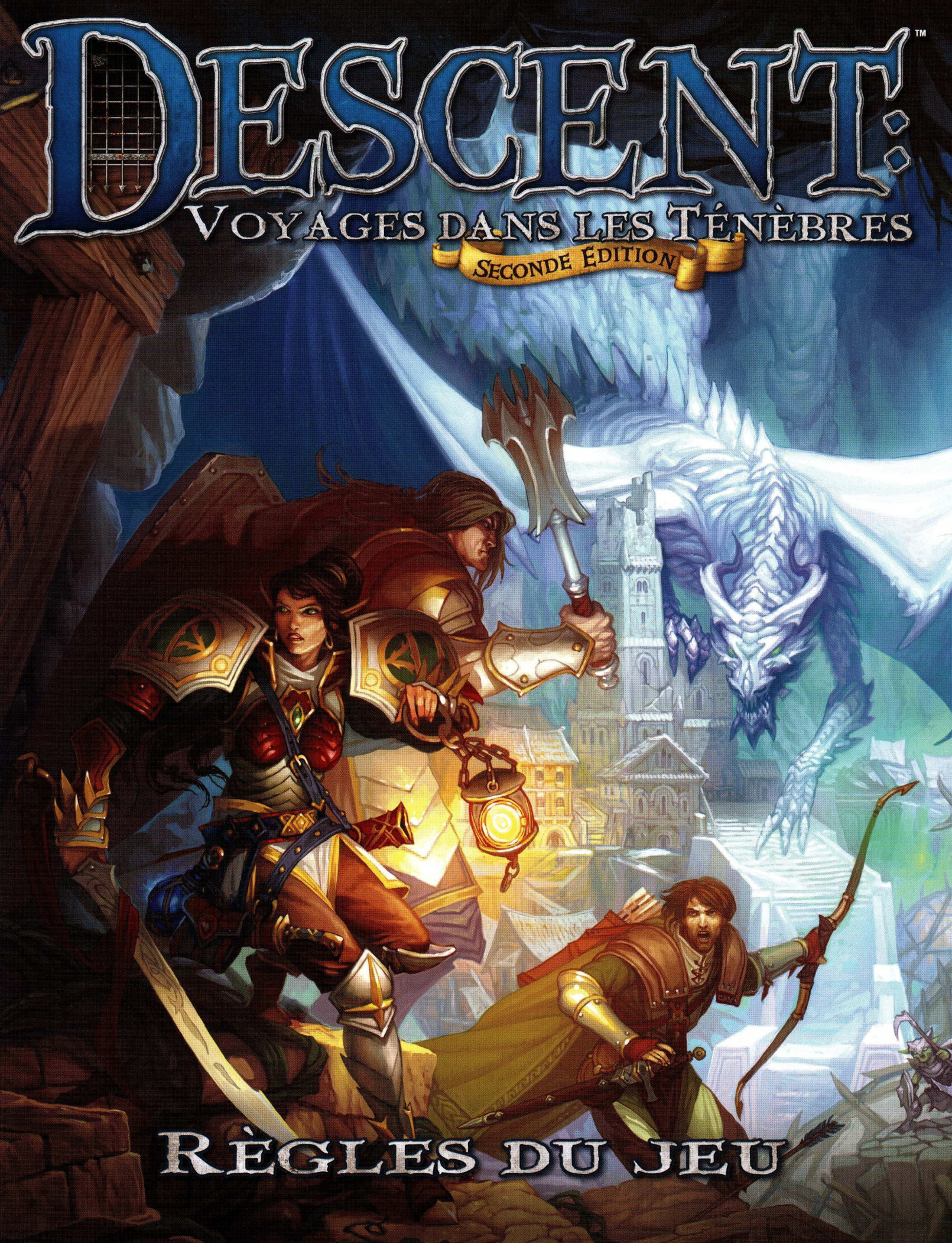




DESCENTTM

VOYAGES DANS LES TÉNÉBRES

SECONDE ÉDITION

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Ils descendaient les marches en pierre le plus silencieusement possible, ne voulant pas annoncer leur présence aux terribles créatures se terrant dans l'obscurité. La lueur de la pierre enchantée de Leoric n'éclairait que faiblement les ténèbres environnantes. Jain prit lentement une flèche, et banda délicatement son arc tandis que la petite silhouette de Tomble faisait tourner ses couteaux derrière elle. « Il est là, quelque part », murmura Avric, « soyez prêts ».

« Bonjour, braves héros », annonça une voix mystérieuse sortie des ténèbres. « Vous avez fait un long chemin, c'est dommage que votre voyage s'arrête ici... ». Alors que la voix s'éteignait, des dizaines de formes monstrueuses émergèrent des alentours pour encercler les héros. Les bruits de combat ne tardèrent pas à résonner dans la salle...

APERÇU DU JEU

Descent : Voyages dans les Ténèbres Seconde Édition est un jeu pour deux à cinq joueurs. Un des joueurs endosse le rôle du Seigneur du Mal, tandis que les autres incarnent les héros. Lors de chaque partie, les héros entreprennent des quêtes en s'aventurant dans des cavernes dangereuses, des ruines anciennes, des souterrains obscurs et des forêts maudites. Lors de leurs pérégrinations, ils combattront des monstres, gagneront des fortunes, et essaieront de déjouer les plans diaboliques du Seigneur du Mal.

BUT DU JEU

Avant chaque partie, les joueurs choisissent une des quêtes du livret de quêtes. Chaque quête indique aux joueurs les objectifs qu'ils doivent remplir pour remporter la partie. Les héros perdent ou gagnent tous ensemble, tandis que le Seigneur du Mal gagne ou perd seul.

On peut aussi jouer en campagne avec plusieurs quêtes liées entre elles, formant une histoire épique. Lors d'une campagne, les joueurs gagnent des améliorations et acquièrent du pouvoir au cours de la partie qui peut se dérouler sur plusieurs sessions de jeu. Ce livret de règles a été rédigé en partant du principe que les joueurs jouent un seul scénario (et non en campagne). Les règles de campagne sont expliquées à la fin de ce livret (cf. Règles de Campagne page 19).



MATÉRIEL

Ce jeu comprend les éléments suivants :

☞ Ce livret de règles

☞ 1 livret de quêtes

☞ 8 figurines de héros

☞ 31 figurines de monstre :

- 5 Zombies : 4 beiges et 1 rouge

- 5 Archers Gobelins : 4 beiges et 1 rouge

- 5 Araignées des Cavernes : 4 beiges et 1 rouge

- 4 Sculpteurs de Chairs : 3 beiges et 1 rouge

- 4 Barghests : 3 beiges et 1 rouge

- 2 Ettins : 1 beige et 1 rouge

- 2 Élémentaires : 1 beige et 1 rouge

- 2 Merriods : 1 beige et 1 rouge

- 2 Dragons de l'Ombre : 1 beige et 1 rouge

☞ 9 dés spéciaux à six faces :

- 1 dé d'attaque bleu

- 2 dés de pouvoir rouge

- 2 dés de pouvoir jaune

- 1 dé de défense marron

- 2 dés de défense gris

- 1 dé de défense noir

☞ 7 supports en plastique

☞ 8 fiches de héros

☞ 1 carnet de feuilles de campagne

☞ 152 petites cartes :

- 84 cartes Classe

- 20 cartes Objet de la Boutique Acte I

- 14 cartes Objet de la Boutique Acte II

- 16 cartes Condition

- 12 cartes Fouille

- 6 cartes Relique

☞ 84 cartes au format bridge :

- 40 cartes Seigneur du Mal

- 18 cartes Monstre

- 12 cartes Lieutenant

- 10 cartes Événement de Voyage

- 4 cartes Activation

☞ 205 pions :

- 48 tuiles plateau

- 45 pions Dégâts

- 35 pions Fatigue

- 7 portes

- 16 pions Héros

- 9 pions Fouille

- 6 pions Lieutenant

- 10 pions Objectif

- 8 pions Villageois

- 20 pions Condition

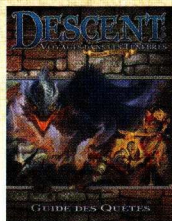
- 1 pion familial : Réanimé

APERÇU DU MATÉRIEL

Cette section détaille les différents éléments du jeu.

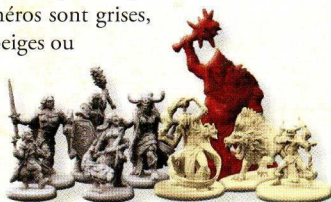
GUIDE DES QUÊTES

Ce guide regroupe toutes les quêtes du jeu, avec leur mise en place, leurs règles spéciales, et les objectifs. Les joueurs utilisent ce livret pour choisir et installer les quêtes.



FIGURINES PLASTIQUES

Les héros et les monstres sont représentés sur le plateau par des figurines en plastique. Les figurines de héros sont grises, alors que les figurines de monstres sont beiges ou rouges. Les monstres beiges représentent des monstres mineurs, tandis que les monstres rouges représentent des monstres majeurs. Les monstres majeurs sont des versions plus puissantes des monstres mineurs. Dans ces règles et sur les cartes, le terme personnage s'applique à la fois aux monstres et aux héros.



DÉS SPÉCIAUX

On utilise ces dés pour résoudre les attaques, les tests et d'autres événements de jeu basés sur le hasard.



FICHES DE HÉROS

Chaque fiche de héros contient toutes les informations nécessaires au joueur pour incarner ce héros.



FICHES DE CAMPAGNE

On utilise ces fiches pour le jeu en campagne. Les joueurs les utilisent pour y noter les informations importantes entre les différentes sessions de jeu d'une campagne.



CARTES CLASSE

Ces cartes sont séparées en 8 paquets, représentant chacun une classe de héros du jeu. Chaque paquet contient toutes les compétences de cette classe ainsi que son équipement de départ spécifique.



CARTES OBJET DE LA BOUTIQUE

Ces cartes représentent les différents objets que les héros peuvent trouver ou acheter. Ils sont divisés en objets de l'Acte I et objets de l'Acte II.



CARTES CONDITION

Les règles des différents effets persistants sont indiquées sur ces cartes. Quand un personnage est affecté par une condition, on utilise ces cartes comme aide mémoire sur les effets de cette condition.



CARTES FOUILLE

Ces cartes représentent des objets utiles que les héros peuvent découvrir lors d'une quête. On pioche ces cartes quand un héros effectue une action de Fouille. Durant les parties en campagne, les héros reçoivent également le montant d'or indiqué sur la carte.



CARTES RELIQUE

Ces cartes représentent des objets puissants et uniques lors des campagnes. Ces objets peuvent être récupérés par les héros ou le Seigneur du Mal.



CARTES SEIGNEUR DU MAL

Le joueur Seigneur du Mal utilise ces cartes pour effectuer diverses actions, comme améliorer les monstres ou déclencher un piège à l'encontre des héros. Il existe des cartes de base avec lesquelles le Seigneur du Mal commence la partie et les cartes améliorées que le Seigneur du Mal peut acheter avec des points d'expérience quand on joue une campagne.



CARTES MONSTRE

Ces cartes donnent les informations sur les différents monstres du jeu. Le recto donne les capacités et les caractéristiques importantes du monstre. Le verso donne les règles détaillées des capacités du monstre, ainsi que le nombre de figurines à utiliser selon le nombre de héros dans la partie. Chaque monstre dispose d'une carte Acte I et d'une carte Acte II.



CARTES LIEUTENANT

Comme les cartes Monstre, ces cartes donnent des informations sur les lieutenants qui sont de puissants alliés du Seigneur du Mal. Chaque lieutenant dispose d'une carte Acte I et d'une carte Acte II.



CARTES ÉVÉNEMENT DE VOYAGE

Lors du jeu en campagne, ces cartes déterminent s'il se produit un événement affectant les héros au cours de leur voyage.



CARTES ACTIVATION

Ces cartes résument les tours des héros et du Seigneur du Mal et elles indiquent quels sont les héros ayant effectué leur tour. Ces cartes sont des quatre couleurs correspondant aux couleurs des pions héros.



TUILES DE PLATEAU

Ces tuiles semblables à des pièces de puzzle représentent les différents lieux que les héros explorent au cours du jeu. Chaque quête a une disposition unique qui utilise différentes combinaisons de tuiles. Toutes ces tuiles sont réversibles : une face représente un lieu intérieur, l'autre représentant un Environnement extérieur. Les tuiles ont un code d'identification.



PIONS DÉGÂTS ET FATIGUE

Ces pions indiquent le montant subi de dégâts ou de fatigue des héros. Les pions Dégâts servent aussi à indiquer les dégâts encaissés par les monstres et les lieutenants.



PORTES ET SUPPORTS EN PLASTIQUE

Ces portes sont placées sur le plateau lors de certaines quêtes. Il y a des portes normales et des portes verrouillées. Avant la partie, on place chaque pion Porte sur un support en plastique.



PIONS HÉROS

Ces pions servent de rappel pour les informations importantes comme les effets de cartes ou de règles.



PIONS FOUILLE

Ces pions indiquent les cases où les héros peuvent chercher des objets, des potions, et des objets spécifiques à la quête. Un de ces pions a un dos unique et n'est utilisé que lors de quêtes spécifiques.



PIONS LIEUTENANT

Ces pions représentent les lieutenants sur le plateau. L'illustration du pion correspond à celle de la carte de ce lieutenant.



PIONS OBJECTIF

De nombreuses quêtes ont des objectifs différents pour le Seigneur du Mal et les héros. Ces pions indiquent les emplacements des objectifs sur le plateau. Les pions Objectif ont un dos coloré unique pour certaines quêtes.



PIONS VILLAGEOIS

Ces pions représentent les différentes personnes que les héros peuvent rencontrer, comme des villageois, des gardes ou d'autres individus importants. Le Guide des Quêtes donne les éventuelles règles spéciales concernant ces personnes.



PIONS CONDITION

On utilise ces pions pour indiquer que des monstres sont affectés par des effets persistants. Ces pions correspondent aux différentes cartes Condition.



PION FAMILIER

On utilise ce pion pour représenter un familier contrôlé par un joueur héros. Dans ce cas, le Réanimé du Nécromancien.



AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Avant la première partie, il faut retirer avec précaution les pions et les tuiles des planches de carton. Il faut insérer les portes sur les bases en plastique.

Il faut assembler les plus gros monstres. Il est possible de coller les différents éléments de la figurine.

PRÉPARATION

La mise en place d'une partie se fait en plusieurs étapes pour le joueur Seigneur du Mal et les joueurs héros. Certaines quêtes ont des instructions de préparation indiquées dans le Guide des Quêtes. Les instructions suivantes concernent une partie simple. Une partie simple est une quête unique jouée en une seule session. Les joueurs peuvent accomplir une quête faisant partie d'une campagne ou utiliser la variante Jeu Épique (cf. page 19).

