

DESCENT

Voyage dans les Tenebres

Compilation des Regles

Par Krull

Avec l'accord d'EDGE Entertainment

Ne pas reproduire, résumer, modifier, altérer ou rediffuser, sans autorisation préalable de l'éditeur/concepteur, quelque article, titre, logo, marque, information ou illustration, pour un usage autre que strictement privé, ce qui exclut toute reproduction à des fins professionnelles ou de diffusion en nombre. Aucun droit de reproduction, sous quelque forme que ce soit (photocopie, scanner, copie numérique), n'est inclus dans l'acquisition de cet ouvrage, si ce n'est celui d'une copie unique destinée à un usage strictement personnel.

Krull en est le concepteur
bénévole et se réserve le droit de
modifier, annuler, interdire ce
PDF sans préavis ni
autorisation.

S'il vous plaît !

Bien qu'il soit impossible d'empêcher la diffusion de ce livre par le net (ou tout autres supports), faites l'effort de m'envoyer juste un message privé par le biais du Forum Officiel si vous l'avez obtenu autrement que par mes soins (*voir page 50 pour l'adresse*). Je souhaiterais connaître le nombre d'exemplaires diffusés de ce livre et si finalement il devient indispensable au jeu ou non. Merci de votre compréhension et surtout **AMUSEZ-VOUS** et **BONNE LECTURE** !

Krull

Remerciements

En tout 1^{er} lieu je tiens à remercier ma *famille proche*, ma *femme* pour commencer et mes *enfants* pour avoir passé mes heures de loisir à ce livre plutôt qu' en leur compagnie. Alors un **grand merci** à eux et à leur soutien.

Je remercie *Bashwilly* qui a fourni de nombreuses réponses à des questions que je me posais sur les Règles de ce jeu, ce qui m'a permis d'éclaircir un bon nombre de ces points qui étaient pour moi et pour d'autres des énigmes. Merci également pour l'aide précieuse et vital et pour la relecture complète des règles. **Merci de tout cœur** !

Je remercie *Sacrith* pour m'avoir permis de scanner Héros de Légende (avant que je ne puisse l'acquérir) dans le but de l'inclure à ce projet.

Je remercie *Warshade* pour m'avoir fait sur mesure la Feuille Rencontre qui est implantée en page 33.

Je remercie *Lud* pour ses superbes Feuilles Héros qu'il a bien voulu personnaliser pour l'occasion (disponible par le biais du forum page 50).

Je remercie *Kanevan* pour les Feuilles de Campagnes Multiples, pour l'aide sur Campaign Cartographer 3 et sa sympathie.

Je remercie *Tiny Chtulhu* pour son analyse de Héros de Légende et ses propositions de règle maison afin de pallier au problème de déséquilibre.

Je remercie *Grouik* pour m'avoir communiqué une petite partie des règles (mais potentiellement essentielle) de Sea Of Blood (*extension non sortie en Français encore à ce jour*) corrigeant probablement le déséquilibre dans Héros de Légende.

Je remercie *SLASHAXL* pour ses tableaux si pratique et pour le PDF de Sea of Blood.

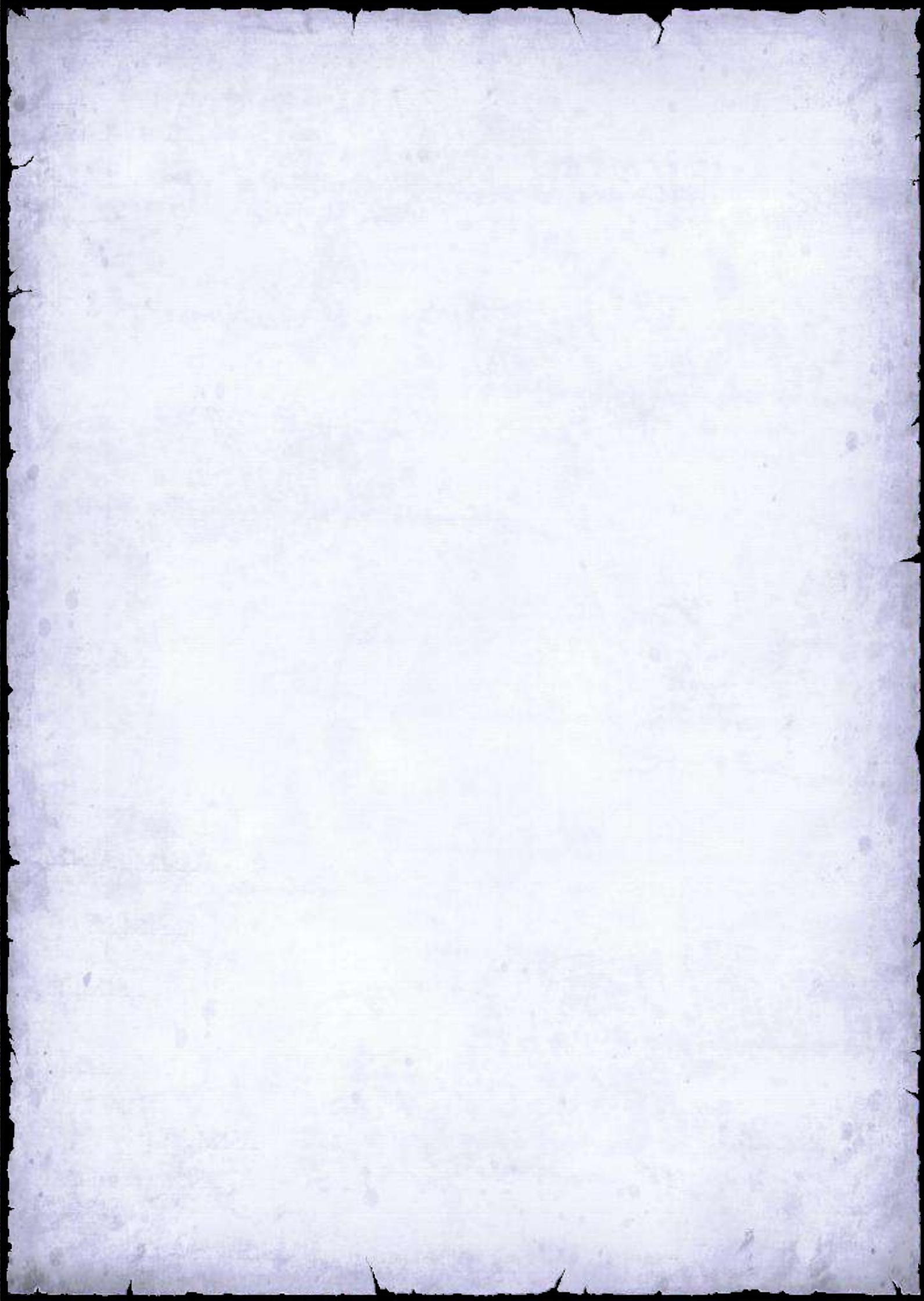
Je remercie tous les membres du forum d'**Edge Entertainment** pour leur participation active ce qui m'a permis de corriger et d'améliorer les règles en respectant l'esprit du jeu ; enrichissant une fois de plus mon travail.

Même si je ne le connais pas, je remercie *Mike Zebrowski* pour les règles optionnelles "Variante pour la Ville". *Bashwilly* et moi-même y avons apporté une touche personnelle supplémentaire.

Merci à *Kevin Wilson* pour les conseils donnés aux joueurs Héros mais aussi à *Robb* pour les conseils donnés au seigneur.

Merci aussi à **Internet** pour les illustrations proposées gratuitement un peu partout sans quoi cet ouvrage n'aurait pas eu un si joli rendu.

En fin - *une fois n'est pas de coutume* - je me remercie également pour la réalisation de cette Compilation des Règles faite avec amour et passion. 😊



Avant Lecture !

Regles de base avec le Puits et l'Autel

Ce livre de règles pour DESCENT : Voyage dans les Ténèbres, est une compilation de toutes les extensions Françaises sorties à ce jour (l'Autel le Puits et Héros de Légende). Si vous ne possédez que la boîte de base, vous risquez d'être perdu car vous n'aurez pas toutes les cartes réglant quelques lacunes du jeu à sa sortie sans compter le matériel qui va avec.

