

Wizards

WIZARDS IS AVALON HILL'S TRADEMARK NAME FOR ITS GAME OF

EPIC ADVENTURE IN THE ENCHANTED ISLANDS



INTRODUCTION	2
1) L'EQUIPEMENT	3
2) LE BUT DU JEU	3
3) LA MISE EN PLACE DU JEU	3
4) LES PLACEMENTS AU HASARD	4
5) DEROULEMENT DU JEU	6
6) LE SEGMENT DE DEPLACEMENT	6
7) LES RENCONTRES PARTICULIERES	7
8) LES RENCONTRES AU HASARD	15
9) LES MISSIONS	17
10) LES ORDRES MAGIQUES	18
11) LES SORTILEGES MAGIQUES	21
12) LES ATTAQUES DU MAL	23
13) LES GEMMES SACREES	24
14) L'ENREGISTREMENT	24
APPENDICE A : LE JEU EN SOLITAIRE	25
APPENDICE B : LE JEU EN EQUIPE	26
APPENDICE C : DESCRIPTION DES TERRITOIRES	26
APPENDICE D : LES GRANDS MAGICIENS	27

LES MAGICIENS

Aventure épique dans les Iles Enchantées

INTRODUCTION

Les Elfes furent les premiers à vivre sur les Iles Enchantées et ils ne faisaient qu'un avec ce pays, leurs esprits étaient esprits de la terre elle-même et leur puissance leur venait de leurs qualités insaisissables. Par leur magie et leur mystique musique ils firent de ces îles des îles riches de vie et de beauté. Puis arrivèrent les hommes et, avec eux, le Mal en puissance. Ceci parce que les hommes n'attachaient pas toujours une grande importance à l'unité de toutes choses et recherchaient souvent leur propre profit. Il ne fallut donc pas attendre longtemps avant que l'Esprit du Mal, qui cherche à corrompre le monde à travers l'homme, ne commence ses attaques contre les îles.

Pour aider les hommes et les Elfes, l'Esprit du Bien envoya sept immortels : les Grands Magiciens. Ceux-ci devaient les aider à lutter contre le Mal en leur inspirant de bonnes pensées, de bonnes paroles et de bonnes actions, en lançant des sortilèges de protection et en créant des Objets Magiques de Pouvoir. Les hommes, toujours avides de connaissances, allèrent trouver les Grands Magiciens pour acquérir leur savoir et suivre leur voie mystique. C'est ainsi que l'Ordre des Magiciens fut fondé parmi les hommes.

Contre la puissance des Magiciens, l'Esprit du Mal envoya les Dragons. Ces sages mais malveillantes créatures cherchèrent à détourner les hommes de la magie du Bien en leur offrant une autre puissance. Beaucoup d'hommes avides de pouvoir et de connaissance furent attirés par les Dragons et devinrent des Sorciers. Ils croyaient n'être au service de personne d'autre qu'eux-mêmes, mais en réalité ils n'étaient que des instruments dans la lutte cosmique qui oppose le Bien au Mal. Finalement, la plupart d'entre eux furent consumés par le feu de leurs propres désirs et par celui des Dragons.

Mais les Grands magiciens, grâce à leur grande connaissance des voies du Bien, réussirent à desserrer l'emprise des Dragons sur les Sorciers. Trois Maîtres Sorciers : Megmoran, Meligar et Melekok souhaitant ne pas céder à la tentation du mal, se présentèrent à Ishkatar, le Seigneur des Grands Magiciens et offrirent de mettre leurs pouvoirs au service de l'Esprit du Bien. Grâce à l'aide de la magie des Grands Magiciens, chaque Maître Sorcier se construisit une tour, forteresse dressée contre le Mal, pour lutter contre celui-ci et poursuivre la pratique de leur art à de bonnes fins. Les hommes, soucieux de soutenir ces efforts, allèrent trouver les trois Maîtres Sorciers pour apprendre les secrets de leur magie. C'est ainsi que l'Ordre des Sorciers vit le jour.

Mais, parce que les voies de l'Unique sont souvent étranges, il arrive que le Bien se manifeste d'une manière inattendue. Au fil des ans, les races des Grands Magiciens, des Elfes et des hommes commencèrent à se mélanger et de là, naquirent les Druides. Ce peuple semi-immortel combinait la sensibilité de ses pères avec une ouverture à la magie du Bien qui coulait à travers eux. Les Druides adoraient le Soleil, comme un symbole de l'Unique et ils construisirent le Cercle de Pierres Sacré pour entrer en communion avec les Mystères de l'Univers par l'accomplissement de leurs rituels. Certains hommes choisirent de suivre la voie du Mystère et donnèrent ainsi naissance au troisième Ordre magique : l'Ordre des Druides.

Un jour, Rükta, Grand Prêtre des Druides, aidé d'Ishkatar, Seigneur des Grands Magiciens, conçut un plan pour débarrasser les Iles Enchantées de l'influence de l'Esprit du Mal. Chaque Maître Sorcier devait créer deux GEMMES SACRÉES et les offrir au sept Grands Magiciens qui placeraient alors leur Pouvoir dans les Gemmes. Puis les Gemmes Sacrées seraient fixées aux pierres du Cercle Sacré. Aidé de la magie des Magiciens, des Sorciers et des Druides alors présents, Rükta se tiendrait au centre du Cercle Sacré et prononcerait le Sortilège des Sortilèges, débarrassant ainsi à jamais les Iles du Mal.

Mais pendant que les Gemmes étaient fabriquées, les attaques de l'Esprit du Mal redoublèrent. Les Dragons parcoururent les Iles, détruisant et brûlant tout sur leur passage et des Démons apparurent pour les aider à accomplir leur œuvre du Mal. Alors Rükta sentit, grâce au Pouvoir du Cercle Sacré, que l'un des Grands Magiciens était devenu un traître. Ce faux Magicien avait prévu de s'emparer des Gemmes et d'altérer leur substance pour en faire des instruments du Mal. Il voulait ensuite apporter ces Gemmes altérées au Cercle Sacré et espérait que lorsque Rükta prononcerait le Sortilège des Sortilèges, les Ordres Magiques périraient.

Pour éviter que ce plan ne réussisse, Rükta confia une Gemme à chacun des véritables Grands Magiciens qui allèrent se cacher pour les protéger contre le Mal. En outre, chaque Gemme fut divisée en plusieurs morceaux contenant chacun suffisamment de Pouvoir pour que le Sortilège de Rükta fonctionne pour sauvegarder les Ordres Magiques.

Lorsque le faux Magicien réalisa qu'il avait été déjoué, aveuglé par la rage, il lança son sort le plus puissant contre les Grands Magiciens leur interdisant ainsi à jamais de rencontrer Rükta. Ainsi ils furent empêchés de livrer les Gemmes Sacrées à Rükta. Toutefois, en

agissant ainsi, le faux Magicien rendit aussi impossible pour lui-même toute rencontre avec RüktaI, ce qui protégea le Grand Prêtre des Druides de sa trahison. Pour se venger des conséquences inattendues de cet acte, il organisa la destruction complète de la race des Druides. Seuls quelques uns d'entre eux réussirent à lui échapper en s'enfuyant par la mer vers une destination inconnue.

Mais cette profanation des Druides, en dépit de son immense malveillance, ne réussit qu'à augmenter la force de RüktaI puisqu'il détenait la puissance de sa race entière. Alors, debout, seul au Centre du Cercle Sacré, il mit en oeuvre toute sa force contre le Mal. Des flots d'énergie et de lumière jaillirent du Cercle Sacré et balayèrent les Iles. Tous les Dragons, sauf une paire des plus vieux, furent chassés des Iles. Même ceux-ci furent repoussés au plus profond de leur repaire. Les innombrables Démons furent reconduits vers les Abysses, le faux Magicien dut se cacher et les Sorciers du Mal disparurent.

Le Mal avait été dissipé, mais le coût de la lutte avait été élevé. Les Grands Magiciens avaient été forcés de se retirer. Beaucoup des Ordres Magiques qu'ils avaient créés étaient détruits ou perdus. Presque toute la race des Druides avait péri. RüktaI, épuisé par ses

efforts, tomba dans une sorte de transe pendant de nombreuses années. Les hommes commencèrent à se méfier de la magie et à l'oublier et évitèrent les vallées boisées des Elfes. Les Maîtres Sorciers restèrent dans leurs tours et personne ne leur demanda leur aide.

Pendant ce temps, Hamdrel, la Femme Sage, vivait dans sa chaumière, au creux d'une vallée cachée et observait tout ce qui se passait dans les Iles. Lorsqu'elle vit un des Dragons émerger de son repaire, réapparaître des Démons et un nuage d'Obscurité menacer le pays, elle sut que le Mal n'avait pas été défait. De toute évidence, la seule manière de se débarrasser d'une façon permanente de l'Esprit du Mal était de faire parvenir les Gemmes à RüktaI maintenant qu'il avait récupéré toutes ses forces.

Et ainsi Hamdrel envoya ses colombes à la recherche d'hommes qui voudraient apprendre les voies des Ordres oubliés, gagnant ainsi la confiance des Grands Magiciens. C'est alors seulement qu'ils pourraient recevoir les Gemmes et les apporter à RüktaI pour qu'il sauve les Iles Enchantées du sortilège obscurcissant de l'Esprit du Mal.

1) L'EQUIPEMENT

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau d'enregistrement
- 18 tuiles de territoire
- 98 cartes de mission
- 49 cartes événement
- 14 cartes de Magicien
- 7 cartes de Gemme
- 120 pions de mission
- 1 marqueur de contrecarre
- 6 pièces de jeu
- 6 bases pour les pièces de jeu

- 48 pions de Démon
- 14 pions de Magicien Secret
- 10 pions de bateau
- 7 pions de Magicien
- 6 pions de « temps de repaire »
- 1 pion de Dragon
- 1 pion de jour
- 1 pion d'accomplissement
- 2 dés à six faces
- 1 bloc de feuilles d'enregistrement
- 1 livret de règles

2) LE BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'être le premier à apporter les SIX Gemmes Sacrées à RüktaI au Centre du Cercle Sacré.

Pour atteindre son but, un joueur doit entrer dans l'un des Ordres Magiques en rencontrant un Grand Magicien, un Maître Sorcier ou RüktaI, puis progresser dans l'Ordre choisi et obtenir les Gemmes Sacrées des Grands Magiciens afin de finalement les remettre à RüktaI.

3) LA MISE EN PLACE DU JEU

Préparez la partie en mettant le jeu en place de la manière suivante :

3.1) Battez tous les paquets de cartes. Lorsqu'ils ont tous été battus, placez les cartes de mission (TASK CARDS), les cartes d'événement (EVENT CARDS) et les cartes de Magicien (WIZARD CARDS) dans leurs cases respectives sur le plateau d'enregistrement (Record Board).

3.11) Prenez le paquet des cartes Gemmes et placez-en une, face cachée, dans chaque case du plateau d'enregistrement dans laquelle le nom d'un Magicien est inscrit.

3.12) Lorsque les cartes Gemmes sont en place, prenez les pions blancs de Magiciens et placez les chacun dans la case correspondant au nom qui se trouve sur le pion (le pion d'Ishkatar dans la case Ishkatar, etc...).

3.2) Lorsque toutes les cartes ont été mises en place, chaque joueur jette les deux dés. Le joueur qui obtient le plus grand score bat les TUILES DE TERRITOIRE et les distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, aussi également que possible.

3.21) Après que les tuiles aient été distribuées, les joueurs, en commençant par celui qui est placé à gauche du Distributeur, les placent, une à la fois, sur le plateau de jeu. Cette mise en place continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes les tuiles qu'ils possèdent.

3.22) En plaçant les tuiles, chaque hexagone d'une tuile doit **COMPLETEMENT RECOUVRIR** un hexagone du plateau de jeu. Les tuiles ne peuvent pas être placées de telle manière qu'elles se superposent l'une à l'autre.

3.23) En dehors des restrictions prévues en 3.22, les tuiles peuvent être placées n'importe où sur le plateau de jeu, comme les joueurs le décident. Elles peuvent être orientées dans n'importe quel sens aussi longtemps que c'est leur face « terrain » qui est visible et qu'elles sont bien à plat.

3.3) Lorsque toutes les tuiles sont en place, les pions de bateau sont placés. Un pion de bateau est placé à côté de chaque ville commune, résidence d'Elfes et Abbaye du Reliquaire (Shrineheart Abbey) qui sont adjacentes à une case d'Eau.

3.31) Si l'endroit où un pion bateau doit apparaître est adjacent à plus d'une case d'Eau, on place ce pion dans la case d'Eau qui est la plus lointaine, dans le sens des aiguilles d'une montre vers la terre.

3.32) Après que tous les bateaux aient été placés, les pions bateau qui n'ont pas pu être utilisés, sont retirés du jeu.

3.4) Placez le pion du Dragon dans une case déterminée au hasard de la TUILE DU REPAIRE DU DRAGON (Cf section 4 pour déterminer les placements au hasard).

3.5) Placez le pion de JOUR (DAY MARKER) sur le calendrier situé sur le plateau d'enregistrement, dans la case du jour UN.

3.6) Placez le pion d'ACCOMPLISSEMENT (TASK COMPLETED) sur la case 0 de la piste d'accomplissement. En même temps, placez le marqueur de « contrecarre » (THWART) au dessus de cette piste.

3.7) LES JOUEURS - Chaque joueur, en commençant par le Distributeur déterminé en 3.2, choisit maintenant une pièce de jeu, et prend les marqueurs de mission et le marqueur de repaire de la couleur correspondante, ainsi qu'une base pour sa pièce de jeu.

3.71) Lorsque tous les joueurs ont choisi leur équipement, chacun d'eux jette les dés pour déterminer une CASE COMMUNE d'où sa pièce de jeu commencera le jeu (CF section 4 pour la détermination au hasard des cases). Chaque joueur monte sa pièce de jeu en la fixant à son pied et la place dans la case qui a été indiquée par les dés.

3.72) Lorsque toutes les pièces ont été placées, le jeu commence. Plusieurs joueurs peuvent commencer dans le même territoire, mais ils ne peuvent pas commencer dans la même case de ce territoire. Si un deuxième joueur tire aux dés une case déjà occupée par un premier joueur, il doit rejeter les dés.

3.73) Les joueurs ne commencent pas la partie en étant membre d'un Ordre Magique. Tant qu'ils n'ont pas rejoint un des Ordres, ils ne peuvent pas accomplir de mission ou gagner le moindre point.

3.74) Au cours de tous les tours normaux, le Distributeur déterminé en 3.2 déplace sa pièce en premier. Le tour continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Après que tous les joueurs aient joué leur tour au cours d'un jour donné, c'est le Distributeur qui a la responsabilité d'avancer le marqueur de jour sur le calendrier avant de commencer son propre tour.

