

Eight Epics

Auteur : Seiji Kanai / Illustrations : Noboru Sugiura

Ce jeu contient des petits éléments. Laissez-le hors de portée des enfants de moins de 3 ans.

L'histoire

Il était une fois une galaxie lointaine, très lointaine... Cette galaxie abritait un grand nombre de mondes différents, et l'un d'entre eux était au bord de la destruction. Les dieux étaient en colère à cause de la déchéance des hommes. Ils décidèrent alors de libérer leur puissance sur ce monde. Ceux, dont les cœurs abritaient le mal, souhaitèrent le retour de l'empereur démoniaque. Des dragons enragés sillonnaient le monde pour détruire et dévorer la vie des innocents. L'équilibre du monde vacillait, les peuples souffraient à cause des innombrables catastrophes qu'ils subissaient. Il n'y avait plus aucun dieu en qui espérer, ils ne savaient plus à qui adresser leurs prières, ces peuples étaient complètement perdus.

Mais un espoir subsistait. Les Héros. Ceux qui s'étaient distingués au cours des combats, qui étaient sortis victorieux de toutes ces épreuves, et qui avaient finalement réussi à développer des capacités surhumaines. Dans ces temps de désespoir, eux et eux seuls affrontaient sans relâche ces vagues de destruction. Ils étaient les seuls à chercher des moyens de libérer les peuples de ces désastres.

Les héros possédaient des pouvoirs presque équivalents à ceux des dieux eux-mêmes, mais face à ces calamités, ils étaient comme des petites bougies prises au milieu d'une tempête rugissante. Pourtant ils firent face. Ils étaient là pour apporter la lumière (autant que possible) en ces temps obscurs.

Personne ne sait comment, ni si, ils avaient finalement réussi à vaincre les menaces de ce monde. Peut-être qu'en fin de compte, ce monde fut sauvé ? Peut-être ont-ils tous succombé en vain ? Tout ce qui reste ce sont les mots d'un héros :

« Les miracles ne sont pas des choses que vous devez attendre. Les miracles sont des choses que vous accomplissez de vos propres mains. »

Aperçu du jeu

Durée : 30 minutes / 1 à 8 joueurs

Les joueurs sont des héros, des demi-dieux, qui essayent de sauver leur monde des nombreux dangers qui les menacent. Pour pouvoir vaincre une menace, les joueurs doivent lancer autant de dés qu'indiqué, et ils doivent réussir à réaliser la combinaison ou la valeur inscrite.

Vaincre une menace est très difficile, et cela peut ne pas être réussi en lançant simplement les dés. Pour pouvoir atteindre leur but, les héros devront changer les résultats des dés. Les pouvoirs de ces héros sont très puissants, mais ils ont un prix : la vie de ces héros.

Vous êtes les seuls à vous tenir entre ce monde et sa destruction imminente.

Contenu

Le jeu contient tout ce qui est nécessaire pour pouvoir jouer.

16 cartes / 20 dés / 1 perle en verre / une feuille de règles.

Le côté sur lequel se trouve l'inscription « Kanai Factory » correspond au dos des cartes.

Aperçu des cartes

8 cartes héros

1 Nom

2 Points de vie

- 3 Pouvoir
- 4 Illustration

8 cartes désastre

- 1 Nom
- 2 Conditions de résolution
- 3 Icône

Mise en place

La mise en place ci-dessous correspond à la mise en place pour une partie à plusieurs joueurs. Certains choses pourront changer selon le nombre de joueurs et le niveau de difficulté que vous souhaitez. Veuillez-vous reporter à cette partie des règles pour plus d'informations.

*Chaque joueur choisit ou prend au hasard un héros qui va le représenter. Vous et vous seul pouvez contrôler le héros que vous avez choisi. Placez le héros, face visible, devant vous.

*Les héros qui n'ont pas été choisis sont alignés au milieu de la table. Ils sont appelés « les héros communs ».

*Placez un dé sur tous les héros (les communs et les personnels) qui va indiquer le même chiffre que le chiffre des points de vie du héros. Ces dés seront utilisés pour indiquer le nombre en cours de points de vie que ce héros possède.

