

DESCENT:™

VOYAGES DANS LES TÉNÉBRES

SECONDE ÉDITION

ERRATA ET FAQ VERSION 1.6

Mise à jour du 28/01/2016



EDGE



Ce document contient la Foire aux Questions, les Errata et les clarifications de règles pour *Descent : Voyages dans les Ténèbres, Seconde Édition* et ses extensions. **Le nouveau contenu est indiqué en rouge.**

ERRATA

Guide des Quêtes, page 2, Légende de la Carte – Il faut inverser les légendes pour les portes. Les portes Verrouillées sont les portes rouges. Les autres portes sont les portes jaunes.

Guide des Quêtes, page 6 « Château Daerion », Règles Spéciales – La Santé des Villageois est de 8 et non de 6.

Guide des Quêtes, page 7 « Château Daerion » – Modifiez la Préparation comme suit : « Les Villageois survivants de la Rencontre 1 sont placés sur la tuile Entrée ou les cases vides les plus proches à la fin du premier tour du dernier héros. »

Guide des Quêtes, page 7 « Château Daerion », Règles Spéciales – Ajoutez « Après avoir effectué son test pour mobiliser des défenseurs, Sir Palamon peut effectuer 1 action de mouvement. »

Par ailleurs, Sir Palamon devrait avoir une défense de deux dés gris (au lieu d'un gris et un marron), et sa Vitesse est de 4 et non de 0.

Guide des Quêtes, page 10 « Le Bal Masqué », Victoire – Le texte devrait dire « Les héros lancent un dé (qui dépend du nombre de héros) pour déterminer si Lord Theodir fait partie des invités secourus. Lancez un dé de défense marron pour une partie à 2 héros, un dé de défense gris pour une partie à 3 héros, ou un dé de défense noir pour une partie à 4 héros. Si les héros n'ont pas sauvé au moins 1 invité, ils n'ont pas sauvé Lord Theodir, peu importe le résultat des dés. »

Guide des Quêtes, page 40 « L'Homme qui Voulut Être Roi » – Splig débute la quête sur la case adjacente de l'autre côté de la porte.

Livre de Règles, page 16 « Monstres Imposants » – Ajoutez « 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.** »

Livre de Règles, page 18 « Fosse » – Les cases de fosse sont définies par une ligne verte qui les entoure. À chaque fois qu'un personnage entre dans une case contenant une fosse, il subit deux points de dégâts. Un personnage dans une fosse ne peut pas dépenser de points de mouvement. D'autres effets de jeu qui déplacent un personnage d'un certain nombre de cases ou le placent sur une case différente sans dépenser de points de mouvement peuvent être utilisés pour sortir d'une case contenant une fosse. 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. En tant qu'action, un personnage dans une fosse peut retirer sa figurine du plateau et la placer dans une case vide adjacente ; s'il n'y en a pas, le personnage ne peut pas effectuer cette action. Les monstres imposants ne sont affectés par une fosse que si leur mouvement est terminé ou interrompu alors que toutes les cases qu'ils occupent sont des cases de fosse.

Livre de Règles, page 18 « Les Règles d'Or » – Le premier point devrait dire « Certaines cartes et capacités entrent directement en conflit avec les règles de ce livret. Les cartes et capacités ont la priorité sur les règles de ce livret. En outre, de nombreuses règles de quête du Guide des Quêtes sont également en contradiction avec ce livret. Ces règles de quêtes ont la préséance sur les cartes, les capacités et le livret de règles. »

Livre de Règles, page 18 « Partie à Deux Joueurs » – Ajouter à cette section :

Lors des parties à deux joueurs, le héros reçoit un avantage supplémentaire. Une fois durant chacun de ses tours, il peut effectuer une attaque qui ne coûte aucune action. Celle-ci ne peut pas être une action spéciale qui contient une

attaque (par exemple « Rage » ou « Rune Explosive ») ; ce doit être une action d'attaque normale. Cette attaque ne peut être effectuée qu'au cours de l'étape « Effectuer des Actions » du tour du héros, mais peut l'être avant ou après n'importe laquelle de ses autres actions.

À la fin de chacun de ses tours, si le héros n'a pas pu ou pas voulu effectuer l'attaque gratuite, il peut récupérer de 2 ♥.

Livre de Règles, pages 20 et 24 « La Phase de Campagne » – L'étape « Achats » devrait se produire avant l'étape « Dépenser des Points d'Expérience ». « Achats » est l'étape 4, et « Dépenser des Points d'Expérience » est l'étape 5.

Livre de Règles, page 21, troisième paragraphe de la section « Achats » – La deuxième phrase devrait dire « On mélange les cartes Objet de la Boutique et on révèle 5 cartes Objet de la Boutique. »

Livre de Règles, page 22, étapes de transition « Acte II » – Ces étapes devraient dire :

1. Effectuez les étapes 1-3 de la phase de campagne, indiquées à la page 20.
2. Au lieu d'effectuer une étape Achats classique, les héros peuvent à présent acquérir n'importe quelles cartes Objet de la Boutique de l'Acte I. Retournez face visible toutes les cartes Objet de la Boutique de l'Acte I. Les joueurs héros peuvent acheter n'importe quel nombre d'entre elles.
3. Remettez dans la boîte toutes les cartes Objet de la Boutique, Monstre et les Lieutenant de l'Acte I. Récupérez toutes les cartes Objet de la Boutique, Monstre et les Lieutenant de l'Acte II dans la boîte. À partir de maintenant, tous les monstres et lieutenants utilisent leurs caractéristiques Acte II. Les cartes Objet de la Boutique de l'Acte I que les héros possèdent actuellement de nos pas affectées. Toute carte Objet de la Boutique de l'Acte I vendue par les héros au cours de l'Acte II sera remise dans la boîte.
4. Achevez la phase de campagne en effectuant les étapes 5-8 indiquées à la page 20.