Important : si vous ne possédez que le jeu de base, je vous invite à jeter un œil à la FAQ Officielle pour les erratas à l'adresse suivante :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_discussion.asp?efid=83&efcid=3&efidt=1543

Toutefois je tiens à signaler qu'il n'y a aucun ajout personnel de ma part dans ces règles. En d'autres mots, **toutes les règles qui sont contenues dans ce livre sont Officielles !** Les encadrés orangés font l'objet de règles "maison".

Il est recommandé de jouer au moins 3 Héros pour le jeu de base si vous n'êtes que 2 joueurs !
Il est obligatoire de jouer 4 Héros dans une Campagne Avancée ! (Héros de Légende)

Même si cette Compilation a été conçue pour être employée dans son intégralité, on peut y jouer en utilisant seulement certains des nouveaux éléments des extensions comme les nouveaux Héros, les nouveaux Monstres, ou les nouvelles cartes Seigneur. Toutes les règles de cette Compilation sont identifiées par un petit symbole Autel ou Puits pour vous permettre de les différencier du jeu de base.

Pour des besoins de clarification, la mise en page a totalement changé et n'est donc plus identique aux livres d'origines.

Les mots avec une Majuscule sont "techniques", pour leur permettre d'être reconnus dans le texte afin de les identifier comme points de règle à part entière. Par exemple le mot Seigneur avec une majuscule signifie qu'on parle des cartes Seigneur et non du joueur qui incarne le seigneur (lui n'aura pas de majuscule).

Les mots composés d'une majuscule ne sont pas accordés en genre et en nombre avec le texte. Pour connaître la liste de ces mots et leurs significations, consultez l'Index - Lexique en fin d'ouvrage. La seule exception est le mot Quête. Ce mot là a toujours une majuscule en début de mot même s'il ne fait aucune référence à une Quête en particulier.

Dans le but d'être toujours plus clair et facile à lire la plupart des nombres sont écrit en chiffre. Donc nous parlerons de 4 cartes Seigneur et non de quatre cartes Seigneur.

Attention : bien qu'il soit possible d'apprendre les règles du jeu par le biais de ce livre, il est recommandé de lire le livre des règles de la boîte de base avec ses extensions au moins une fois. De nombreux passages ont été déplacés pour une lecture plus facile. Il se peut donc que vous soyez perdu si vous n'avez jamais lu les règles fournies avec le jeu.

Il est à noter que pour le confort et la compréhension des règles j'ai dû modifier ou créer quelques termes techniques. L'Action Brève ne vous dit peut-être rien. Ce sont simplement les petites actions que le Héros peut faire en échange de Points de Mouvement. Lisez bien attentivement et vous verrez que ces quelques mots ne sont pas si durs à employer et à comprendre.

Ces règles partent du principe que le joueur incarnant le seigneur s'occupe de tout (un peu comme le ferait un Maître de Jeu dans un Jeu de Rôles). De ce fait les joueurs ne se servent pas en cartes Caractéristique ou en jetons Entraînement quand ils en achètent. C'est le joueur qui incarne le seigneur qui les distribue (bien

sûr face cachée, le principe reste le même). Toutefois ce joueur ne tient pas le rôle de Maître de Jeu, il en a juste l'apparence afin de donner un peu plus de "mystère" mais rien ne vous oblige à le faire. Les règles dans leur ensemble peuvent ne pas correspondre à votre façon de jouer sur certains points. Il ne tient qu'à vous de vous mettre d'accord avant le début d'une partie avec vos joueurs afin d'éviter toute discussion stérile pendant le jeu.

Les règles "maison" sont bien entendu optionnelles. Elles sont repérables par ce symbole en début de texte et encadrées comme ce texte-ci.

En revanche un Chapitre entier peut-être dédié aux règles "maisons" et celui-ci est repérable car c'est la Rubrique même qui change d'aspect comme ceci :

Regles Maison

Les règles maison ne sont pas là pour alourdir ou sabrer le jeu. Ces règles issues de passionnés expérimentés restent dans l'ambiance et le contexte du jeu et dans le souci d'y apporter un plus. Mais là également rien ne vous oblige à les jouer. Vous pouvez même les modifier à votre guise pour les accommoder à votre style de jeu. En fait vous êtes libre de les utiliser (ou non) en partie ou dans leur ensemble avec l'accord de vos joueurs.

Ce livre de règle utilise des Feuilles Héros imprimables (voir "Feuille Héros" page 1). Libre à vous d'en changer si elles ne vous conviennent pas.

Les encadrés verts comme celui-ci regroupent les informations qui vous permettent de préparer votre partie en fonction des nouvelles extensions. Enlevez ou remplacez certaines cartes par d'autres de façon à compléter votre jeu sans en oublier !

Les tableaux du jeu de base sont encadrés en bleu comme celui-ci (voir "Résumé" page 57 pour trouver tous les tableaux nécessaires à Descent).

Les Rubriques importantes sont de couleur rouge comme l'exemple ci-dessous :

Important !

Ne les confondez pas avec la séparation d'une Section comme "Les Règles du Jeu" ou "Campagne Avancée" par exemple. Les séparations de ces Sections se font par de grands bandeaux rouges écrit à l'encre noire et prennent toute la largeur de la page :

Section

Quant aux Rubriques classiques elles sont identifiées de la façon suivante :

Rubriques

Heros de Legende

Cette extension, un peu à part des autres, est placée dans une Section qui lui est intégralement dédiée en 2^{ème} partie du livre. Certaines de ces règles sont incluses dans les règles de base Compilées. Par exemple, ce qui touche aux Capacités Spéciales se trouve dans la liste nommée Capacités Spéciales et non dans la Section consacrée uniquement à Héros de Légende.

Les nouvelles Capacité apportées par Héros de Légende ainsi que les nouveaux Accessoire se trouvent dans la 1^{ère} partie du livre avec les règles du jeu de base comprenant également l'Autel et le Puits.

Les rajouts ou modifications apportés par Héros de Légende dans les règles de base sont marqués par ce symbole en fin de paragraphe. Celui-ci ne

concerne uniquement que le paragraphe qui l'accompagne s'appuyant sur les règles de base dans lesquelles il est présent. Si metton deux paragraphes dans le même titre concernent la Campagne Avancée, ils seront tout deux marqués par ce même symbole.

Attention : si le symbole Héros de Légende est placé en début ou avec le titre du paragraphe (comme l'Autel ou le Puits), c'est le paragraphe complet qui est directement issue de Héros de légende et ce point de règle ne s'utilise alors que pour la Campagne Avancée.

Les tableaux de Héros de Légende (tous présent à partir de la page 58) se présentent comme ceci :

Titre ou indication
Contenu
Contenu suivant

Commentaires

Vous remarquerez que dans la section Campagne Avancée certaines parties des règles se répètent en partie ou en totalité, ce qui n'est pas le cas dans la 1^{ère} section. Ceci dans le but d'appréhender les règles plus facilement à un moment clef de la partie pour ne pas avoir à jongler entre les pages durant un Donjon, une Rencontre et autres événements.

Suppléments

Ce livre utilise quelques imprimés qui ne sont pas inclus dans les boîtes de jeux officielles. Ce sont par exemple les Feuilles Héros, la Feuille Rencontre, etc. Tout ceci se trouve sur le net dans les liens indiqués à la page 50 "Communauté Support Internet".

Attention : ces feuilles existent en plusieurs versions et pour utiliser celles qui vont avec ce livre téléchargez celles pour Krull.

Petite Implantation de Sea Of Blood

Si vous rencontrez ce symbole (●) suivi d'un numéro entre parenthèse en fin de paragraphe, il vous invite à vous reporter à la page 46. Vous aurez alors le choix d'utiliser l'une des règles officielles fournies avec la nouvelle extension Sea Of Blood. N'étant pas encore sorties en version Française, je me suis permis de les intégrer car elles sont susceptibles de "corriger" le potentiel déséquilibre de la Campagne Avancée et ce, malgré l'aide de jeu fournit par *Tiny Cthulhu* quelques mois avant. Merci à *Grouik* !

Implantation de dernière minute !

