

FORGEFLAME

Dans une région éloignée, un éboulement révèle des souterrains depuis longtemps oubliés, dissimulant un trésor inestimable : des gisements d'or, de sombrefer et de draconite.

On raconte même qu'au cœur de cette mine perdue se trouve la Forge Quasi-Éternelle, œuvre des nains, capable de forger des artefacts légendaires.

Réunissez votre équipe d'aventuriers et préparez-vous pour une course effrénée dans les profondeurs de Forgeflame !

BUT DU JEU

Dans **Forgeflame**, vous devez guider vos aventuriers dans les profondeurs de la mine pour récupérer des minerais précieux et forger des artefacts avant vos adversaires.

La première équipe à forger son **quatrième artefact** met fin à la partie. Le joueur ayant amassé le plus de points de victoire grâce à ses artefacts forgés, ses minerais et ses trésors acquis remporte la partie !

*Un jeu créé par Quentin Vernet and Marc Vernet ■ Édité par Lord Raccoon Games.
Illustré par Nastya Lehn ■ Figurines par Francesco Orru.*

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur et prend son plateau personnel qu'il place devant lui.
- 3 Les joueurs choisissent leurs aventuriers librement, aléatoirement ou en utilisant la règle de recrutement ci-dessous.
 - À 2 ou 3 joueurs : 3 aventuriers chacun,
 - À 4 joueurs (voir page 11) : 2 aventuriers chacun.

RÈGLE DE RECRUTEMENT

À 2 joueurs :

- Le premier joueur choisit 1 aventurier,
- Le deuxième joueur choisit 2 aventuriers,
- Le premier joueur choisit 2 aventuriers,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier.



À 3 joueurs :

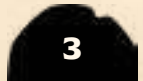
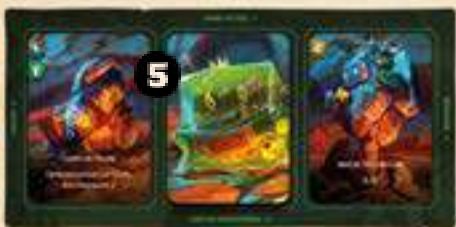
- Le premier joueur choisit 1 aventurier,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier,
- Le troisième joueur choisit 2 aventuriers,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier,
- Le premier joueur choisit 2 aventuriers,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier,
- Le troisième joueur choisit 1 aventurier.

À 4 joueurs :

- Le premier joueur choisit 1 aventurier,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier,
- Le troisième joueur choisit 1 aventurier,
- Le quatrième joueur choisit 2 aventuriers,
- Le troisième joueur choisit 1 aventurier,
- Le deuxième joueur choisit 1 aventurier,
- Le premier joueur choisit 1 aventurier.

- 4 Chaque joueur place les socles de sa couleur sous ses figurines, puis place ses aventuriers à l'entrée de la mine sur le plateau.

- 5 Chaque joueur prend toutes les cartes Action de ses aventuriers et mélange ses cartes Action avancées (indiquées par ) pour former une pioche face cachée, placée au centre de son plateau. Les deux premières cartes de cette pioche sont placées face visible de chaque côté.
- 6 Chaque joueur mélange le reste de ses cartes Action pour former sa pioche de départ, placée face cachée à gauche de son plateau, puis pioche **5 cartes**.
- 7 Placez les minerais (Or, Sombrefer et Draconite) à proximité du plateau pour former une réserve commune.
- 8 Mélangez les cartes Artefact pour former une pioche face cachée et placez-la à côté du plateau. Révélez 3 cartes Artefact.
- 9 Mélangez les cartes Événement pour former une pioche face cachée et placez-la sur l'emplacement du plateau.
- 10 Placez les 5 jetons Kobold, 3 Or, 1 Sombrefer et 1 Draconite dans le sac Kobold.
- 11 Placez les 3 jetons Flamme sur la Forge : 2 jetons face *éteinte*, 1 jeton face *allumée*.
- 12 Placez tous les autres éléments à proximité des joueurs.
- 13 Placez une tuile Gisement I au hasard, face cachée, sur chaque site de niveau I. Faites de même pour les tuiles Gisement II et III. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.
- 14 Placez un jeton Exploration au hasard, face cachée, sur chaque tuile Gisement (à l'exception des 3 tuiles indiquées par  ci-contre)
- 15 Désignez au hasard le premier joueur.