Carte Seigneur du Mal « Piège du Démon Uthuk » – La carte devrait dire « ... Il fait un test ☁ ou ☁ (le joueur héros choisit)... »

Carte Seigneur du Mal « Rituel Impie » – La carte devrait dire « Jouez cette carte au début de votre tour. Choisissez 1 de vos groupes de monstres et piochez autant de cartes Seigneur du Mal que le nombre de personnages de ce groupe sur le plateau. **Choisissez et gardez 2 cartes, puis défaussez les autres.** Chaque monstre de ce groupe accomplit 1 action de moins durant ce tour. »

Carte Seigneur du Mal « Soif de Sang » – La carte devrait dire « Jouez cette carte quand un héros est vaincu. Piochez **2 cartes Seigneur du Mal**, en supplément de la carte Seigneur du Mal normalement piochée pour avoir vaincu un héros. »

Carte Seigneur du Mal « Renforcer » – La carte devrait dire « Jouez cette carte à la fin de votre tour et choisissez **1 monstre majeur sur le plateau.** Placez les monstres mineurs du groupe de ce monstre sur des cases vides qui lui sont adjacentes, jusqu'à la limite de groupe. Ces monstres ne peuvent pas être placés à moins de 3 cases de n'importe quel héros, mais peuvent sinon être placés dans n'importe quelle case vide. »

Carte Monstre de l'Élémentaire, Actes I et II – La capacité Air devrait dire « Jusqu'au début de votre prochain tour, ce monstre ne peut être affecté que par les attaques des personnages adjacents. »

Carte Classe du Chevalier, « Garder » – La carte devrait dire « Quand un monstre se déplace sur une case vide adjacente à vous, inclinez cette carte pour interrompre l'activation de ce monstre et effectuer une attaque avec

une arme de corps à corps. Une fois cette attaque résolue, si le monstre n'est pas vaincu, il peut continuer son activation. »

Carte Classe du Nécromancien, « Réanimer Les Morts » – La carte devrait dire « Placez votre pion familier Réanimé dans une case vide adjacente à vous. »

Carte Classe du Shaman, « Esprits des Ancêtres » – La carte devrait dire « Quand au moins 1 monstre [...] Chacun de ces monstres [...] » et « Quand au moins 1 héros [...] à chacun de ces héros [...] »

Fiche de Héros : Grisban l'Assoiffé – La capacité de héros devrait dire « Chaque fois que vous effectuez une action repos, vous pouvez immédiatement vous défausser d'une carte Condition. »

Carte Classe du Maître des Runes, « Briser la Rune » – Cette carte devrait dire « ➡ : effectuez une attaque avec une arme rune. Cette attaque ignore la portée et cible chaque personnage à 3 cases ou moins de vous, dans votre ligne de vue. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément. »

Carte Classe du Pisteur, « Tir en Mouvement » – Cette carte devrait dire « Chaque fois que vous effectuez une attaque avec un Arc, vous pouvez vous déplacer jusqu'à 2 cases avant de déclarer une cible ou après la résolution de l'attaque. Si vous êtes équipé d'une Armure Lourde, vous ne pouvez vous déplacer que de 1 case. »

Carte d'Activation Résumé du Tour du Seigneur du Mal, « 1. Début du Tour » – Il devrait être écrit :

I. Piocher 1 carte Seigneur du Mal, et capacités de début de tour

II. Restaurer les cartes

FOIRE AUX QUESTIONS

Cette section répond à de nombreuses questions de règles de *Descent : Voyage dans les Ténèbres Seconde Édition*.

RÈGLES GÉNÉRALES

Q : Les héros joueurs doivent-ils s'être mis d'accord sur l'ordre du tour avant que le premier héros n'agisse ?

R : Les héros joueurs n'ont pas besoin de déterminer l'ordre exact dans lequel chaque joueur effectue son tour au début du round. Ils doivent seulement décider lequel va agir en premier. Après que chaque héros joueur ait effectué son tour, ils peuvent décider qui est le suivant à agir.

Q : Dans la Variante Épique, les héros peuvent-ils revendre leur équipement de départ pour 25 pièces d'or chacun avant que la partie commence, comme ils peuvent le faire dans le mode Campagne ?

R : Oui, les héros joueurs peuvent revendre leur équipement de départ avant le début de la partie. L'équipement de départ est vendu 25 pièces d'or chaque.

Q : Quand les cartes qui sont utilisables « pendant votre tour » peuvent-elles être utilisées ?

R : Toute compétence ou capacité qui peut être utilisée « pendant votre tour » ne peut être utilisée que pendant l'étape d'Action du tour du héros. Un héros ne peut pas utiliser ces compétences ou capacités au début ou à la fin de son tour.

Q : Quelles capacités affectent les « personnages traités comme des personnages héros » ?

R : Les capacités de héros, les capacités de monstres et les cartes Seigneur du Mal qui peuvent cibler un héros peuvent également cibler un personnage traité comme un personnage héros. Les personnages traités comme des personnages héros peuvent se voir infliger des conditions et être affectés par le terrain. Rien d'autre ne les affecte, sauf si c'est spécifiquement établi (par exemple, les règles de quêtes et les cartes Intrigue).

LIGNES DE VUE ET CASES ADJACENTES

Q : Quand on trace une ligne de vue vers l'angle d'une case contenant une figurine, celle-ci bloque-t-elle la ligne de vue de la case ciblée qu'elle occupe ?

R : Oui, si la ligne passe sur n'importe quelle case bloquée (une case qui contient une figurine ou un obstacle), la case ciblée n'est pas dans la ligne de vue. Ceci comprend la case ciblée elle-même.

Q : Les cases qui sont séparées par un mur (les bords d'une tuile) sont-elles adjacentes l'une à l'autre ?