Le Tombeau de Glace (●) a été implanté quelques jours avant l'impression du livre et n'est donc pas vraiment compilé sur l'ensemble des règles, mais vous trouverez l'intégralité de cette extension en fin d'ouvrage (les tableaux en fin de livre sont à jour !).

Un dernier Mot

Inutile de m'envoyer des mails pour me demander où j'ai pu récupérer tel ou tel point de règle avec preuve et référence à l'appui. Sachez qu'elles sont officielles ! Seules les "règles maisons" sont tirées du fruit de mon imagination ou de celle de mes collègues Descentistes. 😊

Comme dit la lune quand elle est pleine,
PAS D'QUARTIER !



Sommaire

- Les règles maisons attendant un point de règle précis sont identifiées par le symbole habituel en bout d'intitulé (🟩). S'il n'est pas encadré par des parenthèses c'est la règle complète qui est une règle maison.
- Les mots en [Italique] entre crochets indiquent les exemples en couleur du livre.
- Le symbole de Héros de Légende (🟩) entre parenthèse indique qu'une partie de la règle a été changée pour l'occasion.

Regles du Jeu 01

But du jeu	01
Avant de commencer !	01
Préparation du jeu	01
0. Trier les cartes avant de commencer le jeu	01
1. Choisir son Héros (🟩)	01
[Fiche Héros]	01
2. Mise en place des marqueurs sur la Feuille Héros	01
[Feuille Héros]	01
3. Distribuer les cartes Caractéristique de départ	01
Combat	01
Subterfuge	01
Magie	01
4. Acheter son équipement de départ (🟩)	02
5. Jeton Conquête de départ	02
6. Mélanger les Coffre et préparer les cartes Monstres et Seigneurs (🟩)	02
Main du Seigneur	02
7. Créer le Plateau de Jeu (🟩)	02
8. Placer les éléments de départ sur le Plateau de Jeu (par Zone)	02
Positionnement d'une Figurine	02
Différents Type de Monstres	02
[Morceaux de plateau]	02
9. Utiliser les points de Traîtrise de la Quête 🟩 🟥	02
Il y a trois Type de Traîtrise :	02
[La gemme traîtrise]	03
Glyphe Sombre 🟥 (🟩)	03
Brisé (vert)	03
Invocation (rouge)	03
Puissance (mauve)	03
Traîtrise non dépensée	03
Réinitialiser la Pioche Seigneur/Traîtrise (🟩)	03
Réinitialiser les autres Pioche (Coffres, etc ...)	03
Relique Obscure 🟥 (🟩)	03
[Exemple de Relique Obscure]	03
10. Commencer la partie	03
Le déroulement du tour	04
Ordre des tours pour les Héros (🟩)	04
Tour du joueur Héros	04
Etape 0 : Résolution des Effets Persistants	04
Etape 1 : Réactiver ses cartes	04
Etape 2 : Choisir les Objet	04
Cartes Objet	04
[Exemple de cartes Objet]	04
Etape 3 : Déclarer et réaliser une Action	04
Déclaration d'Action	04
Réaliser une Action	04
Demi-Action (1/2)	04
Action Brève dans une Demi-Action Mouvement	04
Les quatre Action possibles	05
A. Avancer	05
B. Combattre	05
C. Courir	05
D. se Préparer	05
Les Ordre de Héros	05
Viser	05
Esquiver	05
Effet de Zone	05
[Exemple de plusieurs Esquives sur un Effet de Zone]	05
Surveiller	05
[Exemple de Surveillance]	06
Attaque surprise (Surveiller) sur une Figurine avec Bond	06
Se reposer	06
Action Prolongée 🟥 (🟩)	06
Action Prolongée Interrompue	06
Action Prolongée Continue	06
Efforts Collectifs	06
Concentration 🟥	06
Action Brève des Héros	07
Tour du seigneur	07
Etape 0 : Déplacer les Rocher en jeu 🟩 et/ou les Mur Mobile 🟥	07
Etape 1 : Collecter des jetons Menace, piocher deux cartes Seigneur et en Défausser	07
Etape 2 : Jouer ou non une carte Pouvoir	07

Etape 3 : Jouer ou non une carte Progéniture	07
Etape 4 : Activer des Monstres	07
Les cartes Seigneur	07
[Exemple de carte Seigneur]	07
Défausser des cartes Seigneur	07
Jouer des cartes Seigneur	07
Type de cartes Seigneur	08
Cartes Evénement	08
Cartes Piège	08
Cartes Progéniture	08
Cartes Pouvoir (🟩)	08
Carte Traîtrise 🟩 🟥	08
Synchronisation et début d'un tour	08
Générer des Monstres	08
[Exemple de Génération de Monstres]	08
Action Brève des Monstres	09
Mouvement	09
Les règles suivantes s'appliquent au Mouvement des Figurines	09
Position Elevée/Non Elevée 🟩	09
[Exemple de Mouvement]	09
Case vide (🟩)	09
Les Dés d'Attaque	09
Les Dés de Combat	09
Les Dés de Pouvoir	09
Augmentation de Puissance	09
Eclair d'Energie	09
Vierge	09
[Face des Dés]	10
Relancer les dés	10
Attaquer	10
Type d'Attaque	10
Attaque au Corps à Corps	10
Attaque à Distance	10
Attaque Magique	10
Attaquer avec une Arme sans Dés d'Attributs (🟩)	10
Attaque à Main Nue	10
Capacités des Armes et des Monstres	10
Utiliser deux Armes	10
Séquence d'Attaque	10
Etape 1 : Déclarer l'Attaque	10
Etape 2 : Vérifier la Ligne de Vue	10
[Exemple de Ligne de Vue]	10
Etape 3 : Déterminer la distance de l'Attaque et lancer les dés	10
[Exemple de calcul de Portée]	11
L'attaquant est un Héros :	11
L'attaquant est un Monstre :	11
Etape 4 : Utiliser les Eclairs d'Energie et les Augmentations de Puissance	11
Utiliser l'Augmentation de Puissance	11
Utiliser les Eclairs d'Energie (Héros)	11
Utiliser les Eclairs d'Energie (seigneur)	11
Etape 5 : Dépenser la Fatigue (Héros)	11
Dépenser de la Fatigue pour les Mouvements	11
Dépenser de la Fatigue pour les Attaques	11
Etape 6 : Infliger les Blessures	11
Exploration	11
Les Portes	11
Portes Runiques	11
[Portes]	12
Révéler une nouvelle Zone	12
Légende du texte des Quêtes	12
Rencontres	12
Trésor	12
[Exemple de cartes Trésor]	12
Potion	12
Potion de Soin	12
Potion de Vitalité	12
Potion de Pouvoir 🟩 (🟩)	12
Potion d'Invulnérabilité 🟥 (🟩)	13
Monnaie	13
Coffre (🟩)	13
Trésor en Cuivre	13
Trésor en Argent	13
Trésor en Or	13
Monnaie du Coffre :	13
Jeton Conquête du Coffre :	13
Malédiction de Coffre :	13
Objet Maudit 🟥	13
Relique	13
[Exemple de cartes Relique]	13
Relique Obscure 🟥	13
La Ville	13
Vendre	13
Acheter (🟩)	13
Mort des Héros	14
Sortir de la Ville	14

Variante de la Ville

Action Brève - Commercer en Ville	14
Restrictions	14
Acheter	14
Vendre	14
Etablissements	14
L'Apothicaire (Potion)	14
L'Hôtel de Ville (Trésor)	14
L'Armurier (Objet de la Boutique)	14
La Tour d'Entraînement	14
Le Guérisseur	14
L'Echoppe	14
Payer sa tournée	14
Manger	14
La Ville	14
[La Ville et ses Etablissements]	15
Réputation	15

Equipements

Objet qui équipe un Héros

Le Paquetage du Héros	15
Restrictions d'équipement	15
Symbole "Main" :	15
Armure :	15
Potion :	15
Autres :	15

Armure

Munitions

Familiers et compagnons des Héros

Les Familiers obéissent à des règles	15
Boggs le Rat	15
Ciel	15
Diablotin de la Bouteille	15
Furr Le Loup Fantôme	15
L'Ame Fantôme	15
Les Yeux de Thara	16
Mata et Kata	16
Pico	16
Sharr	16