*Mélangez les cartes désastres pour former une pile, face cachée.

*Choisissez un premier joueur de la manière qui vous convient.

P2

Déroulement du jeu

Ce jeu se joue en manche, où chaque désastre représente une manche. La partie se déroule en 5 manches, et chaque manche se déroule de la manière suivante :

1. Un désastre se produit

Piochez et révéléz la première carte de la pioche des cartes désastre. C'est le désastre auquel les joueurs doivent faire face.

Chaque désastre a des icônes montrant les conditions de la résolution du désastre. « D » indique un dé, et un nombre **avec un –** indique le résultat d'un dé. S'il y a par exemple, un « x4 » après ça, cela montre combien de fois ce résultat est nécessaire. (Vous trouverez plus de détails sur cette partie dans la section de description des désastres).

Certains désastres possèdent plusieurs conditions. Elles doivent être résolues de haut en bas.

Exemple : Attaque du dragon

6D : 30+ 7D : 36+ 8D : 45+

Tout d'abord, lancez 6 dés, et obtenez un total de 30 ou plus.

Ensuite, lancez 7 dés, et obtenez un total de 36 ou plus.

Enfin, lancez 8 dés, et obtenez un total de 45 ou plus.

Le premier joueur lance autant de dés qu'inscrit dans la condition. Ces dés sont appelés la « **réserve des désastres** ».

Exemple : Attaque du dragon

La première condition nécessite 6 dés. Le premier joueur lance les dés et obtient 1-1-2-4-5-6. C'est la réserve des désastres.

2. Choisir un héros

Le premier joueur choisit maintenant son héros personnel ou un des héros communs pour *défier* le désastre. Placez la perle sur ce héros pour montrer que ce héros est en train de défier le désastre. Ce défi est fait de la manière suivante :

I. Relancez un maximum de 3 dés dans la réserve des désastres (optionnel).

Chaque défi permet au joueur de choisir jusqu'à 3 dés dans la réserve des désastres qu'il va relancer. *Relancer les dés, dans ce jeu, est quelque chose qui va se répéter souvent* : si après une relance des dés, vous gardez au moins 1 des dés relancés, vous pouvez relancer à nouveau ceux que vous ne vouliez pas garder. Cela compte toujours pour un seul lancer. Cependant, au milieu d'une relance, vous ne pouvez pas relancer un dé qui avait été gardé (ou qui n'avait jamais fait partie de la relance).

Relancer est indispensable. Vous ne devez jamais relancer si vous ne le voulez pas.

Exemple : le premier joueur choisit un des héros communs « l'artificier miraculeux ». Il peut choisir jusqu'à 3 dés à relancer, mais il décide de n'en relancer que deux : le 2 et le 4. Il relance et obtient « 1 » et « 5 ». Il garde le 5 et relance le 1, il obtient alors un 4. Maintenant il ne peut plus relancer de dés lors de cette action, car il a normalement besoin de garder au moins 1 dé pour chaque relance. La réserve des désastres est maintenant de 1-1-4-5-5-6.

II. Utiliser un pouvoir / ou défier à nouveau (optionnel)

En diminuant les points de vie du héros qui défait de 1, le joueur peut maintenant utiliser le pouvoir du héros, ou il peut à nouveau défier le désastre (avec ce même héros) comme décrit ci-dessus. *Cela peut-être répéter tant qu'il reste des points de vie au héros*. Réduire les points de vie à zéro est autorisé, mais pas en-dessous de zéro. Un héros avec 0 point de vie à la fin du tour périra.

Exemple : Le joueur décide d'utiliser le pouvoir de l'artificier miraculeux pour résoudre le désastre. Les points de vie de l'artificier miraculeux sont descendus de 1. Son pouvoir consiste à retourner jusqu'à 2 dés dans la réserve des désastres, pour montrer la face qui était cachée. Le joueur choisit les deux 1 et les retourne donc en 6. La réserve des désastres affiche donc maintenant 4-5-5-6-6-6.