4) LES PLACEMENTS AU HASARD

Lors de la préparation de la partie et en cours de jeu, il est parfois nécessaire de placer des pions dans des Territoires et des cases déterminées au hasard.

Ce placement au hasard est fait en deux temps comme suit :

4.1) PLACEMENT DANS UN TERRITOIRE - Pour déterminer dans quel Territoire un pion ou un marqueur doit être placé, on jette généralement deux dés (cela dépend de ce qu'en dit la table qui suit). Le dé BLANC indique toujours le

type de territoire (Commun, Elfe ou Magique) dans lequel le pion doit être placé. Le dé ROUGE indique toujours le territoire particulier de ce type (qui est indiqué par un chiffre romain sur la tuile du territoire).

Le type de territoire dans lequel doit être placé un pion sera déterminé de l'une des manières suivantes:

LISTE	COMMENT PLACER LE PION
COMMUN	Si les règles indiquent que le pion doit être placé dans une case COMMUNE au hasard, jetez UNIQUEMENT le dé ROUGE. Placez le pion dans le Territoire Commun dont le numéro correspond au score réalisé avec le dé. Tous les Territoires Communs sont de couleur OR.
ELFE	Si une case ELFE au hasard est demandé, jetez UNIQUEMENT le dé ROUGE. Placez le pion dans le territoire dont le numéro correspond au score obtenu. Tous les Territoires Elfes sont de couleur VERTE.
MAGIQUE	Si une case MAGIQUE au hasard est demandée, ne jetez QUE le dé ROUGE. Placez le pion dans le Territoire Magique dont le numéro correspond au score obtenu. Tous les Territoires Magiques sont de couleur MAUVE.
COMMUN ou ELFE	Si un case COMMUNE ou ELFE au hasard est demandée, jetez les DEUX dés. Si le dé BLANC donne un résultat de 1 à 3, le pion est placé dans l'un des Territoires Communs. S'il donne un résultat de 4 à 6, le pion est placé dans l'un des Territoires Elfes. Le dé ROUGE indique le numéro du territoire particulier dans lequel doit être placé le pion.
COMMUN ou MAGIQUE	Si une case COMMUNE ou MAGIQUE au hasard est demandée, jetez les DEUX dés. Si le résultat du dé BLANC est 1 à 3, le pion est placé dans l'un des territoires Communs. Si le résultat de ce dé est 4 à 6, le pion est placé dans l'un des Territoires Magiques. Le dé ROUGE indique le numéro du Territoire particulier dans lequel doit être placé le pion.
ELFE Ou MAGIQUE	Si une case ELFE ou MAGIQUE au hasard est demandée, jetez les DEUX dés. Si le résultat obtenu avec le dé BLANC est 1 à 3, le pion est placé dans l'un des Territoires Elfes. Si le résultat obtenu avec ce dé est 4 à 6, le pion est placé dans un Territoire Magique. Le dé ROUGE indique le numéro du territoire particulier dans lequel doit être placé le pion.
AU HASARD	Si une case AU HASARD est demandée, jetez les DEUX dés. Si le dé BLANC donne un résultat de 1 ou 2, le pion est placé dans l'un des Territoires Communs. Si le résultat est 3 ou 4, le pion est placé dans un Territoire Elfe. Si le résultat est 5 ou 6, le pion est placé dans l'un des Territoires Magiques. Le dé ROUGE indique le numéro du territoire particulier dans lequel doit être placé le pion.
PARTICULIER	Si une case PARTICULIERE est demandée, le pion est placé dans cette case sans qu'il soit nécessaire de jeter les dés.
N'IMPORTE LAQUELLE	Chaque fois que l'expression « N'IMPORTE LAQUELLE » apparaît, le joueur peut placer le pion dans la case qu'il choisit tout en respectant le type particulier de case qui est exigé (EXEMPLE - N'IMPORTE LAQUELLE des cases de Montagne).

4.2) LA CASE EXACTE - Une fois que le Territoire a été déterminé, le joueur doit déterminer la case particulière de ce Territoire dans laquelle le pion doit être placé. Chaque case d'un Territoire, sauf la case centrale, est numérotée de A1 à C6.

Pour déterminer la case exacte:

4.21) Jetez les DEUX dés:

4.211) Le dé BLANC correspond aux LETTRES des cases :

- un jet de 1 ou 2 correspond à la lettre A
- un jet de 3 ou 4 correspond à la lettre B
- un jet de 5 ou 6 correspond à la lettre C.

4.212) Le score obtenu avec le dé ROUGE correspond au numéro (de 1 à 6) de la case.

4.22) Lorsqu'une case particulière est demandée, le pion est placé automatiquement dans la case demandée sans qu'il soit nécessaire de jeter les dés. De la même manière, si l'expression « N'IMPORTE LAQUELLE » apparaît, le joueur choisit la case et les dés ne sont pas lancés.

EXEMPLE - Une carte de Mission comporte le texte suivant : « Aidez Klor, le Centaure, dans une case COMMUNE ou MAGIQUE au hasard, revenez dans une case ELFE au hasard ». Cette carte demande le placement de deux pions de mission au hasard. Pour le premier qui doit être placé dans un Territoire Commun ou Magique, un 5 est obtenu avec le dé blanc. Le pion est donc à placer dans un Territoire Magique. Avec le dé rouge on obtient un 1. Le pion doit donc être placé sur la tuile du Cercle Sacré ! Pour savoir dans quelle case exacte il doit être placé, on jette 2

dés et on obtient un 2 avec le dé blanc et un 4 avec le dé rouge : la case est donc la case B4 sur la tuile du Cercle Sacré ! Ensuite, la case où le Centaure veut aller doit être déterminée. Sur la carte de mission, il était précisé qu'il veut aller en territoire ELFE donc on ne jette que le dé rouge. On obtient un 4 et ensuite on jette les deux dés et on obtient 1 et 5 ce qui fait que Klor doit être emmené dans le territoire de « Green Grove » (Bosquet Vert) sur la case A5 pour que la mission soit accomplie.

5) DEROULEMENT DU JEU

Un JOUR dans le jeu est constitué d'UN TOUR joué par chaque joueur. Chaque tour est divisé en deux segments : Déplacement et Rencontre.

5.1) DEPLACEMENT - Au début de son segment de déplacement, le joueur jette DEUX dés. Le score obtenu avec le dé BLANC indique le nombre de POINTS DE MOUVEMENT dont le joueur disposera pour son tour. Le dé ROUGE indique s'il aura une RENCONTRE AU HASARD après son déplacement s'il termine son mouvement sur une case appropriée (Pour les coûts des Mouvements et autres détails, CF section 6).

5.2) RENCONTRE - Il y a deux types de Rencontres : les rencontres PARTICULIERES et les rencontres AU HASARD. (Les paramètres détaillés pour ces types de rencontres sont donnés dans les sections 7 et 8).

5.21) Si le jet du dé ROUGE, tel qu'il a été effectué conformément à la section 5.1 donne un résultat de 1 à 3, le joueur PEUT faire une RENCONTRE AU HASARD au cours de ce tour. Si le résultat est 4 - 5 - 6, il ne fera PAS de rencontre.

6) LE SEGMENT DE DEPLACEMENT

Les coûts de déplacement et les règles spéciales suivantes sont appliqués au cours des déplacements.

TYPE DE CASE	COUT EN POINTS DE MOUVEMENT	DESCRIPTIONS/REGLES SPECIALES
PLAINES	1	Une case terrestre qui ne contient pas de dessin
FORETS	2	Une case terrestre qui contient un dessin d'arbres
MONTAGNES	2	Un. case terrestre qui contient un dessin de montagnes
VILLES ET RESIDENCES	1	Toutes les constructions, y compris Shrineheart Abbey, qui se trouve en territoire Commun ou Elfe. Lorsqu'un pion entre dans une telle case, le déplacement s'arrête et une Rencontre Particulière à lieu
CASES SPECIALES	1	High Hollow et la case CENTRALE des tuiles suivante : chaque Tuile de Maître Sorcier, Hamdrel's Cottage et Dragon's Lair (Repaire du dragon). Lorsque le pion du joueur pénètre dans ces cases, son mouvement s'arrête pour le tour et une Rencontre Particulière a lieu.
MURS	-	Ce sont d'épaisses barrières qui courent le long des côtés de certains hexagones. les Murs sont infranchissables pour les joueurs qui ne volent pas ou qui n'utilisent pas un sortilège de « transport ». Ce sont les seules deux manières de traverser ces barrières.
LA CRETE ETOILEE	1	Le joueur ne peut pas pénétrer dans cette case sauf s'il y est expressément envoyé par une carte de Mission ou d'Événement, ou s'il est « transporté » dans cet endroit par un quelconque moyen.
LE CERCLE DE PIERRES SACRE	-	Le score obtenu en jetant le dé pour déterminer les points de mouvement du joueur doit être égal au nombre de points qui sont imprimés à côté de la pierre dans l'hexagone par lequel il veut entrer. Le joueur doit se trouver dans un hexagone voisin de la pierre par laquelle il veut entrer avant qu'il jette son dé de déplacement. Si sa tentative de pénétration n'est pas réussie, le joueur peut utiliser les points de mouvement obtenus pour se déplacer normalement.

LE CENTRE DU CERCLE SACRE	-	Pour qu'un joueur puisse pénétrer au Centre du Cercle de pierres Sacré, il doit se trouver sur une pierre sacrée ET Rükta! doit être présent. Si le score du dé de déplacement est 1 - 2 - 3, Rükta! est présent et le joueur peut entrer. Si le score est 4 - 5 - 6, Rükta! n'est pas présent. Si la tentative de pénétration dans le Centre n'est pas réussie, le joueur peut quand même utiliser ses points de mouvement pour se déplacer normalement.
LA NAGE	TOUS	Un joueur peut se déplacer d'UNE case en nageant. Entrer dans une case maritime nécessite TOUS les points de mouvement du joueur pour ce tour. Le coût en points de mouvement exigé pour sortir de l'eau dépend du terrain sur lequel le joueur souhaite revenir à terre. Le joueur peut rester dans l'eau jusqu'à ce qu'il tire un nombre qui lui permette de retourner sur terre. Il ne peut pas passer d'une case maritime à une autre en nageant.
MONTER A BORD D'UN BATEAU	1	Si un pion de bateau est localisé entre deux cases terrestres (ou entre deux autres bateaux) le joueur peut l'utiliser comme un pont, comme si c'était une case de PLAINE. Un joueur ne peut pas se déplacer avec un bateau au cours du tour pendant lequel il est monté à son bord. Un seul joueur peut se trouver, à la fois, sur un bateau. Toutefois, un nombre quelconque de bateaux peut se trouver dans la même case et les joueurs peuvent nager dans les cases qui contiennent des bateaux et rencontrer les autres joueurs qui nagent eux aussi ou qui sont à bord de bateaux.
NAVIGUER EN BATEAU	½	Pour chaque point de mouvement dépensé, un bateau se déplace de DEUX cases maritimes. Un bateau ne peut pas se déplacer à vide, à moins qu'un joueur n'utilise un sortilège de « convocation de bateau ». Les bateaux peuvent faire le tour d'une tuile de Territoire, même si le bord de celle-ci touche le bord du plateau de jeu. Les bords du plateau de jeu sont considérés comme étant contigus à des cases maritimes.
QUITTER UN BATEAU	-	Le coût pour débarquer d'un bateau dépend du terrain sur lequel le joueur souhaite débarquer. Un joueur ne peut pas débarquer pendant le tour où il a navigué.

7) LES RENCONTRES PARTICULIERES

Lorsqu'un joueur arrive dans une case qui contient un des éléments suivants, une Rencontre Particulière a lieu:

- a - Son propre « pion de mission »
- b - Un pion de Grand Magicien ou de Magicien Secret
- c - La case CENTRALE de n'importe quel territoire magique
- d - High Hollow (le Grand Trou)
- e - Star Crest (la Crête Etoilée)
- f - Shrineheart Abbey (l'Abbaye de Shrineheart)
- g - N'importe quelle résidence Elfe
- h - N'importe quelle ville Commune
- i - N'importe quel autre joueur (à condition que les deux joueurs soient de niveau 1 ou plus)
- j - N'importe quel pion « Démon »
- k - Le pion «Dragon »

7.1) Une rencontre au hasard n'a JAMAIS lieu dans une case dans laquelle doit avoir lieu une Rencontre particulière. Même si le joueur, en jetant les dés, a obtenu un score qui lui impose une rencontre au hasard, cette rencontre n'aura pas lieu s'il entre dans une case qui contient une Rencontre Particulière.

7.2) Lorsqu'un joueur pénètre dans une case qui contient une rencontre particulière, il doit s'arrêter et perd tous ses points de mouvement lui restant pour le tour.

7.3) DESCRIPTION DES RENCONTRES PARTICULIERES - Les sections qui suivent détaillent ce qui se passe lorsqu'un joueur fait une Rencontre Particulière :

7.31) PIONS DE MISSION - Lorsqu'un joueur arrive sur un de ses propres pions de mission, il fait une Rencontre Particulière qui lui permet de remplir les exigences de sa mission. Il retire le pion de mission et le place sur la carte de mission correspondante pour montrer que la mission est accomplie. Aucun joueur ne peut « rencontrer » un pion de mission d'un autre joueur.

7.311) Un joueur ne peut entrer dans une case contenant un de ses pions de mission et donc accomplir celle-ci que s'il a, auparavant, satisfait à toutes les conditions préalables imposées par sa mission. Si ces conditions ne sont pas encore remplies, le joueur, en entrant dans la case contenant son pion sera considéré comme ne le « rencontrant » pas.

7.312) Un joueur peut décider d'ignorer l'existence d'un pion de mission, se réservant la possibilité de la prendre en considération ultérieurement. Dans ce cas, la case est considérée comme si elle ne contenait pas de pion de mission. C'est le seul type de rencontre qui peut-être délibérément évitée.

7.32) GRAND MAGICIEN - L'un de ces sages et majestueux Messagers de Lumière est rencontré lorsque la pièce de jeu d'un joueur arrive dans une case contenant un pion de GRAND MAGICIEN ou de MAGICIEN SECRET. Ces pions sont mis en jeu lorsque la localisation d'un GRAND MAGICIEN est révélée d'une manière ou d'une autre. Ils restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un joueur les « rencontrent ». Lorsqu'un GRAND MAGICIEN est rencontré, le pion qui le représente est replacé dans la case appropriée du « plateau d'enregistrement » et toute carte de MAGICIEN qui avait été tirée pour révéler sa localisation est remélangée dans le « paquet des Magiciens ». Les rencontres avec les Grands Magiciens sont interdites au Centre du Cercle Sacré.

