

Caveloot

FRÉDÉRIC NEVEUR

Livret de Règles



2-5



10+



50~100 min/
mondes

Au cœur de l'île de Butina, une mystérieuse caverne remplie de trésors est apparue. On l'appelle "la Caverne aux Mille Butins" ou "Caveloot". Désormais, plages et falaises de Butina attirent de nombreux aventuriers avides de richesses, de gloire, ou de puissantes reliques, malgré les pirates de Psoro, qui profitent de la situation. Vous êtes l'un de ces braves aventuriers. Bâtie parmi les premières ombres marécageuses de la Caverne, vous recherchez Caveport, cité dirigée par une oligarchie de chats mafieux, lieu de passage obligatoire de tous les héros en herbe. Vous qui désirez explorer les tréfonds de Caveloot, soyez très prudent ! En effet, de nombreux monstres rampent depuis les fantastiques prodondeurs de la Terre... On parle d'une ancienne cité engloutie gardée par un démon, d'un légendaire dragon, furieux qu'un sombre gredin lui ait volé son œuf, d'un royaume de vampires ou encore de Namu, une princesse endormie qui serait à l'origine de ces mondes. Amassez donc grimoires et artefacts, liez-vous aux fées, explorez les donjons, coopérez avec d'autres héros, domptez les plus redoutables créatures et plongez toujours plus loin, pour devenir une légende à votre tour !



QU'EST-CE QUE CAVELOOT ? DEMANDER DE L'AIDE !

Caveloot est un jeu d'aventure de type "*roguelite draft*" (concept inventé pour l'occasion !), où les joueurs cherchent à augmenter la puissance de leurs héros en collectant des items dans les différents mondes explorables. Des héros plus forts permettent de vaincre des monstres et des boss plus redoutables, qui font gagner davantage de pièces d'or, ce qui permet d'acheter des cartes plus puissantes, d'entrer dans des guildes, de recruter de nouveaux héros, pour vaincre des monstres encore plus puissants dans d'autres mondes du jeu, et ainsi de suite !

Pour survivre, il faudra parfois coopérer avec les autres joueurs, qui négocieront durement leur aide. Cela signifie donner une carte **HELP!** au joueur qui vient vous porter secours (ou simplement vous donner un coup de main). Chaque joueur reçoit, au début de la partie, 4 cartes **HELP!** et peut s'en servir n'importe quand, du moment que le joueur aidant a accès au monde dans lequel il se trouve. Si plusieurs joueurs veulent aider un autre joueur, ce dernier peut donner une carte **HELP!** à chacun, ou bien choisir celui qui l'aidera après négociation. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte **HELP!**, il ne peut plus demander de l'aide.



Terminer une partie de Caveloot dépend des mondes installés sur la table. Avec le jeu de base "Butina", seule la défaite de Psoro marque la fin du jeu. Mais si vous avez le monde de "Caveport", vaincre le "Chaporal Shaton" devient alors l'objectif.

Il existe des centaines de combinaisons de cartes possibles, de synergies incroyables entre des héros, des artefacts, des fées, des grimoires ou des guildes. A vous de trouver les meilleurs constructions pour aller le plus loin possible !

PRÉSENTATION & MISE EN PLACE

Fraichement débarqué sur les côtes de Butina, vous voici prêt à explorer la première région de l'île, prologue de vos aventures qui vous meneront dans les profondeurs de Caveloot. Le but du jeu sera ce que vous en faites ! Néanmoins, pour faciliter les choses, 5 objectifs majeurs (5 points de vistoire) devraient motiver vos choix :

- Devenir le plus **riche** (somme des valeurs de toutes les cartes amassées dans le campement lorsque l'aventure prend fin).
- Devenir le plus **courageux** (premier joueur à terrasser le boss final de la partie).
- Devenir le plus **célèbre** (nombre de boss capturés et de cartes légendaires obtenues).
- Devenir le plus **fort** (puissance du héros actif, équipé de ses meilleurs artefacts et autres grimoires).
- Devenir le plus **solidaire** (nombre de cartes *HELP!* amassées).

Avant de débiter, choisissez la profondeur de l'aventure (le nombre de régions/mondes explorables), influençant le temps de jeu total :

- Aventure rapide : région de **Butina** (boss final à capturer pour mettre fin à la partie : "**Psoro**").
- Aventure équilibrée : régions de **Butina** et **Caveport** (boss final à capturer pour mettre fin à la partie : "**Chaporal Shaton**").
- Aventure longue : régions de **Butina**, **Caveport** et **Soulstern** (boss final à capturer pour mettre fin à la partie : "**Freezor**").
- Aventure épique menant à la vraie fin du scénario : régions de **Butina**, **Caveport**, **Soulstern** et **Azkovlar** (boss final à capturer pour mettre fin à la partie : "**Comte Draner**").

