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, les artefacts vous rapportent des **Points de Victoire** (3).

Certains artefacts font partie d'une **collection** (Or, Sombrefer, ou Draconite), identifiable par une bordure colorée (4).

Ces artefacts rapportent des points supplémentaires lorsqu'ils sont rassemblés :

- Deux artefacts d'une même collection : 3 points
- Trois artefacts d'une même collection : 7 points
- Quatre artefacts d'une même collection : 12 points

POUVOIRS D'ARTEFACTS

Certains artefacts confèrent un pouvoir (5) une fois forgés.

Ce pouvoir peut être utilisé **une fois par partie**, lors de votre tour. Après utilisation, inclinez la carte pour indiquer que son pouvoir est épuisé et ne peut plus être utilisé. Tous les pouvoirs d'artefact sont listés page 20.



AUTRES ACTIONS

DÉCOUVRIR UN TOTEM



Lorsqu'un de vos aventuriers découvre un totem lors de l'exploration, révélez le **jeton Totem (1)** du dessus de la pile.

Placez ensuite la figurine **Totem correspondante (2)** sur son site, avec un **jeton Activé (3)** attaché.



ACTIVER UN TOTEM

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

- 1) Retirez le jeton Actif du totem. Si le totem n'a plus de jeton Actif, il ne peut pas être activé.
- 2) Appliquez l'effet du totem. Tous les effets des totems sont listés page 20.

DONNER/PRENDRE DES MINERAIS

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

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

DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT

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

Retirez alors le jeton Éboulement du plateau de jeu.



MOTS-CLÉS

Certaines capacités et effets de jeu utilisent des mots-clés :

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

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

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

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

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

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

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

Soin : Retirez les jetons Étourdissement et Ralentissement de n'importe quel aventurier.

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

Transformer : Remplacez les minerais par d'autres de la réserve.

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

Certaines capacités prennent pour cible :

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

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

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

FIN DE MANCHE

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont effectué **4 tours**. Si un joueur a forgé au moins 4 artefacts (6 dans une partie à 4 joueurs), passez au décompte final.

Sinon, effectuez les deux phases ci-dessous.

PHASE ÉVÉNEMENT

Révélez la première carte de la pile Événement.

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



PHASE D'ENTRETIEN

- 1) Placez toutes les cartes de votre zone active dans votre défausse.
- 2) Choisissez une des **cartes Action Avancée** (face visible ou cachée) situées sur votre plateau Joueur et ajoutez-la à votre main. Si vous avez choisi une carte face visible, révélez une nouvelle carte pour remplir l'espace laissé libre.
- 3) Piochez pour compléter votre main à **5 cartes**.
- 4) Remettez un **jeton Actif** sur chaque totem en jeu.
- 5) Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant et débutez une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine :

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

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

DÉCOMPTE FINAL

Additionnez les **Points de Victoire** :

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

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

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



À 4 JOUEURS

VARIANTE

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

ALLIANCES

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

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

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place habituelle, avec ces modifications :

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

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'une équipe a forgé au moins **6 artefacts** ou lorsque la mine est **envahie** par les kobolds.

Lors du décompte final, les coéquipiers partagent leurs artefacts, trésors et minerais pour calculer leur total de Points de Victoire.

MITHRÛL

MODULE

Ajoutez plus de stratégie à vos parties avec le Mithrül, un alliage rare qui confère à vos artefacts une valeur inestimable.

Lorsque vous révélez ce **jeton Exploration (1)**, placez sur le site un Mithrül à la place du minerai de votre choix.

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



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



SOLO

MODE

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

OBJECTIF DU JEU

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

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place habituelle, avec ces modifications :

- 1) Choisissez pour **chacun de vos trois aventuriers** 5 cartes Action parmi leurs 7 cartes. Mélangez ces 15 cartes sélectionnées pour former votre pioche.
- 2) Prenez un plateau Joueur et placez-y les **3 cartes Aide** de vos aventuriers, dans l'ordre de votre choix.
- 3) Retirez les cartes Événement *Forge Éternelle* et *Sanctuaire*. Mélangez les cartes restantes, puis défaussez-en 2 au hasard pour former une pioche de 8 cartes.
- 4) Mélangez les **cartes Diablotin** pour former une pile face cachée, placée à côté de la pile Événement sur le plateau.
- 5) Piochez 3 **cartes Objectif** au hasard et placez-les face visible près de votre plateau Joueur.
- 6) Placez 2 jetons Flamme sur la Forge (1 face allumée et 1 face éteinte) et 1 jeton Flamme à l'Entrée de la Mine (face éteinte). Les aventuriers n'ont plus de flamme permanente à l'Entrée de la Mine.
- 7) Révélez tous les jetons Gisement de niveau I, puis placez les minerais et les kobolds indiqués sur ces sites.