PRÉPARATION GÉNÉRALE

Avant de jouer, préparer le jeu ainsi :

1. **Choisir une quête** : ce jeu propose 16 quêtes uniques (plus 4 spécifiques au mode campagne) avec des instructions de préparation et des objectifs spécifiques pour les héros et le Seigneur du Mal. Le choix de la quête se fait avec le guide de quêtes. Pour votre première partie, il est suggéré de choisir « Premier Sang », comme quête d'introduction.
2. **Assembler le plateau** : les joueurs suivent le schéma « Rencontre 1 » de la quête choisie du Guide des Quêtes pour assembler le plateau. On place les portes, s'il y en a, aux endroits indiqués. *Le scénario Premier Sang n'a pas de schéma « Rencontre 1 », mais « Introduction ».*
3. **Déterminer les rôles des joueurs** : les joueurs désignent le joueur qui sera le Seigneur du Mal. Il est recommandé de donner ce rôle au joueur le plus expérimenté. Les autres joueurs sont les héros. Ce choix peut se faire aléatoirement.
4. **Préparer les pions** : on trie les pions selon leur type (dégâts, fatigue, héros, et condition) pour former des piles facilement accessibles par tous.
5. **Créer les paquets Fouille et Condition** : on prend toutes les cartes Fouille et on les mélange pour former une pioche face cachée. Les cartes Condition sont séparées dans des piles différentes selon leur type.

ARCHÉTYPE DES HÉROS

Chaque héros correspond à un archétype imprimé sur sa fiche. Cet archétype définit les classes disponibles pour ce héros.

Ces archétypes sont :



GUERRIER



GUÉRISSEUR



MAGE



ÉCLAIREUR

PRÉPARATION DES HÉROS

Après avoir effectué la préparation générale, les joueurs héros effectuent leur préparation, puis le joueur Seigneur du Mal fait la sienne.

1. **Prendre les cartes Activation et les pions Héros** : chaque joueur héros choisit une carte Activation et prend les pions Héros de la couleur correspondante.
2. **Choisir les héros** : les joueurs héros doivent se mettre d'accord sur la répartition des héros entre les joueurs. Chaque joueur héros choisit une fiche de héros et prend la figurine correspondante. Dans une partie à deux joueurs, le joueur héros choisit deux héros (cf. Jeu à Deux, page 18).
3. **Choisir les classes** : chaque joueur héros choisit un paquet Classe correspondant au symbole d'archétype. Il y a deux classes par archétype, chaque classe définit les compétences disponibles pour le héros. Les paquets Classe non choisis sont remisés dans la boîte.

Quand un joueur choisit une classe pour son héros, il prend le paquet de cartes de cette classe. Ce paquet comprend l'équipement de départ pour ce héros, ainsi que les compétences associées à cette classe. Un joueur n'a pas le droit de choisir une classe de héros qui ne correspond pas au symbole d'archétype de la fiche du héros. De plus, un joueur ne peut pas choisir une classe ayant déjà été choisie par un autre joueur.

4. **Choisir les compétences** : chaque héros commence avec la compétence de base (la carte Compétence sans symbole expérience) et l'équipement de départ de son paquet Classe.

Quand on joue une partie simple, toutes les autres compétences sont remises dans la boîte. Ces compétences ne sont utilisées qu'en campagne ou avec la variante Jeu Épique (cf. page 19).

5. **Placer les héros** : chaque joueur place sa figurine de héros sur la zone du plateau indiquée dans la préparation de la quête. C'est généralement sur la tuile d'entrée.

PRÉPARATION DU SEIGNEUR DU MAL

Le joueur Seigneur du Mal effectue les étapes suivantes après la préparation des héros.

1. **Choisir les monstres** : le Guide des Quêtes indique les possibilités de groupes de monstres pour cette quête. Il prend les cartes Monstre Acte I et les figurines pour les groupes de monstres sélectionnés et les place devant lui (voir la page 2 du Guide des Quêtes pour le choix des groupes de monstres).

De nombreuses quêtes ont un lieutenant spécifique que le Seigneur du Mal va utiliser pour cette aventure. Le joueur Seigneur du Mal prend le pion et la carte Lieutenant Acte I appropriés et les place devant lui.

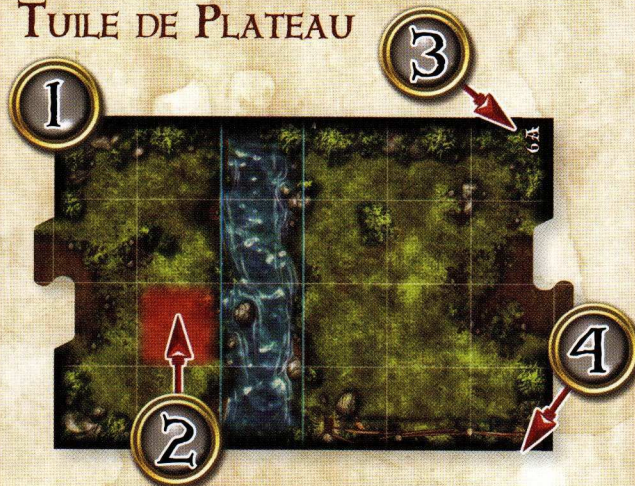
2. **Effectuer la préparation de la quête** : le Seigneur du Mal suit les instructions du paragraphe Préparation de la quête. Cela comprend le placement des figurines de monstres, des pions Objectif, Villageois et Fouille comme indiqué sur le schéma de la quête.
3. **Créer le paquet Seigneur du Mal** : le joueur Seigneur du Mal mélange les 15 cartes Seigneur du Mal de base pour former son paquet Seigneur du Mal.

Quand on joue une partie simple, les autres cartes Seigneur du Mal sont remises dans la boîte. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le jeu en campagne ou la variante Jeu Épique (cf. page 19).

4. **Piocher les cartes Seigneur du Mal** : le joueur Seigneur du Mal pioche autant de cartes Seigneur du Mal que le **nombre de héros en jeu**. Plus de détails sur les cartes Seigneur du Mal page 16.

Quand les joueurs ont terminé la préparation des héros et du Seigneur du Mal, la partie peut commencer.

DÉTAILS D'UNE TUILE DE PLATEAU



1. **Tuile de plateau** : une tuile est une pièce servant avec les autres tuiles à former le plateau de la quête.
2. **Case** : chaque tuile est composée de plusieurs cases (comme celle indiquée en rouge). Les cases peuvent avoir des règles particulières selon ce qu'elles représentent.
3. **Code de la tuile** : toutes les tuiles ont un code unique permettant de les identifier facilement. Chaque code de tuile est composé d'un nombre et d'une lettre.
4. **Bord** : chaque tuile a au moins un bord coupé comme une pièce de puzzle servant à la connexion avec d'autres tuiles. Les bords noirs d'une tuile représentent des murs infranchissables que l'on ne peut normalement pas traverser (cf. Sortir du Plateau page 9).



SCHEMA DE PREPARATION (PARTIE A 4 JOUEURS)



- 1. Plateau :** le plateau est installé au centre de l'aire de jeu avec les figurines de monstres et de héros, les pions Fouille et les éventuels pions Objectif sur les cases appropriées comme l'indique le Guide des Quêtes.
- 2. Fiches de héros :** les joueurs héros placent leur fiche de héros face « exploit héroïque » visible devant eux.
- 3. Cartes Classe :** les joueurs héros placent leurs cartes Classe face visible devant eux, à côté des fiches de héros.
- 4. Cartes Activation et pions Héros :** les joueurs héros placent leurs cartes Activation avec les pions Héros correspondants devant eux.
- 5. Cartes Seigneur du Mal :** le joueur Seigneur du Mal mélange son paquet de cartes Seigneur du Mal face cachée et le place devant lui.
- 6. Cartes Monstre :** le joueur Seigneur du Mal prend toutes les cartes Monstre de la quête, celles indiquées par le Guide des Quêtes, et les place devant lui.
- 7. Réserves de pions Dégâts et Fatigue :** on place les pions Dégâts et Fatigue dans des piles séparées à portée de tous les joueurs.
- 8. Cartes Fouille :** on mélange le paquet de cartes Fouille face cachée et on le place à portée de tous les joueurs héros.
- 9. Cartes et pions Condition :** on place les cartes et les pions Condition à portée de tous les joueurs.
- 10. Dés :** on place les dés à portée de tous les joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Descent : Voyages dans les Ténèbres Seconde Édition* se déroule sur plusieurs rounds. Un round est composé du tour de chaque joueur, en commençant par un des héros. Chaque joueur effectue l'intégralité de son tour avant qu'un autre joueur fasse de même. À chaque round, les joueurs héros décident collégialement de l'ordre dans lequel ils agissent. Cet ordre peut changer à chaque round. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, ils jouent dans le sens horaire, en commençant par le joueur à la gauche du joueur Seigneur du Mal. Quand tous les héros ont effectué leur tour, le tour du Seigneur du Mal commence. Quand le Seigneur du Mal a terminé son tour, le round est fini et un nouveau round commence.

DÉTAILS D'UNE FICHE DE HÉROS



VERSO D'UNE
FICHE DE HÉROS

1. **Nom du héros et archétype** : cette zone indique le nom du héros et son archétype. Lors du choix d'une classe, le symbole d'archétype doit correspondre à celui du paquet Classe.

2. **Caractéristiques** : les caractéristiques du héros sont indiquées ici. Les caractéristiques sont de haut en bas : **VITESSE**, **SANTÉ**, **ENDURANCE** et **DÉFENSE**.

La vitesse détermine le nombre de points de mouvement que reçoit le personnage quand il effectue une action mouvement. La santé est le nombre de points de dégâts que le personnage peut encaisser avant d'être vaincu. L'endurance représente le montant maximum de fatigue qu'il peut subir (cf. Dégâts et Santé ainsi que Fatigue et Endurance page 13). La défense indique le type de dé de défense que lance le personnage quand il est attaqué.

3. **Capacité du héros** : tous les héros ont une capacité unique indiquée ici.

4. **Attributs** : les attributs du héros sont indiqués dans cette zone. Les attributs sont **Puissance** 🐉, **Connaissance** 📖, **Volonté** ⚔️ et **Perception** 👁️. Ces attributs sont souvent testés à différents moments pour savoir si le héros est capable d'utiliser une compétence particulière, de résister à une attaque spéciale de monstre ou d'éviter un piège joué par le Seigneur du Mal (cf. « Tests d'Attributs » page 15).

5. **Exploit héroïque** : cette zone indique quel est l'exploit héroïque du héros. Quand un héros utilise son exploit héroïque, le joueur héros retourne sa fiche de héros pour indiquer qu'il a utilisé son exploit héroïque (cf. « Exploits Héroïques » page 15).

RÉSUMÉ DU TOUR D'UN HÉROS

Durant son tour, le héros actif effectue les étapes suivantes dans cet ordre.

1. **Début du tour** : lors de cette étape, les effets affectant le héros actif qui durent « jusqu'au début de votre prochain tour » s'arrêtent. Le joueur héros peut aussi utiliser les capacités qui se déclenchent « au début de votre tour ». Puis le joueur héros restaure ses cartes inclinées (cf. « Incliner et Restaurer les Cartes » page 8).
2. **S'équiper d'objets** : si le joueur souhaite s'équiper d'objets différents, il doit le faire durant cette étape. Le chapitre Équipement de la page 11 donne les informations nécessaires sur les cartes (et les limites) dont peut s'équiper un héros. Les objets en excès sont retournés face cachée et ne peuvent pas être utilisés tant que le héros n'en est pas équipé.
3. **Effectuer des actions** : lors de son tour, le héros dispose de deux actions. Il peut effectuer ces actions dans l'ordre de son choix et il n'est pas obligé d'effectuer ses deux actions. Sauf mention contraire, une action doit être totalement accomplie avant de passer à la suivante.

Le joueur peut effectuer les actions ci-dessous et **il peut effectuer deux fois la même action**. Ces actions sont détaillées à la page 8.

- **Mouvement** : le joueur héros déplace sa figurine jusqu'à un nombre de cases égal à sa vitesse. Le héros peut interrompre son déplacement avec une autre action, puis reprendre son déplacement une fois l'autre action résolue.
- **Attaquer** : le héros attaque un monstre.
- **Utiliser une compétence** : le héros utilise une compétence indiquée sur une de ses cartes Classe requérant une action. Ces actions sont marquées d'un ➡️. Cette règle s'applique aussi aux capacités et exploits héroïques marqués d'un ➡️.
- **Se reposer** : le héros récupère de toute la fatigue à la fin de son tour.
- **Fouiller** : si le héros est adjacent ou sur une case contenant un pion Fouille, il peut révéler ce pion.
- **Se redresser** : c'est la seule action possible qu'un héros inconscient peut accomplir durant son tour. Cette action permet au héros de récupérer de ses dégâts et de se préparer à être activé normalement au prochain round.
- **Revigorer un héros** : le héros soigne une partie des dégâts d'un héros inconscient sur une case adjacente.
- **Ouvrir ou fermer une porte** : le héros ouvre ou ferme une porte adjacente.
- **Spécial** : des cartes ou des quêtes peuvent fournir aux héros des actions uniques à accomplir. Ces actions sont clairement indiquées « comme une action » ou par un ➡️.

4. **Retourner la carte Activation** : quand le joueur héros a terminé ses actions, il peut retourner sa carte Activation face cachée pour indiquer que son tour est terminé.

Quand un joueur a retourné sa carte Activation, c'est au tour d'un autre héros de jouer. Quand toutes les cartes Activation des héros sont face cachée (face Résumé du tour du Seigneur du Mal), c'est le tour du joueur Seigneur du Mal (cf. Tour du Seigneur du Mal page 8).

DÉTAILS D'UNE CARTE CLASSE



RECTO D'UNE
CARTE CLASSE



VERSO D'UNE
CARTE CLASSE

1. **Symbole Archétype** : ce symbole montre à quel archétype appartient cette classe. Un héros doit avoir un symbole d'archétype correspondant sur sa fiche de héros pour pouvoir choisir cette classe (cf. Détails d'une Fiche de Héros page 7).
2. **Nom de la classe** : toutes les cartes Classe avec ce nom appartiennent au même paquet Classe.
3. **Nom de la compétence** : ce nom est indiqué en haut de la carte accompagné du nom de la classe.
4. **Symbole d'expérience** : ce chiffre indique le nombre de points d'expérience qu'il faut dépenser pour acheter cette compétence. Les héros commencent le jeu avec les cartes Compétence de base et Équipement de départ. Ces cartes n'ont pas de symbole d'expérience.
5. **Règles** : cet emplacement indique les règles de cette compétence.
6. **Coût en fatigue** : certaines compétences demandent au héros de subir de la fatigue pour pouvoir être utilisées. Ce montant de fatigue est indiqué ici avec le symbole de fatigue. Une carte Classe sans coût de fatigue peut être utilisée sans avoir à subir de fatigue.

TOUR DÉTAILLÉ DU HÉROS

Lors de chacun de ses tours, le héros peut effectuer deux actions de son choix.

MOUVEMENT

Quand un héros effectue une action : Mouvement il reçoit un nombre de **POINTS DE MOUVEMENT** égal à la vitesse du héros (représentée par 1 sur la fiche de héros). Entrer dans une case adjacente coûte un point de mouvement (sauf cas spéciaux, voir « Terrains » page 18). Le joueur peut choisir de se déplacer de moins de cases que la vitesse de son héros. Un héros peut décider de faire deux actions de mouvement consécutives, dans ce cas le héros reçoit autant de points de mouvement que deux fois sa vitesse.