COMMENT JOUER










La partie se déroule en une succession de **manches**.

À chaque manche, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue un **tour de jeu** en jouant une carte Action de sa main. La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué 4 tours.

Lors de votre tour, vous devez choisir une carte de votre main et la placer face visible dans votre zone active. Cette carte indique l'aventurier que vous allez jouer ce tour-ci et les **actions** **A** qu'il pourra effectuer, dans l'ordre de votre choix.

Si vous devez jouer une carte mais que votre main est vide, jouez la carte sur le dessus de votre pioche.

Les 4 actions possibles sont les suivantes :

-  **Se déplacer** sur le plateau de jeu (page 5).
-  **Creuser**, afin de découvrir un gisement (page 6).
-  **Ramasser** un minerai (page 6).
-  **Combattre** un Kobold (page 6).
-  **Action libre** : , ,  ou .

La plupart des cartes Action possèdent une **capacité** **B**, désignée par un titre et un texte d'effet. En plus de ses actions, un aventurier peut utiliser la capacité de sa carte une fois lors de son tour.

Certains aventuriers disposent d'une **aptitude** **C** qui s'applique en permanence, même en dehors de leur tour de jeu (page 10).



ESPACE DE JEU

Chaque joueur dispose d'un espace de jeu articulé autour de son plateau personnel : **sa pioche** **A** (face cachée, d'où vous piochez vos cartes), **sa main** (cachée des autres joueurs, d'où vous jouez vos cartes), **sa zone active** **B** (l'endroit où vous jouez vos cartes) et **sa défausse** **C** (visible, qui accueille les cartes jouées à la fin d'une manche).


Les cartes **Action avancées** **D** apportent de nouvelles capacités à vos aventuriers. À la fin de chaque manche, vous choisirez une carte pour améliorer votre jeu.


Si vous devez prendre une carte de votre pioche mais que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour reformer votre pioche.

SE DÉPLACER

Le plateau de jeu comprend 17 sites, qui peuvent contenir un nombre limité d'aventuriers avant d'être complet :

- l'entrée de la mine **A**, pas de limite.
- la Forge Quasi-Éternelle **B**, 5 aventuriers.
- 5 sites de niveau I
- 6 sites de niveau II } 3 aventuriers.
- 4 sites de niveau III

Chaque  vous permet de **déplacer votre aventurier** d'un site à un site **adjacent**. Deux sites sont considérés comme adjacents s'ils partagent une même ligne, continue ou pointillée.

Une ligne continue nécessite la capacité *Vol*  pour être traversée.


Une ligne qui contient un jeton **Éboulement** ne peut pas être traversée.

Il est possible de faire passer un aventurier sur un site complet sans s'y arrêter.



Lorsque vous arrivez sur un site qui contient un jeton **Exploration**, révélez-le et appliquez immédiatement son effet. Retirez ensuite le jeton du jeu. Les effets sont décrits sur la dernière page de ce livret de règles (page 16).




Avec son action , Granitt peut se déplacer sur un des 2 sites indiqués par les flèches blanches.

Il ne peut pas se déplacer sur les 3 autres sites adjacents, car :

- un jeton **Éboulement** est présent,
- le site est complet (3 aventuriers),
- il ne possède pas la capacité *Vol*.







CREUSER

Chaque  vous permet de retourner une tuile **Gisement** sur votre site et d'appliquer son effet, dans l'ordre suivant :




1) Placez sur le site les minerais indiqués sur la tuile.




2) Si  apparaît, placez une figurine **Kobold**.

Retirez du site le minerai le plus précieux ( , puis  , puis ) et mettez-le dans le sac Kobold

3) Retirez la tuile du jeu.

RAMASSER


Chaque  vous permet de **ramasser un minerai** qui se trouve sur votre site, pour le placer sur la figurine de votre aventurier.