Mélangez les cartes de la région de Butina (voir symboles), puis formez un tas anarchique sur la table, faces cachées. Faites de même avec les autres mondes, si vous souhaitez jouer avec.

Mélangez les héros des origines (héros de départ - voir symboles), distribuez-en 3 par joueur. Les joueurs choisissent 1 **héros** pour commencer leur aventure, les autres sont retirés de la partie. Chaque joueur possède une zone "**campement**", où trésors et autres monstres vaincus sont entreposés après une phase d'exploration heureuse. Les cartes détruites iront dans **un cimetière commun** à tous. Caveloot se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, avec si possible, un cinquième joueur devenant maître du jeu : il prend le contrôle des monstres et des boss et distribue les différentes cartes.

SYMBOLES DES CARTES (VERSO & RECTO)



1ère région à explorer, "Butina". Les embûches ne sont pas encore trop difficiles à gérer le long des côtes menant à Caveport. Seuls les pirates de Psoro sèment un joyeux chaos.



2ème région à explorer, "Caveport". L'aventure prend son envol dans la capitale marécageuse des faiseurs de légendes, où la mafia locale obéit au cruel Chaporal Shaton.



3ème région à explorer, "Soulstern". La forêt des âmes perdues recèle de trésors inestimables, mais soyez prudent car Freezor et ses bêtes rôdent entre les racines.



4ème région à explorer, "Azkovlar". Les dangers sont nombreux dans le territoire des Seigneurs Vamparias, dominé par la famille Draner ne craignant que le terrible dragon Mordrakar.



Symbole du héros des origines. C'est avec lui/elle que chaque joueur débute son aventure !



Symbole des cartes spéciales, gardées de côté, dont certaines seront révélées après l'achèvement d'évènements particuliers.



Symbole des cartes légendaires, piochées au hasard après l'accomplissement d'évènements majeurs.



Symbole du héros. Ce symbole signifie que la carte est du type "héros".



Symbole du renégat. Ce symbole signifie que la carte est du type "héros" et "monstre" à la fois. Vous pouvez soit le recruter, soit l'affronter, soit le laisser tranquille !



Symbole de l'artefact. Ce symbole signifie que la carte est du type "artefact". C'est un équipement ayant des propriétés utiles pour le héros qui peut s'en équiper tout au long d'un combat.



Symbole du grimoire. Ce symbole signifie que la carte est du type "grimoire". C'est une magie ayant des propriétés utiles pour le héros qui ne peut l'utiliser qu'une seule fois par combat.



Symbole de la fée. Ce symbole signifie que la carte est du type "fée". C'est un esprit fantastique ayant des propriétés utiles pour le héros avec lequel il doit se lier (permanent) pour en profiter. Une fée liée à un héros ne lui consomme aucun point d'endurance.



Symbole du trésor. Ce symbole signifie que la carte est du type "trésor". C'est un simple trésor ayant une valeur pécuniaire et parfois quelques propriétés utiles au héros.



Symbole de la quête. Ce symbole signifie que la carte est du type "quête". C'est un évènement, une rencontre avec un personnage qui offre une ou plusieurs récompenses contre un service ou de l'argent. Les guildes sont considérées comme des quêtes.

HÉROS, BRAVOURES & MANIGANCES

La vitalité des héros

Chaque héros possède des points de vitalité. Donnez autant de cartes-jetons que son nombre de point de vitalité pour garder une trace de l'évolution de ses points de vie. Un héros qui n'a plus de points de vitalité est détruit (il est mis au cimetière). Si un joueur n'a plus aucun héros disponible dans son campement, il pioche deux héros des origines au hasard parmi ceux retirés de la partie et en choisit un. Ce sera son dernier !

L'endurance des héros

Les héros possèdent des points d'endurance. Ces points d'endurance représentent le nombre maximal de cartes pouvant être gardées en main lors de l'exploration.

La puissance des héros

Les héros et les monstres possèdent des points de puissance utilisés lors des combats pour déterminer (après comparaison) qui gagne les affrontements. Ces points de puissance sont à piocher sur les decks de bravoures et de manigances correspondants.