Les personnages ne peuvent pas traverser ou entrer dans des cases contenant des personnages ou des obstacles (cf. Terrain page 18). Ces cases sont appelées des **CASES BLOQUÉES**. Mais les personnages peuvent se déplacer en diagonale (y compris autour de coins et entre deux cases bloquées) et **à travers des personnages amis**. Un héros considère tous les autres héros comme des personnages amis, tandis qu'un monstre considère tous les autres monstres comme des personnages amis. Un personnage ne peut pas terminer son mouvement dans la même case qu'un autre personnage.

Un héros effectuant une action mouvement peut interrompre son déplacement pour effectuer une autre action, comme attaquer, et continuer le reste de son déplacement après avoir résolu l'autre action. Par exemple, un héros avec une vitesse de 4 peut se déplacer de deux cases, effectuer une attaque et se déplacer de deux autres cases après avoir résolu l'attaque.

Les monstres suivent les mêmes règles de mouvement que les héros quand ils se déplacent sauf que les monstres ne peuvent pas se voir infliger de la fatigue pour recevoir des points de mouvement additionnels.

MOUVEMENT ADDITIONNEL

Un héros peut s'infliger de la fatigue pour recevoir des points de mouvement additionnels durant son tour. Pour chaque pion de fatigue alloué, le héros reçoit un point de mouvement. Si le héros a déjà autant de fatigue que son endurance, il ne peut pas s'infliger plus de fatigue pour recevoir des points de mouvement additionnels (voir « Fatigue et Endurance » page 13). Un héros **n'est pas obligé de faire une action mouvement** pour s'infliger de la fatigue afin de se déplacer. À tout moment avant ou après avoir résolu une action, le héros peut s'infliger de la fatigue pour gagner des points de mouvement.

RÉSUMÉ DU TOUR DU SEIGNEUR DU MAL

Durant chacun de ses tours, le joueur Seigneur du Mal effectue les étapes suivantes dans cet ordre.

1. **Début du tour** : lors de cette étape, les effets affectant le Seigneur du Mal qui durent « jusqu'au début de votre prochain tour » s'arrêtent. Puis, le joueur Seigneur du Mal pioche une carte Seigneur du Mal et peut jouer des cartes (autant qu'il veut) indiquant qu'elles peuvent être jouées « au début de votre tour ». Puis le joueur Seigneur du Mal restaure ses cartes inclinées (cf. Incliner et Restaurer les Cartes page 8).
2. **Activer les monstres** : le Seigneur du Mal active chacun de ses groupes de monstres, un par un, dans l'ordre de son choix. Les monstres sont groupés par type, et un groupe de monstres peut contenir des monstres mineurs et majeurs (cf. Monstres page 16).
3. **Fin du round** : chaque héros retourne face visible sa carte Activation. Le prochain round de jeu commence avec le tour des héros.

VICTOIRE

Chaque quête indique les conditions de victoire spécifiques pour le Seigneur du Mal et les héros. **La plupart des quêtes se déroulent en deux parties, appelées RENCONTRES**. Accomplir la Rencontre 1 d'une quête en deux parties ne fait pas gagner la partie mais cela influe sur la Rencontre 2. Le premier camp (Seigneur du Mal ou héros) à satisfaire les conditions de victoire de la rencontre finale gagne la partie !

INCLINER ET RESTAURER DES CARTES



CARTE INCLINÉE



CARTE RESTAURÉE

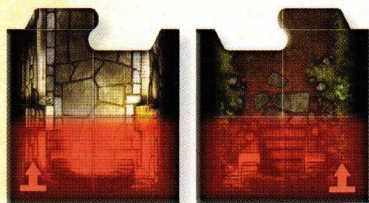
Certaines cartes demandent au joueur de les **INCLINER** quand elles sont utilisées. Quand un joueur incline une carte, il la fait pivoter de 90° pour indiquer qu'il a utilisé sa capacité. Au début de son tour, le joueur **RESTAURE** toutes ses cartes inclinées en les redressant. Un joueur ne peut pas utiliser une carte inclinée tant qu'elle n'a pas été restaurée.

CASES VIDES

Certains effets de cartes ou capacités font référence à des cases vides. Une case vide est une case ne contenant pas de personnage et qui ne bloque pas la ligne de vue ni le mouvement. Sauf mention contraire, des cases contenant des pions sont considérées comme étant vides pour les besoins de ces effets.

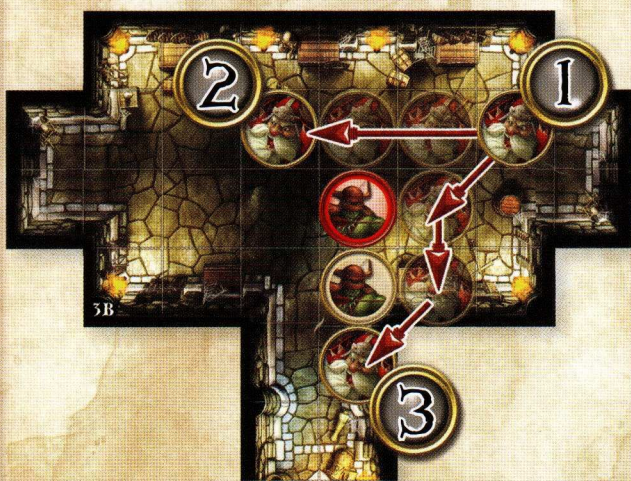
SORTIR DU PLATEAU

Normalement les personnages ne peuvent pas traverser les murs des bords d'une tuile de plateau. Certaines quêtes permettent aux figurines de sortir du plateau. Il faut généralement pour cela une tuile sortie ou entrée pour sortir du plateau (voir ci-dessous), la figurine doit se déplacer sur une des cases du bord (indiquées en rouge sur le schéma) de la tuile entrée ou sortie et ensuite dépenser un point de mouvement. À l'exception des tuiles entrée ou sortie, les figurines ne peuvent pas traverser les bordures noires d'une tuile de plateau, car elles représentent des murs infranchissables. Le Guide des Quêtes définit les tuiles entrée et sortie (s'il y en a).



CASES DE BORD DES TUILES ENTRÉE ET SORTIE

EXEMPLE DE MOUVEMENT



1. Grisban l'Assoiffé doit passer les archers gobelins de cette salle, mais les figurines de monstres bloquent le mouvement du héros. Il doit donc les contourner.
2. Sa vitesse est de 3, il pourrait aller tout droit mais cela ne le rapprocherait pas de sa destination.
3. Il peut se déplacer diagonalement pour gagner des cases. Le bord noir d'une tuile plateau **ne bloque pas le mouvement en diagonale autour des angles**.

ATTAQUER

Quand un joueur héros effectue une action d'attaque, il peut utiliser une des armes dont il est équipé pour attaquer une case contenant un monstre. L'arme dont le héros est équipé, détermine les cases que le héros peut cibler avec son attaque. Une arme avec le symbole *corps à corps* ne peut cibler qu'une case **adjacente** (cf. « Cases Adjacentes » page 10) au héros attaquant. Une arme avec le symbole *à distance* peut cibler n'importe quelle case dans la ligne de vue du héros attaquant (cf. « Combat » page 12).



CORPS À CORPS



À DISTANCE

Les attaques des monstres suivent les mêmes règles quand ils attaquent les héros, sauf que les monstres ne sont pas équipés d'armes. Le type de l'attaque du monstre (*corps à corps* ou *à distance*) est indiqué sur sa carte (avec les dés utilisés pour cette attaque).

Le combat se déroule en résolvant les étapes suivantes dans cet ordre. Plus de détails sur ces étapes page 12.

1. **Déclarer l'arme et la cible** : l'attaquant choisit l'arme *équipée* qu'il utilise pour cette attaque et déclare la cible de l'attaque (une case contenant un personnage ennemi). Le joueur rassemble ses dés d'attaque.
2. **Lancer les dés** : l'attaquant lance ses dés d'attaque tandis que le défenseur lance ses dés de défense. Si l'attaque affecte plusieurs personnages, chaque personnage lance ses dés de défense séparément.
3. **Vérifier la portée** : quand on fait une attaque *à distance*, l'attaquant doit obtenir avec les dés la portée suffisante pour atteindre la cible.
4. **Dépenser des augmentations** : après avoir lancé les dés, l'attaquant peut dépenser des augmentations pour déclencher des capacités spéciales.
5. **Infliger les dégâts** : les dégâts non annulés par les dés de défense ou d'autres effets sont appliqués à chaque personnage affecté par l'attaque.

UTILISER UNE COMPÉTENCE

Quand un héros effectue l'action : Utiliser une compétence, il peut utiliser une compétence qui a un indiqué sur sa carte Classe. Le joueur résout ensuite la compétence en suivant les indications de la carte. Si cette compétence permet au héros d'accomplir une attaque, on applique les règles normales d'attaque.

De nombreuses compétences ont un coût en fatigue indiqué sur la carte. Le héros doit s'attribuer ce montant de fatigue pour accomplir le indiqué sur la carte ou déclencher une capacité qui demande au joueur « d'incliner cette carte » ou « d'utiliser cette carte ». Voir Fatigue et Endurance Page 13 pour plus d'information sur la fatigue.

Quand il utilise une compétence, le héros ne peut pas s'attribuer de la fatigue lui faisant dépasser son endurance. Si le héros a déjà autant de fatigue que son endurance, ou si la compétence lui faisait encaisser plus de fatigue que son endurance ne le permette, il ne peut pas utiliser cette compétence avant d'avoir perdu suffisamment de fatigue.

SE REPOSER

Quand un héros effectue l'action : Se reposer, il récupère de toute sa fatigue à la fin de son tour. Pour indiquer qu'il se repose pour ce tour, il place un pion Héros sur sa carte Activation. À la fin de son tour, quand le héros retourne sa carte Activation, il défausse le pion Héros et toute la fatigue de sa fiche de héros.

FOUILLE

Si un héros est adjacent à, ou sur une case contenant un pion Fouille, il peut effectuer l'action : Fouille pour fouiller cette case. Le héros retourne face visible le pion Fouille et le défausse. Si le pion n'est pas un pion unique, le joueur pioche la première carte du paquet Fouille. Certaines quêtes utilisent le pion Fouille unique pour représenter des objets spécifiques à cette quête. Si le héros révèle le pion Fouille unique, on ne pioche pas de carte Fouille mais on consulte le Guide des Quêtes pour savoir ce que vient de découvrir le héros.

Certaines cartes Fouille peuvent être utilisées pour un effet à usage unique (comme indiqué sur la carte). Après avoir utilisé une carte Fouille, le joueur la retourne face cachée et la conserve dans son aire de jeu.



PION FOUILLE
UNIQUE



PION
FOUILLE

SE REDRESSER

Quand un héros est inconscient, il ne peut qu'effectuer l'action : Se redresser (cf. « Inconscient » page 15). De plus, cette action ne peut être effectuée que par un héros qui est inconscient. Pour se redresser, le joueur lance deux dés de pouvoir rouges, récupère d'autant de dégâts que les ♥ obtenus, récupère d'autant de fatigue que les ♠ obtenus. Il remplace son pion Héros par sa figurine et retourne sa carte Activation face cachée pour indiquer que son tour est terminé (il ne peut pas faire d'autre action). Si une autre figurine occupe la case du pion Héros, la figurine de héros est placée sur la case vide la plus proche de son pion Héros (au choix du héros).

REVIGORER UN HÉROS

Quand un héros effectue l'action : Revigorer un héros, il peut revigorer un héros inconscient (cf. « Inconscient » page 15) dont le pion Héros est sur une case adjacente. Le héros inconscient lance deux dés de pouvoir rouges, récupère d'autant de dégâts que les ♥ obtenus, récupère d'autant de fatigue que les ♠ obtenus. Il remplace son pion Héros par sa figurine. Si une autre figurine occupe la case du pion Héros, la figurine de héros est placée sur la case vide la plus proche de son pion Héros (au choix du héros).

DÉTAILS D'UNE CARTE FOUILLE



- Nom :** cette zone indique le nom de la carte Fouille.
- Traits :** cette zone indique les traits de l'objet. Les traits n'ont pas de règle par eux-mêmes, mais des règles ou des capacités peuvent faire référence aux traits.
- Capacité :** cette zone indique les règles ou les capacités de l'objet.
- Or :** quand on joue en mode campagne, ce nombre indique les pièces d'or gagnées par les héros, en plus des capacités de la carte.

CASES ADJACENTES



Une case qui partage un bord ou un coin avec une autre case est considérée comme adjacente à cette case. Dans l'exemple ci-dessus, toutes les cases rouges sont adjacentes à Avric Touvif. Toutes les cases adjacentes à une figurine sont dans la ligne de vue de cette figurine (cf. « Ligne de Vue » page 12).

OUVRIR OU FERMER UNE PORTE

Quand un héros ou un monstre effectue l'action : Ouvrir ou fermer une porte, il peut ouvrir ou fermer une porte adjacente. Certaines portes sont verrouillées ou scellées et ne peuvent être ouvertes normalement. Référez-vous au Guide des Quêtes pour ces cas particuliers. Quand une porte est ouverte, on la retire du plateau mais on la place près de sa position originale. Si elle est fermée par la suite, on remet la porte sur sa position originale. Les personnages ne peuvent pas traverser une porte ou tracer une ligne de vue à travers une porte. Les cases séparées par une porte ne sont pas considérées comme adjacentes.

SPÉCIAL

Lors des quêtes et des campagnes, les héros peuvent récupérer des cartes Fouille, Objet de la Boutique ou Relique qui ont des actions indiquées ➡. Ces actions peuvent être effectuées selon la même méthodologie que pour utiliser une compétence d'une carte Classe. Certains exploits héroïques sont aussi indiqués par un ➡ et nécessitent la dépense d'une action (cf. « Exploits Héroïques » page 15).

Certaines règles de quêtes impliquent des actions spécifiques à cette quête qui peuvent être effectuées par les héros durant celle-ci. Il faut consulter le Guide des Quêtes pour connaître les actions accessibles aux héros.

TOUR DÉTAILLÉ DU SEIGNEUR DU MAL

Le Seigneur du Mal effectue son tour quand tous les héros ont fait le leur. Au début de son tour, le Seigneur du Mal pioche la première carte de son paquet Seigneur du Mal. Ensuite, il peut jouer des cartes (autant qu'il veut) stipulant qu'elles doivent être jouées « au début de votre tour » (cela inclut la carte qui vient d'être piochée). Toutes les cartes Seigneur du Mal indiquent quand elles peuvent être jouées.

La majorité du tour du Seigneur du Mal est consacrée à activer ses monstres. Durant son tour, le Seigneur du Mal peut activer une fois chacun de ses monstres sur le plateau. Chaque monstre activé peut effectuer jusqu'à deux actions. Chaque monstre ne peut faire qu'une action d'attaque par activation sauf cartes spécifiques ou mentions contraires.

Les monstres sont activés par groupes. Tous les monstres d'un type doivent être activés avant de passer au groupe suivant. **Le Seigneur du Mal doit activer tous les groupes de monstres durant son tour, même si les monstres activés ne font pas d'action.**

Exemple : le joueur Seigneur du Mal a un groupe de zombies et un groupe de sculpteurs de chairs sur le plateau. Il décide d'activer d'abord ses zombies. Il doit activer tous ses zombies avant de passer au groupe des sculpteurs de chairs.