R : Non, les cases qui sont séparées par un mur (les bords noirs d'une tuile) ne sont pas adjacentes ni en ligne de vue l'une de l'autre. Bien que, techniquement, les deux cases aient un coin commun, le mur bloque à la fois le mouvement et la ligne de vue entre les deux cases, de part et d'autre.

Q : Quand on compte les cases pour une compétence ou une capacité, comme la compétence de Voleur « Cupide », les autres figurines ou les portes bloquent-elles le trajet ?

R : Quand ils comptent les cases de cette façon, les joueurs ignorent toutes les figurines sur le trajet. À moins qu'une ligne de vue soit explicitement demandée, les figurines ont seulement besoin d'être à portée pour que ces compétences ou capacités fonctionnent. Les portes, par contre, bloquent le trajet. Un Voleur ne peut pas utiliser « Cupide » à travers une porte, car il ne peut pas compter les cases à travers la porte.

Q : Les trous dans le plan (les zones où il n'y a pas de tuile) doivent-ils être considérés comme des cases bloquées quand on utilise certaines règles, comme la ligne de vue ?

R : Les zones entre les tuiles ne contiennent pas de cases, car elles ne sont pas sur des tuiles. De plus, les bords noirs des tuiles représentent des murs infranchissables qui bloquent la ligne de vue, le mouvement et les trajets lorsque l'on compte des cases.

CARTES CLASSE

Q : Le Chevalier peut-il utiliser « Avancer » pour se déplacer sans effectuer d'attaque ?

R : Oui.

Q : La « Prière de Soins » du Disciple requiert-elle une action ?

R : Non. Toute action ou capacité dont l'utilisation requiert une action est signalée par une ➡.

CONDITIONS

Q : La condition Sonné annule-t-elle le tour complet d'une figurine ?

R : Non, la condition Sonné oblige la figurine à utiliser sa première action pour défausser la carte Condition. Une fois que la carte ou le jeton Sonné a été défaussé, la figurine est libre d'effectuer sa seconde action. Si une figurine est Sonnée pendant son tour après avoir effectué sa première action, sa seconde action doit être utilisée pour défausser la carte ou le jeton Sonnée.

Q : *Qu'arrive-t-il à une figurine qui est Immobilisée pendant une action de mouvement ?*

R : L'action de mouvement de cette figurine prend fin immédiatement et ses points de déplacement sont réduits à 0.

Q : *Quand elle est immobilisée, une figurine peut-elle utiliser ses compétences et capacités qui lui permettent des déplacements non liés à une action de mouvement ?*

R : Oui. Toute compétence ou capacité qui ne mentionne pas d'action de mouvement peut être utilisée quand une figurine est immobilisée. Cela comprend les compétences et capacités qui permettent de retirer la figurine du plateau ou de la placer sur une autre case, celles qui lui permettent de se déplacer d'un nombre de cases basé sur sa Vitesse, ou encore celles qui lui permettent de gagner des points de mouvement.

Q : *Si une condition s'applique à une attaque utilisant Explosion, est-ce que toutes les figurines affectées par l'attaque subissent la condition ?*

R : Oui, mais chaque figurine affectée par l'attaque doit malgré tout avoir enduré au moins 1 ♥ (après son propre jet de défense) pour pouvoir subir la condition.

MOUVEMENT

Q : *Une figurine peut-elle interrompre son action de mouvement pour effectuer une autre action de mouvement et, dans ce cas, comment les cases traversées lors de première action de mouvement sont-elles différenciées de celles de la seconde (et que ce passe-t-il si une carte indique « arrêtez votre action de mouvement ») ? Comment les joueurs peuvent-ils différencier les cases traversées grâce à une action des cases traversées à cause de la fatigue ?*

R : Quand une figurine effectue une action de mouvement, elle reçoit un nombre de points de mouvement égal à sa Vitesse. Une figurine peut interrompre son action de mouvement pour effectuer une action de mouvement supplémentaire qui lui donne des points de mouvement supplémentaires. Il n'y a pas besoin de différencier les deux actions de mouvement, car elles sont toutes deux du même type. Si une carte vous indique d'arrêter une action de mouvement et que la figurine effectuait deux actions de mouvement, alors les deux actions prennent fin et la figurine perd tous les points de mouvement qu'elle n'avait pas dépensés.

Par contre, si un héros joueur souhaite subir de la fatigue pour gagner des points de mouvement au milieu d'une action de mouvement, il doit déclarer exactement à quel moment il subit la fatigue pendant son action de mouvement et sur quelles cases il se déplace avec ses points de mouvement supplémentaires.

Q : *Si une figurine interrompt son action de mouvement pour effectuer une autre action, doit-elle se trouver sur une case vide ?*

R : Oui, une figurine doit se trouver sur une case vide quand elle termine ou interrompt son mouvement.

Q : *Quand une compétence ou une capacité octroie à une figurine des points de mouvement lors du tour d'un autre joueur, à quel moment peut-elle les utiliser ?*

R : Tous les points de mouvement gagnés lors du tour d'un autre joueur, comme ceux obtenus par le Pisteur lorsqu'il utilise la compétence Première frappe avec Tir en mouvement pendant le tour du Seigneur du Mal, doivent être utilisés immédiatement. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin du tour du joueur actif, ils sont perdus.

Q : *Un monstre imposant subit-il des dégâts quand il « regrossit » sur des cases contenant de la lave ?*

R : Non. Une figurine ne subit de dégâts que lorsqu'elle entre dans une case contenant de la lave. Quand il termine son mouvement, on considère que le monstre imposant est entré dans la case où il l'achève.

HÉROS K.O.

Q : *Que se passe-t-il quand un héros est vaincu pendant son tour ?*

R : Si un héros est vaincu pendant son tour, son tour prend fin immédiatement.