III. Résoudre le désastre (optionnel)

Si les conditions de résolution du désastre sont remplies, les joueurs peuvent passer à l'étape suivante sur la carte. Placez un des dés en surplus pour indiquer à quelle étape vous êtes. S'il y a une étape suivante sur la carte, le joueur actif lance immédiatement le nombre de dés indiqué pour former la nouvelle réserve des désastres. Le joueur actif peut ensuite revenir à l'étape // s'il souhaite continuer avec ce héros (revenir à l'étape / pour choisir un nouveau héros n'est pas autorisé).

Si l'étape en cours était la dernière étape sur la carte désastre, la manche est terminée (voir ci-dessous).

Exemple : La réserve des désastres est de 4-5-5-6-6-6 (32 au total), et la première condition sur l'Attaque du dragon est « 6 dés pour un total au dessus de 30 », c'est donc résolu. Le joueur annonce que la première étape a été résolue, et il place un dé, face 1 visible, sur la carte désastre.

L'étape suivante est « 7 dés pour un total au dessus de 36 », donc le même joueur lance maintenant 7 dés et il obtient 1-1-3-4-4-5-6.

P3

Le joueur peut maintenant choisir d'utiliser le pouvoir de l'artificier miraculeux à nouveau s'il le souhaite (tout en diminuant les points de vie de l'artificier de 1).

IV. Mettre fin au défi

Le joueur termine son tour. Faites pivoter le héros utilisé (tournez le de 90°) pour indiquer qu'il ne peut plus agir pendant cette manche. La réserve des désastres reste la même.

Si, à ce moment du jeu, les points de vie du héros ont été réduits à zéro, il a utilisé toute son énergie et il meurt. Retournez la carte face cachée.

3. Tour du joueur suivant

C'est maintenant au joueur suivant de jouer, il revient à l'étape 2 pour choisir un héros qui va défier le désastre (soit son propre héros, soit un héros commun). Un héros qui a été pivoté ne peut pas être choisi. S'il ne reste pas de héros à choisir pour un joueur, le tour de ce joueur est passé. Si tous les héros sont pivotés et que le désastre n'a pas été résolu, c'est la fin du monde et tous les joueurs ont perdu.

4. Fin de la manche

Si toutes les étapes d'un désastre ont été résolues, la manche est terminée. La carte désastre reste face visible, pour que vous puissiez vous souvenir de la manche dans laquelle vous êtes. Tous les héros sont remis droits, et la partie reprend à partir de l'étape 1. Le premier joueur de cette nouvelle manche est le joueur qui se trouve à gauche du joueur actif actuel.

La dernière manche (la cinquième)

A la cinquième manche, vous révélez 2 cartes désastre. Les deux désastres doivent être résolus avant que tous les personnages aient été utilisés. Le premier joueur pour la cinquième manche choisit par quel désastre commencer. Dès qu'un désastre a été commencé, vous ne pouvez pas passer à l'autre avant que le premier ait été résolu.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la cinquième manche est réussie, ou bien que tous les joueurs aient manqué la résolution d'un des désastres (tous les personnages ont été utilisés avant la résolution du désastre). Si les joueurs réussissent à résoudre les deux désastres lors de la cinquième manche, le monde a été sauvé et les joueurs sont tous vainqueurs. Plus vous avez de héros face visible (c'est-à-dire vivant) à ce moment du jeu, plus la victoire est grande.

Si les joueurs n'ont pas réussi à vaincre les derniers désastres, le monde a péri, et tous les joueurs perdent. Vous aurez besoin de faire appel à des héros d'une autre dimension, ou bien de remonter le temps, ou par tout autre moyen pour revenir sur le champ de bataille.

A propos des discussions autour de la table

Ce jeu est un jeu coopératif, et toutes les informations sont accessibles à tous. Selon le groupe de joueur, il se peut qu'il y ait quelqu'un qui voit la meilleure option à la situation actuelle, le plus rapidement. Cependant, un joueur qui va dicter ses points de vue tout au long du jeu, aura un impact négatif sur l'amusement des autres joueurs, alors qu'un choix moins optimal sera nettement plus intéressant.