Lorsqu'un Grand Magicien est rencontré, il accomplit l'UNE des actions suivantes pour un joueur (sauf si le joueur est membre de l'Ordre des Magiciens, CF section 7.327).

7.321) IL L'INITIE - Si le joueur n'est pas encore, à ce moment là, entré dans un Ordre Magique (ou s'il désire changer d'Ordre), le Grand Magicien lui offre la possibilité de devenir membre de l'ordre des Magiciens. Si le joueur accepte, il devient un Apprenti et se voit confier une mission par son nouveau Mentor.

7.322) IL LE GUERIT - Si un joueur est « Possédé par un Démon » ou « lié à un Dragon », le Grand Magicien le guérit automatiquement de cette affliction. Le joueur ne peut rien obtenir d'autre au cours de ce tour, quelque soit l'Ordre auquel il appartient.

7.323) IL REMPLIT SA MISSION – Si le joueur a une carte de Mission qui lui donne l'instruction de rencontrer un Grand Magicien (et à condition que toutes les conditions préalables aient été remplies) cette mission est remplie par la rencontre avec le Grand Magicien.

7.324) IL LUI CONFIE UNE MISSION - Le Grand Magicien confie une mission au joueur qui doit alors tirer une « carte de mission ».

7.325) IL LUI DONNE UNE PROMOTION - Si un joueur, qui appartient à l'Ordre des Magiciens, a suffisamment de points pour atteindre le niveau immédiatement supérieur, le Grand Magicien lui assure la promotion à ce nouveau rang.

7.326) IL LUI DONNE UNE GEMME - Si le joueur est au 4^{ème} niveau dans son Ordre et a accompli toutes ses missions OBLIGATOIRES, il peut tenter de recevoir une Gemme Sacrée du Grand Magicien. Lorsqu'il demande cette Gemme, il jette UN dé. Si le résultat obtenu est 1 - 2 - 3 - 4 - 5, le Grand Magicien lui donne une Gemme. Si le résultat est 6, il ne lui en donne pas.

7.3261) Si un joueur reçoit une Gemme, il regarde secrètement la « Carte de Gemme » du Grand Magicien qu'il a rencontré et note le type de Gemme qu'il a reçu sur sa feuille d'enregistrement, juste en face du nom du Grand Magicien. Après avoir fait cela, il replace la Carte de Gemme, face cachée, sur le plateau d'enregistrement.

7.3262) Si le joueur obtient un 6 en jetant un dé après sa demande, il n'a pas le droit de regarder la « carte de Gemme » du Grand Magicien et ne reçoit pas de Gemme.

7.3263) LE FAUX MAGICIEN - Si la carte de Gemme comporte la mention «FAUX MAGICIEN» (False Wizard) et que le score obtenu par le joueur était 1 - 2 - 3 ou 4, cela veut dire que le Faux Magicien a volé toutes les Gemmes Sacrées que le joueur avait en ce moment, en sa possession. Si le joueur a obtenu un 5, le Faux Magicien ne réussit pas à lui voler toutes ses Gemmes. Le joueur enregistre secrètement sur sa «feuille d'enregistrement » l'identité du Faux Magicien (en écrivant le mot « FAUX » en travers du nom du Grand Magicien).

7.327) L'ORDRE DES MAGICIENS - Si un joueur est membre de l'Ordre des Magiciens lorsqu'il rencontre un Grand Magicien, celui-ci accomplit en sa faveur autant de choses que le joueur désire parmi les actions suivantes: 7.323, 7.324, 7.325 et 7.326, si c'est possible et ce CHAQUE FOIS qu'il le rencontre.

7.33) RÜKTAL - Le Grand Prêtre des Druides ne peut être rencontré qu'au CENTRE du Cercle Sacré. Lorsqu'il est rencontré, il accomplit UNE des choses suivantes en faveur du joueur (à moins que celui-ci soit membre de l'Ordre des Druides, CF section 7.337).

7.331) IL L'INITIE - Si le joueur n'a pas, jusqu'à présent, rejoint un Ordre Magique (ou s'il souhaite changer d'Ordre), Rüktaal lui offre de devenir membre de l'Ordre des Druides. Si le joueur accepte, il devient Apprenti et se voit confier une mission par son nouveau Mentor.

7.332) IL LE GUERIT - Si le joueur est « possédé par un Démon » ou « Lié à un Dragon », Rüktaal le guérit automatiquement de cette affliction. Le joueur ne peut rien obtenir d'autre pendant ce tour, quelque soit l'Ordre auquel il appartient.

7.333) IL REMPLIT SA MISSION - Si le joueur possède une « carte de mission » qui lui ordonne de rencontrer Rükta (et si les conditions préalables ont été remplies), la rencontre permet au joueur de considérer que cette mission est remplie.

7.334) IL LUI CONFIE UNE MISSION - Rükta confie une mission au joueur qui tire alors une carte de mission.

7.335) IL ASSURE SA PROMOTION - Si le joueur est membre de l'Ordre des Druides et possède suffisamment de points pour atteindre le niveau immédiatement supérieur, Rükta le promet à ce rang.

7.336) IL RECOIT LES GEMMES - Lorsqu'un joueur a réuni les SIX Gemmes Sacrées, Rükta les acceptera. Pour pouvoir donner les Gemmes à Rükta, le joueur doit se rendre au Centre du Cercle Sacré.

7.337) L'ORDRE DES DRUIDES - Si un joueur est membre de l'Ordre des Druides lorsqu'il rencontre Rükta, celui-ci accomplit en sa faveur autant d'actions que le joueur désire (parmi les actions suivantes : 7.333, 7.334 et 7.335) et ce à CHAQUE FOIS qu'il le rencontre.

7.34) LES MAITRES SORCIERS - Ces hommes puissants ne sont rencontrés que dans la CASE CENTRALE de la tuile de leur territoire. Lorsqu'un Maître Sorcier est rencontré, il accomplit UNE des choses suivantes pour le joueur à moins que le joueur ne soit membre de l'Ordre des Sorciers, CF section 7.347.

7.341) IL L'INITIE - Si le joueur n'est pas encore membre d'un Ordre Magique (ou s'il désire changer d'Ordre), le Maître Sorcier lui offre de devenir membre de l'Ordre des Sorciers. Si le joueur accepte, il devient un Apprenti et se voit confier une mission par son nouveau Mentor.

7.342) IL LE GUERIT - Si le joueur est « possédé par un Démon » ou « Lié à un Dragon », le Maître Sorcier le guérit automatiquement de cette affliction. Il ne peut rien faire d'autre pour le joueur pendant ce tour, quelque soit l'Ordre auquel celui-ci appartient.

7.343) IL REMPLIT SA MISSION - Si le joueur a une carte qui lui donne l'instruction de rencontrer un Maître Sorcier (et si toutes les conditions préalables sont remplies), la rencontre permet au joueur de considérer que cette mission est remplie.

7.344) IL LUI CONFIE UNE MISSION – Le Maître Sorcier confie une mission au joueur qui doit, immédiatement, tirer une « carte de mission ».

7.345) IL ASSURE SA PROMOTION - Si le joueur appartient à l'Ordre des Sorciers et possède suffisamment de points pour atteindre le niveau immédiatement supérieur, le Maître Sorcier le promet à ce rang.

7.346) IL « CONVOQUE » UNE GEMME - Si le joueur est du QUATRIEME NIVEAU dans l'Ordre des Sorciers, le Maître Sorcier l'aide à utiliser le sortilège de « convocation de Gemme ». (Consulter la section 11.232 sur les effets et l'utilisation de ce sortilège).

7.3461) Les membres de l'Ordre des Sorciers n'ont pas la pleine confiance des Grands Magiciens. Lorsqu'ils rencontrent un Grand Magicien, ils n'auront une chance de recevoir une Gemme de lui que s'ils sont accompagnés d'un Maître Sorcier, d'Hamdrel ou d'un autre joueur qui est du QUATRIEME NIVEAU dans l'ordre des Magiciens ou des Druides. A aucun autre moment un joueur, membre de l'Ordre des Sorciers ne peut recevoir une Gemme directement d'un Grand Magicien.

7.347) L'ORDRE DES SORCIERS - Si un joueur est membre de l'Ordre des Sorciers lorsqu'il rencontre un Maître Sorcier, celui-ci accomplira en sa faveur autant d'actions que le joueur désire parmi les actions suivantes : 7.343, 7.344, 7.345 et 7.346, CHAQUE FOIS qu'il le rencontre.

7.35) HAMDREL - Hamdrel, la Femme Sage, n'est rencontrée que dans la CASE CENTRALE de sa tuile. Lorsqu'elle est rencontrée, elle accomplit UNE des actions suivantes en faveur du joueur :

7.351) ELLE LE GUERIT- Si le joueur est « Possédé par un Démon » ou « Lié à un Dragon », elle le guérit automatiquement de cette affliction.

7.352) ELLE REMPLIT SA MISSION - Si le joueur a une « carte de mission » qui lui ordonne de rencontrer Hamdrel (et si les conditions préalables sont remplies) la rencontre permet au joueur de considérer que sa mission est remplie.

7.353) ELLE LUI FAIT UN CADEAU - Si elle ne fait rien de ce qui vient d'être décrit ci-dessus, Hamdrel fait un cadeau au joueur.

Pour déterminer la nature du cadeau, le joueur jette les DEUX dés et ne retient que le dé qui a réalisé le plus fort score. Il compare ensuite ce résultat à la table suivante :

JOUEUR DE NIVEAU 1 à 3

SCORE DU DE	CADEAU
1 ou 2	Le joueur reçoit un nombre de points égal au double du score obtenu en jetant UN dé.
3 ou 4	Le joueur se voit confier une mission.
5 ou 6	Hamdrel révèle la localisation d'un Grand Magicien. Pour savoir lequel, le joueur tire des « cartes de Magicien » jusqu'à ce qu'il en tire une qui porte le nom d'un Grand Magicien, sans tenir compte des cartes de Piège ou de Fantasma. Le pion de ce Magicien est placé dans une case AU HASARD et toutes les cartes tirées par le joueur sont conservées jusqu'à ce qu'un autre joueur le rencontre.

JOUEUR DE NIVEAU 0* à 4

SCORE DU DE	CADEAU
1 ou 2	Le joueur ne reçoit aucun cadeau.
3 ou 4	Un Grand Magicien est convoqué pour le joueur qui doit immédiatement tirer UNE carte de Magicien. Si la carte tirée est une carte de GRAND MAGICIEN, celui-ci est immédiatement rencontré. Si la carte tirée est une carte de Piège ou de Fantasma, les effets s'appliquent immédiatement. (CF section 6.7).
5 ou 6	Hamdrel révèle la localisation d'un Grand Magicien (voir table pour niveau 1 à 3 ci-dessus).

* Un joueur qui n'a pas été initié dans un Ordre ou dans un autre peut chercher à obtenir un cadeau d'Hamdrel en utilisant cette table.

7.354) Un joueur peut rester avec Hamdrel pendant TROIS tours et la « rencontrer » à chaque tour. Après ces trois tours, il ne peut plus la rencontrer avant d'avoir quitté sa chaumière et y être revenu. A ce retour, il peut à nouveau rester avec elle pendant TROIS tours. Après deux de ces visites, il ne peut plus la rencontrer à nouveau avant d'avoir quitté sa tuile et d'y être revenu.

7.36) LE GRAND TROU - C'est l'entrée du Monde « Souterrain ». Le Grand Trou est criblé de nombreux chemins mystiques. Lorsque le joueur entre dans cette case, il jette DEUX dés, ne retient que le dé qui a réalisé le plus fort score qu'il compare à la table suivante :

SCORE DU DE	EFFET
1 ou 2	Le joueur est téléporté sur la CRETE ETOILEE.
3 ou 4	Le joueur est téléporté dans la CHAUMIERE D'HAMDREL.
5 ou 6	Le joueur est téléporté dans la TOUR DE MEGMORAN.

7.361) Le joueur ne jette pas les dés s'il est entré dans le Grand Trou pour remplir une mission ou si un Grand Magicien se trouve dans cette case.

7.37) LA CRETE ETOILEE - Lorsqu'un joueur entre dans la Crête Etoilée, il pénètre dans la région la plus ancienne et la plus mystérieuse des Iles Enchantées. Cet endroit est gardé par les Elfes et ne peut être pénétré qu'en suivant les instructions d'une « carte de mission » ou « événement » ou encore, lorsqu'un joueur y est téléporté ou enfin au cours du tour qui suit celui où il y est entré et du tour où il l'a quitté. Un joueur ne peut y pénétrer à aucun autre moment.

7.371) Lorsqu'un joueur pénètre dans la Crête Etoilée, il jette DEUX dés et ne retient que celui qui a réalisé le plus fort score. Il compare ensuite ce résultat à la table suivante pour savoir quel bénéfice il en tire :

SCORE	EFFET
1 ou 2	Le joueur reçoit 10 points de Savoir, 10 points de Perception et 10 Points de Pouvoir.
3 ou 4	Rencontre immédiate de DEUX Grands Magiciens. Le joueur tire des « cartes de Magicien » jusqu'à ce que deux Grands Magiciens soient révélés, en ignorant toutes les cartes de Piège ou de Fantasma qui apparaissent.
5 ou 6	Le joueur jette un dé et joue immédiatement un nombre de tours égal au score obtenu.

7.3711) Au cours de chaque tour supplémentaire obtenu, le joueur peut faire des rencontres au hasard et des rencontres particulières.

7.3712) Le joueur n'a pas le droit d'effectuer ce jet de dé s'il est entré dans la case pour remplir une mission ou si un Grand Magicien s'y trouve.

7.372) Un joueur peut pénétrer dans la Crête Etoilée au tour qui SUIT celui où il l'a quitté. S'il ne pénètre pas à ce moment, il ne pourra plus y pénétrer sauf dans les cas indiqués dans la section 7.37.

7.3721) Aucun joueur ne repénétrer plus d'UNE fois dans la Crête Etoilée.

7.38) L'ABBAYE DE SHRINEHEART (Shrineheart Abbay) - Lorsqu'un joueur pénètre dans cette forteresse sacrée, les Moines l'aident. Le joueur jette DEUX dés mais ne retient que le score le plus élevé et le compare à la table ci-dessous pour savoir quelle forme prend cette aide :

SCORE	EFFET
-------	-------

1 ou 2	Le joueur peut jouer UN tour supplémentaire immédiatement.
--------	--

3 ou 4	Le joueur entre en contact télépathique avec son Mentor (CF section 7.381).
--------	---

5 ou 6	Le joueur jette UN dé et reçoit un nombre de points de n'importe quel type équivalent au score obtenu.
--------	--

7.381) Le contact télépathique, lorsqu'il est tenté à partir de cette case, est toujours réussi. Il peut être utilisé pour remplir et recevoir des missions et/ou pour avancer d'un niveau dans un Ordre, si le joueur dispose de suffisamment de points.