Familiers et compagnons du seigneur

Le Spectre	16
------------	----

Monstres

Cartes Référence pour les Monstres	16
[Exemple de Carte Référence de Monstre]	16
Gros Monstre	16
[Mouvements en diagonale de Gros Monstre]	17
Les Monstres Majeurs	17
Monstres Uniques	17

Autres Règles

Mort des Monstres et des Héros

Monstres	17
Héros	17

Jeton Conquête

Gagner de la Menace

Accessoires

Obstacles	17
Boue	17
Brouillard	18
Corrompu	18
Décombre	18
Eau	18
Fosse	18
Lave	18

Pièges

Champ de Flèches	18
Lames Faucheuses	18
Mur Mobile	18
Mouvement des Mur Mobile :	18
Les Mur Mobile et les Fosse :	19
Rocher	19
Mouvement des Rocher :	19
[Mouvement des Rocher]	19
Rocher et Fosse :	19
Rampe de Rocher :	19
[Mouvement des Rocher sur une Rampe]	19

Autres Accessoires

Escalier	19
Glyphe de Transport	19
Glyphe Désactivé :	19
Glyphe Activé :	19
Les Autels	19
Autel du Bien :	19
Autel du Mal :	19

Position Elevée

Capacités, Effets et cartes

Rang	20
------	----

Agripper (CS)	20
Asservi (CI)	20
Assommer (EP)	20
Attaque Rapide (CS)	20
Aura (CS)	20
Balayage (CS)	20
Berserk (CS)	20
Bond (CS)	20
[Exemple d'Attaque par Bond]	20
Attaque surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine	21
Attaque surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine avec	21
Coup Violent	21
Brûlure (CS - EP)	21
Camouflage (CS)	21
Cogner (CS)	21
Commandement (CS)	21
Coup Violent (CS)	21
[Exemple de Coup Violent]	21
Endormi (EP)	21
Etourdissement (CS - EP)	21
Explosion (CS)	22
[Exemple d'Explosion]	22
Extension (CS)	22
[Exemple d'Extension et Balayage]	22
Foudre (CS)	22
[Utiliser le Gabarit Foudre]	22
Givre (CS - EP)	22
Immortel (CS)	23
Invincible (CS)	23
Malédiction (EP - OB)	23
Malédiction Noire (CS)	23
Nécromancie (CS)	23
Nuée (CS)	23
[Exemples des Nués]	23
Oraison Funeste (CS)	23
Peau de Fer (CS)	23
Peur (CS)	23
Planer (CS)	23
Poison (CS - EP)	23
Régénération (CS)	24
Renforcer (CS)	24
Saignement (CS - EP)	24
Sangue (CS)	24
Sorcellerie (CS)	24
Souffle (CS)	24
[Utiliser le Gabarit Souffle]	24
[Exemples de Blocage d'Attaques Souffle]	24
Toile (CS - EP)	24
Transformation (CS)	25
Transformé (CP)	25
Transpercer (CS)	25
Tricherie (CS)	25
Vol (CS)	25

Jeu en Campagne

Parties compétitives	25
Scénarios supplémentaire	25
Sur le site en Français à cette adresse	25
Egalement sur le site en Anglais	25

Campagne Avancée 26

But du Jeu

Avant de commencer !

Préparation du jeu

 Triez les cartes avant de commencer une Campagne Avancée

Déterminer le Niveau de la Campagne Avancée actuelle

Niveau de Campagne Cuivre	26
Niveau de Campagne Argent	26
Niveau de Campagne Or	26
La Bataille Finale	27

Commencer la Campagne Avancée à un Niveau plus élevé

Commencer au Niveau Argent	27
Commencer au Niveau Or	27

Commencer une nouvelle Campagne Avancée

1. Choix du Héros	27
[Feuille Héros Campagne Avancée]	27
2. Choix de la Caractéristique	27
3. Trésorier et achat d'Objet	27
4. Point de départ du Groupe Héros	27
5. Choix de l'Avatar	27
Mise en place	27
[Détails d'une Fiche Avatar]	28
6. XP à dépenser pour le seigneur avant le début du jeu	28
7. Choix de l'Intrigue	28

8. Début de partie	28	Sortir d'un Donjon après la victoire des Héros	36
La Semaine de Jeu	29	Fuir d'un Donjon	36
1. Passage du Temps	29	Rétablissement du Groupe après un Donjon	36
2. Résolution des Sièges	29	Rumeurs	36
Cités Rasées	29	Instructions d'une Rumeur	36
3. Action de seigneur	29	[Description d'une carte Rumeur]	36
Ordre de Lieutenant	29	Rumeur Active	36
- Déplacement :	29	Préparation et déroulement d'une Rumeur	37
- Siège de Cité :	29	Main du Seigneur/Pioche	37
Plusieurs Lieutenant sur le même lieu	29	Rumeur (3 ^{ème} Niveau)	37
Améliorations	29	Mort d'un Héros ou du Groupe dans une Rumeur	37
4. Action de Groupe	29	Conclusion possible d'une Rumeur	
Action de Groupe Déplacement	29	Victoire ou Fuite du Groupe	37
Action de Groupe Formation/Récupération	29	Rétablissement du Groupe après une Rumeur	37
Fin de la Semaine	29	Zone Légendaire	37
Voyager en Terrinoth	29	Déroulement d'une Zone Légendaire	37
[Cités de Terrinoth]	29	Main du Seigneur/Pioche	37
[Description de la Carte de Terrinoth]	30	Zone Légendaire (4 ^{ème} Niveau)	37
Points d'Expérience	31	Mort d'un Héros ou du Groupe dans une Zone Légendaire	37
Catégories et Forme de Monstre	31	Conclusion possible d'une Zone Légendaire	37
Dés de Pouvoir Or et Argent	31	Sortir d'une Zone Légendaire après la victoire des Héros	37
Boîtes	31	Fuir d'une Zone Légendaire	38
Nouveaux Morceaux de Plateau de Jeu	31	Rétablissement du Groupe après une Zone Légendaire	38
Morceaux de Plateau Extérieur (Tuile)	31	Zone de Maître Secret	38
Pièce de Sortie	31	Donjon du Seigneur	38
Passage Magique	31	Début de la Bataille Finale	38
Type de Quête (📖)	31	Préparation et déroulement du Donjon du Seigneur	38
Rencontres	31	Main du Seigneur/Pioche	38
Test pour les Rencontres	31	Donjon du Seigneur (5 ^{ème} niveau)	38
Déterminer une Rencontre	31	Aptitude des Avatars	38
Rencontres Non-Combat	31	Mort d'un Héros ou du Groupe dans le Donjon du Seigneur	38
Rencontres Combat	31	Conclusion possible du Donjon du Seigneur	38
Détails d'une carte Incident	32	Victoire ou défaite des Héros	38
[Description d'une carte Incident]	32	Cités et Bâtiments	39
[Exemple : Action de Groupe Déplacement avec Test de Rencontre]	32	Mode d'Approche	39
Préparation d'une Rencontre		Mode Visite	39
Mise en place des Héros et les Embuscades	32	Mode Formation/Récupération (📖)	39
[Placement des Héros pour les Rencontres]	32	Mode Réapprovisionnement	39
Mise en Place des Monstres	33	Capacités Spéciales Uniques des Cités	39
Main du Seigneur/Pioche	33	Chambre Forte des Cités	39
Tours des Héros et du seigneur	33	Améliorer Tamalir	39
La Capacité Renforcer lors des Rencontres	33	Utiliser les Bâtiments (📖)	39
Mort d'un Héros et Fuite durant une Rencontre	33	L'Alchimiste	39
[Feuille Rencontre]	33	Le Marché (📖)	39
Mort du Chef d'une Rencontre	33	Le Temple	39
Conclusions possibles d'une Rencontre	33	La Taverne	39
Victoire du Groupe	33	Le Terrain d'Entraînement	39
Fuite du Groupe (📖)	33	[Disponibilité des Caractéristiques par Cité]	40
Mort du Groupe	33	Assiéger et Raser les Cités	40
Rétablissement du Groupe après la Rencontre	33	Siège d'une Cité	40
Rencontres impliquant un Lieutenant	33	Cités Rasées	40
Plusieurs Lieutenant sur le même lieu	33	Améliorations	40
Préparation d'une Rencontre avec un Lieutenant	33	Améliorer les Dés de Pouvoir en dépensant de la Fatigue	40
Mise en place des Héros	33	Amélioration de Tamalir	40
Mise en Place des Monstres	33	Amélioration de Groupe	40
Main du Seigneur/Pioche	34	Améliorations des Héros	
Aptitudes des Lieutenant	34	Amélioration d'Attributs	40
Capacité Renforcer des Lieutenant	34	Restrictions d'Amélioration d'Attributs	41
Mort d'un Héros et Fuite durant une Rencontre avec un Lieutenant	34	Amélioration de Caractéristiques	41
Conclusion possible d'une Rencontre avec un Lieutenant		Formation Secrète	41
Victoire du Groupe / Mort du Lieutenant (📖)	34	Améliorations Seigneur	41
Fuite du Lieutenant (📖)	34	Amélioration de l'Avatar	41
Fuite du Groupe (📖)	34	Amélioration de Traîtrise	41
Mort du Groupe	34	Incorporation des cartes Traîtrise au début d'un Donjon	41
Rétablissement du Groupe après une Rencontre avec un Lieutenant	34	Incorporation des cartes Traîtrise au début d'une Rencontre avec un Lieutenant	41
Etat d'un Lieutenant après une Rencontre	34	Amélioration de Monstre (Forme)	42
[Résumé : Lieutenant]	34	Lieutenant	42
Donjons	35	Aptitudes des Lieutenant	42
Escale ou Exploration d'un donjon	35	Lieutenant Fortifiant les donjons	42
Lieutenant Fortifiant les donjons	35	Fuite du Lieutenant (📖)	42
Préparation du Niveau de Donjon	35	Plusieurs Lieutenant sur le même lieu (📖)	42
Mise en place des Héros	35	Réengager le combat contre un Lieutenant	42
Mise en Place des Monstres (📖)	35	Etat d'un Lieutenant après une Rencontre	42
Zone dans les Donjons	35	Lieutenant et Objet de Quête	42
Main du Seigneur/Pioche	35	Mort des Héros	42
Introduction du Niveau de Donjon	35	Intrigue	42
Le Marqueur Renfort	35	Objet de Quête	43
Déroulement du Niveau de Donjon	35	Résumé des différents Type de Quête	
Coffre dans les Donjons	35	Composition des Donjons	43
Glyphe de Transport dans les Donjons	35	Résumé des compositions Main du Seigneur/Pioches	43
Le Portail	36	Fin de Session	43
Dernier Niveau d'un Donjon (3 ^{ème} Niveau) (📖)	36	[Ranger le Jeu]	43
Mort d'un Héros ou du Groupe dans un Donjon	36	[Exemple de Feuille de Campagne]	44
Mort du Chef d'un Niveau de Donjon	36		
Conclusion possible d'un Donjon	36		