Les héros de soutien

Un héros actif peut emmener un ou plusieurs héros de soutien. Ils prennent une place (1 point d'endurance) dans la main du héros actif. Les héros de soutien fonctionnent comme des grimoires, mais perdent 1 point de vitalité lorsqu'ils attaquent.

Decks de bravoures et manigances

Les quatre paquets de cartes (decks) "bravoures et manigances" représentent vos chances de puissance lors des combats. Chaque deck est composé de 16 cartes aléatoires représentant une puissance. Lorsqu'un héros utilise sa puissance de base ou celle d'un artefact ou d'un grimoire, il faut piocher les bravoures et manigances correspondantes. Une fois le tour d'un joueur terminé, les cartes de bravoures et de manigances utilisées sont remélangées sous leur deck respectif.



HÉROS



POINTS D'ENDURANCE DU HÉROS.
NOMBRE MAXIMAL DE CARTES
POUVANT ÊTRE TRANSPORTÉES
DANS LA MAIN DU JOUEUR.

SYMBOLE DU HÉROS DE
DÉPART.

RARETÉ DU HÉROS.

TALENT SPÉCIAL DU
HÉROS. Ici,
"VIGILANCE".

POINTS DE VITALITÉ DU HÉROS.

PUISSANCE DE BASE DU HÉROS,
SOUS FORME, ICI, D'UNE
BRAVOURE PHYSIQUE ET D'UNE
PETITE MANIGANCE -3 POINTS.



SYMBOLE DU HÉROS.

VALEUR DU HÉROS, DEVANT
ÊTRE PAYÉE À LA FIN DU TOUR
POUR LE RECRUTER ET LE
GARDER.

TALENT SPÉCIAL DU HÉROS, SOUS FORME
DE TEXTE.

Artefacts

Les artefacts sont des reliques anciennes, des pièces d'équipement jonchant les régions de Caveloot, témoins d'une civilisation perdue. Contrairement aux trésors classiques, les artefacts sont surtout des armes permettant d'améliorer la puissance totale du héros s'en équipant. Les artefacts que vous souhaitez transporter depuis votre campement ou bien ceux trouvés dans Caveloot restent dans votre main et consomment des points d'endurance (représentant le nombre maximal de cartes en main). Pour utiliser un artefact, il suffit de le placer sur la table, à côté de votre héros, et d'ajouter sa puissance à la sienne. Les artefacts sont utilisables pendant toute la durée d'un combat, cependant, à chaque nouvel affrontement (voir règles des combats), il faut recalculer la puissance de l'artefact, tout comme il faut recalculer la puissance de base du héros.

Grimoires

Les grimoires sont des livres aussi étranges que fantastiques, permettant aux héros d'invoquer de puissantes magies. Qui donc a pu noircir ces vieilles pages avec une encre arcanique aussi incroyable ? Sans doute ne le saurons-nous jamais... Contrairement aux artefacts, les grimoires ne peuvent être utilisés qu'une seule et unique fois par tour (des rumeurs affirment que cette règle pourrait être contournée si le héros appartient à une certaine guilde...). Cela signifie que, si vous souhaitez utiliser leurs magies (augmentation de la puissance totale du héros, capacité spéciale, etc...), il faut placer la carte depuis votre main vers votre héros, à côté de lui/d'elle, et appliquer aussitôt les effets. Il faut ensuite attendre le prochain tour de jeu pour utiliser ce grimoire à nouveau.

Les grimoires que vous souhaitez transporter (déjà utilisés ou non) depuis votre campement ou bien ceux trouvés dans Caveloot restent donc dans votre main et consomment des points d'endurance.

SYMBOLE DE L'ARTEFACT.



RARETÉ DE
L'ARTEFACT.

PUISSANCE DE L'ARTEFACT. Ici, LE HÉROS PIOCHE UNE
BRAVOURE PHYSIQUE ET UNE GRANDE MANIGANCE POUR
LA CONNAÎTRE.

SYMBOLE
DU GRIMOIRE.

VALEUR DU GRIMOIRE EN NOMBRE DE PIÈCES D'OR.
UNE FOIS LE GRIMOIRE PLACÉ DANS VOTRE
CAMPEMENT, CET ARGENT VOUS APPARTIENT.

RARETÉ DU GRIMOIRE.

PUISSANCE (OU CAPACITÉ) DU
GRIMOIRE. Ici, LE HÉROS PIOCHE
DEUX BRAVOURES ARCANIQUES
POUR LA CONNAÎTRE.