Chaque aventurier est limité en nombre de minerais qu'il peut transporter ( ,  ou ), comme indiqué dans l'appendice à la fin de ce livret (page 16).

Un aventurier peut lâcher sur son site un minerai transporté pour en récupérer un nouveau.



COMBATTRE

Chaque  vous permet de **combattre un kobold** présent sur votre site.

RÉSOLUTION D'UN COMBAT

1) Piochez dans le sac Kobold 1 jeton, +1 pour chaque allié présent sur le site.

2) Révélez ces jetons et choisissez celui dont vous souhaitez appliquer l'effet.

Les effets sont décrits sur la dernière page de ce livret de règles (page 16).

3) Remettez les jetons piochés dans le sac.



FORGER UN ARTEFACT

Pour forger un artefact, un aventurier doit :

1) Se trouver sur la **Forge Quasi-Éternelle** ou à l'**entrée de la mine**.

2) **Utiliser une flamme.**

Retourner un jeton **Flamme** face **allumée** **A** visible sur sa face **éteinte**.



À l'entrée de la mine les joueurs disposent d'une flamme **allumée** en permanence, imprimée sur le plateau

3) **Posséder les minerais requis.**

Remettez dans la réserve les minerais nécessaires **B** qui doivent être portés par l'aventurier et/ou ses alliés présents sur le site où l'artefact est forgé.
Tous les aventuriers d'un joueur sont des **alliés**.

4) **Jouer l'action de son choix** (🏠, 🗡️, 🏰 ou 🏹)

Prenez la carte de l'artefact forgé et révélez-en une nouvelle.



En fin de partie, vos artefacts vous rapportent des points de victoire **C**. Certains artefacts font partie d'une collection et apportent des points supplémentaires quand ils sont combinés :

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

Il existe 3 collections d'artefacts différentes, reconnaissables à leur contour de couleur.

COLLECTION OR



COLLECTION SOMBREFER







COLLECTION DRACONITE



ACTIONS SPÉCIALES

ACTIVER UN TOTEM

Les figurines **Totem** **A** sont placés sur le plateau via les jetons Exploration. Un aventurier sur un site qui contient une figurine Totem **avec** son jeton *actif* peut l'activer en jouant l'action de son choix (, ,  ou ).







1) Retirez le jeton *actif* **B** de la figurine : ce totem ne pourra plus être utilisé cette manche.

2) Appliquez l'effet correspondant au totem activé.

Les effets sont décrits sur la dernière page de ce livret de règles.

À la fin de la manche, placez un jeton *actif* sur chaque totem qui n'en possède pas. Ce dernier pourra de nouveau être activé lors de la manche suivante.

PRENDRE / DONNER UN MINÉRAI

Un aventurier peut **prendre** ou **donner** un minerai à un **allié** sur le même site, en jouant l'action de son choix (, ,  ou ).



Le joueur qui contrôle ces aventuriers place alors un minerai transporté par l'une des figurines sur l'autre figurine.

DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT



Un jeton Éboulement bloque le déplacement entre deux sites adjacents, obligeant les aventuriers à le contourner ou à le détruire.

Deux sites **ne sont plus considérés adjacents** si un jeton éboulement les sépare.


En jouant une action  ou , un aventurier peut détruire un éboulement sur une ligne qui sépare son site d'un autre et retirer le jeton du plateau.



LA MENACE KOBOLD

Ces créatures sournoises voient d'un mauvais œil l'arrivée des aventuriers. Les kobolds apparaissent sur le plateau via les jeton Exploration, les tuiles Gisement et les cartes Événement.

Un aventurier sur le même site qu'un kobold peut **seulement** se déplacer, combattre ou détruire un éboulement. Aucune autre action n'est possible, mais un aventurier **peut toujours** utiliser sa capacité.

 Lorsqu'un kobold est **activé**, il vole le minerai le plus précieux sur son site et l'ajoute au sac. S'il n'y a pas de minerai, le Kobold se déplace vers la Forge en empruntant le chemin le plus court, ignorant les lignes continues et les éboulements. S'il y a plusieurs chemins possibles, le Kobold passe par un site de niveau II.