Les monstres peuvent effectuer 2 actions parmi les suivantes, qui ressemblent à celles des héros.

- **Mouvement :** le monstre se déplace jusqu'à un nombre de cases égal à sa vitesse (cf. « mouvement » page 8).
- **Attaque :** le monstre attaque un héros (cf. « Attaque » page 9). **Contrairement aux héros, un monstre ne peut attaquer qu'une fois durant son activation.**
- **Action de monstre :** certains monstres disposent d'actions uniques indiquées sur leur carte par un ➡. Si une action spéciale permet au monstre de faire une attaque, **elle compte comme la seule action d'attaque du monstre pour cette activation.**
- **Ouvrir ou Fermer une Porte :** le monstre ouvre ou ferme une porte adjacente.
- **Spécial :** des cartes ou des quêtes peuvent fournir aux monstres des actions uniques à accomplir. Ces actions sont clairement indiquées par « comme une action » ou par un ➡.

DÉTAILS D'UNE CARTE OBJET DE LA BOUTIQUE



1. **Nom :** cette zone indique le nom de l'objet.
2. **Type d'attaque :** ce symbole définit l'objet comme une arme de corps-à-corps ou une arme à distance (cf. « Attaque » page 9). Les cartes ne disposant pas d'un de ces symboles ne sont pas considérées comme des armes.
3. **Symbole d'équipement :** ces symboles limitent le nombre d'objets dont peut s'équiper le héros (voir « Équipement » en page 11)
4. **Symboles de dés :** cette zone indique les dés associés à l'objet. Si l'objet est une *arme*, ces dés sont utilisés quand on attaque avec cette arme. Si l'objet est une *Armure*, ils sont ajoutés à la réserve de défense du joueur.
5. **Coût :** ce nombre indique le coût en pièce d'or de l'objet à l'achat.
6. **Traits :** on trouve ici les traits de l'objet. Les traits n'ont pas de règles par eux-mêmes, mais des règles ou des capacités peuvent faire référence aux traits.
7. **Règles :** on trouve ici les capacités ou les règles spéciales.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Cette section donne des règles et des mécanismes non encore abordés, comme le combat, l'utilisation d'objets, les personnages vaincus, etc...

LES DÉS

De nombreuses situations (comme le combat ou les tests d'attributs) se résolvent avec des dés. Il y a trois types de dés : les dés d'attaque, les dés de pouvoir et les dés de défense. Certains types de dés ont plusieurs variétés, comme les dés de pouvoir rouge et jaune. Généralement ces dés sont rassemblés et lancés ensemble. Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de dés dans la boîte. S'il faut plus de dés pour un jet, le joueur lance tous les dés possibles, note les résultats et relance les autres dés nécessaires.

Voici les symboles que l'on peut trouver sur ces dés :



DÉS
D'ATTAQUE

DÉS DE
POUVOIR

DÉS DE
DÉFENSE

♥ : ce symbole représente les dégâts infligés par un jet d'attaque ou les dégâts dont on récupère.

↗ : ce symbole appelé augmentation permet au joueur de déclencher des capacités intéressantes, ou de perdre de la fatigue (cf. « 4. Dépenser des Augmentations » page 13).

X : le dé d'attaque a une face « X », qui indique une attaque ratée (cf. « 2. Lancer les dés » page 12).

2-6 : certains dés ont des faces avec un chiffre, qui donne la portée de l'attaque (voir « 3. Vérifier la Portée » page 12).

♣ : ce symbole apparaît sur les dés de défense et permet au joueur d'annuler des dégâts (cf. « 5. Infliger des Dégâts » page 13).

ÉQUIPEMENT

Chaque héros peut transporter n'importe quel nombre de cartes Objet de la Boutique, Classe et Fouille de son choix. Mais le nombre de cartes dont le héros peut s'équiper est limité. Les héros indiquent les objets dont ils ne sont pas équipés en les retournant face cachée ou en les plaçant sous la fiche de héros. Les cartes Objet de la Boutique et Classe (comme l'équipement de départ) ne peuvent être utilisées que si le joueur en est équipé.

LIMITES D'ÉQUIPEMENT

Ces symboles d'équipement représentent des restrictions d'équipement :



MAINS

ARMURE

AUTRE

- Les héros ont deux mains. La combinaison des objets équipés ne peut pas avoir plus de deux symboles main au total.
- Un héros ne peut être équipé que d'un objet Armure.
- Un héros peut être équipé au maximum de deux objets Autre.

Les cartes qui ne contiennent pas au moins un de ces symboles peuvent être équipées sans aucune restriction. Ces cartes restent face visible près de la fiche du héros et peuvent être utilisées comme indiqué sur la carte.

COMBAT

Voici les règles détaillées du combat.

1. DÉCLARER L'ARME ET LA CIBLE

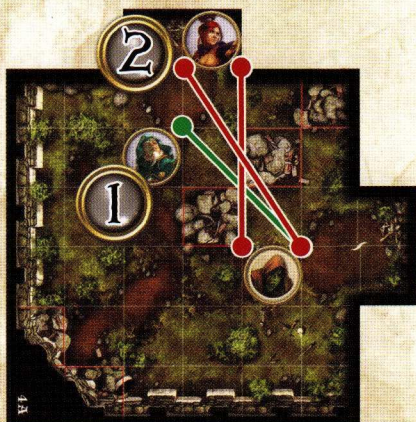
Le joueur attaquant déclare la **case** attaquée par son personnage. La case ciblée doit contenir un personnage ennemi qui est la cible de l'attaque. Quand un héros attaque un monstre imposant (figurine de monstre occupant plusieurs cases), le joueur doit déclarer quelle case il cible à cause des attaques avec le mot-clé **Explosion**. Le personnage ne peut cibler qu'une case dans sa ligne de vue. Un personnage faisant une attaque au **corps à corps** ne peut cibler qu'une case adjacente. Un personnage effectuant une attaque à **distance** peut cibler n'importe quel personnage dans sa ligne de vue (voir ci-dessous) y compris les cases adjacentes.

Le joueur doit aussi déclarer quelle est l'arme dont il est équipé qu'il utilise. Un héros peut attaquer avec une arme ou à mains nues. **Un héros attaquant à mains nues ne peut que cibler une case adjacente et il ne lance que le dé d'attaque bleu pour son attaque.** Seules les capacités de l'arme choisie peuvent être utilisées. Si le personnage est équipé de deux armes, les capacités de l'autre arme sont ignorées pour cette attaque. Si le héros souhaite faire une attaque à **distance**, il doit choisir une arme à **distance** dont il est équipé.

Les monstres ne peuvent pas être équipés d'armes. Les dés lancés et le type d'attaque du monstre sont indiqués sur sa carte Monstre.

Exemple : Jain Boisjuste est équipée de son Arc Court en If, et elle a deux archers gobelins dans sa ligne de vue : l'un est adjacent et l'autre est à deux cases de distance. Comme elle est équipée d'une arme à distance, elle peut cibler l'un ou l'autre des archers gobelins.

EXEMPLE DE LIGNE DE VUE



1. Leoric l'Érudit est équipé d'une arme à **distance** et veut faire une attaque. Il choisit d'attaquer le zombie mineur. En traçant la ligne de vue, la ligne touche uniquement les coins des cases bloquées et ne les traverse pas. Leoric a une ligne de vue vers la case du zombie.
2. Jain Boisjuste est aussi équipée d'une arme à **distance** et veut également attaquer le zombie. Mais quand elle détermine sa ligne de vue, soit elle traverse une case bloquée, soit elle suit le bord d'une case bloquée. N'oubliez pas que lorsque l'on trace une ligne le long d'un bord d'une case bloquée, la case ciblée n'est pas dans la ligne de vue. Le zombie n'est pas dans la ligne de vue de Jain et elle ne peut pas le cibler avec son attaque.

LIGNE DE VUE

Pour qu'un personnage ait une ligne de vue vers une case, le joueur doit être capable de tracer une ligne droite continue d'un **coin** de la case du personnage vers un **coin** de la case ciblée.

Si cette ligne **traverse** le bord d'une tuile plateau, une porte, ou une case bloquée (une case contenant un personnage ou un obstacle), la case ciblée n'est pas dans la ligne de vue (voir l'exemple de cette page). *Attention la ligne de vue ne peut pas passer à travers le personnage attaquant ou le personnage ciblée.*

Si la ligne **passse le long d'un bord** d'une case bloquée (voir l'exemple de cette page, la case ciblée n'est pas dans la ligne de vue. Mais si la ligne touche uniquement le coin d'une case bloquée (sans traverser la case elle-même), la case ciblée est dans la ligne de vue.

Comme des cases adjacentes partagent au moins un coin ou un bord, il n'y a pas besoin de tracer une ligne de vue entre des cases adjacentes. Une case adjacente à un personnage est dans sa ligne de vue.

2. LANCER LES DÉS

L'attaquant crée sa **RÉSERVE D'ATTAQUE** en rassemblant tous les dés indiqués sur la carte Monstre ou Arme utilisée. Il lance ces dés pour son jet d'attaque. Si une capacité permet au joueur d'ajouter des dés à sa réserve, il doit le faire avant de lancer les dés.

S'il obtient un X sur le dé d'attaque bleu, l'attaque est un échec et on ignore tous les autres résultats. S'il n'y a pas de X, l'attaquant additionne tous les résultats ♥ des dés pour connaître les dégâts infligés par cette attaque.

Le défenseur (le joueur contrôlant le personnage affecté par l'attaque) crée sa **RÉSERVE DE DÉFENSE** en rassemblant tous les dés indiqués sur sa fiche de héros (en plus des dés donnés par l'équipement et les effets de cartes) ou la carte Monstre et les lance pour son jet de défense. Si une capacité permet au joueur d'ajouter des dés à sa réserve, il doit le faire avant de lancer les dés. Le défenseur additionne tous les résultats ♠ des dés pour connaître le montant de dégâts annulés pour cette attaque. Si plusieurs personnages sont affectés par l'attaque, chaque personnage affecté fait son jet de défense séparément.

Quand les jets d'attaque et de défense ont été effectués, les joueurs peuvent utiliser des capacités qui leur permettent de relancer les dés. Certaines cartes et capacités font spécifiquement référence aux dés de défense. Sauf mention contraire, ces références ne s'appliquent qu'aux dés de défense lancés lors d'une attaque. Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser la carte Bouclier de Fer pour relancer les dés d'un test d'attribut.

Exemple : l'Arc Court en If de Jain utilise le dé d'attaque bleu et un dé de pouvoir jaune. Le joueur contrôlant Jain prend ces deux dés tandis que le Seigneur du Mal prend un dé de défense gris pour l'archer goblin. Les deux joueurs lancent leurs dés.

3. VÉRIFIER LA PORTÉE

Même si les attaques à **distance** peuvent cibler n'importe quelle case dans la ligne de vue de l'attaquant, ce dernier doit obtenir avec les dés une portée suffisante pour que son attaque inflige des dégâts à la cible. En commençant par une case adjacente à l'attaquant (celle de son choix), on compte le nombre de cases jusqu'à la case ciblée. Ce nombre est la distance entre les cases, celle de la cible incluse. La somme des valeurs des dés indique la portée maximale de l'attaque. Si le total de portée est **inférieur** à la distance entre les cases, l'attaque est un échec à moins de pouvoir augmenter la portée (cf. « 4. Dépenser des Augmentations » page 13).

Exemple : Jain obtient une portée de 3 sur le dé bleu et une portée de 2 sur son dé jaune, pour une portée totale de 5. Comme l'archer goblin n'est qu'à deux cases de distance, cette portée est suffisante pour que l'attaque touche sa cible.

COMPTER LES CASES

Certaines capacités demandent aux joueurs de compter les cases d'un personnage à la cible de la capacité. Quand on compte les cases pour les attaques et les capacités, les joueurs ignorent les terrains non obstacle dans ces cases (cf. « Terrains » page 18). Le joueur a juste besoin de vérifier que sa cible est à portée. Si une capacité affecte des personnages dans un nombre spécifié de cases, la ligne de vue n'est pas nécessaire sauf mention contraire. Par contre, en comptant les cases pour une capacité, les joueurs ne peuvent compter les cases en traversant une porte fermée car ces cases ne sont pas considérées comme adjacentes.

4. DÉPENSER DES AUGMENTATIONS.

S'il y a des résultats augmentations (♣) obtenus lors du jet d'attaque, le joueur attaquant peut dépenser ces augmentations pour différentes capacités. Les armes, les compétences, les capacités de héros et les objets peuvent tous avoir des capacités Augmentation que peut choisir le joueur attaquant. Un monstre attaquant peut dépenser des augmentations pour déclencher certaines capacités indiquées sur sa carte Monstre (cf. « Détails d'une carte Monstre » page 16).

Chaque ♣ individuel obtenu durant le jet d'attaque peut être dépensé **une fois** pour déclencher une capacité Augmentation. Chaque capacité Augmentation ne peut être déclenchée qu'une fois par attaque. Mais si l'attaquant a accès à deux capacités Augmentation différentes avec des effets identiques, il peut déclencher les deux s'il assez de ♣.

Jusqu'à un ♣ inutilisé et un seul peut être utilisé par le héros attaquant pour récupérer d'un point de fatigue. Les monstres ne peuvent pas utiliser de ♣ pour perdre de la fatigue.

Remarque : les capacités Augmentation ne peuvent être déclenchées que lors des attaques sauf mention contraire.

Exemple : Grisban l'Assoiffé obtient deux résultats ♣ lors de son jet d'attaque. Sa Grande Hache Ébréchée dispose de deux capacités Augmentation différentes ayant le même effet (« ♣ : +1 ♥ »). Il décide de dépenser un ♣ pour déclencher une des capacités de son arme. Il pourrait déclencher la seconde capacité de sa hache pour avoir un « +1 ♥ » à son attaque mais il préfère récupérer d'un point de fatigue.

5. INFLIGER DES DÉGÂTS

La cible d'une attaque a la possibilité d'annuler tout ou une partie des dégâts qui lui sont infligés. Le défenseur additionne tous les résultats ♠ de sa réserve de défense. Chaque résultat ♠ annule un dégât (♥) de l'attaque. Les dégâts non annulés par un ♠ sont subis par le personnage en défense. On ignore les résultats ♠ en excès.

Le défenseur note les dégâts en plaçant autant de pions Dégâts sur sa fiche de héros dans le cas d'un héros ou à côté de la figurine Monstre correspondante dans le cas du Seigneur du Mal. Si le total des dégâts encaissés est supérieur ou égal à la santé du personnage, ce dernier est vaincu (cf. « Vaincu » page 15).

Exemple : Avric Touvif attaque un archer goblin durant son tour et il obtient trois résultats ♥. Le Seigneur du Mal lance les dés de défense de l'archer goblin et obtient deux résultats ♠. Deux résultats ♥ sont annulés et l'archer goblin prend un dégât. Le joueur Seigneur du Mal prend un pion Dégât de la réserve et le place à côté de la figurine de l'archer goblin.

Remarque : les dés de défense sont utilisés pour annuler les dégâts uniquement durant une attaque. Si une capacité fait qu'un personnage prend des dégâts pour n'importe quelle autre raison, ce personnage ne peut pas lancer de dés de défense pour annuler ces dégâts.