Q : *Un héros K.O. peut-il faire quelque chose après s'être redressé pendant son tour ?*

R : Après avoir effectué une action de redressement, le tour du héros prend fin immédiatement. Cela signifie que le héros ne peut pas subir de fatigue pour gagner des points de mouvement ou utiliser n'importe quelle autre compétence ou capacité.

Q : *Si un héros a été mis K.O., doit-il se redresser pendant son tour ?*

R : Un héros n'est jamais obligé d'effectuer des actions à son tour. Si un héros est mis K.O., il peut choisir de rester K.O. en n'effectuant aucune action, ce qui met fin à son tour.

FAMILIERS

Q : *Un héros peut-il activer son familier quand il est K.O. ?*

R : Oui, un familier peut être activé avant que le héros K.O. effectue une action de redressement, mais pas après (parce que le redressement met immédiatement fin au tour du héros).

Q : *Les capacités de monstres qui ne sont pas des attaques peuvent-elles affecter les familiers qui sont traités comme des personnages ?*

R : Oui, n'importe quelle capacité de monstre ou de héros, attaque de monstre ou carte Seigneur du Mal qui peut cibler un héros peut également cibler un familier qui est considéré comme un personnage. Les règles spéciales de quêtes qui s'appliquent aux héros ne s'appliquent pas aux familiers considérés comme des personnages, sauf si elles le précisent spécifiquement.

Q : *Si le Nécromancien est vaincu, son Réanimé est-il également vaincu et retiré du plateau ? ?*

R : le Réanimé n'est pas vaincu lorsque le Nécromancien est vaincu. À moins que le contraire soit précisé, les familiers considérés comme des personnages ne sont vaincus que quand ils ont subi des dégâts égaux ou supérieurs à leur Santé.

Q : *Le Nécromancien peut-il activer son familier Réanimé au début de son tour, le détruire volontairement, dépenser une action pendant son tour pour créer un nouveau familier Réanimé, puis activer son nouveau Réanimé à la fin de son tour ?*

R : Non, un familier ne peut être activé qu'une seule fois par tour. Même si le Réanimé a été retiré du jeu puis remplacé, c'est toujours le même familier.

Q : *Que se passe-t-il quand un familier considéré comme une figurine subit de la fatigue ?*

R : Comme les monstres, les familiers considérés comme des figurines qui doivent subir n'importe quel montant de fatigue subissent ce même montant de dégâts à la place.

Q : *Un héros peut-il dépenser un éclair obtenu lors de l'attaque d'un familier pour récupérer un point de fatigue ?*

R : Non.

Q : La Veuve Tarha peut-elle utiliser sa capacité de héros sur des attaques effectuées avec son Réanimé ?

R : Non, la capacité de héros de la Veuve Tarha n'affecte que ses propres jets d'attaque.

Q : Combien de dégâts (s'il y en a) subit le Réanimé de la carte du Seigneur du Mal « Runes Explosives » ?

R : Zéro dégât. Le Réanimé rate automatiquement tout test d'attribut, mais comme il n'y a pas de test d'attribut à faire, le Réanimé ne subit aucun dégât des « Runes Explosives ».

Q : Si un Réanimé est sur le plateau quand la première rencontre d'une quête se termine, commence-t-il sur le plateau pour la deuxième rencontre ou doit-il être invoqué ?

R : Non, le Réanimé ne commence jamais une rencontre sur le plateau.

MONSTRES

Q : Quand vous tracez le chemin d'un Souffle Enflammé, doit-il être en ligne droite ?

R : Non, le chemin peut être tracé dans n'importe quelle direction et peut même changer de direction.

Q : Quand un grand monstre interrompt son mouvement pour effectuer une action, la figurine doit-elle être placée sur des cases vides du plateau ?

R : Oui, un grand monstre ne peut interrompre son mouvement que si sa figurine peut être placée sur le plateau et que toutes les cases qu'elle occupe sont vides.

Q : Le côté du Seigneur du Mal de la carte Relique « La Rune d'Ombre » ne peut être portée que par Zachareth ?

R : Oui, Zachareth est le seul lieutenant qui peut porter « La Rune d'Ombre ».

Q : La capacité « Furtif » affecte-t-elle les attaques de Mêlée ?

R : Oui. Bien que les attaques de Mêlée ne nécessitent généralement pas de vérifier la portée, « Furtif » ajoute cette nécessité. En effectuant une attaque de Mêlée ciblant un personnage avec « Furtif », ajoutez les 3 supplémentaires à la portée 0 normalement requise. En effectuant une attaque de Mêlée depuis une case qui n'est pas adjacente (telle qu'une attaque utilisant la capacité « Allonge »), la portée requise est 0 plus les 3 supplémentaires de « Furtif ».

Q : Les zombies peuvent-ils être affectés par la carte Seigneur du Mal « Ruée » ?

R : Oui, un zombie peut effectuer deux actions de mouvement lors de son activation si une carte « Ruée » est jouée sur lui.

Q : Quand une carte Seigneur du Mal permet à un monstre de faire une action d'attaque en plus de ses deux actions normales, est-ce que cela permet au monstre de faire deux attaques pendant le même tour ?

R : Oui, jouer une carte « Frénésie » sur un monstre lui permet d'effectuer deux actions d'attaque lors de son activation.

Q : Si un héros est adjacent à une araignée des cavernes majeure et qu'il a subi de la fatigue égale à son Endurance, peut-il subir des dégâts au lieu de la fatigue pour payer pour la capacité Toile de l'araignée ?

R : Oui, le héros subira un point de dégât s'il sort de la case où il se trouve actuellement.

CARTES SEIGNEUR DU MAL

Q : Le « Mot de Malheur » oblige-t-il le héros à subir une fatigue pour chaque dégât subit ?

R : Non, le « Mot de Malheur » oblige le héros à subir une fatigue chaque fois qu'il subit, n'importe quel montant de dégâts. Par exemple, si le héros subit 3 points de dégâts, il subit 1 fatigue en plus de ces 3 points.