SYMBOLE INDICANT QUE CET
ARTEFACT EST LOURD ET
CONSOMME 2 POINTS D'ENDURANCE
ET DONC 2 PLACES DANS VOTRE
MAIN. EN L'ABSENCE DE SYMBOLE, LA
CARTE NE PREND QU'UNE PLACE.

VALEUR DE L'ARTEFACT EN NOMBRE
DE PIÈCES D'OR. UNE FOIS
L'ARTEFACT PLACÉ DANS VOTRE
CAMPEMENT, CET ARGENT VOUS
APPARTIENT.

CAPACITÉ SPÉCIALE DE L'ARTEFACT. Ici,
L'ARTEFACT ÉQUIPÉ OCTROIE LE TALENT
"CHARISME" AU HÉROS.



Se lier avec une fée

Se lier avec une fée rencontrée dans l'une des régions de Caveloot signifie que le héros et elle ne peuvent plus jamais se désunir. Cette alliance permet à la fée de gratifier le héros de sa puissance féérique et ses éventuels capacités spéciales de façon permanente. La fée liée au héros se place sous ce héros, sous ses points de vitalités, et non dans votre main. La fée liée au héros ne consomme donc aucun point d'endurance.

L'apparition de Caveloot a tellement attiré d'aventuriers peu scrupuleux et autres bandits que la reine Sylvia de Merydian, royaume-continent au sein duquel se situe l'île de Butina, a ordonné l'établissement d'une cité aux frontières directes de la Caverne Merveilleuse. Cette cité nommée "Caveport" a permis la régulation des flux d'aventurier et la taxation de leur venue. Elle a également attiré de nombreux marchands, ainsi que des compagnies minières. Les nombreux monstres, tous plus farfelus les uns que les autres, surgissant continuellement des entrailles de la Terre, la reine Sylvia a alors demandé aux aventuriers les plus courageux de l'aider à enquêter et à se débarrasser de la source de ce fléau, réputée se trouver dans le royaume d'Azkovlar, où les premières relations diplomatiques commencent à se tisser avec des Seigneurs Vampires.

Petit à petit, la plupart des aventuriers comprirent que les extraordinaires fées et autres esprits s'échappant de Caveloot étaient très majoritairement amicaux et bénéfiques pour tous. La reine a donc promulgué un décret rendant hors-la-loi le commerce et le trafic de fées, afin de les protéger. Malheureusement, certains brigands n'en ont cure !

RARETÉ DU TRÉSOR.

SYMBOLE DU TRÉSOR.

TRÉSORS ET FÉES

CARACTÉRISTIQUE SPÉCIALE DU TRÉSOR. ICI, LE HÉROS QUI DÉCIDE DE PRENDRE LE DIAMANT DES RÊVES PERD 1 POINT DE VITALITÉ.

VALEUR DU TRÉSOR EN NOMBRE DE PIÈCES D'OR. UNE FOIS LE TRÉSOR PLACÉ DANS VOTRE CAMPEMENT, CET ARGENT VOUS APPARTIENT.



SYMBOLE DE LA FÉE.

TALENT SPÉCIAL DE LA FÉE QUI S'APPLIQUE UNE FOIS LE HÉROS LIÉ À ELLE. ICI, LE HÉROS GAGNE 1 POINT D'ENDURANCE ET PEUT DONC TRANSPORTER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE DANS SA MAIN.

PUISANCE FÉÉRIQUE AJOUTÉE À LA PUISSANCE DE BASE DU HÉROS QUI SE LIE AVEC CETTE FÉE. ICI, +3 POINTS.



RARETÉ DE LA FÉE.

QUÊTES

Lorsqu'un joueur découvre une quête personnelle, il peut la transporter jusqu'à son campement (elle consomme un point d'endurance) pour en devenir le propriétaire. Il est le seul à la connaître, même s'il peut la montrer aux autres joueurs. Il peut, ensuite, prendre le temps de la compléter pour gagner divers bonus et récompenses. Le joueur peut aussi négocier l'accès de sa quête à d'autres joueurs, ou même l'échanger contre d'autres cartes.

Les guildes sont des quêtes personnelles spéciales qui apportent des bonus puissants aux héros, à chaque nouveau niveau. Tous les héros d'un joueur entrant dans une guilde profitent de ses bienfaits. Le joueur doit passer les niveaux dans l'ordre, en remplissant les conditions indiquées sur la carte. Une guilde est une quête personnelle qui ne peut plus être échangée dès lors que le joueur décide d'y entrer (niveau apprenti). Elle reste dans le campement du joueur. Les joueurs peuvent entrer dans plusieurs guildes à la fois.