MOTS-CLÉS D'ATTAQUE

Certaines capacités sont abrégées sur les cartes sous la forme d'un terme : un mot-clé, voir ci-après.

EXPLOSION

Lors d'une attaque Explosion, toutes les cases adjacentes à la case ciblée sont aussi affectées par l'attaque. L'attaquant lance ses dés d'attaque et applique les résultats à chaque personnage affecté. Chaque personnage affecté lance ses dés de défense séparément. Seule la case ciblée a besoin d'être dans la ligne de vue et à portée de l'attaquant. Les attaques Explosion affectent les personnages amis et ennemis. Un personnage ne peut être affecté par Explosion qu'une fois par attaque.

TRANSPERCER

Lors d'une attaque Transpercer, l'attaque ignore autant de résultats ♠ du défenseur (avec son jet de défense ou d'autres capacités) que la valeur de Transpercer. Les valeurs Transpercer de plusieurs sources s'additionnent, ce qui veut dire qu'une attaque Transpercer 1 et Transpercer 2 ignore jusqu'à 3 ♠.

ALLONGE

L'Allonge permet au personnage d'utiliser une attaque de *corps à corps* pour cibler un personnage jusqu'à deux cases de distance, et non uniquement sur les cases adjacentes. La cible doit cependant se trouver dans la ligne de vue.

DÉGÂTS ET SANTÉ

Les attaques, les compétences, et les capacités peuvent infliger des dégâts (♥) aux héros et aux monstres. Le montant total de dégâts qu'un héros ou monstre peut encaisser est égal à sa **Santé** (indiquée sur sa fiche de héros ou sa carte Monstre). Quand un héros ou un monstre subit autant de dégâts que sa santé, ce personnage est immédiatement vaincu (voir « Vaincu » page 15). On ignore les dégâts en excès à la santé du personnage.

FATIGUE ET ENDURANCE

Les héros peuvent s'infliger volontairement de la fatigue (♣) pour utiliser des compétences ou se déplacer de cases supplémentaires. Pour s'infliger de la fatigue, le joueur prend autant de pions Fatigue que le coût et les place sur sa fiche de héros. Quand il utilise une compétence ou veut effectuer un déplacement, le héros **ne peut pas** s'allouer des pions de fatigue en excès de son Endurance. Si un autre effet de jeu oblige le héros à subir plus de fatigue que son endurance ne le permet, il subit à la place des dégâts pour la fatigue en excès de son endurance.

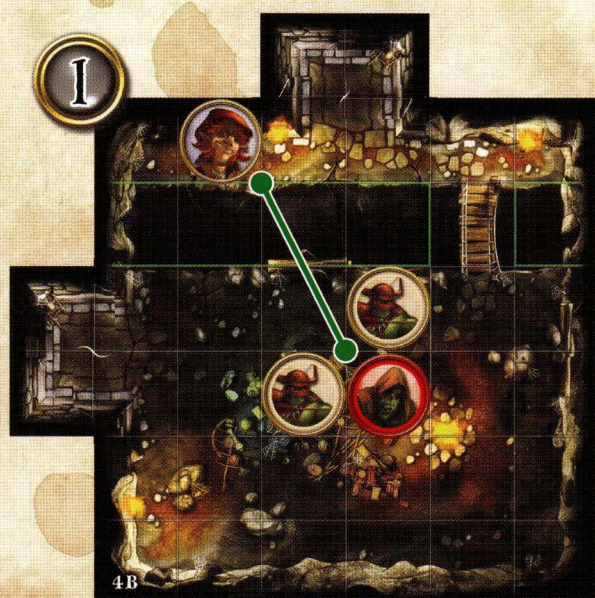
Comme les monstres n'ont pas de valeur d'endurance, quand ils subissent de la fatigue, ils subissent à la place, ce montant en dégâts.

Exemple : Tomble a une endurance de 5 et a déjà 4 pions Fatigue à cause de divers effets de jeu. Il aimerait utiliser sa compétence Invisible mais cette compétence à un coût de fatigue de 2 ce qui l'amènerait à avoir plus de fatigue que son endurance. Il ne peut donc pas utiliser cette compétence. Il est ensuite frappé par l'effet Gémir de Lady Eliza, qui lui fait prendre deux pions Fatigue. Il subit 1 point de fatigue et 1 point de dégât, car le second point de fatigue lui fait dépasser sa valeur d'endurance.

RÉCUPÉRER DE LA FATIGUE ET DES DÉGÂTS

Quand un héros subit des dégâts ou de la fatigue, le joueur héros prend le nombre approprié de pions Dégâts ou Fatigue de la réserve et les place sur sa fiche de héros. Si ce héros récupère (au sens de se reposer ou se soigner) par la suite des dégâts ou de la fatigue, il défausse le nombre approprié de pions Dégâts ou Fatigue de sa fiche de héros et les remet dans la réserve.

EXEMPLE DE COMBAT



1. **Déclarer l'arme et la cible** : Tomble décide d'attaquer. Il annonce l'arme dont il est équipé qu'il choisit, une arme à distance, ce qui est indiqué par le symbole sur la carte. Comme c'est une attaque à distance, Tomble peut cibler n'importe quelle case dans sa ligne de vue. Il déclare que sa cible est le zombie majeur.

3. **Vérifier la portée** : comme c'est une attaque à distance, Tomble doit obtenir avec les dés une portée suffisante pour toucher sa cible. En commençant par une case adjacente de son choix, Tomble compte les cases jusqu'à sa cible. Sa cible est à 3 cases de distance. Il fait la somme des valeurs de portée de ses dés : 4. Tomble a donc une portée suffisante pour atteindre sa cible.



RÉSERVE D'ATTAQUE

RÉSERVE DE DÉFENSE



2. **Lancer les dés** : une fois l'arme et la cible annoncées, Tomble crée sa réserve d'attaque. Les dés utilisés pour l'attaque sont indiqués sur la carte de l'arme choisie. Le Seigneur du Mal crée sa réserve de défense. Comme le zombie est un monstre majeur, le Seigneur du Mal se sert de la partie inférieure de la carte Monstre. Les deux joueurs lancent leurs dés simultanément.



4. **Dépenser des Augmentations** : Tomble peut maintenant dépenser des ⚡ de son jet d'attaque pour déclencher des capacités qu'il pourrait avoir. Sa carte Arme dispose de deux capacités : « ⚡ : portée +1, +1 ♥ » et « ⚡ : Sonné ». Il a obtenu 1 ⚡ sur ses dés et décide de le dépenser pour infliger +1 ♥ à l'attaque.



$$4 \text{ ♥} - 1 \text{ 🛡} = 3 \text{ ♥}$$

5. **Infliger les dégâts** : Tomble compte les ♥ obtenus lors de l'attaque, y compris les capacités qui ajoutent des ♥ . Tomble a obtenu 3 ♥ à son jet d'attaque et il a dépensé 1 ⚡ pour déclencher une capacité qui a ajouté +1 ♥ à l'attaque, ce qui lui donne un total de 4 ♥ pour cette attaque. Le Seigneur du Mal compte les 🛡 de son jet de défense. Il n'a obtenu qu'un 🛡 annulant un seul ♥ de l'attaque. Le zombie majeur subit 3 ♥ . Comme il a 6 en santé, il n'est pas vaincu par l'attaque. Le Seigneur du Mal place 3 pions Dégâts à côté de la figurine de zombie.

VAINCU

Quand un héros ou un monstre subit au moins autant de dégâts que sa santé, il est vaincu. Sauf si la quête indique autre chose, quand un monstre est vaincu, il est retiré du plateau et n'est plus en jeu. Quand un héros est vaincu, il est inconscient. Si un héros est vaincu à n'importe quel moment lors de son tour, celui-ci prend fin immédiatement.

INCONSCIENT

Quand un héros est vaincu, il subit aussitôt autant de pions fatigue que son endurance, autant de pions dégâts que sa santé (s'il est vaincu par un autre effet), et le joueur qui le contrôle retire sa figurine du plateau, qu'il remplace par un de ses pions Héros. Le joueur héros défausse ses cartes Condition et le Seigneur du Mal peut piocher immédiatement une carte Seigneur du Mal. Un héros ne peut pas utiliser de compétences ou de capacités quand il est inconscient, sauf si un effet spécifique le lui permet.

Les héros ne peuvent pas subir plus de fatigue que leur valeur d'endurance, ni plus de dégâts que leur valeur de santé, même s'ils sont inconscients. Un héros inconscient ne peut pas recevoir de cartes Condition et est immunisé aux attaques et à la plupart des capacités de héros.

Une case contenant un héros inconscient (représenté par un pion Héros) est considérée comme vide pour les autres personnages pour les besoins du déplacement. Tout personnage peut donc entrer, traverser et terminer son déplacement dans une case contenant un héros inconscient. Un héros inconscient ne bloque pas la ligne de vue.

À moins d'être revigoré par un autre héros, un héros inconscient ne **peut faire qu'une seule action**, à son prochain tour : Se redresser (cf. « Se redresser » page 10).

Un héros inconscient peut récupérer de ses dégâts par l'usage de compétences, potions ou en étant revigoré par les autres héros (cf. « Revigorer un Héros » page 10). Quand un héros inconscient récupère d'au moins un dégât, il remplace aussitôt son pion Héros par sa figurine et il peut effectuer normalement des actions à son prochain tour.

CONDITIONS

Certains effets et capacités ont la possibilité d'infliger des conditions aux héros et aux monstres, comme *Empoisonné*. De plus, certaines attaques ont une capacité ➡ comportant une condition (comme *Maladie*, *Immobiliser*, *Poison*, ou *Sonné*). Si l'attaque inflige au moins 1 ♥ (après le jet de défense), la cible souffre de la condition indiquée.

Quand un héros est affecté par une condition, le joueur qui le contrôle prend la carte Condition correspondante et la place près de la fiche du héros. Quand un monstre est affecté par une condition, le Seigneur du Mal place un pion Condition à côté de la figurine de monstre. Les effets de la condition sont indiqués sur la carte. Un personnage ne peut pas être affecté par la même condition plus d'une fois à un moment donné.

ATTRIBUTS

💪 : la puissance est une mesure de la force, de la résistance du personnage et de sa capacité à surmonter les obstacles physiques.

📖 : la connaissance est une mesure de l'éducation, de l'expérience et de l'intelligence générale du personnage.

⚙️ : la volonté est une mesure de la force de caractère et du dévouement du personnage.

👁️ : la perception est une mesure de la dextérité, de la vigilance et de l'intuition du personnage.

HÉROS INCONSCIENT

Alors que les attaques de monstres ne peuvent pas cibler ou affecter un héros inconscient, les joueurs héros ne peuvent cibler un héros inconscient qu'avec une capacité qui permet au héros inconscient de récupérer de ses dégâts. Dans ce cas, le pion Héros du héros inconscient est traité comme un héros même si un autre personnage occupe la case du pion Héros. Si un héros est vaincu à n'importe quel moment durant son tour, son tour prend fin immédiatement.

ÉCHANGER DES OBJETS

Les héros peuvent se donner ou échanger des cartes Objet de la Boutique, Relique et Fouille durant une action de mouvement. À tout moment durant son action de mouvement, un héros peut échanger des cartes Objet de la Boutique, Relique ou Fouille avec un héros adjacent. Cet échange ne nécessite pas d'action ou la dépense de points de mouvement.

Le héros doit attendre le début de son prochain tour pour s'équiper des cartes qu'il reçoit ainsi. Les héros ne peuvent pas s'échanger de cartes Classe (y compris leur équipement de départ). Un héros peut donner une carte à un autre héros sans en recevoir en retour. De même, un héros peut recevoir une carte sans en donner en retour.

TRANSPORTER DES PIONS OBJECTIF

Certaines quêtes permettent aux héros ou aux monstres de ramasser des pions Objectif. Les personnages peuvent ramasser ces pions Objectif en effectuant une action spéciale quand ils sont adjacents ou sur la case de ce pion. Le pion Objectif est placé sur la fiche du héros (s'il est pris par un héros) ou sur la base de la figurine du monstre (s'il est pris par un monstre). Tant qu'un personnage porte un pion Objectif, aucun autre personnage ne peut le prendre. Un personnage peut laisser tomber un pion Objectif dans une case adjacente en effectuant une action. Quand un personnage transportant un objectif est vaincu, on place le pion dans la case de ce personnage. N'importe quel personnage peut alors le ramasser.

EXPLOITS HÉROÏQUES

Chaque joueur héros a un exploit héroïque indiqué sur sa fiche de héros. Ce sont des capacités extraordinaires utilisables **une fois par Rencontre** qui permettent aux joueurs héros de faire quelque chose de spectaculaire. Certains exploits héroïques nécessitent de faire une action et sont indiqués par un ➡. Quel que soit le moment où il est effectué, un exploit héroïque ne peut être effectué qu'**une fois par Rencontre**. Quand un héros a effectué son exploit héroïque, il retourne sa fiche de héros face verso pour indiquer qu'il l'a utilisé pour cette Rencontre. Au début de la prochaine Rencontre, le joueur héros retourne sa fiche de héros, indiquant que son exploit héroïque est de nouveau disponible.

TESTS D'ATTRIBUT

Les héros devront fréquemment faire des tests d'attributs à différents moments du jeu. Chaque héros a quatre attributs indiqués sur sa fiche de héros. Pour faire un test d'attribut, le joueur héros doit lancer **un dé de défense gris et un dé de défense noir**. Il doit obtenir un nombre de ♥ inférieur ou égal à l'attribut de son héros pour **RÉUSSIR** le test.

Sinon, il a **RATÉ** le test. La carte ou la capacité demandant le test d'attribut indique ce qui se passe en cas d'échec ou de réussite du test.



Les lieutenants ont des attributs et font des tests d'attribut, tout comme les héros. Les monstres mineurs et majeurs n'ont pas d'attributs. Quand un monstre mineur ou majeur doit faire un test d'attribut, il rate automatiquement le test. N'oubliez pas que les cartes ou les capacités qui font référence aux dés de défense **ne s'appliquent pas** aux tests d'attribut sauf mention contraire.

CARTES SEIGNEUR DU MAL

Ces cartes représentent les différents pouvoirs du Seigneur du Mal et sont un élément de surprise à l'encontre des héros. Il y a 15 cartes de base dans le paquet Seigneur du Mal. Si les joueurs jouent en campagne ou avec la variante Jeu Épique, le Seigneur du Mal peut modifier son paquet avec des cartes améliorées (cf. « Dépenser des Points d'Expérience » page 20).

Au début de son tour, le Seigneur du Mal pioche une carte Seigneur du Mal qu'il ajoute à sa main. Ses cartes en main sont tenues secrètes des joueurs héros. Il n'y a pas de coût pour jouer une carte Seigneur du Mal et le joueur Seigneur du Mal peut en jouer autant qu'il veut durant son tour.

Chaque carte stipule quand elle peut être jouée. Deux cartes Seigneur du Mal avec le même nom ne peuvent pas être jouées sur la même cible en réponse à la même condition de déclenchement. Après avoir résolu les effets d'une carte Seigneur du Mal, on la place face visible dans la pile de défausse.