À tout moment de la partie, si vous devez placer une figurine Kobold sur le plateau et qu'il n'y en a plus, la mine est envahie et la partie est terminée. Passez alors au décompte final.


FIN DE MANCHE


La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué **4 tours** de jeu. Si un joueur a forgé son 4ème artefact, passez au décompte final. Sinon, effectuez les phases d'événement et d'entretien suivantes.



PHASE ÉVÉNEMENT

Révéllez une carte **Événement**.



1) Retournez un jeton Flamme sur sa face *allumée* pour chaque  sur la carte.

2) Si la carte comporte un , chaque Kobold sur le plateau de jeu est activé.

3) Pour chaque  et  sur la carte, placez une nouvelle figurine Kobold sur le site correspondant du plateau.

4) Résolez l'effet indiqué par le texte, puis retirez la carte du jeu.

PHASE D'ENTRETIEN

1) Chaque joueur place les cartes de sa zone active dans sa défausse.

2) Chaque joueur choisit **une carte Action avancée** parmi celles disponibles sur son plateau personnel et la place dans sa main, en révélant une nouvelle carte avancée si il y a lieu.

3) Chaque joueur pioche pour compléter sa main à **5 cartes**.

4) Placez un jeton *actif* sur chaque totem qui n'en possède pas.

5) Passez le jeton Premier joueur au joueur suivant, et débutez une nouvelle manche.









FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de trois façons :

- À la fin d'une manche, si un joueur a forgé au moins 4 artefacts.
- À la fin d'une manche, si vous devez tirer un événement mais que la pioche est vide (à la fin de la 11ème manche).
- Immédiatement, si une figurine Kobold doit être placé sur le plateau et qu'il n'y en a plus dans la réserve.

DÉCOMPTE FINAL

Additionnez vos **points de victoire** :

- Autant de points de victoire que la valeur de vos artefacts,
-  /  /  pour chaque série de 2 / 3 / 4 artefacts de la même collection,
- Les points de victoire présents sur tous les jetons Trésor que vous avez récupérés,
- Les minerais en votre possession :
 /  /  /  / 

Le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte !

En cas d'égalité, c'est l'artefact de plus grande valeur qui départage les joueurs ayant le plus de points.



CAPACITÉS ET APTITUDES

Dans **Forgeflame**, les cartes viennent parfois contredire les règles, permettant des effets plus puissants que la normale. En cas de conflit, le texte inscrit sur une carte a toujours priorité sur le livret.

Certaines capacités prennent pour **cible** un aventurier en particulier :

- *Un aventurier du site* s'applique à n'importe quel aventurier (vous compris) sur votre site.
- *Un aventurier adjacent* s'applique à n'importe quel aventurier (vous compris) sur votre site ou sur un site adjacent.
- *Un aventurier* s'applique à n'importe quel aventurier (vous compris) sur le plateau de jeu


Certaines capacités utilisent des **mots-clés** expliqués ci-dessous.


MOTS CLÉS

Attraction X : déplacez sur votre site un aventurier ou un kobold qui se trouve jusqu'à X sites de distance. Le joueur qui joue la carte comportant l'effet déplace la figurine qui peut franchir les lignes continues mais pas les éboulements.

Choc : l'aventurier ciblé lâche le minerai porté de son choix sur son site.


Éboulement X : placez X jeton Éboulement sur le plateau. Le jeton est placé sur une ligne, continue ou pointillée, qui sépare deux sites. Deux sites ne sont plus considérés adjacents si un jeton Éboulement les sépare. Une ligne ne peut pas contenir plus d'un jeton éboulement. Si vous manquez de jetons, utilisez des équivalents.

Étourdissement : placez un jeton *Étourdi* sur la figurine. La prochaine carte jouée de cet aventurier perd 1 , puis le jeton est défaussé.