Jeu de Base

Carte Evénement

- Souffle Percutant  45
- Soulagement  45

Cartes Caractéristique

- Châtiment Divin (Magie) 45
- Dématérialisation (Magie)  45
- Meneur (Combat)  45
- Pactiser avec la Terre (Magie)  45
- Précision (Subterfuge)  45
- Raillerie (Combat)  45
- Télékinésie (Magie) 45
- Vigilance (Subterfuge) 45

Cartes Monstre

- Ferrox  45

Cartes Piège

- Rune Explosive 45

Cartes Seigneur

- Esquiver 45
- Fureur 45
- Sortilège Sombre 45

Cartes Trésor

- Gantelets de Puissance (Cuivre)  45

Fiche Héros

- Ker le Gris 45
- Landrec Le Sage 45
- Nanok de la Lame  45

Quêtes

- Quête 1 : Enterrés Vivants !  45
- Quête 2 : La Toile de l'Araignée  45
- Quête 4 : Un Petit Problème  45
- Quête 4, Zone 6 45
- Quête 6, Zone 3 45
- Quête 8 : Spirale Mortelle  45

Campagne Avancée

Cartes Améliorations

- Amélioration de l'Avatar
- Roi Sorcier / Tireur Embusqués  45

Cartes Caractéristique

- Dématérialisation  (Magie)  45
- Expert  (Subterfuge)  46
- Pactiser avec le vent  (Magie)  46

Cartes Incident

- Silencieux Comme la Tombe  46
- Un Raid Silencieux  46

Cartes Intrigue

- Nuit Eternelle avec le Titan  46

Cartes Monstre

- Cerbère  46
- Golem  46

Cartes Objet

- Amélioration de Groupe : Bâton de la Nature  46
- Amélioration de Groupe : Le Guide  46

Cartes Piège

- Effondrement  46

Cartes Trésor

- Bouclier Miroir  (Argent)  46

Divers

- Marché des Orcs à Dawnsmoor  46
- Point de règle  46

Fiche Avatar

- Le Grand Wyrm  46
- Le Seigneur Bestial  46
- Le Titan  46

Fiche Héros

- Astarra Sorcière des Runes  46
- Isphe  46
- Ronan le Sauvage  46
- Sahla  46
- Scorpion Rouge  46
- Sir Valadir  46

Quêtes

Donjon

- Niveau 9 : La Prison  46
- Niveau 10 : L'Ancienne Bibliothèque  46
- Niveau 14 : La Fontaine de Jouvence  46
- Niveau 15 : La Crypte  46
- Niveau 27 : Monastère  46

Rencontre

- Rencontre Extérieur : Ancien Bosquet  46

Rumeur

- Rumeur 8 : Les Lamentations d'une Mère  46

Sea Of Blood

- 1 : Mata et Kata  46

- 2 : Bataille Finale  46
- 3 : Marqueur de Fatigue  46
- 4 : Niveau de Campagne  46

Aides 47

Pour les Héros !

- 1 - Evitez les recoins tu devras et une bonne Ligne de Vue tu établiras ! 47
- 2 - Caractéristiques et Fatigue il te faudra gérer ! 47
- 3 - Achevez les blessés tu devras ! 47
- 4 - De Trésor tu t'équiperas, mais en quantité tu n'en auras besoin ! 47
- 5 - Progressez il te faudra ! 47
- 6 - Groupez les Héros ne devront pas le rester ! 47
- 7 - Hésitez tu ne devras point ! 47
- 8 - Les Ordre il te faudra utiliser ! 47
- 9 - Nettoyer tout le Donjon tu ne devras ! 47
- 10 - Analysez le Donjon après la Quête tu devras ! 47

Pour le seigneur !

- 1 - Toujours tuer quand vous en êtes capable. 47
- 2 - Toujours vous en prendre au plus faible (même si pour cela vous devez tuer l'un de vos Monstres). 47
- 3 - Toujours être un menteur digne de confiance (quand cela vous avantage). 48
- 4 - Prenez toujours le temps de mentionner aux Héros ce qu'ils auraient pu faire pour éviter le carnage (mais seulement quand il est trop tard !). 48
- 5 - Toujours remettre en doute la sagesse des déplacements d'un Héros (Surtout ceux qui mène à un progrès considérable). 48
- 6 - Toujours essayer de "sédentariser" les Héros. 48
- 7 - Soyez toujours un fidèle défenseur des règlements. 48

Modifications de la Campagne Avancée ! 

Problèmes et modifications 

- 1. Problèmes rencontrés  48
 - 1.1 Les Donjons  49
 - 1.2 Les Monstres  49
 - 1.3 L'Avatar  49
 - 1.4 Les points de Traîtrise  49
 - 1.5 Les Relique  49
 - 1.6 Les Feat Cards  49
- 2. Modifications conseillées  49
 - 2.1 Modifications générales  49
 - Bog le Rat :  49
 - Infatigable :  49
 - Meneur :  49
 - Télékinésie :  49
 - Tir rapide :  49
 - 2.2 Progression du seigneur  49

Analyse et Stratégie d'une Campagne Avancée 

- Intrigue  50
 - Chaines d'Obsidienne  50
 - Nuit Eternelle  50
 - Ascension  50
 - Conclusion :  50
 - Traîtrise  50
 - Conclusion :  50
 - Amélioration de l'Avatar  50
 - Conclusion :  50
 - Vous avez des questions ?  50

Communauté Support Internet

- Site Officiel du jeu Descent en Français 50
- Forum Officiel en Français 50
- Télécharger les Feuilles Héros et cartes Familier par Lud 50
- Télécharger la Feuille Rencontre de Warshade 50
- Télécharger la Feuille de la Ville : 50
- Site de Slashxl 50
- Site pour créer votre Héros en ligne en Anglais 50
- Site Anglais 50

Bestiaires 51

- Ailes-Rasoir 51
- Araignée Poison 51
- Bête du Chaos  51
- Cerbère 51
- Démon 51
- Dragon 51
- Elfe des Profondeurs  51
- Ferrox  51
- Géant 51
- Golem  51
- Grand Singe de Sang  51
- Homme Animal 52
- Kobold  52

Manticore	52
Naga	52
Ogre	52
Prêtre Noir	52
Sorcier	52
Squelette	52
Troll	52

Materiel du Jeu 53

Accessoires

Autres Accessoires

Arbre	53
Autel	53
Cercle d'Invocation	53
Champignons Géants	53
Escalier	53
Fontaine	53
Glyphe de Transport	53
Lit et Table	53
Sarcophage	53
Tas d'Ossements	53
Trône	53
Villageois	53

Obstacles

Boue	54
Brouillard	54
Corrompue	54
Décembre	54
Eau	54
Fosse	54
Lave	54
Pièges	
Champ de Flèches	54
Glyphe Sombre	54
Lames Faucheuses	54
Mur Mobile	54
Rampe de Rocher	54
Rocher	54

Les Héros

Les Avatars

Les Lieutenant

Les trois Gros Monstre Lieutenant

Contenu des boîtes

Jeu de base DESCENT : Voyage dans les Ténèbres	56
1 ^{ère} extension : Le Puits des Ténèbres	56
2 ^{ème} extension : L'Autel du Désespoir	56
3 ^{ème} extension : Héros de Légende	56

Resume 57

Règles de base

Déroulement d'un Tour de Jeu	57
Tour d'un joueur Héros	57
Action des Héros	57
Ordre	57
Séquence d'Attaque	57

Attaquer avec une Arme sans Dés d'Attributs	57
Action Brève des Héros	57
Tour du seigneur	57
Action Brève des Monstres	57
Gains/Pertes jetons Conquête	57
Gains jetons Menace	57
Acheter (vendre)	57
S'équiper et se Rééquiper d'un Objet	57
Restrictions d'Équipement	57
Traîtrise pour les quêtes originales	57

Jeu en Campagne

Coté Héros	58
Coté seigneur	58

Ville

L'Apothicaire (Potion)	58
L'Hôtel de Ville (Trésor)	58
Le Guérisseur	58
L'échoppe	58
La Tour d'Entraînement	58

Campagne Avancée

Niveau de la Campagne	58
La Semaine de Jeu	58
Catégorie des Monstres	58
Gains Points Conquête/XP	58
Gains Jetons Conquête/XP	58
Dépenses et cumule de la Fatigue	58
Utiliser de la Menace durant les Rencontres	58
Coûts de la Capacité Renforcer	59
Main du Seigneur/Pioche	59
Le Chef du Donjon (dernier Niveau)	59
Fin d'un Donjon	59
Zone Légendaire	59
Bataille Finale préparation	59
Amélioration de Caractéristiques	59
Amélioration de Monstre	59
Disponibilité de Caractéristique par Cité	59
Amélioration d'Attributs	60
Limite d'Amélioration d'Attributs	60
Butin d'un Coffre	60
Butin d'une Rencontre	60
Butin d'un Tas d'Ossements ou d'un Sarcophage	60

Compilation

Gains/pertes de Pièces	60
Potion	60

Préparations

Jeu de base	60
Campagne Avancée	60

Capacités Spéciales

	61
--	----

Index - Lexique 62

De A à D	62
De E à P	63
De Q à Z	64

Le Tombeau de Glace 62

4^{ème} extension

en fin d'ouvrage



Regles du Jeu

But du Jeu

Dans DESCENT : Voyage dans les Ténèbres, le but du jeu pour les Héros dans un 1^{er} temps est d'accomplir l'objectif de la Quête qui leur sera proposé.

Le joueur qui a le rôle du seigneur essaie, dans un 2^{ème} temps, de retirer tous les jeton Conquête aux joueurs qui incarnent les Héros avant qu'ils n'atteignent leur objectif. Le joueur seigneur peut retirer 1 ou plusieurs jetons aux Héros chaque fois qu'il tue l'un d'entre eux, renvoyant ce Héros en Ville afin d'être ressuscité.

Plus le Héros est difficile à tuer, plus le seigneur reprend de jeton Conquête aux Héros. Quand les joueurs Héros perdent tous leurs jeton Conquête, ils ont perdu.

Avant de commencer !

Jetez toujours un œil aux Erratas avant une partie pour vous mettre en tête les éventuelles modifications apportées au jeu.

Mettez-vous d'accord sur les éventuelles règles maisons que vous comptez utiliser durant la partie avec vos joueurs.

Rappel : seule les Objet lâchés dans un Donjon son perdu pour toute la partie. Tous les autres, que ce soit un Trésor vendu ou un Objet détruit par le Givre seront défaussés dans leur paquet d'origine. Défausser une carte consiste à la remettre en dessous de son paquet d'origine (ne pas confondre avec Epuiser une carte. Voir "Etape 1 : Réactiver ses cartes" page 4).

Préparation du jeu

Chaque Quête individuelle vous indique comment préparer le jeu, vous explique les règles spéciales et vous décrit les conditions dans lesquelles les Héros et le seigneur peuvent gagner le jeu. Suivez les Etapes suivantes pour préparer votre partie :

Attention : ne lisez pas le Guide des Quêtes, sauf si vous êtes le seigneur, car cela pourrait gâcher certaines des surprises qui vous y attendent.

Important : il est préférable de préparer un minimum la Quête que vous allez choisir en tant que seigneur avant de commencer la partie. Aussi tachez de prendre 10 minutes seul avant de commencer les Etapes qui vont suivre.

0. Trier les cartes avant de commencer le jeu

Les cartes à remplacer du jeu de base sont réparties entre les deux extensions

Puits des Ténèbres :

- Homme Animal (cartes Monstre x2)
- Squelette (cartes Monstre x2)
- Acrobat (carte Caractéristique Subterfuge)
- Châtiment Divin (carte Caractéristique Magie)
- Rune Explosive (carte Seigneur)
- Arc (Objet de la Boutique x2)
- Arc en Os (Trésor Argent)
- Armure Dorée (Trésor Argent)
- Armure en Ecailles de Dragon (Trésor Or)

L'Autel du Désespoir :

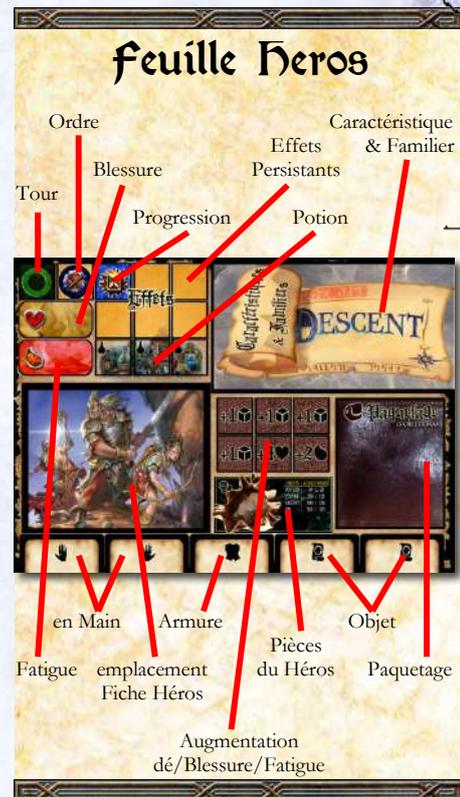
- Meneur (carte Caractéristique Combat)

1. Choisir son Héros

Si le joueur seigneur est d'accord, les joueurs Héros peuvent choisir leur Fiche Héros sinon le seigneur les mélange et en donne 1, au hasard, à chaque joueur Héros puis chaque joueur reçoit la Figurine en plastique représentant son Héros.

Attention : à 2 joueurs, le joueur Héros contrôle 2 Héros au minimum mais il est conseillé d'en jouer 3 !

Reprenant la règle de la Campagne Avancée, chaque joueur Héros pioche au hasard 3 Fiche Héros et en choisit 1 pour toute la durée de la partie. Les Héros peuvent discuter entre eux au moment de ce choix. Un joueur contrôlant 1 Héros supplémentaire pioche 3 autres Fiche Héros et en choisit 1 (procédure à effectuer pour chaque Héros en plus).



3. Distribuer les cartes

Caractéristique de départ

Les cartes Caractéristique sont piochées au début de la partie et posées face visible sur la Feuille Héros du joueur Héros (à partir de là les joueurs qui jouent les Héros seront appelés les Héros tout court). Un Héros conserve les mêmes cartes Caractéristique tout au long de la partie (mais il peut acheter des cartes Caractéristique supplémentaires en Ville sans limite tant qu'il peut les payer) et peut les utiliser aussi souvent que possible. Les cartes Caractéristique ne sont jamais défaussées.

Combat



Ces cartes améliorent les Caractéristiques du Héros pour les Attaques à Corps à Corps et pour encaisser les dommages. Les guerriers sont les mieux entraînés pour les Caractéristiques de Combat.

Subterfuge



Ces cartes améliorent les Caractéristiques du Héros pour les Attaques à Distance et pour se déplacer sur le Plateau de Jeu. Les voleurs et les assassins sont les mieux entraînés pour les Caractéristiques de Subterfuge.

Magie



Ces cartes améliorent les Caractéristiques du Héros pour les Attaques Magiques ou fournissent 1 capacité Magique unique. Les magiciens, les sorcières et les prêtres sont les mieux entraînés pour les Caractéristiques de Magie.

2. Mise en place des marqueurs sur la Feuille Héros

Ensuite, chaque Héros reçoit sa Feuille Héros et le nombre de marqueurs Blessure et Fatigue indiqué sur sa Fiche Héros. Chaque Héros reçoit aussi 3 Pièces de valeur 100, un ensemble de jetons Ordre (1 Surveiller, 1 Viser, 1 Esquiver, 1 se Reposer) + (1 Action Longue) et 1 jeton Tour.

Ces marqueurs doivent être placés sur la Feuille Héros ainsi que la Fiche Héros sur les emplacements prévus à cet effet.

Note : si vous voulez vous procurer les Feuille Héros utilisées dans ce livre, reportez-vous à la Section "Aides" Chapitre "Communauté Support Internet" page 50 et recopiez l'adresse Internet de Lud dans votre navigateur. Une fois sur la page ne prenez que les fichiers avec l'intitulé Krull !

Le joueur seigneur (à partir de là le joueur qui joue le seigneur sera appelé le seigneur sans majuscule pour ne pas le confondre avec les cartes du même nom) fait 3 paquets de cartes Caractéristique (Combat, Subterfuge et Magie) et les mélangent individuellement. Ensuite, il donne aux Héros leurs cartes Caractéristique selon ce qui est indiqué sur leur Fiche Héros. **Chaque Héros peut alors décider de remplacer 1 des ses cartes** (et seulement 1) par 1 autre carte Caractéristique piochée dans le même paquet et doit garder celle-ci. Chaque Héros peut effectuer cette action 1 fois, en commençant par le 1^{er} Héros et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. **La carte ainsi défaussée doit être mélangée dans son paquet juste après que le joueur ait reçu 1 carte.**

Important : les cartes Caractéristique sont toujours disponibles et ne peuvent pas être défaussées ou remplacées lorsque cette Etape est terminée.

4. Acheter son équipement de départ

Les Héros utilisent des jetons Pièces pour indiquer leur richesse. L'argent peut être dépensé en Ville pour des biens ou des services.

Les joueurs Héros peuvent regarder le paquet de cartes de la **Boutique** de la Ville et utiliser leur Pièces pour y acquérir des Objets. Chaque Objet a un coût indiqué en bas de la carte. Pour acheter 1 Objet, le joueur paye le prix indiqué au seigneur qui gère la banque et qui rend la monnaie si nécessaire. Un Héros ne peut pas acheter 1 Objet s'il n'a pas assez de Pièces pour le payer. Les Héros peuvent également acheter des **Potion de Soins**, de **Vitalité**, de **Pouvoir** ou d'**Invulnérabilité** pour **50 Pièces** chacune à ce moment du jeu.

Lorsque les Héros ont acheté les Objets qu'ils voulaient, le paquet de cartes Boutique est redonné au seigneur. Si les Héros retournent en Ville plus tard, ils pourront à nouveau acheter des Objets du paquet.

Important : le stock de la Boutique est limité, il peut ne pas y avoir assez d'Objet pour tous les Héros.

Si les Héros n'arrivent pas à se mettre d'accord pour savoir qui achète quel Objet, alors, les Héros en "conflits" lance 1 Dé Rouge chacun leur tour et celui qui obtient le plus de Cœurs gagne l'Objet en question. En cas d'égalité, relancez le dé.

5. Jeton Conquête de départ

Les Héros utilisent ces jetons pour savoir où les Héros en sont dans les Quêtes. Si les Héros n'ont plus de jeton Conquête, ils perdent la partie.

Les Héros reçoivent un nombre de jeton Conquête égale au nombre indiqué pour la Quête en préparation. Les jeton Conquête sont partagés par l'ensemble du groupe des Héros et indiquent la réussite de leur Quête.

6. Mélanger les Coffre et préparer les cartes Monstres et Seigneurs

Le seigneur trie les marqueurs Coffre selon leur Type et mélange chacune de ces 3 catégories séparément en faisant attention à laisser le chiffre caché. Ensuite, il sélectionne l'ensemble des Cartes Référence des Monstres qui correspondent au nombre de joueurs en tout autour de la table (indiqué en haut à gauche de la carte) et les dispose faces visibles de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

Si le seigneur utilise un écran de jeu, il doit donner les renseignements aux joueurs sur les Cartes Référence de Monstre si les Héros le demandent. De manière générale il doit tenir informer les Héros des possibilités qu'on les Monstres en jeu.

Rappel : Le seigneur n'est pas obligé de révéler les Capacités Spéciales des Monstres Uniques !

Main du Seigneur

Ensuite le seigneur tire **3 cartes Seigneur de la Pioche avant le début du jeu**, se qui constitue sa "main" de départ qui ne pourra jamais excéder 8 cartes durant le jeu (sauf exception).

Le seigneur peut avoir plus de 8 cartes Seigneur en "main" après une pioche mais il devra en Défausser autant qu'il en faudra pour n'en avoir que 8 maximum en "main".



Important : la Pioche de carte Seigneur doit être mélangée avant de commencer la partie.

Note : le seigneur commence avec 0 Menace (voir "Collecter des jetons Menace, piocher deux cartes Seigneur et en Défausser" page 07).

7. Créer le Plateau de Jeu

Le seigneur assemble maintenant les morceaux de Plateau de Jeu (**Tuile**) comme indiqué sur la carte de la Quête sélectionnée. **Le seigneur commence la partie avec 3 cartes Seigneur et 0 jeton Menace.** Il doit seulement assembler les Plateaux de Jeu (Donjon), il ne doit pas placer les Portes, les Figurines, les Accessoires, etc. sur le Plateau de Jeu à ce moment. Le seigneur positionne le jeton **Rose des Vents** et le marqueur de Ville à côté du Donjon.



Les morceaux du plateau de Jeu (Tuile)

Ces éléments peuvent être assemblés de différentes manières pour former le Plateau de Jeu. Chaque carré correspond à 1 case. Chaque case qui touche une autre case (même par un coin) est **adjacente** à cette case.

Vous pouvez également ne mettre en place que la Zone de départ. Ensuite ne placez les nouveaux morceaux de Plateau de Jeu que lorsqu'une nouvelle Zone est découverte pour ajouter un peu plus de découverte et de fun.