Les joueurs qui sont membres de l'Ordre des Magiciens tirent des cartes de Magicien jusqu'à ce qu'un Grand Magicien soit révélé en ne tenant pas compte des cartes Piège ou Fantôme qui apparaissent entretemps.

Les membres de l'Ordre des Sorciers jettent UN dé. Sur un score de 1 ou 2, Megmoran est contacté ; 3 ou 4, Meligar est contacté ; 5 ou 6, Melekok est contacté.

Les membres de l'Ordre des Druides contactent Rükta.

7.382) Ce jet n'est pas effectué si le joueur pénètre dans l'Abbaye pour être guéri, pour accomplir une mission ou si un Grand Magicien est présent.

7.39) LES RESIDENCES DES ELFES - Lorsqu'un joueur entre dans une case de Construction en Territoire Elfe, il rencontre des Elfes. Il jette DEUX dés et ne retenant que le plus fort score des deux dés, il le compare à la table suivante pour savoir quels sont les effets de cette rencontre :

SCORE	EFFET
-------	-------

1 ou 2	Le joueur reçoit un nombre de points égal ou DOUBLE du score obtenu en jetant UN dé.
--------	--

3 ou 4	Le joueur reçoit un nombre de points égal au score obtenu en jetant un dé.
--------	--

5 ou 6	Les Elfes évitent le joueur : la rencontre n'a aucun effet.
--------	---

7.391) Ce jet n'est pas effectué si le joueur entre dans une Résidence d'Elfe pour remplir une mission, si un Grand Magicien est présent dans la case ou si le joueur étant membre de l'Ordre des Magiciens souhaite lancer un sortilège de télépathie.

7.301) LES VILLES COMMUNES - Lorsqu'un joueur pénètre dans une case de construction sauf la case Abbaye Shrineheart, en territoire commun, il rencontre des gens du commun. Pour déterminer les effets d'une telle rencontre, il jette DEUX dés et ne retenant que le score le plus élevé, il le compare à la table ci-dessous:

SCORE	EFFET
-------	-------

1	Un voleur vole tous les Objets Magiques ou les Gemmes Sacrées que le joueur possède.
---	--

2	Le joueur jette UN dé et perd un nombre de points égal au score obtenu. Les points perdus peuvent être de n'importe quel type.
---	--

3	Le joueur est retenu. Il doit rester dans cette case pendant le tour suivant et rencontrer à nouveau des gens du commun.
---	--

4	Le joueur est informé d'une mission qu'il peut remplir. Il tire une carte de mission.
---	---

5	Les gens du commun pressent le joueur à passer son chemin. Il doit jouer immédiatement un tour supplémentaire.
---	--

6	Le joueur est hébergé pour la nuit. Pas d'effet.
---	--

7.301) Ce jet n'est pas effectué si le joueur entre dans une ville pour accomplir une mission ou si un Grand Magicien est présent dans la case.

7.302) LES RENCONTRES AVEC D'AUTRES JOUEURS - Si un joueur pénètre dans une case qui contient un ou des autres joueurs dans une situation autre qu'une situation de sauvetage, une Rencontre à lieu si les joueurs sont tous de rang UN ou plus. Si l'un des joueurs qui participe à cette rencontre est « lié à un Dragon », CF section 7.304 et 7.3051.

Si aucun des cas spéciaux cités ci-dessus ne se présente, le résultat de la rencontre dépend du niveau des joueurs impliqués. Si l'un d'entre eux est de niveau 1 à 3, c'est la première des deux tables suivantes qui est consultée. Si tous les joueurs sont de niveau 4, il faut consulter la seconde table. Le joueur qui entre dans la case jette DEUX dés et, ne retenant que le score le plus élevé réalisé avec l'un d'entre eux, consulte la table appropriée :

NIVEAU 1 à 3	
SCORE	EFFET
1	Des démons attaquent chaque joueur impliqué dans la rencontre. Un pion de Démon est placé sur la case, mais tous les joueurs doivent réussir à dissiper les Démons pour qu'il soit retiré de la case.
2	Chaque joueur de la rencontre est téléporté dans une case au hasard.
3	Un cheval ailé est « convoqué » pour chaque joueur participant à la rencontre.
4	Un Grand Magicien est convoqué. Le joueur qui a pénétré dans la case tire UNE carte de Magicien. Tous les joueurs présents dans la case rencontrent le Grand Magicien, le Piège ou le Fantasma tiré.
5	Le joueur qui est du niveau le plus élevé de la rencontre et qui a le plus grand nombre de cartes de mission doit donner DEUX de ses cartes de mission OPTIONNELLES à chaque joueur qui lui est d'un niveau inférieur et doit donner UNE de ses cartes de mission OPTIONNELLE à chaque joueur de la rencontre qui est du même niveau que lui.
6	Chaque joueur de la rencontre jette UN dé et reçoit un nombre de points, de n'importe quel type, égal au score obtenu.
NIVEAU 4	
SCORE	EFFET
1	Des démons attaquent chaque joueur (comme dans la table ci-dessus)
2	Tous les joueurs de la rencontre sont téléportés dans la CRETE ETOILEE.
3	Une LICORNE est convoquée pour chaque joueur de la rencontre.
4	Un Grand Magicien est convoqué. Le joueur qui est entré dans la case tire des cartes de Magicien et ignore tous les pièges et les Fantasmes jusqu'à ce qu'il tire une carte de Grand Magicien. Chaque joueur présent dans la case rencontre le Grand Magicien tiré.
5	Le joueur qui vient de pénétrer dans la case apprend l'identité d'UN Magicien Secret connu par CHACUN des autres joueurs de la rencontre.
6	La localisation d'un Magicien Secret est révélée à tous les joueurs de la rencontre. Le Grand Magicien concerné est déterminé en tirant des cartes du paquet des « cartes de Magicien », jusqu'à ce qu'une carte portant le nom d'un Grand Magicien soit révélée. Les pièges et fantômes tirés sont ignorés. La carte de Grand Magicien est montrée à tous les joueurs qui participent à la rencontre, mais elle est cachée de la vue des autres joueurs. Les cartes tirées sont placées, face cachée, près du plateau de jeu. Puis DEUX pions de Magicien Secret qui portent la même lettre sont prises. Un pion est placé dans une case au hasard et l'autre est placé sur la pile des cartes tirées. Lorsqu'un joueur arrive dans la case qui contient le pion, l'identité du Grand Magicien est révélée à tous les joueurs.

7.3021) Les effets d'une rencontre avec des autres joueurs affectent en premier le joueur qui entre en premier dans la case. Puis les autres joueurs sont affectés dans le sens des aiguilles d'une montre.

7.303) LES SAUVETAGES - Lorsqu'un joueur est bloqué ou piégé, une rencontre «de sauvetage» peut avoir lieu.

7.3031) LE BLOCAGE. - Un joueur est «bloqué» dans les cas suivants:

a - Lorsqu'il est sur une île, sans bateau ni aucun autre moyen de quitter cette île

b - lorsqu'il est dans une case maritime dont il ne peut pas sortir autrement qu'avec un bateau.

Dans chacun de ces deux cas, le joueur doit demander de l'aide avant d'être secouru. S'il demande de l'aide, le premier joueur qui réussit à le «rencontrer» reçoit des points conformément à la table suivante :

CASE OU LE SAUVETAGE A LIEU	POINTS OBTENUS
Tuile du Repaire du Dragon	25
Tuile de la Chaumière d'Hamdrel	20
Toute case maritime	20
Toute autre île	15

7.30311) Lorsqu'un joueur est secouru parce qu'il est bloqué, la rencontre normale entre joueurs n'a pas lieu. A la place, le sauveteur reçoit des points pour sa bonne action et le joueur qui est secouru est téléporté dans une case AU HASARD qui doit être sur une autre île que celle d'où il a été «débloqué».

7.3032) LES PIEGES - Lorsqu'un joueur est pris dans un piège et qu'il perd des tours, il n'a pas besoin de demander de l'aide. Le premier joueur qui réussit à l'atteindre avant que la durée d'effet du piège soit expirée, le libère du piège et reçoit DIX points.

7.30321) Pour secourir le joueur piégé, le sauveteur pénètre lui-même dans la case le contenant. Aucune rencontre entre joueurs n'a lieu à cette occasion. A la place, le sauveteur reçoit ses points et le joueur secouru est libre de se déplacer librement au tour suivant.

7.3033) Les points reçus en raison d'un sauvetage peuvent être répartis comme le joueur le souhaite. EXEMPLE : le sauveteur d'un joueur bloqué dans le repaire du Dragon peut prendre 12 points de Savoir, 7 points de Perception et 6 points de Pouvoir.

7.034) LES DEMONS - Lorsqu'un joueur arrive sur un pion de Démon, il rencontre des Démons. Il jette DEUX dés et ne retenant que le meilleur score de l'UN des deux, il consulte la table suivante:

SCORE	EFFET
1	Le joueur jette UN dé et perd un nombre de tours égal au score obtenu.
2	Le Joueur jette UN dé. Il perd un nombre de points de la catégorie dont il possède le moins, égal au score obtenu (les catégories qui comportent zéro point ne sont pas prises en considération). Si le joueur est de niveau QUATRE, considérer le score du jet de dé comme un 3 et se reporter au paragraphe ci-dessous
3	Tous les Objets Magiques et les Gemmes Sacrées que possède le joueur lui sont volés par les Démons
4	Le joueur est « possédé par un Démon » (Cf section 7.3043).
5	Le joueur est téléporté dans une case AU HASARD de la tuile du Repaire du Dragon.
6	Les Démons s'en vont. Retirer le pion «Démon» du plateau. Le joueur reçoit un nombre de points du type qu'il choisit égal au score obtenu en jetant UN dé.

7.3041) Sur un jet de 1 - 2 - 3 - 4 et 5, les Démons ne s'en vont pas. Le pion « Démon » reste sur le plateau de jeu. EN OUTRE, un deuxième pion « Démon » est placé dans une case AU HASARD dans le même territoire. Si la rencontre s'est faite dans une case maritime, le second pion « Démon » est placé dans une case AU HASARD. Seul UN pion « Démon » peut être placé dans une case. Si la détermination aléatoire de la case de placement du second « Démon » indique une case déjà occupée par un pion « Démon », le second pion « Démon » n'est pas placé.

7.3042) Lorsque l'équivalent d'une rencontre avec des Démons se produit à la suite d'une rencontre avec un joueur « Lié à un Dragon », un résultat de 6 indiquera que le joueur « Lié à un Dragon » est téléporté dans une case AU HASARD. L'autre joueur ne reçoit aucun point pour cela. Si le résultat est 1 - 2 - 3 - 4 ou 5, il n'est pas placé de second pion « Démon » sur le plateau de jeu.

7.3043) Lorsqu'un joueur est « possédé par un Démon », il est soumis aux restrictions suivantes tant qu'il n'est pas guéri :

a - Il perd toutes ses cartes « événement » qu'il possède au moment où il est possédé.

b - Il ne peut tenter d'utiliser que des sortilèges de « Convocation de bateau », de « Transport » ou « d'Evasion ».

c - Tout sortilège qu'il tente de lancer ne fonctionne que s'il fait 1 - 2 ou 3 sur UN dé au lieu de 1 - 2 - 3 - 4 ou 5 normalement.

d - Aucun animal, excepté un Dragon, ne voudra s'approcher de lui. Tout animal qui est avec lui se sauve. Si une « Rencontre avec un animal » est obtenue, elle ne se fera pas.

e - Toutes les cases par lesquelles il passe, sauf les cases du Cercle Sacré, sont considérées comme des cases de « MONTAGNE ». Cette règle s'applique aussi aux voyages en mer.

7.3044) GUERISON D'UNE POSSESSION - Pour être guéri d'une telle affliction, le joueur doit rendre visite à un Grand Magicien, à Rùktal, à un Maître Sorcier, à Hamdrel ou se rendre à l'Abbaye de Shrineheart. En le faisant, il est automatiquement guéri. Lorsqu'une telle rencontre est utilisée pour guérir une affliction, le joueur n'obtient rien de plus, même si cette rencontre s'est faite avec le Mentor du joueur.

7.305) LES DRAGONS - Une rencontre avec un Dragon a lieu chaque fois qu'un joueur pénètre dans la case CENTRALE de la tuile du Repaire du Dragon ou qu'il arrive sur un pion de Dragon. Pour déterminer les effets d'une telle rencontre, le joueur jette DEUX dés et ne retient que le score du meilleur des deux pour le comparer à la table suivante :

SCORE	EFFET
1	Le joueur devient « Lié à un Dragon » (CF section 7.3051).
2	Le joueur jette UN dé et perd le nombre de tours égal au score obtenu.
3	Le Dragon vole tous les Objets Magiques et toutes les Gemmes Sacrées que le joueur possède.
4	Le joueur jette UN dé et perd le nombre de points égal au DOUBLE du score obtenu. Les points perdus sont pris dans la catégorie dans laquelle il en possède le moins (les catégories où il n'en possède pas du tout ne comptent pas). Si le joueur est de niveau 4, considérer qu'il a obtenu UN score de 3 en jetant le dé, il se voit donc appliquer les effets du paragraphe suivant.
5	Le joueur est téléporté au CENTRE du Repaire du Dragon. S'il est déjà dans cette case, il doit y rester et rencontrer à nouveau le Dragon au tour suivant.
6	Le joueur n'est pas affecté par le Dragon.

7.3051) Lorsqu'un joueur devient « lié à un Dragon », il est soumis aux restrictions suivantes tant qu'il n'est pas guéri

a - Il ne peut faire aucune rencontre au hasard.

b - Il perd toutes les cartes « événement » qu'il possède.

c - Il ne peut pas utiliser de sortilège.

d - Il ne peut rencontrer aucun de ses pions de mission.

e - Il ne peut gagner aucun point ni monter de niveau dans son Ordre.

f - Toutes les cases par lesquelles il passe, sauf celles constituant le Cercle Sacré, sont considérées comme étant des cases de MONTAGNE. Cette règle s'applique aux cases maritimes.

g - Il ne peut pas entrer dans la Crête Etoilée, ni dans le Grand Trou.

h - Aucun animal, autre qu'un Dragon, ne s'approchera de lui. Ceux qui sont avec lui se sauvent. Aucune rencontre avec un animal ne peut avoir lieu.

i - Si le joueur rencontre un autre joueur, dans une situation autre qu'une situation de sauvetage, celui-ci subira l'équivalent d'une rencontre avec un Démon (CF section 7.304). Le joueur ainsi rencontré ne peut pas utiliser un sortilège de « Dissipation de Démon ».