Selon ce que vous préférez, vous pouvez appliquer la règle suivante, qui est aussi conseillée pendant vos premières parties :

Jusqu'à la manche 2 (y compris la manche 2) tout le monde peut faire des suggestions d'action aux autres joueurs. Cependant, à partir de la manche 3 et pour la suite de la

partie, les héros sont tellement occupés avec ce qu'ils ont à faire que toutes les suggestions et instructions sont interdites.

Le niveau de difficulté peut être ajusté selon ce que vous désirez pour la partie.

Ajuster la difficulté

Vous êtes libre d'appliquer les règles suivantes si vous le souhaitez :

Choix des héros (pour partie solo ou à plusieurs)

Lorsque vous jouez en solo, vous êtes techniquement libre de choisir l'ordre dans lequel les héros agissent, ce qui rend le jeu plutôt facile. Par conséquent, au début de la partie, vous devez aligner les héros dans un ordre spécifique de votre choix, et vous devrez les activer dans cet ordre. Cela rend le jeu plus palpitant.

D'un autre côté, plus vous serez nombreux à jouer, plus l'ordre des héros sera restreint, et le jeu en deviendra plus difficile. Vous pouvez décider d'avoir tous les héros comme des héros communs pour rendre le jeu un peu plus facile. Si vous interdisez les discussions autour de la table, cela restera un défi, car chaque joueur pourra choisir n'importe quel héros à activer.

Discussions autour de la table

Difficile : Personne ne peut parler.

Moyen : Les suggestions sont autorisées jusqu'à la manche 2 (celle-ci y compris).

Facile : Toujours possible.

Limite de temps

Difficile : 30 minutes

Normal : 60 minutes

facile : aucune limite de temps.

P4

Mot de la fin

Ce défi pour un jeu à petit prix était basé sur deux concepts : « jeu de dés » et « coopératif » / « version solo possible ». Comme je devais inclure des dés, cela s'est terminé par un jeu avec un prix plus élevé que ce à quoi je m'attendais, mais bon...

Je voulais aussi me confronter au plaisir de lancer des dés pour chaque joueur. J'espère que chacun d'entre vous qui essaiera ce jeu, chargera ses dés d'espoir et de prières pour des jours meilleurs. Merci à vous d'avoir acheté ce jeu.

Je voudrais encore remercier Noboru Sugiura pour son merveilleux travail d'illustration depuis la version bêta du jeu, et je tiens aussi à remercier tous ceux qui ont aidé lors des parties de test.

Seiji Kanai

Crédits

Première édition 2015-05-05

Edité par Kanai Factory / Seiji Kanai

Contact : kanaiseiji@gmail.com

Site web : <http://kanai-factory.web.infoseek.co.jp/>

Site web de l'artiste : <http://red.zero.jp/box/>

Veuillez ne pas utiliser les illustrations de ce jeu sans autorisation. Ce jeu est une œuvre de fiction et toutes ressemblances ou similitudes avec des personnes ou des groupes existants ne sont que fortuites.

Informations complémentaires sur les héros et les désastres

Haut Paladin (High Paladin)

Un Paladin qui a reçu l'épithète de « Vrai Héros » pour son éternelle bravoure et ses actes impitoyables envers le mal. Son attitude chevaleresque gracieuse et sans défaut pourrait lui valoir d'être la réincarnation d'un dieu. Probablement le plus respecté de tous les héros.

Noble Saint

Une femme elfe qui a servi pendant des siècles comme haut-prêtre de l'église. Le total des miracles qu'elle a réalisés pendant sa vie est innombrable, et elle considérée comme étant ce qu'il y a de plus proche des dieux pour un mortel. Ses pouvoirs lui permettent de ressentir fortement la détresse des gens, d'où la raison pour laquelle elle est très désespérée par la situation actuelle.

Remarque : son pouvoir ne peut pas soigner des héros pour leur donner plus de points de vie que leur chiffre initial de points de vie. Son pouvoir de relance se répète lui aussi (gardez-en un et relancez les autres).