Certaines quêtes sont dites "universelles", ce qui signifie qu'elles n'appartiennent à personne, restent visibles une fois découvertes, et peuvent être complétées par tous (exemple des donjons qui sont des quêtes universelles spéciales).

SYMBOLE DE LA QUÊTE.

NOM DE LA QUÊTE OU DE L'ÉVÈNEMENT.

**RÉCOMPENSE POTENTIELLE À
OBTENIR (EN GRAS). LA
CONDITION EST INDICUÉE À LA
SUITE.**

**LISTE DES CARTES À DONNER
(DÉTRUIRE) OU CONDITION À RÉALISER
POUR OBTENIR LA RÉCOMPENSE DE
QUÊTE DÉCRITE PRÉCÉDEMMENT.**

**DESCRIPTION DE LA CARTE SPÉCIALE
QUI SERA OBTENUE LORSQUE LA
QUÊTE SERA ACHEVÉE.**

**NOM DE LA QUÊTE DE GUILDE
(LE MOT GUILDE Y APPARAÎT
TOUJOURS).**

**POUR PROGRESSER DANS UNE GUILDE,
IL FAUT PAYER POUR CHAQUE NOUVEAU
NIVEAU, EN COMMENÇANT TOUJOURS
PAR LE NIVEAU 1 (20 PIÈCES D'OR). DÈS
QU'UN NIVEAU EST ATTEINT (COMME
LA TARTE), DE NOUVELLES CAPACITÉS
OU CARTES SPÉCIALES SONT GAGNÉES
PAR LE JOUEUR (TOUS SES HÉROS
PEUVENT EN BÉNÉFICIER).**

**CAPACITÉ OU CARTE SPÉCIALE
OBTENUE LORSQUE LE JOUEUR
ATTEINT UN NIVEAU DE GUILDE. ICI, AU
NIVEAU 3, LE JOUEUR GAGNE
L'ARTEFACT SPÉCIAL "SKYGARD,
TRANCHE-TEMPS".**

**Kaiharn, contrebandiers
et joailliers**

**Sac de 20 pièces d'or
3 Fées ou 3 Harry poilus**
Vous gagnez le trésor spécial "Sac de 20
pièces d'or".

Bague galactique
20 pièces d'or
1 Lance iridescente
1 Tornade de glace
1 Diamant des rêves
Vous gagnez l'artefact spécial "Bague
galactique".

**RARETÉ DE LA
QUÊTE.**

La guilde des bretteurs

Niveau 1 (apprenti)
20 pièces d'or
Vos bravoures physiques gagnent
+4 points de puissance.

Niveau 2 (vétérans)
40 pièces d'or
Les artefacts doublent leurs
puissances.

Niveau 3 (grand maître)
80 pièces d'or
Lorsque vous devenez maître
bretteur, vous gagnez l'artefact
spécial de la guilde des bretteurs,
"Skygard, tranche-temps".

Passage

Les passages et passages secrets sont des cartes, considérées comme des quêtes, qui, une fois les conditions remplies, donnent accès à d'autres régions de Caveloot.

DONJON

Les donjons sont des instances en autarcie avec le reste de la région explorée par les joueurs. Ce sont des niveaux particuliers, avec des règles propres. Lorsqu'un héros pioche un donjon, il est immédiatement construit : la population du donjon indique le nombre de cartes à piocher au hasard dans la région actuelle, face cachée, pour les placer dessous la carte donjon. Si le héros décide d'explorer le donjon, il commence par le premier niveau (Nv1), pioche le nombre de cartes indiqué (ou bien c'est le maître du jeu qui le fait), et combat les éventuels monstres/boss en même temps. Cela signifie que, si deux monstres apparaissent, ils n'en forment en fait qu'un seul, possédant un nombre de points de vitalité commun, une puissance et des caractéristiques communes. Ils utilisent les artefacts et les grimoires. Seuls les fées, les trésors, les héros, les renégats, les quêtes, les passages et les donjons demeurent des "récompenses" pouvant être collectés à la fin du combat. Le héros victorieux peut quitter le donjon à la fin de chaque niveau. Les cartes qu'il ne souhaite pas garder y restent.