 **Furtif** : l'aventurier ignore les Kobolds sur son site et peut réaliser toutes les actions normalement.


Immobilisation : placez un jeton *Immobilisé* sur la figurine. La prochaine carte jouée de cet aventurier est posée face cachée pour indiquer qu'il n'effectue aucune action ou capacité, puis le jeton est retiré. Un aventurier immobilisé passe donc son prochain tour sauf si un allié le rejoint avant sur le site, auquel cas le jeton est retiré.

Poussée X : déplacez l'aventurier ou le kobold ciblé jusqu'à X sites de distance. La figurine doit être déplacée d'au moins un site si c'est possible. Le joueur qui joue la carte comportant l'effet déplace la figurine qui peut franchir les lignes continues mais pas les éboulements.

Ralentissement : placez un jeton *Ralenti* sur la figurine. La prochaine carte jouée de cet aventurier perd 1 , puis le jeton est défaussé.

Téléportation : déplacez l'aventurier ou le kobold ciblé sur n'importe quel autre site. Le joueur qui joue la carte comportant l'effet déplace la figurine. Si aucune cible n'est précisée la téléportation s'applique à l'aventurier lui-même.

Soin : retirez les jeton *Étourdi* et *Ralenti* de la figurine

 **Vol** : l'aventurier peut franchir les lignes continues lors d'un déplacement.

APTITUDES

Inébranlable : l'aventurier ignore *étourdissement*.

Insaisissable : l'aventurier ignore *ralentissement*.

Impassible : l'aventurier ignore *choc*.

Incontrolable : l'aventurier ignore *immobilisation*.



PARTIE À 4 JOUEURS

Les joueurs forment 2 équipes de 2. Les partenaires d'une même équipe doivent s'asseoir face à face (ils ne jouent pas directement l'un après l'autre).

La partie se déroule selon les règles normales du jeu, avec les modifications suivantes :

- **Jeu en équipe** : les joueurs d'une même équipe peuvent librement discuter et échanger des informations, mais ils ne doivent pas montrer leur main. Les aventuriers d'une même équipe sont considérés comme **alliés**.
- **Conditions de victoire** : la première condition de fin de partie est considérée comme atteinte lorsqu'une équipe a forgé au moins **6 artefacts** (et non quatre).



NOBZ FOUDWAGON

Depuis qu'il est tout petit, Nobz a toujours été attiré par les choses brillantes et a très tôt emprunté la voie du chercheur d'or. Mais à cause de son petit garabit, il était rapidement épuisé par de longues marches dans les profondeurs, l'obligeant à écourter ses expéditions souterraines. Ingénieur, il bricola alors un wagon pour circuler plus rapidement et sans effort à travers les mines. Nobz est souvent le premier à ramener à la surface les minerais les plus précieux, il peut déplacer les autres aventuriers avec lui et jouer plus rapidement que ses adversaires.

PRÉCISION

Grâce à ses cartes *Course Folle*, Nobz est capable de récupérer un minerai et de le remonter avant que les autres aventuriers n'aient bougé ! Et s'il ne trouve pas le minerai qu'il lui faut sur le plateau, Nobz peut jouer sa carte *Tour de passe-passe* pour le ramasser... sur un autre aventurier !

CARTES

Course folle : placez cette carte dans votre zone active après avoir joué une carte de Nobz pour rejouer immédiatement un nouveau tour avec lui. Vous pouvez jouer plusieurs cartes *Course folle* à la suite mais vous restez limité à 4 tours de jeu par manche.

Tour de passe-passe : choisissez quel(s) minerai(s) échanger avec l'aventurier ciblé, sans dépasser la limite de votre figurine (2 minerais).

Tunnelier goblin : il peut s'agir d'un aventurier différent à chaque déplacement.

Anticipation : cherchez n'importe quelle carte dans votre pioche et ajoutez-la à votre main, puis mélangez votre pioche.

Roue de la fortune : prenez un jeton Trésor de la réserve. S'il n'y en a plus, prenez un minerai de la réserve.





OGMÛL MAITRE-ELIXIR

À force de respirer les vapeurs de ses potions, ce nain alchimiste est devenu obsédé par les mélanges. Toujours à la recherche d'ingrédients rares pour améliorer ses potions, Ogmül traîne derrière lui son énorme chaudron pour être toujours prêt à remplir ses fioles ! Il peut concocter des potions, que lui ou ses alliés peuvent boire pour bénéficier de bonus.