Mage Omniscient (Omniscient Magus)

Un ancien des elfes noirs, il vit normalement en ermite au plus profond des forêts. Grâce à toutes les connaissances qu'il a accumulées tout au long de sa vie, il est, en général, considéré comme Celui qui sait tout. À cause de son héritage, les gens avaient toujours pensé qu'il ne se servirait pas de ses pouvoirs pour aider les autres. Néanmoins il s'est dressé pour aider ceux qui en avaient le plus besoin.

Remarque : Lorsque vous changez des dés grâce à son pouvoir, vous devez changer tous les dés, dans la réserve des désastres, qui ont le chiffre que vous avez choisi, et vous devez tous les changer de la même manière (augmenter ou diminuer). Par exemple, vous pouvez changer 2-2-2 en 1-1-1 ou 3-3-3, mais pas en 1-2-2 ou 1-3-3.

Vous pouvez changer les dés de 1 à 7, mais vous ne pouvez pas faire 7 ou 0 avec ce pouvoir.

Général invincible (Invincible General)

Un général hautement entraîné par le fier peuple nain, actuellement une des races la plus prospère de ce monde. Il a servi comme figure centrale de l'armée pendant des décennies, et un seul mot de lui permet à toute une armée de retrouver le moral. On dit de lui qu'il ne connaît pas la peur, et que grâce à son esprit conquérant, il s'impose comme un pilier pour tous les héros.

Remarque : Comme d'habitude son pouvoir de relance se répète (gardez-en un et relancer le reste).

L'artificier miraculeux (Miracle Artificer)

Un maître artificier, halffling. En simplement quelques années, elle a appris toutes les techniques connues dans le monde, et elle n'arrête pas d'en développer de nouvelles à mesure que les années passent. Elle annonce fièrement qu'il n'y a rien qu'elle ne puisse pas créer, et personne n'a encore réussi à la prendre en défaut.

Démon traître

Une créature démoniaque qui a trouvé un profond intérêt à la vie parmi les humains après s'être libérée d'un sceau qui la gardait depuis très longtemps. Après un long moment avec les humains, elle a réussi à comprendre le concept incompréhensible de l'amour. Elle a donc décidé de trahir ses camarades démons et a juré de protéger la race humaine tant qu'elle vivrait. Elle a brisé les sceaux qui contraignaient son pouvoir pour se lever à nouveau contre n'importe quelle calamité menaçant le monde.

Maître d'armes mystérieux (Mysterious Swordmaster)

Le porteur d'épée enveloppé de mystères. Dans toutes les occasions pendant lesquelles une catastrophe a été évitée, son ombre plane. Bien qu'inconnu, son destin se trouve sur le champ de bataille, et même s'il est réduit à l'état de poussière, il réapparaît toujours lorsque le chaos survient, toujours en train de combattre, d'où son surnom le guerrier Éternel.

Remarque : Lorsque vous ajoutez des dés, ils sont immédiatement lancés et ajoutés à la réserve des désastres. Lorsque vous réduisez le nombre de dés, n'importe quel dé de la réserve des désastres peut être retiré. S'il ne reste pas de dés dans la réserve des désastres, le résultat total est de 0. Une fois ajouté ou retiré, le nombre de dés dans la réserve des désastres reste jusqu'à ce que l'étape du désastre en cours ait été résolue. Pour des conditions de dés spécifiques, tel que 6 dés indiquant 1-2-3-4-5-6, les dés en plus peuvent indiquer n'importe quel nombre.

Sorcière immortelle (Immortal Witch)

Une sorcière qui, lors de sa recherche pour les connaissances et le pouvoir magique, a réussi à séparer l'âme de son corps, devenant ainsi immortelle. Ses pouvoirs magiques ne sont plus limités par son enveloppe humaine et sont bien au-delà de ce qu'un simple mortel peut faire. Normalement, la perte d'un monde ne devrait même pas la concerner, mais sa patience l'a fait venir sur le champ de bataille.