PHASES D'UN TOUR

Le premier joueur choisit un héros actif et commence à explorer la région de Butina, en piochant une carte au hasard. Il la retourne et si c'est un trésor, un artefact, un grimoire, une quête ou une fée, le héros peut le/la prendre et le/la mettre dans son sac à dos (dans sa main). Il peut aussi le/la laisser dans la région, face visible. En rencontrant une fée, le héros peut aussi se lier à elle (voir "fée"). Si le joueur pioche un héros ou un héros renégat, le héros actif du joueur peut le prendre et le mettre dans son sac à dos. Cependant, les héros doivent être achetés pour qu'ils restent avec le joueur. Ainsi, de retour au campement, le joueur paie la valeur du héros ou bien celui-ci retourne dans la région, face visible. Les héros renégats peuvent être combattus (voir "combats"). Enfin, rencontrer un monstre ou un boss lance le début d'un combat. Ce combat (qu'il soit gagné ou perdu) met automatiquement fin au tour du joueur.

Dans les autres cas, le joueur peut décider de piocher une autre carte au hasard, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un combat débute ou que le joueur choisisse de revenir à son campement.

Phase de tour 1 : Préparation au voyage

Le joueur choisit un héros (qui devient actif). Il choisit aussi certaines cartes depuis son campement (cartes qui l'aideront à être plus puissant ou plus efficace) qu'il place dans sa main. La main du joueur ne peut contenir plus de cartes que les points d'endurance du héros actif.

Phase de tour 2 : Exploration d'une région

Le joueur choisit une région à laquelle il a accès et commence l'exploration en piochant une carte. Il remplit sa main avec des artefacts et autres grimoires, en piochant autant de cartes à la suite qu'il le souhaite. Il peut arrêter et rentrer à son campement. Si un monstre surgit, un combat commence.

Phase de tour 3 : Retour au campement

Le joueur retourne à son campement et y place les butins et autres trésors qu'il aura collectés. Il paie la corruption d'éventuels monstres, ou le recrutement d'éventuels héros rencontrés lors de la phase d'exploration. Il peut négocier des cartes avec d'autres joueurs.

COMBATTRE ET CORROMPRE

Lorsque vous piochez une carte "monstre" ou "boss", ou que vous souhaitez vous mesurer à ceux qui sont déjà révélés, un combat commence. Il se découpe en phases d'affrontement, jusqu'à ce que l'un des adversaires perde tous ses points de vitalité, ou que le héros fuie. Si le héros décide de fuir le combat (il peut le faire à n'importe quel moment), il perd un point de vitalité ou l'intégralité de sa main (les cartes transportées retournent ainsi, face révélée, dans la région explorée par le joueur). S'il n'y a aucune carte dans sa main, le héros est obligé de perdre un point de vitalité s'il veut fuir le combat. Fuir un combat met fin au tour du joueur. Chaque phase d'affrontement se déroule de la même manière : le héros pioche ses bravoures (et parfois ses manigances !), calcule sa puissance de base, ajoute sa puissance féérique (la puissance donnée par les fées liées au héros actif) et la puissance de ses éventuels artefacts équipés (placés à côté de lui sur la table). Aucun artefact ni grimoire laissés au campement ne peut être utilisé. Le monstre pioche ensuite ses manigances (ou parfois ses bravoures) et calcule sa puissance totale (s'il y a un maître du jeu, c'est son job ! Sinon, un autre joueur s'y colle, en restant impartial...). Les capacités spéciales comme "charisme" ou "sagesse" peuvent être utilisées par chaque camp (une seule fois par combat et par symbole). Les grimoires peuvent être utilisés pour changer l'issue de l'affrontement. On compare les puissances des deux adversaires. Celui qui possède la puissance totale la plus faible perd un point de vitalité (en cas d'égalité, tous perdent 1 point de vitalité). Puis, si tous les adversaires possèdent encore des points de vitalité, un nouvel affrontement débute. Si le héros fuit ou y laisse la vie, le monstre/boss regagne tous ses points de vitalité perdus. Si le monstre est vaincu (il ne possède plus de points de vitalité), le héros peut le capturer comme un trésor et le mettre dans sa main (cela consomme au minimum 1 point d'endurance). Le tour prend fin et le héros retourne à son campement.

Certains monstres peuvent être corrompus, sous certaines conditions, ou si le héros appartient à la guilde des rôdeurs. Un monstre dit "corrompu" signifie qu'il est "dompté", et mis dans la main du joueur. Il est ensuite utilisable comme un artefact, sa puissance et ses capacités sont ajoutées à celles du héros. A la fin du combat, après utilisation, le monstre (ou le boss!) corrompu retourne dans la région où il se trouve, face cachée, mélangé avec les autres cartes de cette région. Il n'est alors plus corrompu. Libre, il faudra le combattre à nouveau plus tard...



NOM DU MONSTRE

ILLUSTRATION DE NOTRE ADORABLE MONSTRE.