Exemple : lors de son tour, le joueur Seigneur du Mal décide d'activer son groupe de zombies. Après avoir déplacé une de ses figurines zombie, il joue la carte Frénésie « Jouez cette carte quand vous activez un monstre durant votre tour » sur cette figurine. Le joueur Seigneur du Mal ne peut pas jouer une autre carte Frénésie sur ce zombie durant son tour. Mais il peut jouer une carte Frénésie sur un autre zombie durant ce même tour.

Lors de certaines quêtes, le Seigneur du Mal peut défausser des cartes Seigneur du Mal pour déclencher des capacités spéciales. Cela est expliqué dans le Guide des Quêtes.

Le joueur Seigneur du Mal n'a pas de limite de cartes Seigneur du Mal en main. Quand il pioche la dernière carte de son paquet, il mélange les cartes défaussées pour former le nouveau paquet.

MONSTRES

Les monstres sont le bras armé du Seigneur du Mal contre les héros et les outils nécessaires à l'accomplissement de son objectif. Chaque type de monstres a une carte Monstre qui lui est associée. Les monstres sont placés et activés en GROUPE. La taille maximale du groupe de monstres est déterminée par le nombre de héros de la partie. Chaque carte Monstre indique le nombre de monstres dans un groupe selon le nombre de héros. **Tous les monstres d'un type donné sont considérés comme faisant partie du même groupe de monstres.** Un effet de jeu qui affecte un groupe de monstres affecte chaque monstre de ce groupe.

Pour chaque type de monstres dans le jeu, il y a deux catégories : les monstres majeurs et les monstres mineurs. Les monstres mineurs sont représentés par des figurines beiges, tandis que les monstres majeurs sont représentés par des figurines rouges. Les monstres majeurs sont des versions plus puissantes des monstres mineurs. Les cartes Monstre donnent les informations pour les monstres majeurs et mineurs de chaque type.

Sauf si on joue en campagne ou avec la variante Jeu Épique, on joue toujours avec les cartes Monstres Acte I.

MONSTRES IMPOSANTS

Certaines figurines de monstre occupent plusieurs cases sur le plateau. Ces monstres sont appelés **MONSTRES IMPOSANTS**. Quand on détermine le mouvement pour ces monstres, le joueur Seigneur du Mal choisit une des cases occupées par ce monstre et compte le déplacement à partir de cette case comme si le monstre occupait une seule case. Quand ce monstre termine (ou interrompt) son mouvement, le Seigneur du Mal place la figurine du monstre imposant pour qu'une partie de sa base se trouve sur la case où le monstre a terminé son déplacement. Le monstre peut changer l'orientation de sa base par rapport à sa position de départ, mais si le monstre ne peut pas placer toute sa base sur le plateau, il ne peut pas arrêter (ou interrompre) son mouvement dans cette case.



Le monstre est considéré comme n'étant entré que dans la case où il a fini son déplacement. En d'autres termes, les monstres imposants « rétrécissent » pour se déplacer comme des monstres normaux et « regrossissent » quand leur mouvement est terminé.

Quand un monstre imposant entre dans une case contenant un terrain, il est affecté comme une figurine d'une seule case. Quand un monstre imposant termine son mouvement et que sa base est placée sur un terrain qu'il n'a pas traversé, vérifiez les règles spécifiques du terrain pour savoir si un effet s'applique.

Quand il interrompt le déplacement d'un monstre imposant pour effectuer une action, le Seigneur du Mal doit être capable de déclarer l'action que celui-ci va effectuer **avant de le placer sur le plateau**.

Pour un exemple de déplacement d'un monstre imposant, voir page 17.

DÉTAILS D'UNE CARTE MONSTRE



RECTO D'UNE CARTE MONSTRE



VERSO D'UNE CARTE MONSTRE

- Caractéristique :** le haut de la carte indique les caractéristiques (Vitesse, Santé et Défense) du monstre mineur. Le bas de la carte donne les mêmes informations mais pour le monstre majeur.
- Capacités :** cette zone liste les capacités du monstre. Les capacités du monstre mineur sont indiquées dans l'encadré jaune dans la partie supérieure de la carte. Les capacités du monstre majeur sont indiquées dans l'encadré rouge dans la partie inférieure de la carte.
- Dés :** cette zone indique quels dés sont utilisés quand le monstre effectue une attaque. Les dés pour le monstre mineur sont indiqués au-dessus de l'illustration et les dés pour le monstre majeur sont indiqués sous le nom du monstre.
- Symbole du type d'attaque :** ce symbole indique le type d'attaque (*corps à corps* ou *à distance*) du monstre.
- Nom du monstre :** cette zone indique le nom du monstre.
- Symbole d'acte :** ce symbole indique l'Acte (I ou II) au cours duquel est utilisée la carte Monstre.
- Symboles de trait :** cette zone dans les coins supérieurs de la carte montre les symboles de trait du monstre.
- Règles de capacité :** cette zone détaille les capacités du monstre.
- Groupe de monstres :** cette section affiche les limites de groupe de monstres, en fonction du nombre de héros en jeu (cf. « Guide des Quêtes »). Le nombre de héros est représenté par les silhouettes grises. L'encadré jaune donne le nombre de monstres mineurs du groupe, et l'encadré rouge donne le nombre de monstres majeurs du groupe.



MOUVEMENT D'UN MONSTRE IMPOSANT

1. Le joueur Seigneur du Mal vient d'attaquer Veuve Tarha avec son Ettin majeur. Il décide alors de déplacer l'Ettin.
2. L'Ettin a une vitesse de 3, le joueur Seigneur du Mal choisit une case occupée par l'Ettin à partir de laquelle il compte trois cases. L'Ettin ayant dégagé le chemin, le Seigneur du Mal peut déplacer son dragon de l'ombre dans une case adjacente à Tarha.
3. Le Dragon de l'Ombre a aussi une vitesse de 3, le Seigneur du Mal compte trois cases à partir d'une case occupée par le Dragon (celle de son choix). L'Ettin étant dans l'autre coin de la tuile, il y a assez de cases libres à côté de Veuve Tarha pour que le Dragon y termine son déplacement.

LIEUTENANTS

Les lieutenants sont des êtres puissants contrôlés par le joueur Seigneur du Mal. Le Guide des Quêtes indique quel lieutenant utiliser, s'il y en a un, et les règles spéciales le concernant. Les lieutenants sont représentés sur le plateau par des pions Lieutenant, mais ils sont traités comme des personnages pour tous les besoins du jeu, y compris l'activation des personnages, sauf mention contraire. Les lieutenants ont des attributs et font des tests d'attribut, comme les héros. Comme les cartes Monstre, les cartes Lieutenant indiquent les dés à utiliser pour les attaques ou la défense des lieutenants. Chaque lieutenant est traité comme son propre groupe de monstres.

FAMILIERS

Certaines capacités et compétences de classe donnent aux héros le contrôle de créatures appelées **FAMILIERS**. Ces familiers sont représentés par un pion sur le plateau et ne peuvent pas être ciblés ou affectés par des attaques (sauf mention contraire, cf. « Familiers Traités comme des Personnages » page 18).



PION FAMILIER

Un joueur héros peut activer **une fois** chaque familier que son héros contrôle lors du tour de son héros (avant ou après avoir résolu toutes les actions de son héros). Activer un familier **ne demande pas** d'action, mais cela ne peut pas interrompre une autre action. De fait, un joueur héros avec un familier doit choisir s'il active son héros ou son familier en premier et les deux peuvent être activés durant son tour.

Quand il est activé, un familier peut effectuer une action mouvement selon les mêmes règles que les héros. Les familiers considèrent tout terrain spécial (autre que les obstacles) comme de l'eau durant leur mouvement. Le familier peut effectuer d'autres types d'action durant son activation, comme indiqué sur sa carte Familier. Ces actions additionnelles, sauf mention contraire, peuvent être effectuées en plus de l'action mouvement et peuvent interrompre l'action mouvement d'une façon similaire aux actions mouvement des héros. Si le familier n'a pas d'autres actions, la seule chose qu'il peut faire durant son tour est de se déplacer jusqu'à sa valeur de Vitesse.

Normalement, une case contenant un familier ne bloque pas la ligne de vue ou le mouvement, sauf mention contraire sur la carte Familier. Un personnage peut terminer son mouvement dans une case avec un familier. De même, un familier peut terminer son mouvement dans une case contenant un personnage.

Exemple : durant son tour, Veuve Tarha décide d'activer son Réanimé avant son activation. Tarha déplace le Réanimé jusqu'à sa Vitesse de 3, attaque un barghest, et passe à son activation.

DÉTAILS D'UNE CARTE LIEUTENANT



RECTO D'UNE CARTE LIEUTENANT



VERSO D'UNE CARTE LIEUTENANT

1. **Nom** : cette zone indique le nom du lieutenant.
2. **Attributs** : cet encadré indique les attributs du lieutenant (puissance, connaissance, volonté et perception).
3. **Capacités** : cette zone liste les capacités du lieutenant.
4. **Caractéristique** : cet encadré indique les caractéristiques (Vitesse, Santé et Défense) du lieutenant. Ses caractéristiques varient selon le nombre de héros en jeu (représenté par les silhouettes grises).
5. **Symbole du type d'attaque** : ce symbole indique le type d'attaque (*corps à corps* ou *à distance*) du lieutenant.
6. **Dés** : cette zone montre les dés utilisés quand le lieutenant effectue une attaque.
7. **Symbole d'acte** : ce symbole indique l'Acte (I ou II) au cours duquel la carte Lieutenant est utilisée.
8. **Règles de capacité** : cette zone détaille les capacités du lieutenant.

FAMILIERS TRAITÉS COMME DES PERSONNAGES

Certains familiers, comme le Réanimé sont considérés comme des personnages (comme indiqué sur sa carte Familier). Ces familiers bloquent la ligne de vue et le mouvement des monstres mais sont considérés comme étant des personnages amis pour les mouvements des héros. Ils peuvent être ciblés et affectés par les attaques de monstre, les capacités des héros et les cartes Seigneur du Mal qui ciblent un héros. Comme les monstres, s'ils doivent faire un test d'attribut, ils le ratent automatiquement. Contrairement aux familiers normaux, ces types de familiers sont sujets aux effets du terrain lors de leur déplacement et ils peuvent être affectés par les conditions. Quand un familier est vaincu, on le retire du plateau.

TERRAINS

Certaines cases du plateau ont un type de terrain défini par la ligne colorée entourant la (ou les) case(s). Ces cases ont des effets sur le jeu. Quand une ligne colorée entoure plusieurs cases, ces cases suivent les règles de ce type de terrain. Ces terrains ont une illustration qui leur est propre. De nombreuses tuiles ont des illustrations qui n'affectent pas directement le jeu. Toutes les cases d'une tuile qui ne sont pas entourées par une ligne colorée spécifique, indiquée dans ce chapitre, sont traitées comme des cases normales quelle que soit l'illustration.

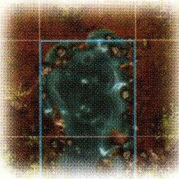
OBSTACLES

Les obstacles sont définis par une ligne rouge entourant leurs cases. Ces cases sont traitées comme des cases bloquantes : elles bloquent le mouvement et la ligne de vue.



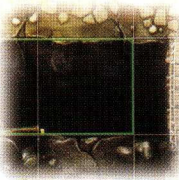
EAU

Les cases d'eau sont définies par une ligne bleue qui les entoure. Cela coûte deux points de mouvement pour entrer dans une case contenant de l'eau (au lieu d'un seul). Un personnage entrant dans une case d'eau doit dépenser deux points de mouvement sinon il ne peut pas y entrer. Quand un monstre imposant termine son déplacement adjacent à une case d'eau, il peut placer sa base dans les cases d'eau sans subir de pénalité de mouvement.



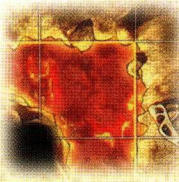
FOSSE

Les cases de fosse sont définies par une ligne verte qui les entoure. Quand un personnage entre dans une case contenant une fosse, il tombe dedans, subit deux points de dégâts et son action de mouvement s'achève. Un personnage dans une fosse n'a une ligne de vue que vers les personnages adjacents, et seuls les personnages adjacents ont une ligne de vue vers un personnage dans une fosse. Quand un personnage est dans une fosse, sa seule action possible est une action spéciale pour sortir de la fosse. Après avoir effectué une action pour sortir de la fosse, le personnage est placé dans une case vide adjacente au choix de son contrôleur. Les personnages ne peuvent pas sauter par-dessus une case de fosse. **Les monstres imposants ne sont affectés par une fosse que si leur mouvement est terminé et que toutes les cases qu'ils occupent sont des cases de fosse.**



LAVE

Les cases de lave sont définies par une ligne jaune qui les entoure. Un personnage entrant dans une case contenant de la lave prend aussitôt un point de dégâts. Un personnage qui finit son déplacement dans une case contenant de la lave est immédiatement vaincu. Les héros qui sont vaincus de cette façon placent leur pion Héros dans la case vide la plus proche (par apport à la case où ils ont été vaincus) ne contenant pas de lave. Un monstre imposant est immédiatement vaincu si **toutes les cases qu'il occupe** sont des cases de lave.



QUÊTES

Le Guide des Quêtes contient 20 quêtes uniques. Seize de ces quêtes peuvent être jouées individuellement, en une seule session de jeu. Les quêtes spéciales **Interlude** et **Final** du Guide des Quêtes ne peuvent être jouées que comme faisant partie d'une campagne (cf. « Règles de Campagne » page 19) et ne sont pas prévues pour être jouées lors des sessions dites de Partie simple.

Chaque quête a une carte d'installation et des règles qui lui sont propres. La plupart des quêtes comprennent plusieurs parties appelées **RENCONTRES**. Chaque Rencontre d'une quête a sa propre carte, ses règles et ses objectifs. Le Guide des Quêtes liste les objectifs pour les héros et le Seigneur du Mal. Quand un camp a accompli son objectif, on passe immédiatement à la Rencontre suivante, ou la partie s'achève si c'était la dernière Rencontre.

Quand les joueurs passent d'une rencontre d'une quête à une autre, ils effectuent les étapes suivantes :

- Les héros conservent les dégâts subis lors de la Rencontre 1.
- Les héros récupèrent de toute la fatigue accumulée lors de la Rencontre 1.
- Les héros conservent toutes les conditions dont ils souffrent à la fin de la Rencontre 1.
- Chaque joueur héros retourne sa fiche de héros face action héroïque visible.
- Les héros conservent toutes les cartes Fouille et les cartes retournées restent dans cet état.
- Un héros inconscient peut faire une action : Se redresser gratuitement.
- Le joueur Seigneur du Mal garde sa main de cartes Seigneur du Mal.
- Les joueurs démontent la carte assemblée pour la Rencontre 1 et installent la carte de la Rencontre 2 comme indiqué sur le Guide des Quêtes.

La dernière rencontre d'une quête s'achève quand un camp a rempli les conditions de victoire.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Pour les parties à deux joueurs, le joueur héros contrôle deux héros. Chaque héros fait son tour indépendamment et est traité comme si c'était un héros individuel contrôlé par un autre joueur. La seule différence est que le même joueur prend toutes les décisions pour les deux héros.