PRÉCISION

Au début de la partie, placez les 3 jetons **Potion** sous votre plateau personnel, face *vide* visible. Grâce à sa carte *Elixir*, Ogmül peut remplir une potion : retournez le jeton de votre choix, face *remplie* visible.



Lorsque vous jouez la carte d'un aventurier, vous pouvez boire une ou plusieurs potions en plaçant le jeton *Potion* face *pleine* sur la carte pour bénéficier de son effet.



À la fin de la manche, remettez les jetons *Potion* utilisées sous votre plateau personnel, face *vide*. Elles devront être remplies à nouveau pour être réutilisées.

CARTES

Maître Alchimiste : remettez dans la réserve un minéral transporté pour gagner  + .

Métamorphose : jouez la capacité d'un autre aventurier de la zone active de n'importe quel joueur.

Transmutation : remplacez les minerais de votre site par le même nombre de minerais pris dans la réserve.



MOLLY TAUPE DES PROFONDEURS

À la suite d'un éboulement dans une galerie, cette jeune taupe des profondeurs s'est retrouvée isolée du reste de son clan. Faisant confiance à son instinct, elle creuse depuis sans relâche, espérant un jour retrouver les siens. Experte dans la construction de tunnels, Molly peut se déplacer facilement dans la mine et repérer le minéral qu'elle convoite grâce à son flair.

PRÉCISION

Avec ses cartes *Sixième Sens* et *Orfèvre*, Molly excelle pour dénicher les minerais nécessaires ! Elle peut se déplacer aisément grâce à ses cartes *Trou de Taupe* et *Trouvaille*, offrant une grande mobilité pour soutenir son équipe.

CARTES

Orfèvre : prenez le minéral de votre choix dans la réserve et placez-le sur votre figurine.

Pour le clan ! : Les alliés jouent immédiatement l'action de leur choix, dans l'ordre que vous voulez.

Sixième Sens : regardez secrètement le verso de n'importe quelle tuile *Gisement* sur le plateau, et de son jeton *Exploration*, puis replacez-les faces cachées.

Trou de Taupe : déplacez Molly puis placez 1 jeton *Éboulement* sur une ligne de son site de départ et 1 autre jeton *Éboulement* sur une ligne de son site d'arrivée.

Trouvaille : activez, sans jouer d'action, n'importe quel *Totem* avec un jeton *actif* sur le plateau. Retirez ensuite le jeton *actif*.



GRANITT L'INÉBRANLABLE

Oeuvre du grand forge-mage Alfimür, ce golem de pierre a toujours fidèlement servi son maître en lui rapportant de précieux minerais. Un matin, son maître a disparu, laissant derrière lui un message énigmatique à propos d'une mine regorgeant de savoirs oubliés. Depuis, Granitt arpente inlassablement les mines à la recherche de son maître disparu. Véritable force de la nature, Granitt peut projeter les aventuriers et provoquer des éboulements.

PRÉCISION

Grâce à son aptitude *Inébranlable*, ce golem tout en pierre ne craint pas d'être étourdi.

Sur toutes ses cartes, **X** est égal au **nombre de minerais portés** par Granit au moment où il utilise la capacité. Ses capacités augmentent donc leur effets en fonction du nombre de minerais transportés. Assurez-vous d'avoir toujours les mains pleines pour bénéficier de leur potentiel maximum !



MOGRIMÜR DES OS

Mogrimür, jaloux de son demi-frère d'Alfimür, a longtemps étudié la magie noire jusqu'à en devenir un grand maître. Maintenant débarrassé de l'ombre de son demi-frère, il aspire au titre de Premier Forge-Mage. Perché sur un gigantesque squelette réanimé, il parcourt les mines pour forger l'artefact qui lui apportera une reconnaissance suprême. Sa maîtrise de la magie lui permet de faire face à de nombreuses situations et de déjouer les plans des autres aventuriers.