Remarque : Lorsque vous utilisez son pouvoir, elle peut cibler plusieurs héros consécutivement, par exemple elle peut d'abord utiliser le pouvoir de retourner les dés de l'artificier miraculeux et ensuite elle peut ajouter un dé en utilisant le mage omniscient pour les augmenter de un. Cependant, elle paye toujours un point de vie par utilisation.

L'attaque du Dragon (Dragon Attack)

Les trois dragons les plus craints ont commencé à déchaîner le chaos parmi les gens qui ont perdu la protection des dieux. A moins que vous ne réussissiez à les vaincre, ils vont mettre le monde à feu et à sang.

6 dés : total de 30 ou plus

7 dés : total de 36 ou plus

8 dés : total de 45 ou plus

La Renaissance de l'Empereur Démoniaque (Demon Emperor Revival)

Le sceau divin qui était apposé pour entraver le mal le plus puissant de ce monde est sur le point de céder. S'il revient à la vie, de nombreux mondes sombreront dans les ténèbres.

Le seul moyen de l'en empêcher est de restaurer les quatre cercles magiques placés au quatre coins du monde.

6 dés : 1-2-3-4-5-6 (faites ceci quatre fois).

La rupture de l'équilibre mondial (World balance break)

L'équilibre entre le feu, l'eau, le vent et la terre est en train de se rompre. La terre se fend partout à la surface de ce monde. Vous devez arrêter ces énormes éruptions, ces gigantesques tempêtes de vent, ces énormes inondations, et ces séismes dévastateurs.

8 dés : total de 10 ou moins.

8 dés : total exact de 28.

8 dés : total de 45 ou plus.

8 dés : tous les dés doivent indiquer le même résultat.

Religion démoniaque (Evil religion)

Le culte démoniaque qui souhaite le retour de l'empereur démoniaque, croît doucement et répand peu à peu le désespoir. Vous devez les vaincre avant que tout le monde ne perde

espoir.

6 dés : total de 10 ou moins.

7 dés : total de 10 ou moins.

8 dés : total de 10 ou moins.

La Peste Noire (the black death)

Une soudaine épidémie infecte les terres de ce monde. Vous devez stopper cette infection mortelle et vous devez livrer le remède à tous ceux qui en ont besoin.

*Cette carte possède une ligne entre les étapes. Leur seul but est de séparer les étapes les unes des autres.

Commencez par 6-6-6-6-6-6-6-6 dans la réserve des désastres et transformez-les en 1-1-1-1-1-1-1-1.

Commencez par 1-1-1-1-1-1-1-1 dans la réserve des désastres et transformez-les en 6-6-6-6-6-6-6-6.

Pluie de météorites (Meteorite Strike)

Une masse de météorites, venant du plus profond de l'espace, fait route vers ce monde. Que ce soit le dessein de quelqu'un ou pas, elles doivent être arrêtées ou ce monde disparaîtra.

1 dé : total 1 ou moins (5 fois)

2 dés : total 2 ou moins (2 fois)

3 dés : total 3 ou moins

Lune qui s'effondre (Crumbling Moon)

La lune se comporte bizarrement sur son orbite. Elle menace de s'écraser sur la terre, et le choc coupera ce monde en deux. Vous devez arrêter ces frémissements.

6 dés : total exact de 33 (2 fois)

6 dés : total exact de 34

Colère des dieux (Gods' Wrath)

Les dieux sont en colère contre ce monde. Vous devez leur parler pour les convaincre et les calmer sinon leur rage va détruire ce monde.

6 dés : tous doivent montrer le même nombre.

7 dés : tous doivent montrer le même nombre.

8 dés : tous doivent montrer le même nombre.

FAQ

*Vous pouvez arrêter le défi et mettre fin au tour si vous n'avez pas résolu une étape du désastre.

*Sur les désastres avec « x ? », considérez chacun comme une étape.

Par exemple, pour le renouveau de l'Empereur démoniaque, les conditions sont :

6 dés : 1-2-3-4-5-6.

6 dés : 1-2-3-4-5-6.

6 dés : 1-2-3-4-5-6.

6 dés : 1-2-3-4-5-6.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant