



CALL TO Adventure

Livret de règles

LE
NOM DU VENT



Call to Adventure : Le Nom du Vent - 1^{re} Édition.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine. La reproduction de ce livret de règles sous quelque forme ou medium que ce soit n'est permise qu'à but non-commercial.

Le titre et logo "Call to Adventure" sont Trademark Brotherwise Games, LLC, 2019.

"Kingkiller Chronicle" TM & © 2007 Patrick Rothfuss et Elodin Enterprises, LLC.

"Kingkiller Chronicle" marque, logo, personnages et éléments sont trademarks de Patrick Rothfuss et Elodin Enterprises, LLC. Tous droits réservés.

"Chronique du tueur de roi" est TM Bragelonne 2009.

Call to Adventure © 2019 par Brotherwise Games, LLC.

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

Visitez brotherwisegames.com et laboitedejeu.fr



LE NOM DU VENT

EXTENSION HEROIC FANTASY

“Chronique du tueur de roi”, de Patrick Rothfuss, est une histoire dans une histoire. À travers les romans “Le Nom du Vent” et “La Peur du Sage”, un récit se déroule à mesure que le protagoniste raconte l’histoire de sa vie. Ces livres furent une véritable source d’inspiration pour **Call to Adventure**, un jeu basé sur le développement d’un personnage et sur la narration. Il est donc naturel que la première extension du jeu vous transporte aux “Quatre Coins de la Civilisation” et vous permette de créer une histoire dans le monde de Kvothe, Denna, Auri, et des Chandrians.

Call to Adventure : Le Nom du Vent vous donne l’opportunité de devenir un marchand Cealdim, un troupier Edema Ruh, ou un noble du Vintas. Vous survivrez peut-être aux rues de Tarbean, étudierez à l’Université, ou découvrirez le royaume des Faes. Pour les fans des livres, c’est l’occasion de prendre le même chemin que Kvothe... ou bien d’en choisir un autre bien différent. Pour les fans d’heroic fantasy en général, cette boîte inclut de nouvelles options de personnages et introduit la **Connaissance des Noms**, une magie basée sur l’apprentissage du véritable Nom des choses.

Contenu



9 Cartes Personnage

3 Origine • 1 Motivation • 5 Destin



53 Cartes Histoire

12 Acte I • 20 Acte II • 21 Acte III



16 Cartes Héros/Antihéros

8 Héros • 8 Antihéros

5 Quêtes de l’Adversaire



Plateau
Connaissance des Noms



Jetons Nom
4 Vent • 4 Fer • 4 Feu

Principe du Jeu

Call to Adventure : Le Nom du Vent ne change pas le principe du jeu de base. Votre but est toujours de devenir le Héros au plus glorieux Destin. Cette extension inclut de nouvelles cartes qui changent l'environnement et le thème principal du jeu pour s'ancrer dans l'univers Heroic Fantasy de "Chronique du tueur de roi"TM. Une nouvelle règle fait également son apparition : la **Connaissance des Noms**.

Mise en Place du Jeu

Cette extension comprend de nombreuses cartes qui remplacent certaines cartes du jeu de base afin de fournir une nouvelle expérience de jeu, mais aussi pour correspondre, au maximum à l'univers de "Chronique du tueur de roi"TM. Avant de jouer avec cette extension, veuillez retirer les cartes suivantes du jeu de base :

Destin :

- Sang du Dragon
- Grand Arcaniste
- Explorateur Intrépide
- Harmonie avec la Nature

Acte I :

- Aventuriers
- Fidèle Compagnon
- Vol à Main Armée
- Cruel Hiver
- Dangereux Artefact
- Épreuve de Magie
- Mentor
- Personne Disparue
- Brasier Dévastateur
- Esprit Tourmenté
- L'Académie
- Guilde des Voleurs

Acte II :

- Vol Audacieux
- Caravane du Désert
- Terres Lointaines
- Éclairé
- Bataille Navale
- Périlleux Donjon
- Bête Sauvage
- Acolyte
- Gang de Rue
- Guerre de Tranchées
- Le Seigneur du Mal
- Le Cavalier Sombre
- Le Cultiste Fou
- Le Sorcier
- Le Loup

Quêtes de l'Adversaire :