7.3051) Un joueur « lié à un Dragon » peut être guéri de la même manière qu'un joueur « Possédé par un Démon ». CF section 7.3044.

7.4) CAS DES RENCONTRES PARTICULIERES MULTIPLES - Si un joueur pénètre dans une case qui contient de quoi provoquer plusieurs rencontres particulières, il fera TOUTES ces rencontres, dans l'ordre ci-dessous indiqué, à moins qu'il ne soit, pour une raison ou une autre, téléporté hors de la case :

a - Pion de mission

b - Grand Magicien - s'il y en a plus d'un, les rencontres se font dans l'ordre des rangs de ceux-ci (Ishkatar en premier, Veldor en dernier).

c - Rencontre particulière spécifique à la case (Abbaye de Shrineheart, Résidences d'Elfes, Rùktal, etc...).

d - Autres joueurs.

e - Démons.

f - Dragon.

7.5) RENCONTRES PARTICULIERES SUPPLEMENTAIRES - Lorsqu'un joueur est téléporté dans une case qui provoque une rencontre particulière, il fera aussi cette rencontre, même si il a déjà fait une rencontre au cours du tour et même si ce n'est pas son tour. Si un Grand Magicien ou un Démon est placé sur la case où se trouve un joueur, celui-ci fera immédiatement cette rencontre, même si ce n'est pas son tour de jouer.

7.6) LE STATIONNEMENT DANS UNE CASE - Un joueur peut rester dans une case aussi longtemps qu'il le désire. Toutefois, s'il est dans une case qui comporte une rencontre particulière (y compris avec des Démons et avec des Dragons, mais excepté la Chaumière d'Hamdrel pour laquelle la règle 7.354 est appliquée), il ne fera plus cette rencontre après le premier tour. Il ne fera à nouveau la rencontre prévue pour la case que s'il quitte celle-ci et y revient (à moins qu'une table indique qu'il doit y rester pour y faire d'autres rencontres). Après avoir fait la rencontre une deuxième fois, le joueur doit quitter la TUILE du territoire pour pouvoir y revenir.

7.61) La règle 7.6 ne s'applique pas pleinement à la Crête Etoilée. (CF section 7.37).

7.62) Les rencontres au hasard peuvent se produire un nombre de fois illimité dans n'importe quelle case.

8) LES RENCONTRES AU HASARD

Lorsqu'un joueur termine son mouvement dans une case dans laquelle une rencontre au hasard est possible ET que son « JET DE RENCONTRE » (voir section 5.1) est 1 - 2 ou 3, il fait une rencontre au hasard. Il jette DEUX dés et ne retient que le meilleur score des deux qu'il compare à la table suivante :

SCORE	RENCONTRE
1	Démons (CF section 8.2)
2	Piège (CF section 8.3)
3	Animal (CF section 8.4)
4	Evénement (CF section 8.5)
5	Gens du Commun (CF section 8.6)
6	Grand Magicien (CF section 8.7)

8.1) Une rencontre au hasard ne peut JAMAIS avoir lieu dans une des cases suivantes :

- a - Les cases qui contiennent les pierres du Cercle Sacré.
- b - Les cases de MONTAGNE d'une tuile contenant une Tour de Sorcier.
- c - Les cases de la tuile contenant la Chaudière d'Hamdrel.
- d - Les cases de la tuile du Repaire du Dragon.
- e - Les cases maritimes
- f - Les cases dans lesquelles une rencontre particulière est prévue.

Les rencontres au hasard peuvent avoir lieu dans toutes les autres cases, sans restriction.

8.2) LES DEMONS - Lorsqu'un Démon est rencontré au hasard, UN pion « Démon » est placé dans la case où le trouve le joueur. Les effets de la rencontre sont déterminés en consultant la section 7.304.

8.3) LES PIEGES - le joueur jette DEUX dés et ne retient que le meilleur score des deux qu'il compare à la table suivante :

SCORE	PIEGE
1	Le joueur perd tous les tours qui lui restent à jouer au cours de la quinzaine en cours.
2	Le joueur est téléporté au CENTRE du Repaire du Dragon.
3	Le joueur jette un dé et perd un nombre de tours égal au score obtenu.
4	Le joueur est téléporté dans une case au hasard du Repaire du Dragon.
5	Le joueur doit réussir un score de 5 ou 6 au cours de son « jet de mouvement » pour pouvoir se déplacer (une fois qu'il a réussi ce jet, le piège est surmonté).
6	Le joueur est téléporté dans une case au hasard.

8.31) Pendant qu'un joueur est pris dans un piège, il ne peut pas faire de rencontre au hasard. Il peut être délivré par un autre joueur qui entre dans la case. Il ne peut faire aucune autre rencontre. Si un joueur est téléporté, il est automatiquement libéré du piège.

8.4) LES ANIMAUX - Lorsqu'un animal est rencontré, le joueur jette DEUX dés mais ne retient que le score le plus élevé des deux pour le comparer à la table ci-dessous :

SCORE	ANIMAL
1	Dragon (CF section 8.42)
2	Licorne (CF section 8.43)
3	Cheval Ailé (CF section 8.44)
4	Cheval (CF section 8.45)
5	Chien (CF section 8.46)
6	Colombe (CF section 8.47)

8.41) Un joueur ne peut jamais utiliser plus d'un animal à la fois. S'il rencontre un deuxième animal, le premier le quittera. Si un joueur est téléporté, il perd l'animal qui est avec lui.

8.42) LE DRAGON - Lorsqu'un Dragon est rencontré au hasard, le pion Dragon est placé dans la case où se trouve le joueur et la section 7.305 est consultée.

8.421) Lorsque le Dragon quitte la tuile du Repaire du Dragon à la suite d'une rencontre au hasard ou d'un sortilège de convocation d'animal, il reste dans la case où il a été appelé jusqu'à ce qu'un joueur pénètre sur la tuile du Repaire du Dragon. Si un joueur est déjà sur cette tuile, le Dragon retournera sur une de ses cases au hasard, dès que la rencontre est terminée.

8.4211) Lorsqu'un joueur termine son tour dans le Repaire du Dragon et que le Dragon est sur une autre tuile, le pion du Dragon est placé sur une case au hasard de la tuile de son Repaire.

8.43) LA LICORNE - Lorsqu'elle est rencontrée, elle peut être utilisée pendant le tour SUIVANT du joueur. Elle permet à ce joueur de se déplacer de n'importe quelle case du plateau de jeu, à n'importe quelle autre, y compris la Crête Etoilée mais pas le CENTRE du Cercle Sacré. A la suite de cette utilisation, la Licorne s'en va.

8.431) La licorne ne transporte jamais un joueur dans une case maritime.

8.44) LE CHEVAL AILE - Il peut être utilisé par le joueur pendant les DEUX tours suivants la rencontre. Il permet au joueur de voler sur une distance de DIX cases par tour, sans tenir compte du terrain. Il peut atterrir sur la Crête Etoilée, mais PAS au CENTRE du Cercle Sacré, ni sur aucune case du Repaire du Dragon. Il volera au-dessus de ceux-ci. Pendant les tours au cours desquels le Cheval Ailé est utilisé, le joueur ne fait pas de jet de mouvement. Le Cheval Ailé s'en va après avoir été utilisé deux fois.

8.441) Le Cheval Ailé ne se pose jamais sur une case maritime.

8.442) Le Cheval Ailé quittera tout Joueur qui rencontre le Dragon.

8.45) LE CHEVAL - Un Cheval peut être utilisé pendant TROIS tours. Il permet au joueur d'ajouter QUATRE à son jet de mouvement. Pendant qu'il utilise un Cheval, le joueur est soumis à toutes les restrictions de terrain. Un Cheval n'entre pas dans le Cercle Sacré, la Crête Etoilée, ni dans aucune case du Repaire du Dragon. Il quitte le joueur qui entre dans ces cases. Après avoir été utilisé, le Cheval s'en va.

8.451) Un joueur peut nager jusqu'à DEUX cases avec un Cheval, à la vitesse d'une case par tour.

8.452) Un Cheval quittera le joueur qui rencontre un Dragon ou un Démon. Il le quittera aussi, si le joueur monte à bord d'un bateau.

8.46) LE CHIEN - Un Chien peut être utilisé pendant QUATRE tours. Pendant qu'il est avec un joueur, il lui permet de rajouter UN à son jet de mouvement. S'il est pris à bord d'un bateau avec le joueur, le déplacement du bateau ne bénéficiera pas de sa présence. Un Chien n'entre pas dans le Cercle Sacré, ni dans la Crête Etoilée, ni dans aucune case du Repaire du Dragon. Il quitte le joueur qui pénètre dans ces case. Après avoir été utilisé, le Chien s'en va.

8.461) Le Chien quitte tout joueur qui rencontre un Dragon ou un Démon.

8.47) LA COLOMBE - Une colombe peut être envoyée par Hamdrel pour confier une mission à un joueur. Lorsque celui-ci en rencontre une, il doit tirer une carte de mission. La rencontre avec une Colombe n'a pas d'autre effet.

8.5) LES EVENEMENTS - Si le jet de dés indique qu'un événement a lieu, le joueur tire une carte événement. Les avantages ou désavantages qui en découlent sont expliqués sur la carte. Lorsque les effets de l'évènement prennent fin, la carte est défaussée.

8.51) Il y a QUATRE types de cartes Evènement :

- l'évènement IMMEDIAT Cette sorte d'évènement apparaît immédiatement. Le joueur fait tout ce que la carte lui dit de faire avant la fin de son tour.
- L'évènement PROLONGE Il en existe de trois sortes
 - celui qui se déroule pendant une période de temps prolongé
 - celui dont la carte est conservée pour être utilisée plus tard.
 - celui qui a des effets retardés.
- L'évènement-MOUVEMENT Il affecte les déplacements du joueur pendant le nombre de jours précisés. Si un joueur tire une deuxième carte événement-mouvement alors qu'il est encore sous les effets de la première, c'est celle-ci qui est perdue par le joueur. Si un joueur est piégé, possédé par un Démon ou lié à un Dragon pendant qu'il utilise une carte de ce type, il doit la défausser.
- L'évènement-PIEGE Cet événement peut être évité par l'utilisation d'un sortilège d'évasion. Un joueur qui est pris dans un piège peut être délivré par un autre joueur. Si un joueur pris dans un piège est téléporté, il est libéré de ce piège.

8.6) LES GENS DU COMMUN - Lorsqu'une rencontre au hasard avec des Gens du Commun a lieu, suivre la procédure prévue pour les Villes Communes de la section 7.301.

8.7) LES GRANDS MAGICIENS - Lorsqu'un Grand Magicien est rencontré au hasard, le joueur tire UNE carte de magicien. Un Grand Magicien peut ainsi être ou ne pas être rencontré. On considère que pour rester caché, chaque Grand Magicien a soit projeté un Fantasma sur lui-même, soit installé un piège pour décourager les curieux.

8.71) Si la carte tirée porte le nom d'un Grand Magicien, le joueur le rencontre dans la case où il se trouve.

8.72) Si la carte tirée est un Fantasma, le joueur voit l'image d'un Grand Magicien qui s'évapore, mais ne le rencontre pas.

8.73) Si la carte est un piège, le joueur est téléporté à l'endroit indiqué. Un tel piège peut être évité en lançant un sortilège d'évasion.

8.74) Lorsque des cartes de magicien sont tirées, elles doivent être remises dans le paquet d'où elles ont été prises immédiatement après que la rencontre ait eu lieu. Le paquet doit être rebattu.

Dans les cas où un Grand Magicien n'est pas rencontré immédiatement, les cartes tirées sont mises de côté jusqu'à ce que le joueur atteigne l'endroit où se trouve le Grand Magicien. Une fois que la rencontre a eu lieu, les cartes sont remises dans le paquet qui est rebattu.

9) LES MISSIONS

Les missions sont accomplies pour améliorer l'unité et l'intégrité des Iles Enchantées afin qu'elle puissent repousser les forces du Mal.

En accomplissant leur mission, les joueurs augmentent leurs aptitudes et leur expérience, se rapprochant ainsi du jour où ils pourront donner les Gemmes Sacrées à Rükta et provoquer la défaite des puissances du Mal.

Lorsqu'un joueur se voit confier une mission, il tire une carte du paquet des cartes mission. Si cette carte indique que le joueur doit se rendre dans une case, celle-ci est déterminée comme il est indiqué dans la section 4 et le pion de mission du joueur y est placé. Sauf en de rares occasions, seul le joueur qui tire la carte de mission peut accomplir cette mission.

Les règles suivantes s'appliquent au placement des pions de mission et à l'accomplissement de toutes les missions.

9.1) Lorsqu'une carte de mission est tirée, chaque partie de la mission qui peut être marquée avec un pion de mission doit l'être immédiatement. Ces pions sont placés sur le plateau de jeu dans les cases qui sont déterminées par la

carte de mission. Chaque pion ainsi placé reste là jusqu'à ce que la mission soit accomplie ou jusqu'à la fin de la partie, à moins que le territoire où il est placé tombe sous l'emprise du Mal ou qu'il soit remplacé par un pion Démon.

9.2) Si une mission déterminée est confiée à un autre joueur à la suite d'une rencontre, les pions de mission du possesseur initial de la carte sont retirés et remplacés par ceux du nouveau détenteur de la carte.

9.3) Si une carte événement est tirée et indique qu'un certain nombre des missions d'un joueur sont accomplies pour lui, tous les pions de mission qui sont en relation avec les missions choisies sont retirés du plateau de jeu.

9.4) Un joueur peut se voir confier deux types de missions:

9.41) TOUTE mission qui est confiée à un joueur par son MENTOR est une mission IMPERATIVE. Toutes les missions impératives qui ne sont pas devenues impossibles doivent être accomplies avant que le joueur puisse commencer à accumuler des Gemmes Sacrées.

9.42) Toute mission qui est confiée à un joueur par quelqu'un d'autre que son Mentor est une mission OPTIONNELLE. Le joueur n'est pas obligé d'accomplir, ni même de tenter d'accomplir une telle mission, mais les pions de mission doivent quand même être déposés sur le plateau de jeu.

9.5) Un joueur peut travailler à accomplir plusieurs missions à la fois.

9.6) Si un joueur a plusieurs de ses pions de mission placés dans une même case, il lui suffit d'aller une seule fois dans cette case pour tous les retirer (à condition que les conditions préalables aient été remplies pour chaque pion).

9.7) Si la première exigence d'une mission peut être satisfaite dans la case où la mission est confiée, on considère cette exigence comme immédiatement satisfaite.

EXEMPLE : Un joueur se voit confier une mission par son Mentor. En tirant une carte mission, il apprend qu'il doit obtenir quelque chose de son Mentor. Il est considéré comme l'obtenant automatiquement et immédiatement et n'a donc pas besoin de quitter la case pour revenir voir son Mentor.