POINTS DE VITALITÉ DU MONSTRE, SYMBOLISÉS PAR DES CŒURS. ICI, NOTRE KIRIGAN TRAPU POSSÈDE 2 POINTS DE VITALITÉ. LORSQU'IL N'A PLUS DE POINTS DE VITALITÉ, LE HÉROS QUI L'AFFRONTÉ PEUT ALORS LE CAPTURER !

VALEUR DU MONSTRE EN PIÈCES D'OR. UNE FOIS LE MONSTRE CAPTURÉ ET PLACÉ DANS VOTRE CAMPEMENT, CET ARGENT VOUS APPARTIENT

PUISSANCE DU MONSTRE. ICI, LE MONSTRE (LE MAÎTRE DU JEU OU UN AUTRE JOUEUR), PIOCHE 1 PETITE MANIGANCE À LAQUELLE IL AJOUTE 1 POINT.

TALENT SPÉCIAL DU MONSTRE. ICI, LE MONSTRE POSSÈDE LE TALENT "SAGESSE".

RARETÉ ET SYMBOLE DU MONSTRE

SYMBOLE INDICANT QUE CE BOSS EST LOURD ET QU'IL CONSOMME 2 POINTS D'ENDURANCE POUR ÊTRE TRANSPORTÉ APRÈS AVOIR ÉTÉ VAINCU. IL PREND DONC 2 PLACES DANS LA MAIN DU JOUEUR.

SYMBOLE DU BOSS. C'EST UN MONSTRE SPÉCIAL QUI, UNE FOIS VAINCU, PEUT METTRE FIN À LA PARTIE SI C'EST UN BOSS FINAL.





Symbole de bravoure physique. Ce symbole signifie qu'il faut piocher une bravoure physique pour connaître sa puissance (entre 0 et 12).



Symbole de bravoure arcanique. Ce symbole signifie qu'il faut piocher une bravoure arcanique pour connaître sa puissance (entre -10 et 40).



Symbole de petite manigance. Ce symbole signifie qu'il faut piocher une petite manigance pour connaître sa puissance (entre -5 et 15).



Symbole de grande manigance. Ce symbole signifie qu'il faut piocher une grande manigance pour connaître sa puissance (entre -20 et 50).



Symbole d'extrême menace. Ce symbole signifie qu'il faut piocher une bravoure physique, une bravoure arcanique, une petite manigance et une grande manigance pour connaître sa puissance. (entre -35 et 117).

LES 4 CAPACITÉS SPÉCIALES (TALENTS), X, & ENDURANCE



Symbole de la capacité spéciale (talent) charisme. Vous pouvez choisir une bravoure ou une manigance adverse et la détruire. L'adversaire en repioche alors une nouvelle.



Symbole de la capacité spéciale (talent) sagesse. Vous pouvez choisir une bravoure ou une manigance qui vous appartient et la détruire. Vous en repiochez une nouvelle.



Symbole de la capacité spéciale (talent) témérité. Après un combat, qu'il soit victorieux ou non, vous pouvez continuer d'explorer à nouveau une carte supplémentaire dans la région où vous vous trouvez.



Symbole de la capacité spéciale (talent) vigilance. Vous pouvez regarder une carte dans la Caverne et la reposer face visible ou face cachée, avant la phase d'exploration.



Symbole multiplicateur. Multipliez les termes se situant à gauche et à droite.



Symbole de l'endurance. Ce chiffre (ici 5), vous indique le nombre de cartes maximales que vous pouvez garder en main lors de l'exploration. Si vous dépassez ce nombre, vous devez alors jeter une ou plusieurs cartes dans la région explorée, face visible.



Symbole de gain d'endurance. Le héros gagne un nombre de points d'endurance égal au nombre indiqué après le + (ici +2).



Symbole de surpoids. La carte pèse davantage qu'une carte normale et compte pour 2. Il faut donc 2 points d'endurance pour la transporter.



Symbole de grand surpoids. La carte pèse davantage qu'une carte normale et compte pour 3. Il faut donc 3 points d'endurance pour la transporter.



Symbole de vitalité. Ce symbole représente 1 point de vitalité. Lorsqu'un héros n'a plus aucun point de vitalité, il est capturé (détruit).



Symbole de gain de vitalité. Le héros gagne 1 point de vitalité.



Symbole d'empoisonnement ou de blessure. Le héros qui décide de transporter la carte comportant ce symbole perd aussitôt un point de vitalité (une seule fois). Si un héros différent transporte cette même carte, il/elle perdra aussi 1 point de vitalité.