- La Vague de Crimes
- La Malédiction du Démon
- Le Culte de l'Apocalypse
- Pourchassé par le Cavalier
- La Furie de la Sorcière
- La Nuit du Loup
- L'Inquisition du Grand Prêtre
- La Guerre Pour le Trône
- Le Fléau du Sorcier

Acte III :

- Mal Ancestral
- Armée des Morts
- Guilde des Assassins
- Crypte des Horreurs
- Colosse des Ténèbres
- Sombre Révélation
- Horde de Démon
- Convocation Divine
- Trésor du Dragon
- Force de la Nature
- Gouffre Infernal
- Quartiers de la Reine
- Élémentaire Incontrôlable
- Surnaturel
- Épée des Ténèbres
- Épreuve des Mages
- Antre de la Sorcière
- Le Démon
- Le Grand Prêtre
- La Sorcière
- Le Chef de Guerre

Nouvelle Icône Histoire

Dans *Call to Adventure : Le Nom du Vent*, l'icône Histoire Nature n'est pas présente. Par contre, l'icône *Musique* fait son apparition. Les icônes Histoire disponibles sont :



Divinité



Justice



Musique



Arcane



Royauté



Infamie

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



La Connaissance des Noms

Cette extension ajoute une nouvelle règle à *Call to Adventure*. La Connaissance des Noms est l'art subtil et instable de comprendre une chose si profondément que vous pouvez la commander. Vous pouvez apprendre le véritable nom du Vent, du Feu et du Fer.

1. Une fois par tour, **si vous ratez un Défi**, vous pouvez **tenter un Nom**.
2. Vérifiez si vous avez un bonus pour cette tentative.
 - Chaque Nom a une **paire de symboles compétence** qui lui est associée et qui donne +1 à la tentative. Ce bonus n'est pas cumulable, il s'applique une seule fois par tentative.
 - Chaque **icône Nom** présente dans votre Histoire et **correspondant au Nom** tenté, donne également +1 à votre tentative.
 - Les seules cartes Héros/Antihéros utilisables quand vous tentez un Nom sont *Liaison du Fer*, *Appeler le Vent* et *Contrôler la Flamme*.
3. Lancez **uniquement les Runes de base**.
 - Vous ne pouvez pas ajouter de Runes Sombres ou de Runes de Compétence à votre tentative.
 - Vous ne piochez aucune carte Héros ou Antihéros sur un résultat de .
4. Avec un résultat de **4 ou plus**, vous apprenez ce Nom et gagnez son jeton.

Chaque jeton Nom vaut  en fin de partie. Vous pouvez apprendre chaque Nom une seule fois. Quand vous avez un jeton Nom, vous réussissez automatiquement les Défis ayant une voie du même Nom, sans avoir besoin de lancer les runes.



Vent



Feu



Fer

Exemple : Gagner une icône Nom

Un Défi peut afficher une icône Nom dans une de ses voies, parfois même dans les deux. Dans cet exemple, la voie “Naviguer en Lieu Sûr” a l’icône Nom du Vent.

Si vous ne possédez pas le Nom du Vent et que vous empruntez la voie du haut, tentez le Défi normalement. Cette voie vous offrira une icône Intelligence et une icône Vent. Chaque icône Vent dans votre Histoire vous donnera +1 aux futures tentatives pour apprendre le Nom du Vent.

Si vous optez pour la voie “Seul Survivant du Navire”, tentez le Défi normalement. Vos éventuelles icônes Nom ne vous serviront pas pour cette voie, et vous ne gagnerez pas l’icône Nom du Vent en réussissant la voie du bas.



Si vous possédez déjà le Nom du Vent et que vous optez pour la voie “Naviguer en lieu Sûr”, vous ne tentez pas le Défi. Vous gagnez directement la carte et l’ajoutez à votre Histoire avec cette voie visible.

N’oubliez pas : à chaque fois que vous ratez un Défi, vous pouvez tenter l’un des trois Noms (voir page 3).

Nouvelles Cartes, Nouvelles Aventures

Les autres cartes de cette extension suivent les mêmes règles que les cartes du jeu de base “Call to Adventure”. Nous espérons que vous apprécierez cette expérience enrichie, ainsi que l’occasion de créer votre Histoire dans l’un des meilleurs univers que la Fantasy comporte !