DÉROULEMENT DU JEU

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

- 1) Révélez la carte Diablotin du dessus de la pile et résolvez l'effet indiqué. Si la situation rend l'action impossible, les diablotins ne font rien.
- 2) Lorsqu'un effet s'applique à un aventurier, il cible celui placé à gauche, au centre ou à droite de votre plateau Joueur, selon l'icône affichée sur le dessus de la pile Diablotin.
 Dans cet exemple, l'aventurier au centre de votre plateau Joueur est ciblé.
- 3) Si la carte possède un symbole , retirez du jeu la carte Artefact se trouvant à gauche, au centre ou à droite de la rangée, selon l'icône indiquée sur le dessus de la pile Diablotin. Révélez ensuite une nouvelle carte Artefact.

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

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

RÈGLES MODIFIÉES

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

Combattre : Pour combattre un kobold, votre aventurier doit utiliser une action  + **1 action supplémentaire** au choix.

Vos capacités ciblent désormais les kobolds :

- **Choc** : Piochez un minerai au hasard dans le sac Kobold et placez-le sur le site du kobold ciblé.
- **Étourdissement** : Placez un jeton Étourdissement sur le kobold. Les aventuriers ne sont pas limités dans leurs actions par les kobolds étourdis.
- **Ralentissement** : Placez un jeton Ralentissement sur le kobold. Les aventuriers peuvent combattre les kobolds ralentis avec une seule action Combattre.

FIN DE PARTIE

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

Décomptez vos Points de Victoire en ajoutant les cartes Objectif complétées, puis découvrez votre épilogue !

0-39: COUVERT DE HONTE

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

40-59: RETOUR À LA RÉALITÉ

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

60-69: AMITIÉS INATTENDUES

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

70-79: L'HOMMAGE DU BARDE

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

80-89: UN TOAST TRIOMPHAL

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

90-99: MAÎTRE-FORGERON

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

100+ : CHAMPION DE FORGEFLAME

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

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

GRANIT L'INÉBRANLABLE



Crafted by the legendary Forge-Mage Alfimür, this golem tirelessly hauled precious ores for its master. But Alfimür vanished, leaving only a cryptic clue about a hidden chamber in a mine. Ever since, Granit has tirelessly roamed the tunnels in search of its lost master. A true force of nature, Granit can throw adventurers and trigger rockslides, making him a mighty ally.

PRÉCISIONS

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



MOGRIMÜR DES OS



Consumed by jealousy, Mogrimür delved into dark magic to surpass his half-brother, Alfimür. Now, a master of the forbidden arts, he rides a colossal reanimated skeleton, scouring the mines for the artifact that will finally grant him the title of Grand Forge-Mage. His mastery of magic allows him to adapt to any situation.

PRÉCISIONS

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

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

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

NOBZ FOUDWAGON



Obsessed with shiny things, Nobz found mining expeditions arduous due to his short legs. Resourceful, he built a high-speed wagon to zip through the tunnels! Always first to find precious ore fragments, he can outrun rivals and offer free rides on his wagon.

PRÉCISIONS

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

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



MOLLY LA FOUISSEUSE



A landslide separated Molly, a young mole, from the rest of her clan. Guided by her instinct, she tirelessly burrows tunnels, hoping to reunite with them. Her exceptional sense of smell helps her locate rare ores, making her a valuable asset to any expedition.

PRÉCISIONS

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

Odorat infailible : Placez le minerai choisi sur votre figurine.

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

Savoir Ancestral : Utilisez une action pour activer n'importe quel totem sur le plateau, à condition qu'il possède un jeton Actif. Ensuite, retirez le jeton Actif du totem.

KORGAIN BARBE-SPECTRALE



In his lifetime, Korgain was the head of the Stonecutters' Guild, carving rock like no other. He even oversaw the construction of the Eternal Forge, a marvel of dwarven engineering. When the Forge was awakened, Korgain rose from his eternal rest, pickaxe in hand, determined to prove he's still the best.