Q : Si un héros a subi de la fatigue à hauteur de son Endurance et qu'il est affecté par « Mot de Malheur », les dégâts qu'il subit à la place de la fatigue déclenchent-ils aussi son effet ?

R : Non.

Q : Un héros peut-il subir de la fatigue pour gagner un point de mouvement en réponse à une « Fosse Piégée » pour éviter d'être Sonné ?

R : Non, les effets de la « Fosse Piégée » sont appliqués immédiatement.

Q : « Frénésie » peut-elle être utilisée pour effectuer des actions qui comportent des attaques, comme la capacité « Feu » de l'Élémentaire ?

R : Non. « Frénésie » octroie une action d'attaque basique au monstre et ne peut être utilisée pour d'autres capacités.

GUIDE DES QUÊTES

Q : Dans la Rencontre 2 d'« Un Gobelin Obèse », si les héros parviennent à tuer tous les gobelins avant que Splig trouve Frederick, est-ce une victoire automatique pour le Héros ? Splig peut-il aller chercher/l'interroger les prisonniers restants ?

R : Dans la Rencontre 2 d'« Un Gobelin Obèse », Splig peut prendre et transporter des prisonniers comme les archers gobelins. Par contre, Splig doit être dans la Chambre de Torture pour interroger un prisonnier.

Q : « Le Bal Masqué » s'arrête-t-il s'il ne reste que des membres de la secte démasqués ? Si c'est le cas, comptent-ils comme invités pour la fin de la rencontre ?

R : Non, la rencontre ne s'arrête que quand tous les invités ont quitté le plateau. Tous les jetons Objectif sur le plateau sont des invités tant qu'ils ne sont pas révélés. Tous les jetons Objectif sur le plateau à la fin de la rencontre sont des invités sauvés par les héros.

Q : Dans le « Caveau de l'Ombre » quand Zachareth est vaincu et placé sur l'Entrée, revient-il au maximum de sa Santé ?

R : Oui, Zachareth récupère de tous les dégâts qu'il a subis et est placé sur l'Entrée.

Q : Dans la Rencontre 1 de la quête « Le Rituel des Ombres », que se passe-t-il si Lord Merick Farrow est vaincu sans qu'un héros lui inflige au moins 1 ♥, par exemple si le Seigneur du Mal joue la carte « Rage du Sang » ?

R : Les héros gagnent la rencontre.

Q : Dans la Rencontre 1 de la quête « La Mort dans les Airs », que deviennent les conditions de victoire du Seigneur du Mal si les joueurs ont intégré à la partie une extension contenant des pions Objectif supplémentaires ?

R : Ignorez tout pion Objectif issu d'autres extensions. Si l'intégralité des 10 pions Objectif de la boîte de base est sur le plateau au même moment, le Seigneur du Mal gagne la rencontre.

L'ANTRE DU WYRM

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour l'extension *L'Antre du Wyrme*.

ERRATA

Livre de Règles, page 5 « Explorer une Salle Secrète » - Ajoutez « Un héros ne peut pas explorer de Salle Secrète s'il y a déjà une carte Salle Secrète en jeu. »

Livre de Règles, page 7 « Cartes Quête liées à un Acte particulier » – Cette section devrait dire « Certaines cartes Rumeur sont restreintes à des actes particuliers. Elles comportent le symbole Acte dans leur coin supérieur gauche. Le Seigneur du Mal ne peut les tenter que pendant l'acte correspondant à ce symbole.

Au début de l'Acte II, le Seigneur du Mal peut défausser de sa main toutes les cartes Rumeur comportant le symbole de restriction de l'Acte I. Toutes les cartes Rumeur de l'Acte I en jeu sont également défaussées. Le Seigneur du Mal ne pioche pas de cartes Rumeur supplémentaires pour remplacer les cartes défaussées. »

Carte Salle Secrète, « Cache Secrète » - Le texte final de la carte devrait être « ... défaussez cette Salle Secrète et le pion Entrée de la Salle Secrète. »

Carte Classe du Géomancien, « Imprécation Sismique » - La carte devrait dire «  : effectuez une attaque au moyen d'une arme de type *Magie*. Celle-ci gagne l'effet suivant :  : chaque monstre à 2 cases ou moins d'une Pierre Mystique effectue un test de . Tous ceux qui ratent sont Sonnés. »



FOIRE AUX QUESTIONS

RÈGLES GÉNÉRALES

Q : Si une carte Rumeur de l'Acte I avec une quête disponible est en jeu, les héros et le Seigneur du Mal sont-ils obligés de la jouer avant l'Interlude ?

R : Non, mais cette quête ne pourra plus être choisie une fois que l'Interlude aura été accompli.

CARTES CLASSE

Q : Un héros doit-il défausser les pions Vaillance de sa fiche de Héros lorsqu'il est vaincu ?

R : Non.

CARTES MONSTRE

Q : Comment la capacité « Prédateur des Faibles » de la Sentinelle Hybride affecte-t-elle une figurine traitée comme un héros mais n'ayant pas de valeurs d'attributs, telle qu'un familier ?

R : Elle n'a aucun effet sur cette figurine.

GUIDE DES QUÊTES

Q : Dans la Rencontre 2 de la quête « Armés jusqu'aux Dents », chaque Sentinelle Hybride peut-elle à chaque tour effectuer l'action spéciale pour équiper ses troupes ?

R : Oui.

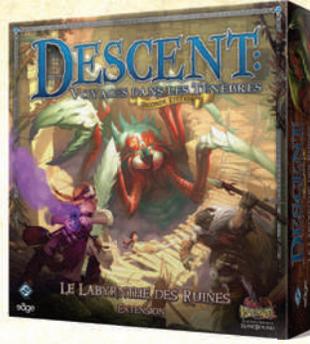


LE LABYRINTHE DES RUINES

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour l'extension *Le Labyrinthe des Ruines*.

