L'Antre du Wyrm
Règles de minicampagne

Ce document vous présente une méthode alternative pour jouer avec l'extension ***L'Antre du Wyrm*** pour ***Descent : Voyages dans les ténèbres, Seconde Édition.***

Au lieu d'intégrer les quêtes de ***L'Antre du Wyrm*** dans une campagne existante, les joueurs peuvent choisir de jouer une minicampagne uniquement constituée des quêtes du Livre de Quêtes de ***L'Antre du Wyrm***. Elle comprend moins de quêtes que ***La Rune de l'Ombre*** et peut être jouée en 5 à 8 heures seulement.

L'histoire

Suite à une recrudescence de perfidies intestines et de complots menés par des politiciens, les rumeurs vont bon train dans la rustique baronnie de Rhynn. Les monstres pillent la région, les morts arpentent le pays et d'antiques reliques resurgissent : on ne peut s'éloigner de l'enceinte protectrice d'Arhynn sans entendre maints racontars quant au triste sort qui attend Terrinoth.

Toutefois, les ragots finissent par se focaliser sur une abomination d'autrefois qui ferait de nouveau des siennes : Valyndra, mère des terribles hybrides, des créatures mi-homme mi-dragon. La Reine Wyrm aurait pactisé avec d'autres forces malveillantes. Sachant que son antre des montagnes de Carth pourrait alimenter plusieurs armées, voilà qui n'augure rien de bon.

Pire encore : certains prétendent que Valyndra aurait eu vent de la découverte d'un filon d'aurium dans la mine de la Veillée. Ce métal étincelant comme l'or se travaillerait comme le meilleur acier. Vous n'osez imaginer les conséquences si Valyndra mettait ses griffes sur un tel matériau...

Comment jouer cette minicampagne

Cette minicampagne obéit aux Règles de Campagne ordinaires de ***Descent : Voyages dans les ténèbres, Seconde Édition***, page 19, avec les modifications mentionnées ci-dessous.

Les joueurs suivent les étapes normales de la phase de Campagne, ***mais en sautant l'étape 6 (Choisir la prochaine quête).*** De plus, on n'utilise pas les cartes Rumeur lorsqu'on joue cette minicampagne.

Les joueurs peuvent noter leurs pièces d'or et leurs points d'expérience dans le journal de Campagne de la page suivante.

Contrairement à la campagne « La Rune de l'Ombre », celle-ci ne comprend que quatre quêtes jouées dans un ordre spécifique. La campagne tout entière se joue en suivant les étapes mentionnées ci-dessous dans cet ordre :

1. **Préparation :** préparez la partie selon les règles ordinaires. De plus, chaque héros reçoit l'équivalent de 4 points d'expérience en cartes Classe et 100 pièces d'or. Le Seigneur du Mal reçoit l'équivalent de 4 points d'expérience en cartes Seigneur du Mal. Toutes les pièces d'or et tous les points d'expérience non dépensés peuvent être conservés pour être utilisés lors des phases de Campagne suivantes.
2. **Voyage :** effectuez une étape de voyage en commençant à « La Piste du Chariot ».
3. **Quête n°1 :** jouez la quête « Chercheur d'or ».
4. **Phase de Campagne :** effectuez une phase de Campagne ordinaire, en sautant toutefois l'étape 6 (Choisir la quête suivante).
5. **Quête n°2 :** jouez la quête « Incendie du Matin, Chagrin ».
6. **Phase de Campagne :** effectuez une phase de Campagne ordinaire, en sautant toutefois l'étape 6 (Choisir la quête suivante).
7. **Quête n°3 :** jouez la quête « Mauvaise Mine ».
8. **Transition vers l'Acte II :** suivez les instructions de l'Acte II mentionnées page 22 du livre de règles de ***Descent : Voyages dans les ténèbres, Seconde Édition.***
9. **Phase de Campagne :** effectuez une phase de Campagne ordinaire, en sautant toutefois l'étape 6 (Choisir la quête suivante).
10. **Final :** si les héros ont remporté plus de quêtes que le Seigneur du Mal, les joueurs passent à la quête « À la Forge ». Dans le cas contraire, ils passent à la quête « Armés jusqu'aux Dents ». Le camp qui remporte cette quête est déclaré vainqueur de la campagne !

Récompenses de quête supplémentaires

En plus des récompenses indiquées, chaque joueur reçoit 1 XP à la fin de chaque quête, même s'il se trouve dans le camp perdant. Si les héros l'emportent, ils peuvent choisir l'un des leurs pour recevoir une carte Objet de la Boutique tirée au hasard. Si le Seigneur du Mal l'emporte, il reçoit 1 XP supplémentaire.

Si une quête octroie en guise de récompense une carte Relique qui se trouve déjà en possession du camp opposé, le joueur peut la prendre à son propriétaire. Si une équipe reçoit une Relique qu'elle possède déjà, tous les joueurs qui la composent reçoivent 1 XP à la place.

Voyage

À chaque étape de voyage de la phase de Campagne, les héros commencent toujours leur trajet à partir de la quête qu'ils viennent de terminer.

DESCENT
VOYAGES DANS LES TÉNÈBRES
SECONDE ÉDITION

L'ANTRE DU WYRM™
CARTE DE CAMPAGNE

XP des héros XP

Journal de Campagne

I

Chercheur d'or

Incendie du Matin, Chagrin

Mauvaise Mine

II

FINAL 1 À la Forge

FINAL 2 Armés jusqu'aux Dents

Or des Héros

XP du Seigneur du Mal XP