9.8) Une ASTERISQUE (*) sur une carte de mission indique qu'un objet magique peut être volé au joueur. Si une rencontre a lieu et qu'au cours de celle-ci des objets magiques sont volés au joueur, la mission devient impossible (encore faut-il que le joueur ait eu les objets magiques nécessaires pour la mission au moment de la rencontre).

9.9) Si une mission devient impossible, les pions de mission qui y correspondent sont remplacés par des pions Démons sur le plateau de jeu.

Une mission devient impossible lorsque :

- a) un objet magique nécessaire à son accomplissement est volé
- b) un territoire qui contient l'un quelconque des pions de mission correspondant à celle-ci tombe sous l'emprise du Mal.

Dans ces deux cas, la carte de mission est défaussée et les pions de mission sont remplacés par des pions de Démon.

9.01) Une mission est accomplie lorsque tous les pions de mission concernés ont été pris et lorsque tous les Grands Magiciens qu'il fallait rencontrer ont été contactés.

Lorsqu'une mission est accomplie, le joueur reçoit le nombre de points indiqués au bas de la carte de mission correspondante. Ces points sont notés sur la feuille d'Enregistrement du joueur. La carte de mission est défaussée et le pion d'Accomplissement des missions est déplacé d'UNE case sur le plateau d'enregistrement. Les pions de mission utilisés pour cette mission peuvent alors être utilisés pour en marquer de nouvelles.

9.011) Aucun point n'est gagné pour une mission qui n'est que partiellement accomplie ou qui devient impossible avant d'avoir pu être accomplie.

10) LES ORDRES MAGIQUES

Le premier but de chaque joueur est de devenir membre d'un Ordre Magique. Tant qu'il n'a pas réussi à être membre de l'un d'eux, il ne peut pas accepter de mission, ni gagner aucun point. Lorsqu'un joueur entre dans un Ordre en rencontrant un Grand Magicien, un Maître Sorcier ou Rükta, il devient Apprenti et se voit confier une première mission par son Mentor.

10.1) Chaque Ordre comporte QUATRE niveaux (ou rangs). En gagnant des points de Savoir, de Perception et de de Pouvoir, le joueur monte de niveau. Lorsqu'il atteint le niveau le plus élevé de son Ordre, il peut commencer à collecter des Gemmes Sacrées.

Les points nécessaires pour atteindre chaque niveau, ainsi que les sortilèges magiques qu'un joueur peut lancer à un niveau donné, sont indiqués dans les sections qui suivent.

10.11) L'ORDRE DES MAGICIENS - Les joueurs membres de l'Ordre des Magiciens suivent la voie des sept Grands Magiciens. Chacun des Grands Magiciens est le Mentor de tous les joueurs qui appartiennent à cet Ordre. Leur magie émane de leurs inquiétants pouvoirs mystiques, de leur grande sagesse et de leur connaissance des lois de l'Univers qu'ils détiennent parce qu'ils viennent d'au-delà du temps.

TABLE DES NIVEAUX

NIVEAU	SAVOIR	PERCEPTION	POUVOIR
1° Apprenti	0	0	0
2° Erudit	15	10	5
3° Sage	40	30	20
4° Magicien	75	60	45

TABLE DES SORTILEGES

NIVEAU	SORTILEGES	PARAMETRES	TYPE
1° Apprenti	Télépathie	Promotion seulement	C
2° Erudit	Convocation de bateau	Portée : 10	A
	Agilité	Forêts seulement	A
	Convocation d'animal	-	B
	Télépathie	Promotion seulement	C
3° Sage	Convocation de bateau	Portée : 15	A
	Agilité	Forêts et Montagnes	A
	Téléportation	Vers une case AU HASARD	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
	Télépathie	Promotion seulement	C
4° Magicien	Convocation de bateau	Portée illimitée	A
	Agilité	Forêts et Montagnes	A
	Téléportation	Vers une case au hasard dans n'importe quel territoire	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
	Apprivoisement de Dragon	-	B
	Evasion	-	B
	Télépathie	Pour les Gemmes Sacrées seulement	C

10.12) L'ORDRE DES SORCIERS - les Maîtres Sorciers guident les joueurs qui entrent dans l'Ordre des Sorciers. Chacun d'eux est le Mentor de tous les joueurs membres de l'Ordre. Leurs pouvoirs magiques, qu'ils ont appris des Dragons participent des arts secrets de la manipulation des Eléments.

TABLE DES NIVEAUX

NIVEAU	SAVOIR	PERCEPTION	POUVOIR
1° Apprenti	0	0	0
2° Augure	10	5	15
3° Enchanteur	30	20	40
4° Magicien	60	45	75

TABLE DES SORTILEGES

NIVEAU	SORTILEGES	PARAMETRES	TYPE
1° Apprenti	Aucun		
2° Augure	Convocation de bateau	Portée : 15	A
	Agilité	Montagnes seulement	A
	Evasion	Pièges seulement	B
3° Enchanteur	Convocation de bateau	Portée illimitée	A
	Agilité	Forêts et Montagnes	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
	Evasion	Pièges seulement	B
4° Sorcier	Convocation de bateau	Portée illimitée	A
	Agilité	Forêts et Montagnes	A
	Téléportation	Vers une case au hasard dans n'importe quel territoire	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
	Apprivoisement de Dragon	-	B
	Evasion	Pièges et Téléportations	B
	Convocation de Gemme	-	C

10.13) L'ORDRE DES DRUIDES – RüktaI, le Grand Prêtre des Druides est l'unique Mentor des membres de cet Ordre. Les pouvoirs magiques des Druides leur viennent du soleil et de leur perception de l'Unité de tous les mystères de l'Univers. Cette magie est associée au Cercle de pierres Sacré et aux rituels qui y sont rattachés. Les Druides sont des mystiques qui tirent parti de leur connaissance des pouvoirs de la terre.

TABLE DES NIVEAUX

NIVEAU	SAVOIR	PERCEPTION	POUVOIR
1° Apprenti	0	0	0
2° Prêtre	5	15	10
3° Mystique	20	40	30
4° Druides	45	75	60

TABLE DES SORTILEGES

NIVEAU	SORTILEGES	PARAMETRES	TYPE
1° Apprenti	Aucun		
2° Prêtre	Convocation de bateau	Portée : 5	A
	Téléportation	De n'importe quelle pierre du Cercle Sacré à une case au hasard. Un tour supplémentaire après téléportation	A
	Dissipation de Démon	-	B
3° Mystique	Convocation de bateau	Portée : 10	A
	Agilité	Forêts seulement	A
	Téléportation	De n'importe quelle pierre du Cercle Sacré à une case au hasard dans n'importe quel territoire. Un tour supplémentaire après téléportation.	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
4° Druides	Convocation de bateau	Portée : 15	A
	Agilité	Forêts et Montagnes	A
	Téléportation	De n'importe quelle pierre du Cercle Sacré à une case au hasard dans n'importe quel territoire. Un tour supplémentaire après téléportation. Ou de n'importe quelle case vers une pierre du Cercle Sacré au hasard.	A
	Convocation d'animal	-	B
	Dissipation de Démon	-	B
	Apprivoisement de Dragon	-	B
	Evasion	Pièges et téléportations	B
	Perception	-	C

10.14) Dans les tables ci-dessus, dans la colonne TYPE, on trouve les lettres A, B ou C. Leur signification est la suivante:

- A – Mouvement
- B – Rencontre
- C - Spécial

10.2) PROMOTION - Lorsqu'un joueur a suffisamment de points pour être promu au niveau supérieur, il doit rencontrer son Mentor. Dès qu'il rencontre celui-ci, il est automatiquement promu, à moins que le Mentor ne le guérisse.

10.21) Un joueur ne peut pas être promu de plus d'un seul niveau même s'il a suffisamment de points pour l'être de DEUX. En effet, un intervalle d'au moins TROIS jours doit s'écouler entre deux promotions.

10.22) Un joueur ne peut jamais être rétrogradé. Si les points qu'il possède sont en quantité moindre que celle qui était requise pour accéder au niveau où il est, il reste à ce niveau quand même. Les points d'un joueur ne peuvent jamais être négatifs.

10.3) LE CHANGEMENT D'ORDRE - Un joueur est toujours libre de changer d'Ordre. Pour ce faire, il doit rencontrer un Mentor de l'Ordre dans lequel il veut entrer. Il doit commencer au niveau d'Apprenti dans le nouvel Ordre, mais il conserve tous les points qu'il a précédemment acquis. Toutes les missions impératives de son ancien Ordre ne sont plus des missions impératives mais deviennent des missions OPTIONNELLES qui peuvent être accomplies normalement.

11) LES SORTILEGES MAGIQUES

En gravissant les échelons de l'Ordre auquel ils appartiennent, apprenant les arts, les mystères et la sagesse propres à cet Ordre, les joueurs deviennent capables de lancer des sortilèges magiques de plus en plus puissants.

11.1) LE LANCEMENT DES SORTILEGES - Tous les sortilèges, quelque soit leur niveau, peuvent ne pas fonctionner. Chaque fois qu'il lance un sortilège, le joueur lance UN dé. A moins qu'il ne soit prévu autre chose, le score de 6 signifie que le sortilège ne fonctionne pas. S'il n'est pas raté, le sortilège produit les effets indiqués dans sa description.

11.2) DESCRIPTION DES SORTILEGES - Les sortilèges sont divisés en TROIS types :

- A – Mouvement
- B – Rencontre
- C - Spécial

11.21) SORTILEGES DE MOUVEMENT - Les sortilèges de mouvement sont lancés au cours de la phase mouvement du tour du joueur et affectent son déplacement pendant ce tour. Les effets sont les suivants :

11.211) CONVOCATION DE BATEAU - Ce sortilège peut être lancé chaque fois que le joueur se trouve sur une case côtière ET dispose d'au moins UN point de mouvement. Si le sortilège est lancé avec succès, un bateau inoccupé qui se trouve à portée du sortilège est placé dans une case maritime adjacente à la case où se trouve le joueur. Si le sortilège rate, le joueur peut continuer à se déplacer.

11.2111) Aucun bateau ne peut se déplacer sur la terre ferme. Pour savoir si un bateau est à la portée du sortilège, on ne compte que les cases maritimes qui le séparent du joueur.

11.212) AGILITE - Un joueur peut lancer ce sortilège à n'importe quel moment au cours d'un déplacement. S'il réussit, il produira ses effets sur les cases appropriées au cours du tour en cours, permettant au joueur de se déplacer dans des cases de Forêts et/ou de Montagnes comme si elles étaient des cases de Plaines. Si le sortilège ne fonctionne pas, le joueur peut continuer son déplacement normalement.

11.213) TELEPORTATION - Ce sortilège est lancé à la place du « jet de mouvement ». S'il est raté, le joueur ne peut pas se déplacer pendant ce tour. S'il est réussi, le joueur est téléporté vers une case du type indiqué par la table des sortilèges de son Ordre et pour son niveau.

11.2131) Un joueur qui appartient à l'Ordre des Druides reçoit automatiquement un TOUR supplémentaire lorsqu'il est téléporté à partir d'une des pierres du Cercle Sacré.

11.22) SORTILEGES DE RENCONTRE - A l'exception des sortilèges de convocation d'animal, tous les sortilèges de rencontre ne peuvent être lancés que lorsque le joueur est menacé par les forces que chaque sortilège est censé pouvoir combattre.

Les effets de ces sortilèges sont les suivants:

11.221) CONVOCATION D'ANIMAL - Ce sortilège peut être lancé de n'importe quelle case dans laquelle une rencontre au hasard est possible. Le joueur ne peut le lancer que s'il n'a pas fait de rencontre au hasard ET si aucun

animal n'est actuellement en sa compagnie. Si le lancement du sortilège est réussi, le joueur jette les dés sur la table prévue à la section 8.4 pour déterminer quel animal est rencontré.

11.222) DISSIPATION DE DEMON - Ce sortilège peut être lancé par un joueur qui se trouve dans une case contenant un pion Démon. Si le lancement du sortilège est réussi, le Démon est dissipé. Dans ce cas, le pion du Démon est retiré du plateau de jeu et le joueur gagne un nombre de points égal au score obtenu en jetant UN dé. Si le sortilège n'est pas lancé avec succès, le Démon attaque. Le joueur se reporte alors à la section 7.304 mais rejette les dés si le résultat retenu est un 6.

11.223) APPRIVOISEMENT DE DRAGON - Ce sortilège peut être lancé si le joueur se trouve dans une case qui contient un pion de Dragon ou s'il est au CENTRE du Repaire du Dragon.

Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le Dragon lui révélera la localisation d'un Magicien Secret. (Les règles concernant les Magiciens Secrets sont données dans la table de Niveau 4 de la section 7.302).

Sur un score de 4 ou 5, le sortilège est réussi mais le Dragon ne révèle pas la localisation d'un Magicien Secret. Le joueur n'est pas affecté par le Dragon.

Sur un score de 6, le sortilège ne fonctionne pas. Dans ce cas, le joueur se réfère à la section 7.305 et jette les dés comme en cas de rencontre normale avec un Dragon. Il rejette le dé si le score obtenu est un 6.

11.224) EVASION - Ce sortilège est lancé lorsqu'un piège est rencontré et avant que les effets du piège soient déterminés. Si le lancement est réussi, le joueur n'est pas affecté par le piège. Si le sortilège rate, le piège lui fonctionne.

11.2241) Un joueur qui possède ce sortilège peut l'utiliser pour éviter les pièges au hasard ou ceux qui découlent du tirage d'une carte de magicien ou d'événement.

11.2242) Les joueurs de niveau QUATRE, sauf les Magiciens, peuvent utiliser ce sortilège pour éviter les téléportations involontaires (dues à des rencontres avec d'autres joueurs, avec des Démons ou dues au GRAND TROU, etc...).

11.23) SORTILEGES SPECIAUX - Ces sortilèges ne peuvent être lancés que par les membres de l'Ordre dont ils sont une spécialité. Leurs effets sont les suivants :

11.231) TELEPATHIE - Ce sortilège ne peut être lancé que par des membres de l'Ordre des Magiciens (sauf lorsqu'il apparaît à la suite de la mise en application des effets de la table prévue pour l'Abbaye de Shrineheart). Pour lancer ce sortilège, le joueur doit se trouver dans une Résidence d'Elfe. La tentative est faite à la place du jet de dés concernant les rencontres avec des Elfes. Il ne peut pas être lancé s'il y a un pion de Magicien (Magicien Secret inclus) sur le plateau de jeu.

Ce sortilège fonctionne sur un jet de 1 ou 2 et son effet est de permettre au joueur de contacter un Grand Magicien. Le joueur tire des cartes de magicien jusqu'à ce qu'une carte portant le nom d'un Grand Magicien soit tirée et ne tient pas compte des pièges et fantômes éventuellement révélés. Si le sortilège est raté, aucun contact n'est obtenu.