ERRATA

Livre de Règles, page 4 « Pions Élixir » – Ajoutez « Les alliés et les familiers traités comme des personnages héros peuvent également gagner des pions Élixir. À chaque fois qu'un allié ou un familier gagne un pion Élixir, placez-le sur sa carte. Les alliés et les familiers traités comme des personnages héros peuvent défausser des pions Élixir pour soigner des dégâts tout comme les héros. Les alliés et les familiers traités comme des personnages héros défaussent tous les pions Élixir sur leurs cartes lorsqu'ils sont vaincus, lorsqu'ils sont invoqués, et à la fin de chaque rencontre. »



Guide des Quêtes, page 16 « Au Travers des Brumes », Règles Spéciales – La dernière phrase du second paragraphe devrait dire « Si un héros ou un allié perdu peut tracer une ligne de vue jusqu'à la flammerole et se trouve à moins de 3 cases de tout autre héros ou allié capables de le faire, il n'est plus perdu. »

Guide des Quêtes, page 25 « Revenu d'Entre les Morts », Règles Spéciales – Ajoutez au premier paragraphe « Les personnages ne peuvent pas retirer la végétation de manière classique. »

Guide des Quêtes, page 28 « Fortune et Gloire », Victoire – Le premier paragraphe devrait dire « Si le héros qui transporte la prisonnière quitte le plateau par la Sortie, lisez ce qui suit : ... »

Guide des Quêtes, page 29 « Fortune et Gloire », Le Passage Secret – Ajoutez « Les portes ne peuvent être ouvertes ou fermées normalement. »

Guide des Quêtes, page 31 « Au Cœur de la Nature », Sol Profané - Il devrait être écrit « En tant qu'action, tant qu'il se trouve dans le Jardin sauvage, un monstre doté du trait Maudit peut se sacrifier. »

Guide des Quêtes, page 32 « L'Inhumation de la Vérité », Règles Spéciales, La Chaîne – La première phrase du second paragraphe devrait dire « Les maillons de la chaîne ne bloque pas la ligne de vue ; à chaque fois qu'un personnage autre que Splig entre dans une case contenant un maillon, son tour s'achève immédiatement. »

Guide des Quêtes, page 33 « L'Inhumation de la Vérité », Règles Spéciales – Ajoutez « Tant qu'il est sous le contrôle du Seigneur du Mal, Splig ne peut subir de ♥ ni être vaincu. »

Guide des Quêtes, page 33 « L'Inhumation de la Vérité », Règles Spéciales – La dernière phrase du troisième paragraphe devrait dire « Tant qu'il est contrôlé par les héros, Splig peut quitter le plateau par la Sortie à n'importe

quel moment. Lorsqu'il est contrôlé par le Seigneur du Mal, il ne peut le quitter que s'il possède au moins 3 pions Objectif sur sa carte Lieutenant. »

Guide des Quêtes, page 34 « La Fontaine des Révélation », Alliés Possédés – Ajoutez « Le Seigneur du Mal ne peut posséder un allié qui a été purifié. »

Guide des Quêtes, page 36 « L'Équilibre Parfait », Renforts – La dernière phrase du troisième paragraphe devrait dire « Le Seigneur du Mal peut renforcer jusqu'à 2 monstres, en respectant les limites de groupe. »

Guide des Quêtes, page 36 « L'Équilibre Parfait », Règles Spéciales – Il devrait être écrit « En tant qu'action, un héros adjacent à un pion Objectif face visible peut le ramasser. Chaque héros ne peut transporter que 1 poids à la fois. En tant qu'action, un héros portant un poids peut... »

Guide des Quêtes, page 38 « La Toile du Pouvoir », Règles Spéciales – Il devrait être écrit « Tant qu'Ariad dispose d'au moins 1 pion Fatigue sur sa carte Lieutenant, elle ne peut ni se déplacer, ni être déplacée, ni être activée. »

Guide des Quêtes, page 44 « Une Lueur d'Espoir », Monstres – Il devrait être écrit « Ariad, Lord Merick Farrow, Splig, Serena ou Raythen, Zombies, 4 groupes au choix. »

Guide des Quêtes, page 36 « L'Équilibre Parfait », Renforts – La dernière phrase du troisième paragraphe devrait dire « Le Seigneur du Mal peut renforcer jusqu'à 2 monstres, en respectant les limites de groupe. »

Carte Seigneur du Mal « Submergé » – La carte devrait dire « Jouez cette carte pendant votre tour sur un héros adjacent à 4 monstres ou plus. Le héros effectue un test de ✨. S'il le réussit, effectuez immédiatement une attaque avec 1 monstre de votre choix adjacent à ce héros. S'il échoue, le héros est Sonné et Immobilisé. »

Fiche de Héros : Dezra la Scandaleuse – La capacité de héros devrait dire « ... vous pouvez regagner 1 ♥ ou 1 ♠... »

Cartes Objet de la Boutique « Casque de Fer Noir » et « Suaire du Crépuscule » – Ces cartes devraient porter le trait **Heaume** et non le trait **Casque**. De plus, leur dernier effet devrait être « Vous ne pouvez vous équiper que d'1 seul **Heaume** à la fois. »



FOIRE AUX QUESTIONS

RÈGLES GÉNÉRALES

Q : Que se passe-t-il si un héros possédant la pierre du soleil est vaincu et que le pion Pierre du Soleil n'est pas ramassé avant la fin de la rencontre ?

R : La pierre du soleil est rendue à ce héros.

Q : Quand un héros sort d'une fosse, sa figurine peut-elle être placée de l'autre côté d'une ligne d'élévation ?

R : Non.

FICHES DES HÉROS

Q : Logan Lashley peut-il utiliser sa Capacité de Héros si l'attaque qu'il effectue échoue ?

R : Oui.