SP

Symbole d'une variable. Cette variable est décrite sur la carte (par exemple un nombre de points de vitalité ou la puissance d'une bravoure).

+16

Symbole d'une puissance additionnelle. Cette puissance vient s'ajouter à une variable, une bravoure ou une manigance.



Symbole d'un nombre de pièces d'or. Ce symbole représente la valeur (en pièces d'or) d'une carte. Les pièces d'or servent à acheter divers items.



Symbole d'un nombre de pièces d'or à dépenser pour obtenir les services d'un héros. A la fin du tour, une fois le héros que vous souhaitez obtenir dans votre campement, payez cette somme pour le garder définitivement, ou bien reposer-le dans sa Caverne d'origine, face visible.



Symbole d'un nombre de pièces d'or à dépenser pour obtenir les services d'un héros renégat. Symbole également d'un nombre de pièces d'or obtenues si vous décidez à la place d'affronter et de vaincre ce même héros renégat.



Symbole de rareté pour un monstre. La carte est commune : elle existe en 5 exemplaires.



Symbole de rareté pour un monstre. La carte est rare : elle existe en 3 exemplaires.



Symbole de rareté pour un monstre. La carte est extrêmement rare : elle est unique.



Symbole de rareté pour un monstre. La carte est légendaire : elle est unique et c'est un boss.



Symbole de rareté pour les autres types de cartes. La carte est commune : elle existe en 5 exemplaires.



Symbole de rareté pour les autres types de cartes. La carte est rare : elle existe en 3 exemplaires.



Symbole de rareté pour les autres types de cartes. La carte est extrêmement rare : elle est unique.



Symbole de rareté pour les autres types de cartes. La carte est légendaire : elle est unique.



Puissance d'une bravoure physique



Puissance d'une bravoure arcanique



Puissance d'une petite manigance



Puissance d'une grande manigance



Puissance féérique provenant d'une fée ou d'un esprit.



Puissance féérique négative provenant d'une fée ou d'un esprit ayant pour vocation d'aller hanter un adversaire (il se lie pour toujours à cet adversaire).

EXEMPLE D'UNE PARTIE (CARTES *HELP!* HORS CADRE)

Campement du joueur 2



Héros actif du joueur 2.



Main du joueur 2



Caveport, deuxième région de Caveloort à explorer.



Bravours physiques et arcaniques. Petites et grandes manigances.



Cimetière commun, cartes secrètes et légendaires.



Campement du joueur 1



Héros actif du joueur 1, avec ses fées liées et ses jetons de vitalité.



Butina, ière région de Caveloort à explorer, avec ses cartes révélées.





ÉCHANGES, ENTRAIDES, HEMUD !

Caveloot est un jeu d'échanges et de dialogues. Lorsque vous êtes dans votre campement, vous avez le droit de parler, d'échanger, de troquer, d'acheter des cartes aux autres joueurs, de leur en vendre, de leur promettre de leur donner telles cartes si ils font telle action... Bref, toutes les négociations sont vivement encouragées pour améliorer votre équipement ou équilibrer votre jeu.

Ce système d'échange autorise par exemple de troquer une carte de quête ou un passage secret contre une fée non liée ou un héros inutilisé...

Tout est permis !

De même, lors d'un combat, un joueur peut appeler à l'aide un autre joueur (en lui donnant une carte **HELP!**). Bien entendu, il est rare qu'un joueur accepte d'en aider un autre sans obtenir une petite récompense à la fin du tour... à vous de bien négocier ! Et, si un adversaire se révèle trop coriace, affrontez-le à plusieurs !

Ce symbole très rare pourraient apparaître dans les régions les plus profondes de Caveloot.

C'est une Hyper Extrême Menace Ultra Divine

(HEMUD). Cela signifie qu'il faut piocher 2 Bravoures

Physiques, 2 Bravoures Arcaniques, 2 Petites Manigances, 2 Grandes

Manigances et multiplier le résultat par 10 ! Soyez donc bien préparés ! Bonne exploration, chers aventuriers.





Fabriqué à Pamplie, France
© 2025 - Querghen Editions & Frédéric Neveur
www.querghen.com

Un grand merci à ma précieuse Laura pour avoir cru
en moi et m'avoir dit de foncer, mais aussi à
Madlenka, Pierre, Olivia, Sébastien, Nicolas, Tex,
Edouard, Antoine et tous ceux qui ont participé de
près ou de loin à construire ce fabuleux projet !