11.2311) Sauf si le joueur est de niveau QUATRE, ce sortilège ne peut être utilisé que pour obtenir une promotion d'un niveau. Aussi, lorsque le contact est obtenu, le joueur doit posséder les points requis pour sa promotion sinon le sortilège ne fonctionne pas.

11.2312) Si le joueur est de niveau QUATRE, le contact sert à récolter des Gemmes Sacrées. Dans ce cas, le joueur doit avoir accompli toutes ses missions impératives sinon le sortilège est automatiquement raté. Une fois que le contact est établi, le joueur doit lancer UN dé, conformément à la section 7.326 pour voir si une Gemme lui est donnée. Le Faux Magicien vole télépathiquement les Gemmes du joueur.

11.232) CONVOCATION DE GEMME – Seuls les membres de niveau QUATRE de l'Ordre des Sorciers peuvent lancer ce sortilège. Ce sortilège doit être lancé à partir de la Tour d'un Maître Sorcier. Il peut l'être de deux manières :

11.2321) Si un pion de Magicien ou de Magicien Secret est sur le plateau de jeu, le sortilège est lancé pour contacter le magicien qu'il représente. Le Sorcier lance UN dé, comme il est indiqué dans la section 7.326, pour convoquer une gemme. Quelque soit le résultat du jet de dé, le pion du magicien est retiré du plateau de jeu et ses cartes sont remélangées avec celles du paquet des cartes de magiciens.

11.2322) Si aucun pion de magicien ne se trouve sur le plateau de jeu, le Sorcier peut lancer le sortilège au hasard. Le lancement est réussi sur un jet de 1 ou 2. En cas de succès, le Sorcier tire des cartes de magicien jusqu'à ce qu'il trouve une carte portant le nom d'un magicien (il ne tient pas compte des cartes de piège et de fantôme). Le joueur lance alors UN dé, conformément à la section 7.326 pour voir si une Gemme lui est donnée. Le Faux Magicien lui volera toutes les Gemmes qu'il possède si le score obtenu par les dés l'indique.

11.233) PERCEPTION - Lorsqu'un membre de l'Ordre des Druides atteint le QUATRIEME niveau, Ruktal lui révèle automatiquement l'identité du Faux Magicien. Le joueur regarde secrètement toutes les cartes de Gemme et note le nom du Magicien qui est le FAUX Magicien.

11.2331) Lorsqu'un Druide du QUATRIEME niveau rencontre le Faux Magicien, celui-ci ne lui vole pas ses Gemmes si le jet de dé permet d'obtenir un résultat de 4 ou 5. Mais si le score obtenu est 1, 2, 3, les Gemmes lui sont volées

(Le jet de dé dont il est ici question est celui qui est normalement fait pour savoir si une Gemme est obtenue ; CF section 7.326).

11.24) Le lancement d'aucun sortilège de mouvement ou de sortilège spécial ne peut être tenté plus d'une fois au cours d'un tour. Les sortilèges de rencontre peuvent être lancés une fois par adversaire rencontré.

12) LES ATTAQUES DU MAL

Pendant que les joueurs voyagent dans les Iles Enchantées en accomplissant de bonnes actions, l'Esprit du Mal prépare ses attaques. Il frappera une fois toutes les deux semaines, généralement en submergeant un territoire avec une obscurité impénétrable et en lançant des Démons des Abysses pour ravager les îles.

12.1) LES ATTAQUES - L'Esprit du Mal attaque lorsque le marqueur de jours atteint le jour 14. A moins que le Mal n'ait été contrecarré, les joueurs ne se déplacent pas le 14, bien que ce jour soit compté comme un tour en ce qui concerne les animaux et les événements. Si l'attaque est contrecarrée, les joueurs jouent normalement leur tour le 14.

12.11) LES DEUX PREMIERES QUINZAINES - Au cours des deux premières quinzaines, les attaques de l'Esprit du Mal sont en préparation. Aucune tuile de territoire n'est prise au cours de cette période. Mais par contre :

A - Le 14, chaque joueur est téléporté dans une case au hasard.

B - Après que chaque joueur ait été téléporté, un Démon est placé dans une case au hasard sur le territoire où chaque joueur a été téléporté. Ceci est fait après la téléportation de chacun des joueurs. Si un Démon est ainsi placé dans une case où se trouve un joueur. Celui-ci est immédiatement attaqué par le Démon.

12.12) LES QUINZAINES SUIVANTES - Le 14^{ème} jour de chacune des quinzaines après les deux premières, l'Esprit du Mal s'empare de tuiles de territoire, à moins que ses attaques ne soient contrecarrées. Le territoire pris est placé, à l'envers, sur le plateau, à son emplacement habituel.

12.13) Le territoire conquis est toujours celui qui manque le plus de magie du Bien. Il est déterminé de la manière suivante :

12.131) TOUS les territoires communs sont conquis avant tout autre.

TOUS les territoires Elfes sont conquis avant les territoires magiques.

12.132) La détermination de la tuile qui est conquise est faite en ajoutant le nombre de pions de Démons au nombre de pions de mission qui se trouvent sur chaque territoire. C'est le territoire du type approprié qui a le plus fort total de ces points qui est conquis. Au cas où deux territoires seraient à égalité de points, on les départage par un jet de dé.

12.14) Après qu'un territoire ait été conquis, un Démon est placé par chacun des joueurs dans une case au hasard du territoire où ce joueur se trouve. Si un Démon est placé dans la case où se trouve un joueur, il attaque immédiatement le joueur.

12.141) Si un joueur est en train de nager, ou se trouve à bord d'un bateau, le quatorzième jour, un pion de Démon est placé directement sur lui. Si le Démon n'est pas dissipé, il reste dans le bateau ou, si le joueur est en train de nager, il reste dans la case qu'il occupe jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

12.2) COMMENT CONTRECARRER UNE ATTAQUE - La progression de l'Obscurité peut être contrée par l'accomplissement de missions. Le nombre de missions que les joueurs, pris ensemble, doivent accomplir est de DIX. Chaque fois que les joueurs ont accompli DIX missions au total, le Mal est contrecarré UNE fois.

12.21) Au fur et à mesure que des missions sont accomplies, le marqueur d'accomplissement est déplacé d'une case sur la Piste d'accomplissement. Lorsque ce marqueur atteint la dixième case de la piste, le marqueur de « contrecarre » est placé dans la case « Mal contrecarré » (Evil Thwarted). La présence du pion de « contrecarre » dans cette case indique qu'au 14^{ème} jour, les joueurs joueront leur tour normalement, qu'aucune tuile ne sera conquise et qu'aucun Démon n'apparaîtra.

12.22) Le Mal est contrecarré chaque fois que DIX Missions ont été accomplies. Si le marqueur d'accomplissement atteint deux fois la case 10 avant qu'une quinzaine se soit écoulée, cela veut dire que le marqueur de « contrecarre » reste dans la case « Mal Contrecarré » jusqu'à ce que deux quinzaines se soient écoulées.

12.3) LE DEBUT DE LA QUINZAINE SUIVANTE - Après que l'attaque du Mal ait été résolue, le marqueur de jour est remis dans la case du premier jour. Si le Mal a été contrecarré, le marqueur de « contrecarre » est replacé dans la case « Attaque réussie » (Successful Attack). Lorsque cela est fait, les joueurs recommencent à jouer normalement.

12.4) LES RESULTATS D'UNE CONQUETE - Lorsque des territoires commencent à être conquis, les résultats et les modifications suivantes des règles entrent en application :

12.41) POUR LES JOUEURS - Tout joueur qui se trouve dans un territoire qui est conquis par le Mal est téléporté dans une case au hasard du Repaire du Dragon. Les joueurs ne peuvent plus retourner dans un territoire après qu'il ait été conquis. Si un joueur se voit téléporté (par une carte de piège par exemple) dans un territoire particulier qui est conquis, il est téléporté dans une case au hasard du Repaire du Dragon.

12.42) POUR LES GRANDS MAGICIENS - Si un Grand Magicien est sur une tuile au moment où elle est conquise, son pion est retiré du plateau de jeu et ses cartes sont remélangées dans le paquet des cartes de magicien.

12.43) POUR LES MISSIONS - Tous les pions de mission qui se trouvent dans le territoire conquis sont retirés du jeu. Les missions que ces pions matérialisent sont rendues impossibles. Les missions qui imposent à un joueur de se rendre dans TOUS les endroits d'un certain type ne sont pas rendues impossibles à moins qu'AUCUN des endroits de ce type ne reste sur le plateau de jeu.

12.44) POUR LES CARTES DE MISSION - Si une carte de mission est tirée et qu'elle indique un territoire particulier ou un type particulier de territoire qui a déjà été conquis par le Mal, cette carte est défaussée et une autre carte est tirée.

12.45) POUR LES CASES AU HASARD - Lorsqu'une case au hasard doit être déterminée, elle doit être située dans un territoire qui n'a pas encore été conquis par le Mal. Si le jet de dés indique un territoire conquis, les dés sont relancés.

12.46) POUR LE CERCLE SACRE - Si le Cercle Sacré est conquis par l'Esprit du Mal avant que les Gemmes soient remises à Rükta, tous les joueurs ont perdu et la partie est terminée.

12.5) LE REPAIRE DU DRAGON - Ce territoire, forteresse du Mal lui-même, n'est jamais l'objet d'une attaque par le Mal.

12.51) LE TEMPS DANS LE REPAIRE DU DRAGON - En raison de la nature maléfique du Repaire du Dragon et des pouvoirs subtils des Dragons, les joueurs sont affectés rien qu'en se trouvant dans ce territoire. Chaque fois qu'un joueur voyage dans le Repaire du Dragon, il doit garder trace du temps qu'il y passe. S'il y reste trop longtemps, il devient « lié à un Dragon ».

12.511) Chaque joueur a un « marqueur du temps dans le Repaire » (Lair Time Marker). Lorsqu'il pénètre dans le territoire du Repaire, il place ce marqueur sur le calendrier UN jour avant celui où se trouve le « marqueur de jour ». Si le joueur reste dans le territoire du Repaire assez longtemps pour que le marqueur de jour atteigne son « marqueur du temps dans le Repaire », il devient « lié à un Dragon ».

12.512) Chaque fois qu'un joueur rencontre un Dragon sur cette tuile, il RECULE son « marqueur du temps dans le Repaire » d'un jour sur le calendrier. SI il utilise le sortilège d'appivoisement de Dragon à l'occasion de la rencontre, il reculera ce marqueur de TROIS jours au lieu d'un.

12.513) Si un joueur quitte le territoire du Dragon avant d'être « lié », son « marqueur du temps dans le Repaire » est retiré du calendrier. S'il est « lié », le marqueur est aussi retiré et la section 7.3051 est consultée.

12.52) LE MOUVEMENT DU DRAGON - Lorsqu'un joueur termine son mouvement dans le territoire du Repaire du Dragon, il doit placer le pion du Dragon dans une case au hasard de ce territoire. S'il est ainsi placé dans une case contenant un joueur, celui-ci est immédiatement attaqué par le Dragon.

13) LES GEMMES SACREES

Lorsqu'un joueur atteint le QUATRIEME niveau dans son Ordre, il ne se voit plus confier de mission et ne peut plus ni gagner, ni perdre de points. Si une rencontre lui impose de tirer une carte de mission ou de gagner ou perdre des points, elle est ignorée. Si le joueur doit encore terminer des missions IMPERATIVES, il doit les terminer avant de pouvoir collecter des Gemmes. Les missions OPTIONNELLES peuvent être accomplies par le joueur, s'il le veut, dans le but de contrer les attaques du Mal.

Lorsqu'un joueur a collecté les SIX Gemmes Sacrées (Diamant, Saphir, Rubis, Emeraude, Topaze et Onyx), il doit les remettre à Rükta au Centre du Cercle Sacré. S'il réussit à remettre son précieux fardeau, les Iles Enchantées sont sauvées et il gagne le jeu !

14) L'ENREGISTREMENT

La tenue d'un enregistrement précis des opérations est très importante pour ce jeu. Afin de faciliter ce travail et le déroulement fluide des parties, des Feuilles d'enregistrement sont fournies dans la boîte.

Au recto de ces feuilles, les joueurs enregistrent des informations concernant l'Ordre, le niveau, les points, les animaux, les événements, les missions, les Grands Magiciens, les Gemmes et les Magiciens Secrets. Toutes les informations que les joueurs doivent enregistrer pour pouvoir jouer à ce jeu peuvent ainsi être consignées au recto de ces feuilles.

Au verso des feuilles d'enregistrement se trouve un regroupement de tables qui sont utilisées souvent au cours d'une partie. Ceci est prévu pour aider les joueurs et pour leur éviter de perdre du temps à rechercher les tables dans le livret de règles.

14.1) Il est fortement recommandé d'enregistrer les informations sur ces feuilles avec un CRAYON de papier en écrivant aussi légèrement que possible afin d'augmenter la longévité des feuilles et ainsi d'éviter d'avoir à en racheter trop souvent.

14.2) LES ENREGISTREMENTS PARTICULIERS - Les méthodes suivantes sont suggérées pour effectuer les enregistrements de la manière la plus efficace.

14.21) ENREGISTREMENT DE L'ORDRE MAGIQUE - Cette section de la feuille devrait être utilisée par le joueur pour garder une trace de sa progression dans l'Ordre dont il est membre.

14.22) ENREGISTREMENT DES POINTS - On peut tenir une comptabilité précise de chaque type de points grâce aux cases proposées.

14.23) ENREGISTREMENT DES ANIMAUX ET DES EVENEMENTS - Le type d'animal ou le nombre d'événements devrait être enregistré dans la colonne OBJET et le tour au cours duquel les effets de la présence d'un animal ou d'un événement prennent fin devraient être notés dans la colonne TOUR de FIN.

14.24) ENREGISTREMENT DES MISSIONS - Le joueur doit enregistrer le nombre de cartes de mission, le type des missions (IMPERATIVES ou OPTIONNELLES), les pions qui ont été placés pour les représenter et l'ordre dans lequel ils doivent être enlevés (les Grands Magiciens peuvent être notés par un simple « M »), l'accomplissement des missions ou l'impossibilité de celui-ci. L'enregistrement des pions de mission peut être effacé au fur et à mesure où les pions sont retirés du plateau de jeu.

14.25) L'ENREGISTREMENT DES GEMMES - Les Gemmes devraient être enregistrées en inscrivant leur type en face du nom du Grand Magicien par lequel elles ont été données. Si les Gemmes sont volées, elles sont effacées de la feuille.