CARTES CLASSE

Q : Lorsque l'Envoûteur utilise « Nuage Pestiféré », les monstres envoûtés par l'effet de la carte sont-ils ensuite également ciblés par l'attaque ?

R : Oui.

Q : L'Envoûteur peut-il utiliser la capacité \blacklightning de « Sortilège d'Affaiblissement » pour envoûter le monstre ciblé ?

R : Oui.

CARTES SEIGNEUR DU MAL

Q : Si le Seigneur du Mal joue « Sceau Réflecteur » et que le héros ne peut subir la \blackheart ou choisit de ne pas le faire, comment détermine-t-il le montant de dégâts qu'il subit à la place ?

R : Le héros attaquant additionne tous les résultats \heartsuit , y compris tout \heartsuit supplémentaire que l'attaque gagne grâce à des résultats \spadesuit . Puis il lance sa réserve de défense, annulant 1 \heartsuit pour chaque résultat \spadesuit et subissant le reste des \heartsuit . Aucun autre effet de l'attaque, tel qu'une condition, ne s'appliquera à ce héros.

GUIDE DES QUÊTES

Q : Durant la Rencontre 2 de « L'Honneur des Voleurs », que se passe-t-il si Raythen est présent en tant qu'allié et révèle un pion Objectif vert ?

R : Le héros le plus proche de Raythen sur le plateau pioche et garde la carte Fouille.

Q : Durant la Préparation de « Une Lueur d'Espoir », où est placé l'allié si l'on joue avec 4 héros ?

R : Placez l'allié dans la case vide la plus proche de l'Entrée, de l'autre côté de la porte.



LES MARAIS DU TROLL

La section suivante contient la FAQ pour l'extension *Les Marais du Troll*.

FOIRE AUX QUESTIONS

CARTES CLASSE

Q : Le Prophète peut-il utiliser « Intuition Bienfaisante » pour placer le pion *Intuition* sur un héros K.O. ?

R : Non.

Q : Lorsqu'il effectue une attaque, le Traqueur peut-il gagner +1 ♥ grâce à « Pose de Pièges » pour chaque pion Piège auquel il est adjacent ?

R : Non. Si le Traqueur est adjacent à plusieurs pions Piège, il ne gagne que +1 ♥ pour chaque attaque.

RÈGLES GÉNÉRALES

Livre de Règles, page 7 « Cartes Quête liées à un Acte particulier » – Cette section devrait dire « Certaines cartes Rumeur sont restreintes à des actes particuliers. Elles comportent le symbole Acte dans leur coin supérieur gauche. Le Seigneur du Mal ne peut les tenter que pendant l'acte correspondant à ce symbole.

Au début de l'Acte II, le Seigneur du Mal peut défausser de sa main toutes les cartes Rumeur comportant le symbole de restriction de l'Acte I. Toutes les cartes Rumeur de l'Acte I en jeu sont également défaussées. Le Seigneur du Mal ne pioche pas de cartes Rumeur supplémentaires pour remplacer les cartes défaussées. »

CARTES SEIGNEUR DU MAL

Q : Lorsqu'un héros est soumis aux effets de « Porteur Malsain », est-il traité comme un monstre durant tout le tour du Seigneur du Mal ?

R : Non. Ce héros est traité comme un monstre uniquement lorsque le Seigneur du Mal choisit d'effectuer les actions de mouvement et d'attaque avec ce héros. Avant et après ces actions, le héros est toujours traité comme un héros.

Q : Si un héros est soumis aux effets de « Porteur Malsain », le Seigneur du Mal peut-il jouer « Ruée » ou « Frénésie » sur lui ?

R : Non. « Ruée » et « Frénésie » sont jouées lorsque le Seigneur du Mal active un monstre. Bien qu'il reçoive une action de mouvement et une action de combat pour le héros affecté par « Porteur Malsain », ce n'est pas considéré comme une activation.



L'OMBRE DE NEREKHALL

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour l'extension *L'Ombre de Nerekhall*.

ERRATA

Livre de Règles, pages 2 et 4 « Familier Âme des Ombres » – Toutes les références faites au pion « Familier Âme des Ombres » devraient en réalité être « Familier Âme des Ténèbres », pour correspondre au titre de la carte Classe associée.

Guide des Quêtes, page 12 « Guerre Civile », Carte de Quête – En disposant les pions Villageois et Fouille durant la préparation, un pion Villageois et un pion Fouille doivent être placés sur la Tuile 61A comme indiqué sur l'image suivante :



Guide des Quêtes, page 35 « Debout, mes Amis ! », Carte de Quête - La « Passe Rocheuse » devrait être identifiée comme la Tuile 20A, et non la 6A.

Carte Classe de l'Illusionniste, « Reflet Magique » - La carte devrait dire « Utilisez cette carte durant votre tour et subissez autant de ♣ qu'il y a de pions Reflet sur le plateau. »

Carte Seigneur du Mal, « Défense Variée » - La carte devrait dire « Jouez cette carte quand un monstre est attaqué, après que les dés aient été lancés. »

Carte Seigneur du Mal, « Implosion de Brèche » - La carte devrait dire « Tous ceux qui échouent subissent de la ♣ jusqu'à concurrence de leur Endurance. »

Carte Classe du Briscard « Hache Ébréchée » – Cette carte devrait s'appeler « Hache Dentelée ».

FOIRE AUX QUESTIONS

RÈGLES GÉNÉRALES

Q : Quelles sont les cartes utilisées pour voyager si les joueurs choisissent une quête sur une carte Quête durant la campagne *L'Ombre de Nerekhall* ?

R : Les cartes Événement de Voyage sont utilisées.

CARTES CLASSE

Q : Le Briscard peut-il utiliser « Coup Double » lorsqu'il effectue une attaque à distance s'il est équipé de deux armes de Corps à corps dotées d'un symbole 1 main, comme la « Flasque de Feu » du paquet Fouille ?