PRÉCISION

Mogrimür est un fin stratège pouvant faire face à toutes les situations. Ses sortilèges lui donnent accès aux capacités *Vol*, *Furtif* et *Soin*, tandis que *Maléfice* et *Régénération* lui permet d'avoir toujours les bonnes cartes entre les mains ! Juché sur son squelette réanimé, son aptitude *Impassible* le prévient de toute perte de minerai.

CARTES

Maléfice : choisissez une carte dans votre défausse et jouez-la immédiatement après celle-ci, dans le même tour de jeu.

Régénération : choisissez une carte à ajouter à votre main parmi les 3 cartes piochées; les 2 autres vont dans votre défausse.

Peur : l'aventurier ciblé lâche le minerai de son choix, puis vous le déplacez sur un site adjacent.

Sommeil : pour chaque aventurier présent sur le site, le joueur qui le contrôle doit choisir une carte de cet aventurier dans sa main et la défausser.





DÉVORFU

GUEULE-DE-LAVE

Ce démon de lave a un appétit insatiable pour les artefacts, en particulier ceux à base de Draconite ! En échange de la promesse d'un festin, il se joint volontiers à n'importe quel groupe d'aventuriers, bien décidé à forger le plus d'artefacts. Mais attention, avoir un démon de lave à ses côtés n'est pas de tout repos, et le caractère brûlant de Devorfu peut faire des ravages même parmi ses alliés !

PRÉCISION

*Incontrôlable, ce démon de feu au caractère bien trempé ne pourra jamais être immobilisé. Prenez garde en utilisant ses capacités **Coup de corne** et **Chaud devant !** qui affectent aussi ses alliés ! Grâce à ses cartes **Né dans les flammes** et **Pyrolyse**, Devorfu dévoile tout son potentiel lui permettant de forger n'importe quel artefact beaucoup plus facilement.*

CARTES

Né dans les flammes : vous n'avez pas besoin d'un jeton Flamme face *allumé* pour forger un artefact. Vous devez tout de même vous trouver sur la Forge Quasi-éternelle ou à l'entrée de la mine et jouer l'action de votre choix.

Pyrolyse : remplacez un minerai transporté par celui de votre choix, pris dans la réserve.

Portail infernal : vous pouvez choisir un site différent pour chaque aventurier.



KORGAIN

BARBE-SPECTRALE

De son vivant, Korgain était très doué avec une pioche, creusant la roche et travaillant la pierre comme personne d'autre. C'est lui qui dirigea les opérations titanesques lors de la construction de la Forge Éternelle, véritable joyau de l'ingénierie naine. Sentant que la forge reprenait du service, il a quitté son repos éternel, déterminé à prouver qu'il est toujours le meilleur dans son domaine. En tant que fantôme, Korgain peut voler dans les airs et apparaître dans n'importe quelle zone pour effrayer les aventuriers trop téméraires.

PRÉCISION

Sa capacité **Vol** et sa carte **Apparition** offrent à Korgain une grande mobilité, tandis que sa capacité permanente **Furtif** lui assure de ne jamais être dérangé par les kobolds pour se concentrer sur la récupération de minerais.

CARTES

Reforgeage : remettez les cartes Artefacts disponibles sous la pioche, et révélez-en 3 nouvelles.

Froid de la crypte et **Bouh !** : affectent aussi vos alliés.





FLYNA & FORGE-VAPEUR

Flyna est une gnome orpheline brillante et débrouillarde. Inventrice de génie, elle a travaillé sans relâche pour construire son propre robot, en utilisant principalement des matériaux récupérés dans les mines. Devenue inséparable de celui-ci, elle passe son temps entre les souterrains et son atelier, en prenant soin de son robot. Forge-Vapeur peut accumuler de l'énergie pour permettre à Flyna d'effectuer des actions boostées.

PRÉCISION

Au début de la partie, placez les 3 jetons **Charge** sous votre plateau personnel, face **éteinte** visible.

Forge-Vapeur prend un peu de temps à se charger, mais une fois ses batteries pleines, sa carte **Chargé** lui permet de vite rattraper son retard.