FAQ

Quand une carte Héros ou Antihéros (ou un autre effet de jeu) m'oblige à recommencer un Défi que je viens de relever, dois-je de nouveau payer les Runes Sombres utilisées ?

Non. Les Runes Sombres déjà payées en Expérience, ainsi que toute autre Rune ou tout autre avantage obtenus par des cartes Héros ou Antihéros, peuvent être utilisés durant la seconde tentative. Ignorez les éventuelles icônes de Corruption obtenues lors du premier lancé. Note : Si les Runes lancées à la première tentative affichent , , ou tout autre symbole de Rune Spéciale, vous obtenez le gain avant de recommencer le Défi.

Puis-je personnaliser les piles de cartes de Call To Adventure en mélangeant des cartes de l'extension à celles du jeu de base ?

Oui ! Chaque nouvelle extension donne l'opportunité de personnaliser les piles de cartes pour former le genre d'Histoire qu'il vous plaira. Mais nous vous recommandons de maintenir l'équilibre au niveau du nombre de symboles Runes de Compétences.

Est-ce qu'une carte Héros ou Antihéros comme *Compagnons d'Armes* ou *Choisir son Chemin* peut donner un bonus pour tenter un Nom ?

Non. Les seules cartes Héros qui s'appliquent pour tenter un Nom sont *Liaison du Fer*, *Contrôler la Flamme* et *Appeler le Vent*. Les cartes *Destin Tueur de Roi* et *Nommeur*, ainsi que la carte *Trait Re'lar*, sont aussi utiles pour tenter un Nom. Les autres effets qui influent sur les Défis ne s'appliquent pas lorsque vous tentez un Nom.

Quand j'utilise un Nom pour automatiquement gagner un Défi, puis-je gagner la voie de mon choix sur cette carte ?

Non. Vous gagnez la voie qui contenait le Nom utilisé pour remporter la carte.

Certains Traits, comme *Brisé* ou *De la Misère au Luxe*, peuvent être gagnés en ratant un Défi. Est-ce possible de gagner plusieurs de ces Traits en un seul tour ?

Non. Vous ne pouvez gagner qu'un Défi ou Trait par tour, vous devez donc choisir une seule carte.

Pour les cartes Destin qui indiquent "révélez cette carte", comment et à quel moment dois-je le faire ?

Tueur de Roi, *Prodige* et *Nommeur*, ont une compétence activable une fois par partie, à n'importe quel moment. Pour indiquer que cette compétence a été utilisée, retournez votre carte Destin face visible. Elle demeure visible pour le reste de la partie.

Si j'obtiens ☾☾ à cause des Runes Sombres, mais que j'ai la carte *Allié Amis Fidèles*, est-ce qu'elle annule une ☾ ou deux ☾ ?

Elle annule une seule ☾. Vous descendez donc votre marqueur d'un niveau sur la piste de Corruption.

Puis-je utiliser une carte comme *Force Intérieure* pour gagner une icône Compétence qui permet d'avoir les icônes nécessaires pour obtenir le bonus lorsque je tente un Nom ?

Non, *Force Intérieure* (ou autre carte du genre) est uniquement utilisable "avant de relever un Défi", mais pas pour tenter un Nom.

Est-ce qu'un joueur ayant la carte *Origine Fae* peut tout de même tenter les voies ayant un symbole Fer ?

Oui. Il ne peut pas apprendre le Nom du Fer, mais il peut obtenir des voies liées au Fer. Il peut même gagner les points de ces voies avec la carte *Destin du Nommé*.

Si quelqu'un joue *Dangereuse Vérité* sur moi, puis-je choisir de relever un autre Défi ?

Non. Vous devez tenter la voie que vous aviez déclarée.



Crédits

Graphiste : Matt Paquette • **Couverture** : Artem Demura • **Illustrateurs** : Adam J. Marin, Marta Danecka, Artem Demura, Logan Feliciano, Gal Or, Chris Cold, Jordan Jardine, et Terren Yvon • **Développeurs** : Matt Gonzales, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Testeurs** : David Chang, Patrick Rothfuss, Worldbuilders, et beaucoup d'autres • **Relecteur** : Bowen Jacobs • **Traducteur** : Grégory Oliver.

Nous remercions Patrick Rothfuss pour l'opportunité de jouer dans le monde captivant qu'il a créé, ainsi que nos backers sur Kickstarter pour avoir rendu tout cela possible.