R : Non.

Q : Lorsque le Marcheur des Ombres utilise « Lien Spirituel », à quel moment l'Âme des Ténèbres est-elle disposée sur le plateau ?

R : L'Âme des Ténèbres est placée après la résolution de toutes les étapes de combat qui auraient pu causer l'échec de l'attaque. Cela se produit généralement après que le Marcheur des Ombres ait lancé les dés et vérifié la distance, mais peut aussi arriver plus tard durant l'attaque s'il n'est pas encore certain que cette dernière soit ratée ou non (par exemple, s'il est besoin de dépenser 1 ♠ pour la capacité « Ombre » du Dragon de l'Ombre).

Q : Que se passe-t-il si l'Âme des Ténèbres est sur le plateau lorsque le Marcheur des Ombres utilise une capacité qui lui indique de placer l'Âme des Ténèbres sur le plateau ?

R : L'Âme des Ténèbres est retirée de sa case actuelle et placée à nouveau selon les instructions.



LE MANOIR AUX CORBEAUX

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour l'extension *Le Manoir aux Corbeaux*.

ERRATA

Guide des Quêtes, page 16 « Ma Maison, Mes Règles », Récompenses – Le troisième paragraphe devrait dire « Si Skarn n'a pas été rendu inconscient, le Seigneur du Mal reçoit la carte... »

Guide des Quêtes, page 18 « Droit au Cœur », Renforts – Le deuxième paragraphe devrait dire « À la fin de chacun de ses tours de jeu, si Skarn n'est pas sur le plateau et qu'au moins 1 monstre majeur se trouve dans le Sous-sol... »

Guide des Quêtes, page 18 « Droit au Cœur », Renforts – Le second paragraphe devrait dire « À la fin de chacun de ses tours de jeu, si Skarn n'est pas sur le plateau et qu'au moins 1 monstre majeur se trouve dans le Sous-sol, le Seigneur du Mal peut... »



Guide des Quêtes, page 22 « Sous le Manoir », Victoire – Dans le premier paragraphe, remplacez « ... si Skarn sort du plateau et qu'il n'y a pas de pion Objectif dans la zone de jeu... » par « ... si Skarn sort du plateau et qu'il n'y a pas de pion Objectif bleu dans la zone de jeu... »

FOIRE AUX QUESTIONS

CARTES SEIGNEUR DU MAL

Q : Lorsque le Seigneur du Mal incline « Appel des Corbeaux », peut-il choisir que la Nuée de Corbeaux subisse les ♥, puis la placer sur la case adjacente à celle où elle se trouvait ?

R : Non.



EXTENSIONS LIEUTENANTS

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour les *Extensions Lieutenants*.



ERRATA

Carte Agent de Tristayne Olliven, Acte II – Le symbole du type d'attaque devrait être *À distance*, et non *Corps à corps*.

FOIRE AUX QUESTIONS

JETONS DE MENACE

Q : Les jetons de Menace sont-ils limités par la réserve ?

R : Non.

CARTES INTRIGUE

Q : Les Cartes Intrigue peuvent-elles cibler des alliés, familiers ou autres figurines « traitées comme des héros » ?

R : Non.

AGENTS

Q : Les agents utilisent-ils les traits de leur groupe de monstres au choix ?

R : Oui.



EXTENSIONS HÉROS ET MONSTRES

La section suivante contient la FAQ et les Errata pour les *Extensions Héros et Monstres*.



ERRATA

La Couronne du Destin, Carte Monstre du Géant ; et Visions de l'Aube, Carte Monstre du Troll – La capacité « Balayage » devrait dire « Effectuez une attaque. Cette attaque affecte chaque autre personnage situé dans la ligne de vue du monstre et jusqu'à deux cases de ce dernier. Chaque personnage lance ses dés de défense séparément. »

FOIRE AUX QUESTIONS

CARTES MONSTRE

Q : En utilisant la capacité « Transformation », la Bête du Chaos utilise-t-elle les dés que le personnage choisi obtient grâce à ses compétences ou à d'autres capacités, comme le dé de pouvoir jaune supplémentaire que le Réanimé gagne de « Sang Vampirique » ou le dé de pouvoir jaune supplémentaire que la Nuée de Corbeaux gagne durant l'Acte II ?

R : La capacité « Transformation » n'utilise que les dés imprimés sur la carte ou l'arme du personnage choisi. Tout effet de jeu qui ajoute des dés à la réserve d'attaque de ce personnage n'en ajoute aucun à la réserve de la Bête du Chaos.



DISTRIBUTION DES TUILES

La section suivante liste les codes des tuiles pour chaque boîte de jeu.

DESCENT : VOYAGES DANS LES
TÉNÉBRES, SECONDE ÉDITION
1 - 30

L'ANTRE DU WYRM
31 - 35, S1

LE LABYRINTHE DES RUINES
36 - 43

LES MARAIS DU TROLL
43 - 49, S2

L'OMBRE DE NEREKHALL
50 - 69

LE MANOIR AUX CORBEAUX
70 - 77

LES BRUMES D'AMERCASSEL
78 - 87



SYMBOLES DES EXTENSIONS



L'ANTRE DU
WYRM



LES ÂMES
OUBLIÉES



GARDIENS DE
CASTEL-FOSSE



LE LABYRINTHE
DES RUINES



LA NATURE
VENGERESSE



VISIONS DE
L'AUBE



LES MARAIS
DU TROLL



DE SOMBRES
PENSÉES



À L'ÉTAT
SAUVAGE



L'OMBRE DE
NEREKHALL



LE SERMENT
DE L'EXILÉE



LE TRAITÉ DES
CHAMPIONS



LES BRUMES
D'AMERCASSEL



LA COURONNE
DU DESTIN



LE MANOIR
AUX CORBEAUX



LA CROISADE
DES OUBLIÉS