14.26) L'ENREGISTREMENT DES MAGICIENS SECRETS – Les Magiciens Secrets peuvent être notés sur la feuille en écrivant la première lettre de leur nom à la suite de l'enregistrement des pions qui ont été placés pour les représenter sur le plateau de jeu. Lorsqu'un Magicien Secret est rencontré, il suffit d'effacer ces notes.

14.3) Les parties de la feuille d'enregistrement qui servent à enregistrer les Gemmes et les Magiciens Secrets devraient être cachées de la vue des autres joueurs. Ces informations sont, en effet, confidentielles. Aucune autre information de la feuille d'enregistrement n'est considérée comme confidentielle.

APPENDICE A : LE JEU EN SOLITAIRE

Le jeu « MAGICIENS » peut être joué en solitaire. La seule modification des règles qui se trouvent dans le livret concerne la mise en place des tuiles au début du jeu. Toutes les autres règles restent les mêmes. Comme dans le jeu à plusieurs joueurs, le joueur solitaire gagne s'il réussit à remettre les Gemmes Sacrées à Rükta. Il perd si le Cercle Sacré est conquis avant qu'il n'est réussi à le faire.

MISE EN PLACE DU JEU SOLITAIRE

La mise en place des tuiles dans le jeu en solitaire est faite de la manière suivante :

1° Retirer les tuiles du Cercle Sacré, de la Chaumi ère d'Hamdrel, du Repaire du Dragon et de l'une quelconque des Tours de Sorciers.

2° Mélanger les tuiles restantes, face cachée.

3° Lancer UN dé. Retirer le nombre de tuiles indiqué par le dé sans les regarder. (Optionnellement, le joueur peut sélectionner son propre niveau de difficulté en tirant jusqu'à SIX tuiles sans lancer le dé. Mais les tuiles qui sont ainsi tirées sont toujours tirées au hasard.)

4° Battre les tuiles mises de côté en (1) ci-dessus avec les tuiles qui restent en jeu, c'est-à-dire celles qui n'ont pas été retirées en (3) ci dessus.

5° Placer les tuiles, face cachée, selon l'arrangement désiré, sur le plateau de jeu. Ensuite, retourner les tuiles et terminer la préparation de la partie en suivant la procédure normale.

EFFETS DU « BLOCAGE » DU JOUEUR

Si le joueur est bloqué dans le Repaire du Dragon, il n'a aucun espoir d'être délivré. Il devient « lié à un Dragon » d'une manière permanente et perd la partie.

S'il est bloqué dans une case maritime, le joueur doit avancer le marqueur de jours jusqu'au jour 14. Si les Démons qui l'attaquent ne le téléportent pas dans le Repaire du Dragon, il ne pourra pas rencontrer d'autres Démons et il se noiera pendant la partie.

S'il est bloqué n'importe où ailleurs, il doit attendre jusqu'à ce qu'il soit téléporté par des Démons ou à la suite d'une rencontre au hasard.

APPENDICE B : LE JEU EN EQUIPE

Si le jeu est joué à QUATRE ou SIX joueurs, un lien télépathique peut relier les joueurs deux à deux. Les partenaires peuvent ainsi échanger leurs idées et leurs informations de telle manière qu'on considère que les points gagnés par l'un, le sont aussi par l'autre. (Même si les partenaires sont membres de deux Ordres différents).

Lorsque des partenaires « télépathiques » se rencontrent sur le plateau de jeu, ils ne font pas de « rencontre avec un autre joueur » et ils ne gagnent pas non plus de points lorsqu'ils réussissent le sauvetage de leur partenaire. Toutefois, lorsqu'ils se rencontrent, ils peuvent échanger, s'ils le souhaitent autant de missions optionnelles qu'ils le veulent. De la même manière, lorsqu'ils sont tous les deux en train de récolter des Gemmes, ils peuvent secrètement se les échanger.

Dans cette version du jeu, l'Esprit du Mal conquiert DEUX territoires à la fois au lieu d'un seulement (après que les deux premières quinzaines soient passées).

A part les quelques variantes ci-dessus présentées, toutes les autres règles normales s'appliquent.

APPENDICE C : DESCRIPTION DES TERRITOIRES

Les 18 territoires ont chacun leurs particularités propres et une histoire. Leur description est donnée ci-dessous:

LES TERRITOIRES COMMUNS

1°TORWALL

C'est le pays de la Cité Royale des hommes. Torwall a subi dans le passé l'effet d'un sortilège d'Obscurité lancé par l'Esprit du Mal dans une de ses tentatives de conquérir le Royaume. Cette tentative échoua grâce aux hommes qui construisirent des murailles leur permettant de retrouver leur chemin et vainquirent ainsi la malédiction. Finalement le sortilège fut dissipé mais les murailles restèrent dressées pour rappeler aux hommes la puissance de la Cité Royale qui avait été sauvée d'une situation qui paraissait désespérée.

2°WOODSWALL

Lorsque les hommes de ce pays commencèrent à se méfier des Forêts au fond desquelles résidaient les Elfes, ils construisirent des murailles entre ces forêts et leurs villes. En raison de ces murailles, les hommes de Woodswall furent obligés de se tourner vers la mer. Ils sont devenus ainsi d'excellents pêcheurs, connaissant parfaitement les voies navigables.

3°LONGRIFT

Sur ce territoire se trouve le monument des hommes à la gloire des Puissances de l'Au-delà : l'Abbaye de Shrineheart. L'Esprit du Mal, au cours d'une tentative pour détruire le pays, a provoqué la formation de la grande et infranchissable faille qui coupe en deux le pays. Seules les Puissances du Mystère réussirent à éloigner le Mauvais de ces lieux habités par des hommes saints.

4°CRESCENT RIDGE

Ce territoire est ainsi nommé en raison du cirque montagneux qui l'entoure. Les hommes qui habitent ce pays sont habitués à vivre en altitude et sont d'excellents alpinistes.

5°MEADOWFARM

Le plus fertile des territoires Communs. C'est là que résident les fermiers du pays. Les hommes de Meadowfarm sont aussi réputés pour leur connaissance en herboristerie et ils passent pour tout savoir sur ce qui pousse.

6°HILLSHIRE

Cette zone de Montagnes et de Forêts est le pays des éleveurs. Non seulement on y élève des troupeaux, mais on y pratique aussi les arts mystiques de la Méditation car le cadre tranquille de ce pays s'y prête très bien.

LES TERRITOIRES ELFES

1°GLENDALE

A la cour de GLENDALE DWELLINT, Maiden Aura, l'Elfe Royale, règne sur tous les Elfes. A son service se trouvent les Danseurs et les Musiciens les plus habiles. Son intense pouvoir de persuasion est utilisé pour encourager et guider son peuple sur le chemin de la Bonté, de la Vérité et de la Compréhension.

2° MEADOWSHIRE

Ce territoire est le centre du Mystère de la Musique Elfe. Il est étroitement associé à Glendale. C'est dans ce pays que réside le Seigneur Elfe Hispan, au cœur pur et paisible, détenteur du Pouvoir Mystique de la Musique.

3° EDGEWOOD

Appelé aussi le « Manoir de Havor » ou la « Résidence d'Edgewood », il est le territoire des artisans elfes. C'est à cet endroit que Havor, le Grand Seigneur Elfe, le plus ancien et le plus habile de tous les Elfes, créa des objets de Beauté, de Puissance et de Mystère pour toutes les îles.

4° GREEN GROVE (Le Bosquet Vert)

Les Erudits des Elfes résident dans ce territoire. Le Seigneur Elfe Galen, le plus grand parmi eux, y habite en tant que Gardien des Elfes. Son manoir se dresse pour protéger le plus ancien des endroits des Iles Enchantées, le lieu d'où viennent les Elfes, la Crête Etoilée, qui est enveloppée dans le Mystère du Temps.

5° TIMBERLANE

La Beauté inégalée de ce territoire est le résultat de la consécration du Seigneur Elfe Damian aux Fruits de l'Amour et de la Paix. C'est dans ce territoire qu'est née et fut élevée la Gracieuse Lady Elfe Nova, la plus belle du pays tout entier.

6° WOODLAND

Dans ce territoire réside le Seigneur Elfe Finrel, le plus sage de tous les Elfes, avec Dame Vawn, l'« Epice » du pays. A eux deux, ils assurent la Richesse et la Fertilité du pays. La Femme Sage, Hamdrel, qui aide tous les habitants des forêts, entretient des liens étroits avec les Elfes et encourage leur magie génératrice de Vie.

LES TERRITOIRES MAGIQUES

1° LE CERCLE SACRE

L'endroit le plus sacré de toutes les Iles Enchantées. Ce Cercle druidique de pierres Sacré est le centre de l'Unité des Iles et le lieu où s'accomplissent les rituels en rapport avec les Mystères de l'Univers.

2° MEGMORAN'S TOWER

Le plus puissant des Maîtres Sorciers, Megmoran, le Mystérieux Sorcier du Feu possède les pouvoirs des profondeurs de la Terre et ceux des Etoiles.

3° MELIGAR'S TOWER

Méligar, le Sorcier de l'Air, est le maître des vents et est étroitement associé aux créatures ailées. C'est le Gardien du Grand Trou, ce portail mystique, et utilise le souffle des vents pour ouvrir le seul accès vers le Monde Souterrain.

4° MELEKOK'S TOWER

Sorcier de l'Eau, Melekok veille sur les Mers du Ciel et de la Terre. Il est l'artisan et le maître de tous les bijoux et de tous les métaux qui sont le reflet des Eaux de l'Univers.

5° HAMDREL'S COTTAGE (La Chaumière d'Hamdrel)

Au plus profond d'une secrète vallée boisée, protégée par des murs d'enchantement, se trouve la Chaumière de la Sage et sans âge Hamdrel. C'est à cet endroit que sont conservés les mystérieux secrets de la magie des Iles.

6° DRAGON'S LAIR (Le Repaire du Dragon)

Le Repaire du Dragon est une caverne-labyrinthe creusée dans les flancs de vertigineuses et dangereuses montagnes. Deux Dragons y vivent. La très ancienne femelle se cache au plus profond du Repaire pendant que son compagnon et gardien erre dans les tunnels extérieurs et sur toutes les Iles.

APPENDICE D : LES GRANDS MAGICIENS

ISHKATAR

Le Sage Seigneur des Grands Magiciens, Possesseur du Savoir et de la Compréhension, Celui qui voit et entend les Choses Cachées, Ishkatar est le plus Grand de tous les êtres qui habitent les Iles Enchantées.

TOLMITAR

Tolmitar, l'Esprit de Bonté est toujours à la recherche des plus hautes pensées du Bien et possède l'énergie mentale de la lumière. Il utilise sa sagesse pour mettre même les enfants du Mal au service du Bien.

AEVAREX

La Droiture, la Vérité et la Pureté sont les sources de la sagesse d'Aevarex, le plus beau des Grands Magiciens, le Guérisseur de tous les Maux.

ELEKOV

Elokov le puissant est un utilisateur inégalé des pouvoirs magiques. Il honore le pouvoir que possède le plus humble des objets.

ZEGORAL

La Dévotion et la Confiance sont les marques de Zégoral. Il est le Maître de Sagesse, de Sainteté et de Dévotion.

TEREK

La perfection du monde est le but que veut atteindre Terek. Il cherche dans sa grande sagesse à restaurer l'ordre en toute chose.

VELDOR

L'Immortalité et la Vie sont les secrets de la Sagesse de Veldor. Il travaille à l'accomplissement heureux de la vie de toutes les créatures.

La séduction et la corruption de l'un de ces Grands Magiciens qui transforma sa sagesse en mensonge, fut l'un des plus tragiques faits de l'Esprit du Mal.

NOTE DES CREATEURS DU JEU

Dans le jeu, comme dans les rituels et l'Art, les joueurs manipulent des Vérités. Le monde du jeu est un Véritable monde. Les activités qui s'y déroulent sont de véritables événements et les personnalités qu'on y rencontre ont une existence réelle. Les joueurs pénètrent dans le monde du jeu, font l'expérience et mettent à jour les vérités de ce monde. Mais ces vérités ne sont pas prisonnières du monde du jeu car les joueurs en font des vérités dans le monde réel.

Les Magiciens et les Seigneurs Elfes nous ont obligés à libérer leur royaume pour qu'il devienne réel pour nous de manière à ce que leurs vérités plantent leurs graines en nous. Ainsi par leur volonté d'être, elles sont parvenues à exister.

Nous avons découvert bien des choses au sujet de leur royaume pendant que nous travaillions sur ce jeu, beaucoup plus que ce que nous y avons mis. Tel qu'il se présente, le jeu ne contient que ce qui est nécessaire pour qu'il puisse être joué, bien que nous en savions bien plus que ce qui est présenté et bien qu'il y ait encore beaucoup plus à découvrir.

Les illustrations de « MAGICIENS » ne doivent pas être simplement perçues comme des éléments destinés à donner du relief au jeu. Elles sont plutôt des fenêtres ouvertes sur le monde du jeu et beaucoup d'entre elles se sont imposées à notre création en dépit de nos intentions premières. Les dessins nous ont introduits dans de nouveaux aspects du monde des Magiciens qui ont ainsi trouvé leur place dans le jeu. Le jeu illustre les dessins autant que les dessins illustrent le jeu parce que tous les deux sont des accès au Royaume des Seigneurs Elfes.

Et que trouvons-nous lorsque nous pénétrons dans ce royaume ? Nous rencontrons un monde de Vérité, de Beauté et de Paix, dans lequel le Mal est conquis par le Bien créateur et positif plutôt que par une violente destruction. Dans lequel aussi, existe une intense compétition pour atteindre l'excellence personnelle, mais toujours pour le bien de tous plutôt que pour satisfaire des intérêts personnels. Dans lequel enfin, il y a un grand respect pour les Mystères des Puissances de l'Au-delà et où ces Mystères deviennent partie intégrante de chacun ; où la musique, la danse, les rituels et l'artisanat ont le pouvoir d'affecter le cours des événements.

Ainsi, lorsqu'on joue à « MAGICIENS » et qu'on met en oeuvre ces vérités, leur réalité est mise à jour aussi bien dans le monde des magiciens que dans notre monde et le jeu a le pouvoir d'affecter le cours des événements.

Un certain nombre de réalités et de personnalités de notre monde ont réussi à se frayer un chemin dans le monde de « MAGICIENS », ajoutant ainsi de la puissance à leur propre existence. Et ainsi ces réalités sont aussi invoquées lorsqu'on joue à ce jeu, la magie des Magiciens s'écoule en elles et le Sortilège des Sortilèges fonctionne pour que notre monde s'approche de la Réalisation.

AVALON HILL GAME COMPANY. Imprimé et publié en français par Jeux Descartes avec l'autorisation de THE AVALON HILL GAME Co.

Scan et remise en forme par Stéphane Bichon en décembre 2004 (Wizards.doc)