LES RÈGLES D'OR

Il y a quelques règles importantes que les joueurs ne doivent pas oublier :

- De nombreuses règles de quêtes du Guide des Quêtes sont en contradiction avec les règles de ce livret. Ces règles de quête ont la préséance sur celles de ce livret. De même, certaines cartes et capacités sont en contradiction avec les règles de ce livret et du Guide des Quêtes. Les cartes et les capacités ont la priorité sur les règles de ce livret et du Guide des Quêtes.
- Des conflits de timing peuvent se produire quand au moins deux joueurs veulent utiliser une capacité avec la même condition de déclenchement. Dans ces situations, le joueur actif (celui dont c'est le tour) décide de l'ordre de résolution de ces capacités.
- Les joueurs ne sont pas limités par le nombre de pions Dégâts, Fatigue ou Condition de la boîte. S'il n'y a pas assez de pions, utilisez tout autre élément de remplacement.

RÈGLES AVANCÉES

Les joueurs savent maintenant jouer selon les règles de base. Mais ils peuvent aller plus loin dans le jeu en jouant avec les règles de Campagne et le jeu Épique

JEU ÉPIQUE

Cette variante permet aux joueurs d'accéder aux cartes Classe, Objet de la Boutique et Seigneur du Mal de plus haut niveau sans faire une campagne. Avec cette variante, les joueurs doivent choisir un **NIVEAU DE POUVOIR** après la sélection de la quête. Les règles de dépense de points d'expérience se trouvent à la page 20.

Niveau Classique : règles de préparation normales.

Niveau Avancé : chaque héros reçoit des cartes Classe valant 3 points d'expérience et choisissent des cartes Objet de la Boutique Acte I valant 150 pièces d'or (les héros pouvant partager l'or). Le Seigneur du Mal reçoit des cartes Seigneur du Mal valant 4 points d'expérience.

Niveau Expert : chaque héros reçoit des cartes Classe valant 6 points d'expérience et choisissent des cartes Objet de la Boutique Acte I ou Acte II valant 250 pièces d'or (les héros pouvant partager l'or). Le Seigneur du Mal reçoit des cartes Seigneur du Mal valant 8 points d'expérience. Il utilise ses cartes Monstre et Lieutenant de l'acte II.

RÈGLES DE CAMPAGNE

Cette section décrit les règles pour jouer une série de quêtes faisant partie d'une campagne.

APERÇU D'UNE CAMPAGNE

Les baronnies jumelles de Rhynn et Carthridge se trouvent dans la périphérie de Terrinoth, très loin des cités libres. Le baron Greigory accueille régulièrement son ami et allié le baron Zachareth, dans sa capitale, Arhynn. Au cours des années les deux baronnies se sont entraînées en périodes de guerre et de paix, mais maintenant elles sont en danger. Les monstres rôdent dans leurs forêts et montagnes, se déplaçant avec un objectif et une coordination encore jamais vus. Un nouveau Seigneur du Mal se dresse, un ennemi dangereux et perfide, tapi dans l'ombre, orchestrant tous les événements selon ses plans longuement ourdis. Si le Seigneur du Mal n'est pas stoppé, Rhynn et Carthridge tomberont dans les ténèbres, et le reste de Terrinoth ne tardera pas à suivre. Heureusement, un petit groupe de héros se dirige vers Arhynn...

Descent : Voyage dans les Ténèbres Seconde Édition a été créé pour être joué en campagne sur plusieurs sessions de jeu. La campagne suit les aventures d'un groupe de héros qui s'opposent au Seigneur du Mal au cours d'une série de quêtes. Après chaque quête, le Seigneur du Mal et les héros reçoivent des récompenses (sous la forme de compétences, d'objets, de cartes...) selon leur performance lors de cette quête. Une campagne se joue en deux actes qui se terminent en un final dramatique et épique où se joue la victoire !

Cette boîte de base de **Descent : Voyage dans les Ténèbres Seconde Édition** propose une campagne intitulée « La Rune de l'Ombre », qui est détaillée dans le Guide des Quêtes. Cette campagne se déroule sur neuf quêtes, pour une durée d'environ vingt heures de jeu.

COMMENCER UNE NOUVELLE CAMPAGNE

Pour commencer une nouvelle campagne, les joueurs doivent se répartir les rôles pour la campagne. Un joueur prend le rôle du Seigneur du Mal. Les autres sont des héros. Ce procédé est identique à celui décrit page 4 dans le chapitre Préparation avec quelques exceptions. Les choix faits par les joueurs sont permanents pour toute la durée de la campagne. Les joueurs doivent être sûrs de leur choix car ils ne pourront pas les modifier. Si jamais les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la répartition des rôles, on le fait au hasard.

Une campagne commence toujours au niveau de base. Les héros n'ont que les compétences de base et l'équipement de départ de leur classe, et le Seigneur du Mal n'a que son paquet Seigneur du Mal de base. Lors de l'étape choix des compétences de la préparation, les joueurs héros ne remettent pas leur paquet Classe dans la boîte. Chaque joueur héros conserve son paquet Classe face cachée dans sa zone de jeu. Il continuera à choisir de nouvelles compétences de ce paquet au cours de la campagne.

LE PAQUET OBJET DE LA BOUTIQUE

Au début d'une nouvelle campagne, on sépare les cartes Objet de la Boutique en deux piles : Acte I et Acte II. On remet les cartes Acte II dans la boîte, on ne les utilisera que lorsque la campagne passera à l'Acte II (cf. Acte II page 22).

MONSTRES & LIEUTENANTS

Au début d'une nouvelle campagne, on sépare les cartes Monstre et Lieutenant en deux piles : Acte I et Acte II. On remet les cartes Acte II dans la boîte, on ne les utilisera que lorsque la campagne passera à l'Acte II (cf. Acte II page 22).

CARTE DE CAMPAGNE

La dernière page du Guide des Quêtes montre une carte du territoire où se situe la campagne. Chaque lieu de la quête est indiqué, hormis *Premier Sang*, sur cette carte reliée par des chemins empruntés par les héros pour voyager. Chaque chemin a un symbole représentant le type d'événement de voyage pouvant arriver sur ce chemin (cf. page 22).

QUÊTES DANS UNE CAMPAGNE

Après le choix des rôles, des héros et des classes, les joueurs préparent la première quête, appelée *Premier Sang* dans le Guide des Quêtes. La quête d'introduction est courte, relativement simple, et c'est un moyen idéal pour apprendre le jeu. La première quête, et les quêtes suivantes, se jouent normalement à quelques exceptions près. Mais après chaque quête, les joueurs gagnent des récompenses qu'ils peuvent utiliser pour personnaliser ou modifier leur héros ou leur paquet.

FIN D'UNE SESSION

Comme une campagne peut prendre jusqu'à 20 heures pour être accomplie, elle est prévue pour se dérouler sur plusieurs sessions. Quand il est temps de mettre un terme à une session, les joueurs doivent enregistrer les informations importantes sur la feuille de campagne (cf. page 21). Un bon moment pour arrêter une session se situe après l'étape achat de la phase de campagne (cf. phase de campagne page 20).

LA PHASE DE CAMPAGNE

Après chaque quête d'une campagne, il y a une phase de campagne durant laquelle les joueurs font des choix pour faire progresser leurs héros et préparer la prochaine quête. La plupart des quêtes ont deux rencontres et la phase de campagne n'a lieu que lorsque qu'une quête est totalement finie. Lors de la phase de campagne, tous les joueurs peuvent dépenser des points d'expérience pour améliorer leurs capacités. Les héros peuvent visiter la boutique d'Arhynn pour acheter de nouveaux équipements. Une phase de campagne est composée des étapes suivantes :

1. **Recevoir de l'or des cartes Fouille** : on note sur la feuille de campagne la valeur totale d'or de toutes les cartes Fouille récupérées par les héros lors de cette quête (même si la carte Fouille a été utilisée lors de la quête). Puis on **remet toutes les cartes Fouilles dans le paquet** (même si les héros n'ont pas utilisé leurs capacités). On considère que les héros ont vendu leurs trésors nouvellement découverts à Arhynn.
2. **Repos** : les héros récupèrent intégralement de leur fatigue et de leurs dégâts. Le Seigneur du Mal mélange sa pioche et sa défausse pour former un nouveau paquet de cartes Seigneur du Mal. On défausse toutes les cartes Condition, tous les effets s'achevant et on défait la carte composant le plateau. Généralement, une quête est *achevée* quand on prépare la suivante.
3. **Recevoir les récompenses** : le joueur Seigneur du Mal et les joueurs héros reçoivent chacun un point d'expérience, quel que soit le vainqueur de la quête. On note tout ceci sur la fiche de campagne. Le vainqueur de la quête reçoit une récompense additionnelle comme indiqué sur le Guide des Quêtes.
4. **Dépenser des points d'expérience** : les joueurs peuvent dépenser des points d'expérience. Les points d'expérience sont dépensés pour de nouvelles compétences pour les héros et de nouvelles cartes Seigneur du Mal pour le Seigneur du Mal.
5. **Achats** : les joueurs peuvent dépenser de l'or pour acheter de nouvelles cartes Objet de la Boutique.
6. **Choisir la prochaine quête** : le vainqueur de la quête choisit, parmi les quêtes disponibles, celle qui va être jouée.
7. **Préparation de la quête** : les joueurs commencent à installer la quête suivante selon les règles normales de préparation d'une quête. Le joueur Seigneur du Mal ne doit pas oublier de mélanger son paquet Seigneur du Mal avec les cartes qu'il vient d'acheter avant de piocher sa main de départ.
8. **Voyage** : les héros se rendent au lieu de la prochaine quête et jouent cette nouvelle quête.

DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand les héros accomplissent une quête, ils gagnent des points d'expérience (XP), qui sont une mesure du savoir acquis au cours de leurs pérégrinations. En cumulant de l'expérience, les héros deviennent plus puissants en accédant à de nouvelles compétences de héros. Les pouvoirs maléfiques du Seigneur du Mal croissent grâce à son expérience, en découvrant de nouveaux sorts mortels et en développant de nouveaux pièges et coups tordus.

Chaque joueur gagne un point d'expérience à la fin de chaque quête, comme indiqué à l'étape « recevoir des récompenses ». Lors de la phase de campagne, chaque joueur peut choisir de dépenser des points d'expérience pour acheter des améliorations. Ce procédé varie selon que le joueur est un héros ou le Seigneur du Mal. Les XP ne sont pas transférables entre les joueurs. Ils ne peuvent pas les mettre dans une réserve commune pour que l'un d'eux puisse acheter une compétence plus onéreuse.

DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE : LES HÉROS

Un héros peut dépenser des points d'expérience pour acheter de nouvelles compétences de son paquet Classe. La première compétence de ce paquet, sa compétence de classe de base, est toujours gratuite. Les autres compétences ont un coût en points d'expérience indiqué sur la carte dans le symbole d'expérience dans le coin supérieur droit de la carte. Quand un personnage achète une nouvelle compétence, il déduit le montant de points d'expérience de la carte Classe de son total, le note sur la feuille de campagne, et place la carte Classe à côté de sa fiche de héros. Il peut maintenant utiliser cette compétence pour les futures quêtes de la campagne.

Les joueurs ne sont pas obligés de dépenser leurs points d'expérience lors de la phase de campagne. Ils peuvent conserver ces points d'expérience pour des achats futurs. Un héros peut acheter autant de compétences qu'il veut lors de cette phase, tant qu'il a assez de points d'expérience pour les acheter.

DÉPENSER DES POINTS D'EXPÉRIENCE : LE SEIGNEUR DU MAL

Comme les joueurs héros, le Seigneur du Mal peut dépenser des points d'expérience pour acheter de nouvelles capacités sous la forme de nouvelles cartes Seigneur du Mal. Quand il achète une nouvelle carte, cette carte est ajoutée à son paquet Seigneur du Mal et il note les points d'expérience dépensés sur la feuille de campagne. Les cartes qui n'ont pas été achetées sont remises dans la boîte pour éviter de mélanger ces cartes avec celles du paquet Seigneur du Mal.

Il y a trois classes de cartes Seigneur du Mal améliorées : Seigneur de guerre, Saboteur et Mage. Il y a trois niveaux par classe (comme Seigneur de guerre III ou mage I). Les cartes de niveau 1 coûtent un point d'expérience, celles de niveau 2 coûtent deux points d'expérience, et les cartes de niveau 3 coûtent trois points d'expérience. Les cartes de niveau 1 sont toujours disponibles à l'achat. Pour acheter une carte de niveau 2, le Seigneur du Mal doit d'abord avoir deux cartes de niveau 1 **de cette classe dans son paquet**. Pour acheter une carte de niveau 3, le Seigneur du Mal doit d'abord avoir trois cartes de cette classe (peu importe leur niveau) dans son paquet. Contrairement aux héros, le Seigneur du Mal peut acheter des cartes de plusieurs classes. Les cartes Universel sont toujours disponibles à l'achat.

Le Seigneur du Mal n'est pas obligé de dépenser ses points d'expérience durant la phase de campagne. Il peut conserver des points d'expérience et les utiliser lors d'une prochaine phase de campagne. Le Seigneur du Mal peut acheter autant de cartes Seigneur du Mal qu'il veut lors de cette phase, tant qu'il a assez de points d'expérience pour les acheter.

Avant chaque quête (mais pas chaque rencontre), le joueur Seigneur du Mal peut choisir de retirer temporairement des cartes de son paquet pour optimiser sa stratégie pour la quête. Il le fait secrètement, les héros ne devant pas savoir quelles cartes sont retirées. Il doit garder au moins 15 cartes Seigneur du Mal lors de chaque quête. Les cartes retirées sont mises de côté pour la durée de la quête. Une fois la quête finie, il remet les cartes retirées dans son paquet de cartes Seigneur du Mal.

ACHATS

En plus des points d'expérience, l'or est un autre moyen pour les héros d'améliorer leurs capacités. Les héros gagnent de l'or grâce aux cartes Fouille durant les quêtes, et comme récompense lors de certaines quêtes.

Les héros partagent leur or, ce qui veut dire qu'ils ont une réserve commune avec laquelle ils achètent de l'équipement. Ils peuvent distribuer cet équipement entre eux comme ils le souhaitent. Les héros ne sont pas obligés de dépenser tout leur or lors de la phase de campagne et peuvent le conserver d'une quête à l'autre.

Après chaque quête, les héros visitent la boutique d'Arhynn pour voir ce qui s'y trouve en stock. On mélange les cartes Objet de la Boutique et on révèle **une carte Objet de la Boutique par héros, plus une carte**. Le paquet Boutique est déterminé par l'acte actuel. On utilise les cartes de l'acte I jusqu'à ce que les joueurs aient accompli l'interlude, à ce moment-là on joue avec les cartes de l'acte II (cf. Acte page 22).

Les joueurs héros peuvent acheter autant de ces objets qu'ils le veulent (s'ils ont suffisamment d'or pour les payer), voire aucun.

Les cartes Objet de la Boutique que les héros achètent sont retirées de la zone de jeu et ajoutées aux cartes transportées par l'un des héros. Les joueurs héros doivent alors soustraire l'or dépensé de la feuille de campagne. Une fois les achats terminés, les cartes Objet de la Boutique non achetées, sont mélangées dans le paquet de cartes Objet de la Boutique.