PRÉCISIONS

Échos de la Forge : Remplacez jusqu'à trois cartes Artefact disponibles. Placez les cartes remplacées en dessous de la pile.



The image displays two Skylanders figures. On the left is a white, robot-like figure with a red gem on its head, standing on a white base. On the right is a yellow and orange robot-like figure with a pilot visible in its cockpit, standing on a yellow base.



VAELINDRA

MAIN-LESTE



Vaelindra, a drow who blends through shadows, was sent by her clan matriarch to scout the kobolds' treasures. But this ambitious soul has a grander scheme. Returning with legendary artifacts wouldn't just impress the clan, it would solidify her claim as the rightful heir. Vaelindra manipulates other adventurers, using them as pawns in her quest for power.



PRÉCISIONS

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

Roublardise : Le joueur contrôlant l'aventurier ciblé doit choisir une carte appartenant à cet aventurier parmi celles qu'il a en main et la défausser.



DRSDAQT

LE MANIPULATEUR



Drsdaqt, a mindflyer driven by an insatiable thirst for knowledge, abandoned his own kind to become a hermit scholar. Buried in his dusty laboratory, he tries to unlock the secrets of magical artifacts. The sudden burst of activity in Forgeflame piqued his curiosity. It's a chance to unleash his powerful psionic mind and snag legendary artifact!

PRÉCISIONS

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

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

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



GREEDY

LE CUPIDE



Greedy, a young dragon with a penchant for shiny things, hoards treasures in his overflowing lair. He spends his days scouring the Forgeflame mines for more baubles, with a coveted spot above his fireplace still needing to be filled. Greedy's fiery breath fuels the Eternal Forge, and some whisper he can melt even the toughest ore with a single puff. The kobolds both fear and respect him, though he mostly sees them as amusing nuisances.

PRÉCISIONS

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

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

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

DEVORFU

GUEULE-DE-LAVE



This lava demon has an insatiable hunger for artifacts, especially those forged from Draconite! He readily joins adventuring parties, offering his fiery strength in exchange for a share of the loot. However, beware! Having a demon as a teammate is a risky gamble. Devorfu's fiery temper can erupt at any moment, potentially scorching even his allies.

PRÉCISIONS

Né dans les Flammes : *Dévorfu* peut forger un artefact sans avoir besoin de retourner un jeton Flamme.

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

Portail Infernal : Affecte tous les aventuriers, y compris *Devorfu*. Vous pouvez choisir un site différent pour chaque aventurier ciblé.

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



TOTEMS



TOTEM DE GARDE

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



TOTEM DE FLAMME

Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée*.



TOTEM DE VOYAGE

Placez votre aventurier sur n'importe quel autre site.



TOTEM DE ROCHE

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



TOTEM DE VISION

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



TOTEM DE CRÉATION

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



TOTEM DE FORGE

Forgez un artefact sur le site du totem, sans avoir besoin de jeton Flamme.



TOTEM DE POUVOIR

Prenez la première carte Action Avancée face cachée au centre de votre plateau, et placez-la sur votre pioche.



Vol



Soin



Furtif



Étourdi



Ralenti

JETONS KOBOLD



SUCCÈS

Retirez la figurine Kobold du plateau de jeu.



SUCCÈS

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



SUCCÈS

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



ÉCHEC

Rien ne se passe.



ÉCHEC

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



JETONS EXPLORATION



TROUVER UN TRÉSOR

Prenez un jeton Trésor de la réserve.



RAVIVER LA FLAMME

Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée*.



DRÔLE DE RENCONTRE

Placez une figurine Kobold sur ce site.



C'EST UN PIÈGE !

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



DÉCOUVRIR UN TOTEM

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



BONNE PIOCHE

Placez un minéral de votre choix sur ce site.

POUVOIRS D'ARTEFACTS



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



Retirez les jetons Étourdi et Ralenti d'un aventurier.



Retirez un Kobold sur un site adjacent.



Regardez secrètement jusqu'à 2 jetons Exploration.



Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée*.



L'aventurier gagne Vol pour ce tour.



L'aventurier gagne Furtif pour ce tour.



Choisissez la collection de cet artefact à la fin de partie.