CARTES

En charge : retournez un jeton Charge sur sa face **allumé**.

Chargé ! : pour chaque jeton Charge que vous retournez sur sa face **éteinte**, vous pouvez choisir : + ou + ou **Poussée 2** sur un aventurier du site.

Surcharge : vous devez choisir une action différente pour chaque jeton Charge face **éteinte**.



GOBETOU LE NETTOYEUR

Création magique utilisée pendant l'âge d'or de Forgeflame, Gobetou est un « nettoyeur de mine ». Tout, sauf le minerai, se dissout à l'intérieur de ce cube gélatineux. Errant seul dans les profondeurs depuis longtemps, Gobetou est ravi de reprendre du service suite à la réouverture inopinée de la mine. Grâce à sa nature gélatineuse, Gobetou excelle pour entraver les autres aventuriers.

PRÉCISION

Contrairement à ce qu'on pourrait attendre d'un cube gélatineux, Gobetou est très mobile et efficace pour transporter les minerais sur le plateau. Avec sa capacité **Elasticité**, il peut ignorer les éboulements, tandis que ses cartes **Absorption**, **Étreinte visqueuse** et **Pot de colle** sont redoutables pour entraver les autres aventuriers

CARTES

Absorption : annulez complètement le texte de capacité de l'aventurier ciblé.

Élasticité : vous pouvez traverser une ligne qui contient un jeton **Éboulement**.

Nettoyage : retirez du plateau toutes les figurines Kobold présents sur votre site et sur les sites adjacents. Prenez un minerai au hasard dans le sac kobold. Si il n'y en a plus, prenez le minerai de votre choix dans la réserve.

Pot de colle : choisissez pour chaque autre aventurier du site d'appliquer + ou **ralentissement**.



AIDE DE JEU

JETONS EXPLORATION



Découvrir un totem : placez sur le site une figurine **Totem** prise au hasard, avec un jeton *actif*.



Gagner un trésor : prenez un jeton **Trésor**, qui vaut de 1 à 3 points de victoire à la fin de la partie.



Rencontrer un kobold : placez une figurine **Kobold** sur le site.



Trouver du feu : retournez un jeton **Flamme** sur sa face *allumée*.



Tomber dans un piège : passez immédiatement votre tour.

FIGURINES TOTEMS



Consultez les 2 prochaines cartes **Évènement** et remettez-les sur le dessus de la pioche dans l'ordre que vous voulez.



Transformez **1** minéral transporté sur votre aventurier par un autre minéral de votre choix, pris dans la réserve.



Déplacez votre aventurier sur n'importe quel autre site.



Retournez un jeton **Flamme** sur sa face *allumée* ou sur sa face *éteinte*.



Retirez 1 figurine **Kobold** du plateau, puis prenez 1 jeton **Trésor**.

JETONS KOBOLDS



Retirez la figurine Kobold du plateau.



Retirez la figurine Kobold du plateau. Piochez un minéral au hasard dans le sac et placez-le sur votre aventurier.



Retirez le kobold du plateau, piochez un minéral au hasard dans le sac et placez-le sur votre aventurier ou prenez un jeton **Trésor**.



Laissez la figurine Kobold sur le plateau.



Laissez la figurine Kobold sur le plateau. Celui-ci vole le minéral de votre choix sur votre aventurier. Mettez le minéral volé dans le sac Kobold.

AVENTURIERS



Dévorfu

Peut transporter **2** minerais. Incontrôlable (ignore *immobilisation*).



Korgain

Peut transporter **2** minerais. Furtif (ignore les kobolds).



Ogmül

Peut transporter **2** minerais.



Molly

Peut transporter **2** minerais.



Mogrimür

Peut transporter **2** minerais. Impassible (ignore *choc*).



Granitt

Peut transporter **3** minerais. Inébranlable (ignore *étourdissement*).



Flyna

Peut transporter **3** minerais. Impassible (ignore *choc*).



Gobetou

Peut transporter **3** minerais. Insaisissable (ignore *ralentissement*).



Nobz

Peut transporter **2** minerais.