Exemple : Olivier, Tiphany, Robin et Daphnée sont les joueurs héros. Durant la phase de campagne, ils décident de faire des achats. Ils mélangent les cartes Objet de la Boutique de l'acte I et en distribuent cinq : Amure de Cuir, Fronde, Hache de Bataille en Fer, Lance d'Acier et Porte-bonheur. Ils décident collectivement d'acheter la Hache (pour 100 pièces d'or), l'Armure de Cuir (pour 75 pièces d'or), et le Porte-bonheur (pour 100 pièces d'or). Ils soustraient 275 pièces d'or de leur réserve sur la feuille de campagne, prennent ces cartes et se distribuent les objets entre eux.

REVENDE DES CARTES OBJET

Lors des achats, les héros peuvent revendre à la boutique des cartes Objet de la Boutique. Les héros reçoivent la moitié (arrondie à l'inférieur au plus proche multiple de 25 pièces d'or) de la valeur de leur carte Objet de la Boutique en pièces d'or. On peut revendre l'équipement de départ au prix de 25 pièces d'or la carte.

Une carte Objet de la Boutique revendue est mélangée dans son paquet Objet de la Boutique correspondant. L'équipement de départ revendu est remis dans la boîte car il ne servira plus pour cette campagne. Les héros ne peuvent pas revendre les reliques.

ÉCHANGER DES OBJETS

Lors de la phase de campagne, les héros peuvent librement s'échanger leurs cartes Objet de la Boutique. Ils peuvent le faire à tout moment jusqu'au début de la prochaine quête, sauf pendant le voyage.

Remarque : les héros ne peuvent pas échanger l'équipement de départ. Mais ils peuvent vendre ces cartes.

CHOISIR LA PROCHAINE QUÊTE

Après avoir dépensé les points d'expérience et effectué les achats, les joueurs peuvent maintenant choisir la prochaine quête. Le plus souvent c'est le vainqueur de la quête précédente qui choisit la prochaine quête parmi celles disponibles (voir l'encadré de cette page). Les quêtes sont divisées en quêtes de l'acte I et celles de l'acte II. Les joueurs doivent choisir une quête de l'acte en cours. Une campagne est composée de neuf quêtes ainsi réparties :

- L'introduction
- Trois quêtes de l'acte I
- L'Interlude
- Trois quêtes de l'acte II
- Le final

Après avoir choisi la quête, on effectue la mise en place et on la joue comme indiqué dans le Guide des Quêtes. Cette quête est suivie d'une autre phase de campagne, après quoi les joueurs choisissent la prochaine quête.

Dans la campagne « La Rune de l'Ombre », il y a deux fois plus de quêtes de l'acte II que de l'acte I. Le vainqueur de chaque quête de l'acte I détermine laquelle des deux quêtes correspondantes de l'acte II est disponible. Il est important de noter que pour les besoins de déterminer quelle quête de l'acte II est disponible, **toute quête de l'acte I que les héros n'ont pas tenté est considérée comme s'étant soldée sur une victoire du Seigneur du Mal.**

ENREGISTRER ET STOCKER



LE CARNET DE QUÊTES LA RUNE DE L'OMBRE

Il y a dans cette boîte un carnet de feuilles de campagne où vous pouvez noter les résultats de la campagne « La Rune de l'Ombre ».

Quand les joueurs accomplissent les quêtes, ils indiquent le vainqueur de chaque quête sur le carnet de quête du côté de la feuille de campagne. Toutes les quêtes de l'acte I correspondent avec certaines quêtes de l'acte II, et le vainqueur d'une quête de l'acte I détermine quelles quêtes de l'acte II peuvent être choisies durant l'acte II de la campagne. Les quêtes de l'acte II indiquées du côté **gauche** du carnet sont disponibles si les **héros ont gagné** la quête correspondante dans l'Acte I. Les quêtes de l'acte II du côté **droit** du carnet sont disponibles si le **Seigneur du Mal a gagné** la quête de l'Acte I. Si une quête particulière de l'acte I n'a pas été jouée durant la campagne, on considère qu'elle a été **gagnée par le Seigneur du Mal** pour les besoins du choix de la quête correspondante de l'acte II.

Exemple : le carnet de quêtes ci-dessus montre une campagne en cours, qui se trouve à l'acte II. Le Seigneur du Mal choisit une quête pendant la phase de campagne. Comme les héros ont gagné « Un Gros Gobelin » durant l'acte I, la quête « Le Trésor du Monstre » peut être choisie lors de l'acte II, contrairement à la quête « La Cime Glacée ».

Les quêtes d'Interlude et du Final sont déterminées par le nombre de victoires des héros et du Seigneur du Mal lors des actes I et II (cf. « Interlude et Final » page 22).

Entre les sessions, les joueurs peuvent utiliser des sacs pour conserver les éléments triés. De cette façon, les joueurs connaissent les cartes actuellement en jeu, celles achetées par chaque héros et le Seigneur du Mal.

VOYAGER

Les héros doivent voyager vers de nouveaux lieux pour y entreprendre les quêtes. Le voyage se fait sur la carte de la campagne de la dernière page du Guide des Quêtes. Après avoir choisi et mis en place la nouvelle quête, les joueurs effectuent l'étape de voyage. **Les héros commencent toujours leur voyage à Arhynn** et doivent suivre un chemin continu vers le lieu de la quête choisie indiquée sur la carte de la campagne. Après avoir accompli une quête, on considère que les héros rentrent à Arhynn sans se presser et en étant prudents, il n'y a donc pas d'étape de voyage.

Avant le début du voyage, le joueur Seigneur du Mal peut personnaliser son paquet. Il pioche sa main de départ de carte Seigneur du Mal, une carte par héros. Ces cartes ne sont pas jouées lors de l'étape de voyage mais peuvent être affectées par certains événements. Ces cartes Seigneur du Mal forment la main de départ du joueur Seigneur du Mal pour la quête à venir, il ne pioche donc pas de cartes supplémentaires au début de la quête.

Chaque lieu de quête a un nom sur la carte de campagne et est relié par des chemins ayant des symboles de voyage. Quand les joueurs empruntent un chemin, ils doivent s'arrêter à chaque symbole de voyage. Pour chaque symbole de voyage sur lequel les héros se sont arrêtés lors de leur périple, le joueur Seigneur du Mal doit piocher une carte Événement de Voyage. Il vérifie si le symbole événement correspond et il résout l'événement. Si le symbole d'événement qui correspond au symbole sur la carte n'a pas d'événement, la carte est défaussée et les héros continuent leur voyage. Si le symbole d'événement correspondant a un événement indiqué, les héros doivent le résoudre avant d'aller au prochain lieu. Certains événements demandent aux héros de faire des choix. Tous les joueurs héros doivent être d'accord quand ils font ce choix. Les dégâts, fatigue ou condition subis par les héros sont gardés pour la quête à venir.

Exemple : les héros voyagent à la quête du Château Daerion. Le premier symbole sur leur chemin est un symbole de route. Le joueur Seigneur du Mal pioche une carte Événement de Voyage et lit l'événement correspondant au symbole de route. Après avoir résolu l'événement, la carte Événement est défaussée et on pioche une autre carte Événement de Voyage. En regardant la carte, les héros voient que le prochain symbole est encore une route. Le Seigneur du Mal lit et résout l'événement correspondant. Après avoir résolu la seconde carte Événement de Voyage, les héros ont atteint le lieu de leur quête, et l'étape de voyage est terminée.

RELIQUES

Les reliques sont des objets d'un type spécial et sont uniques pour cette campagne. Les reliques suivent les règles normales des objets avec les exceptions suivantes : ce ne sont pas des objets de la boutique et ne peuvent pas être achetées ou vendues. Elles ne sont données que comme récompense de quête ou par les règles spéciales d'une quête.

Les cartes Relique sont réversibles avec une version différente de la relique sur chaque face : une version pour les héros et une version pour le Seigneur du Mal. Si les héros ont la relique, elle est placée du côté héros visible et fonctionne comme une carte Objet de la Boutique. Si le Seigneur du Mal a la relique, elle est placée du côté Seigneur du Mal.

La version Seigneur du Mal d'une relique peut être utilisée par n'importe quel lieutenant, et c'est la seule façon pour le Seigneur du Mal d'utiliser les capacités d'une relique. Si le Seigneur du Mal n'a pas de lieutenant lors d'une quête, ou s'il décide de ne pas la prendre, il ne bénéficie pas des capacités de la relique. Chaque lieutenant ne peut manipuler qu'une relique.

Lors de l'étape de préparation de chaque quête, le Seigneur du Mal choisit quelle relique (s'il y en a) chacun de ses lieutenants va utiliser durant la quête. On place la carte Relique choisie à côté de la carte Lieutenant. Si la relique n'est pas utilisée par un lieutenant, le Seigneur du Mal garde la carte à côté de son paquet Seigneur du Mal et ses capacités sont ignorées durant cette quête. Si un lieutenant se servant d'une relique est vaincu durant une quête, les capacités de cette relique sont ignorées pour le reste de cette quête mais le Seigneur du Mal conserve la relique.

INTERLUDE

L'interlude est une quête spéciale marquant la transition de l'acte I à l'acte II de la campagne. On considère que c'est une quête de l'acte I. Après avoir accompli les trois quêtes de l'acte I, l'interlude doit être choisi comme prochaine quête.

Il y a deux quêtes Interlude différentes. Si les héros ont gagné au moins deux quêtes de l'acte I (sans compter l'introduction), les joueurs doivent choisir « Le Caveau de l'Ombre » comme quête Interlude. Si le Seigneur du Mal a gagné au moins deux quêtes de l'acte I, les joueurs doivent choisir « Le Seigneur du Mal Révélé » comme quête Interlude. Consultez le Guide des Quêtes pour plus de précisions.

Sauf mention contraire, l'interlude est une quête normale et se joue comme toute autre quête. Certains interludes n'ont qu'une Rencontre, au lieu des deux habituelles.

ACTE II

Après avoir accompli l'interlude, la campagne passe à l'acte II. À partir de maintenant, les joueurs choisissent des quêtes parmi celles possibles de l'acte II et se préparent en vue du Final.

Aussitôt après avoir accompli l'interlude, suivez ces étapes :

1. Remettez les cartes Monstre et Lieutenant de l'acte I dans la boîte et prenez les cartes Monstre et Lieutenant de l'acte II. À partir de maintenant, tous les monstres et lieutenants utilisent leurs caractéristiques de l'acte II.
2. Les joueurs héros ont la possibilité de visiter une dernière fois la boutique et d'acheter des cartes Objet de la Boutique de l'acte I. On révèle toutes les cartes Objet restantes de la Boutique de l'acte I. Ce sont les cartes disponibles à l'achat.
3. On remet dans la boîte les cartes Objet de la Boutique de l'acte I non achetées et on prend les cartes Objet de la Boutique de l'acte II. À partir de maintenant, on utilise les cartes Objet de la Boutique de l'acte II. Les cartes Objet de la Boutique de l'acte I en possession des héros ne sont pas affectées. Les cartes Objet de la Boutique de l'acte I vendues par les héros durant l'acte II sont remises dans la boîte.

Après avoir accompli les trois quêtes de l'acte II, c'est l'heure du Final. Les joueurs résolvent normalement une phase de campagne, puis les héros voyagent vers la quête Final pour déterminer l'ultime vainqueur de la campagne !

FINAL

La campagne se termine avec une quête épique appelée le Final. Ce Final se joue après l'accomplissement des trois quêtes de l'acte II. Comme pour l'interlude, il y a deux Finals possibles. Si les héros ont gagné au moins deux quêtes de l'acte II, les joueurs doivent choisir « Gryvorn Libéré » comme Final. Si le Seigneur du Mal a gagné au moins deux quêtes de l'acte II, les joueurs doivent choisir « L'homme qui voulut être roi » comme Final.

Soyez attentifs aux instructions de préparation du Final : il est souvent fait référence aux quêtes terminées de l'acte II et parfois à différents états du jeu qui sont une extension à la campagne générale (comme savoir à qui appartient une relique particulière).

Toute quête de l'acte II non tentée par les héros est considérée comme s'étant soldée par une victoire du Seigneur du Mal pour les besoins de la préparation du Final.

Les héros et le Seigneur du Mal ont tout à gagner à dépenser le plus possible d'or et de points d'expérience lors de la phase de campagne avant le final. C'est leur dernière possibilité !

C'est le Camp qui remporte le Final, qui est le Grand Gagnant de la Campagne !

INDEX

Archétypes de héros	4	Victoire	8	Préparation du Seigneur du Mal	5
Attaquer	9	Équipement	11	Préparation générale	4
Attributs	15	Familiers	17	Schéma de préparation	6
Carte Classe (détails)	8	Fatigue et endurance	13	Quêtes	18
Carte Lieutenant (détails)	17	Fiche de héros (détails)	7	Récupérer de la fatigue et des dégâts	13
Carte Monstre (détails)	16	Fouille	10	Règles avancées	19
Cartes Seigneur du Mal	16	Jeu épique	19	Règles de campagne	19
Carte Fouille (détails)	10	Lieutenants	17	Acte II	22
Carte Objet de la Boutique (détails)	11	Ligne de vue	12	Enregistrer et stocker	21
Cases adjacentes	10	Monstres	16	Fin d'une session	19
Cases vides	9	Mouvement des monstres imposants ..	17	Final	22
Combat	12	Monstres imposants	16	Interlude	22
1. Déclarer l'arme et la cible	12	Mots clés d'attaque	13	Reliques	22
2. Lances les dés	12	Mouvement	8	Revigorer un héros	10
3. Vérifier la portée	12	Mouvement (exemple)	9	Se redresser	10
4. Dépenser des augmentations	13	Ouvrir ou fermer une porte	10	Se reposer	9
5. Infliger des dégâts	13	Partie à deux joueurs	18	Terrain	18
Exemple de Combat	14	Phase de campagne	20	Tests d'attribut	15
Conditions	15	Achats	20	Tour détaillé du héros	8
Dégâts et santé	13	Choisir la prochaine quête	21	Tour détaillé du Seigneur du Mal	10
Dés	11	Dépenser des points d'expérience	20	Utiliser une compétence	9
Déroulement du jeu	7	Voyager	22	Vaincu	15
Résumé du tour d'un héros	7	Préparation	4	Inconscient	15
Résumé du tour du Seigneur du Mal ...	8	Préparation des héros	5		

CRÉDITS

Auteurs du jeu : Adam Sadler et Corey Konieczka avec Daniel Lovat Clark

Auteur de la première édition de Descent : Voyages dans les Ténèbres : Kevin Wilson

Producteur : Adam Sadler

Développement du contenu créatif : Daniel Lovat Clark, Brady Sadler et Andrew Meredith

Traduction : Team Edge

Relecture : Grouik family

Maquette et relecture : Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler et Sarah Sadler

Création graphique : Dallas Mehlhoff avec Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer et Adam Taubenheim

Illustration de couverture : Alex Aparin

Illustration des tuiles : Henning Ludvigsen

Illustration intérieure : Yoann Boissonnet, Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlene Le Scanff, Allison Theus et Sandara Tang

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Zoë Robinson avec Kyle Hough

Responsable de production : Laura Creighton et Eric Knight

Producteur exécutif du jeu : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickle, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel et Steven Yackel

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Descent : Voyages dans les Ténèbres, Runebound et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et son logo sont des marques ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél. : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas à des personnes de moins de 14 ans.

EDGEENT.COM