8. Placer les éléments de départ sur le Plateau de Jeu (par Zone)

Le seigneur place les Figurines de Monstres, les Portes et les marqueurs indiqués sur la Zone de départ de la Quête. Si 1 Coffre est indiqué, le seigneur pioche 1 marqueur Coffre au hasard dans la pile appropriée, regarde sa valeur, puis le place face recto (on y voit un coffre sans le chiffre) sur la case indiquée du Donjon. Ensuite, chaque Héros place sa Figurine sur le Plateau de Jeu ou sur 1 case adjacente à 1 Glyphes de Transport Activé. Il ne peut y avoir qu'1 seule Figurine par case.

Après avoir préparé la Zone de départ, le seigneur lit aux Héros les textes **Introduction et Objectif de la Quête**. L'introduction est un texte descriptif qui présente la Quête et explique aux Héros leur situation et l'histoire de cette Quête. L'Objectif de la Quête précise le nombre de jeton Conquête de départ et les conditions dans lesquelles les Héros et le seigneur peuvent remporter la partie pour cette Quête.

Le jeu peut commencer avec le 1^{er} tour des Héros.

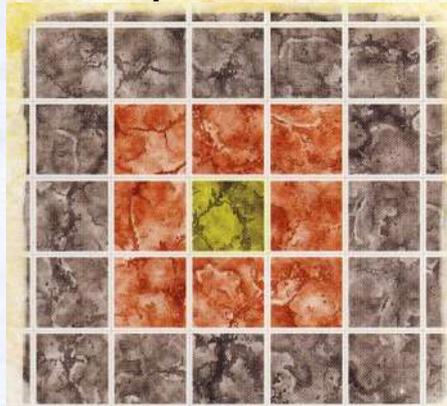
Positionnement d'une Figurine

Il est toujours important de savoir exactement quelle (ou quelles) case(s) une Figurine occupe sur le Plateau de Jeu pour savoir quelles règles s'appliquent pour les Mouvements et le combat. **La direction dans laquelle une Figurine fait face n'a pas d'effet sur le jeu.** La plupart des Figurines n'occupent qu'1 seule case, mais certaines sont plus larges et occupent 2, 4 voire 6 cases (voir "Gros Monstre", page 16).

Différents Type de Monstres

Les Monstres rouges (**Monstres Majeurs**) représentent des versions plus puissantes que les Monstres standards (**Monstres Nouveaux**). On retrouve ces Figurines sur les Cartes Référence des Monstres et elles ont leurs propres règles.

Morceaux de plateau



Chaque carré représente 1 case.

Toutes les cases qui touchent 1 case donnée (même en diagonal) sont considérées comme étant adjacentes à cette case. Dans cet exemple, toutes les cases rouges sont adjacentes à la case jaune.

9. Utiliser les points de Traîtrise de la Quête

Le seigneur a la possibilité de personnaliser le paquet de cartes du jeu de base en utilisant la **Traîtrise**.

Toutes les cartes avec un nombre dans une gemme hexagonale colorée entre leur coût et leur valeur de Menace sont des cartes Traîtrise. Le chiffre indiqué au centre de la gemme est le **coût**.

Au début de chaque Quête, avant que le jeu ne commence, le seigneur reçoit une certaine quantité de points de Traîtrise avec laquelle il peut personnaliser son paquet de cartes Seigneur de base. Le paquet de **cartes Seigneur de base se compose de toutes les cartes qui n'ont pas de gemme de Traîtrise avec celle des extensions.**

Chaque Quête indique le nombre de points de Traîtrise que le seigneur reçoit pour jouer cette Quête. Pour les Quêtes de DESCENT : Voyages dans les Ténèbres, la Traîtrise est donnée dans l'encadré "Traîtrise pour les Quêtes originales". Autrement cette information se trouve au-dessus du tableau des Coffres avec le plan des Quêtes.

Il y a trois Type de Traîtrise : les **Événements** en "vert", les **Piège** en "mauves", et les **Progénitures** (monstre) en "rouges". Les cartes Pouvoir sont payées avec la Traîtrise de la couleur adéquate.

Pour ajouter 1 carte Seigneur avec un coût de Traîtrise dans son paquet Seigneur, le seigneur dépense la valeur indiquée de Traîtrise (en respectant le Type) puis ajoute la carte Traîtrise qui lui convient dans son paquet de carte Seigneur. Il enlève ensuite 1 carte Seigneur "normale" de son choix du paquet de base, sans tenir compte du coût en Menace de celle-ci ni du Type. Le joueur seigneur peut échanger autant de cartes qu'il veut de cette manière tant qu'il a assez de points Traîtrise pour les payer.

Exemple : Paul, le seigneur de cette partie, reçoit 2 points de Traîtrise Événement, 6 points de Traîtrise Piège, et 2 points de Traîtrise Monstre au début de la Quête (c'est ce qui lui est indiqué sur la carte de Quête, au-dessus de la table des Coffres). Il décide d'ajouter la carte "Pierre qui Roule" (3 points de Traîtrise Piège), la carte "Sombre Pouvoir" (1 point de Traîtrise Événement), et la carte "Soulagement" (1 point de Traîtrise Événement) à son jeu. Il lui reste donc 0 point de Traîtrise Événement, 3 points de Traîtrise Piège, et 2 points de Traîtrise Monstre, qu'il décide de ne pas dépenser. Il ajoute alors les 3 cartes Traîtrise qu'il a choisies à son paquet de cartes Seigneur de base et il enlève 3 autres cartes Seigneur du

paquet de base qu'il met de côté (elles ne seront donc pas utilisées durant le jeu). Il retire donc Viser, Souffles Néfastes, et Hordes de Choses. Finalement il reste 2 tas de carte Seigneur. L'un avec les 3 cartes Traîtrise que le seigneur a "acheté" avec les points qui lui ont été donnés par la Quête (c'est la Pioche qui va servir durant le jeu), et l'autre tas de carte Traîtrise avec les 3 cartes Seigneur qui ont été mise de côté jusqu'à la fin de la partie (voir "Réinitialiser la Pioche Seigneur/Traîtrise" plus bas).

Important : la Pioche de carte Seigneur doit être mélangée avant de commencer la partie.

Quand la partie est terminée, les cartes Traîtrise retournent dans leur paquet d'origine et ne se cumulent pas avec la Pioche Seigneur de la prochaine Quête.

Traîtrise pour les Quêtes originales :			
	Événement (vert)	Piège (mauve)	Monstre (rouge)
Au Cœur des Ténèbres	4	4	4
Les Frères Durnog	4	2	4
Une Question de Vie ou de Mort	3	3	4
L'Enfant Gâté	3	3	3
Derniers Vœux	4	4	2
Le Gardien Éternel	3	2	5
La Lame Noire	3	5	4
Les Ruines Piégées	2	6	2
De Vieux Amis	5	3	3

La gemme Traîtrise

coût de Menace

coût en Traîtrise

valeur de Menace

La gemme Traîtrise sur les nouvelles cartes de Seigneur peut être verte (pour les Événements), mauve (pour les Pièges) ou rouge (pour les Monstres). Le nombre dans l'hexagone indique le coût de Traîtrise de la carte.

Glyphe Sombre

En plus de dépenser des points de Traîtrise pour personnaliser son paquet de carte Seigneur, le seigneur peut aussi acheter des Glyphes Sombres. Ces Glyphes Sombres ont été corrompus par le seigneur et ont généralement un effet déplaisant pour les Héros quand ils les Activent ou qu'ils s'en servent.

Chaque Glyphe Sombre coûte 2 points de Traîtrise de la couleur appropriée (voir ci-contre). Au début du jeu, si le seigneur achète des Glyphes Sombres, il les mélange avec les Glyphes normaux. Tous ces marqueurs doivent être avec leur face rouge (Désactivé) visible.

Identifiable visuellement et afin d'éviter que les Héros ne devinent qu'un Glyphe Sombre se trouve sur le Plateau de Jeu, il est conseillé de les doubler. On met 1 Glyphe Sombre plus 1 Glyphe normal par-dessus. Quand les Héros Activent le Glyphe c'est celui du dessous qui est considéré. Si le Glyphe est normal, on place 2 Glyphes normaux l'un sur l'autre.

Exemple : en reprenant l'exemple plus tôt. Paul a un total de 5 points de Traîtrise non dépensés (3 points Piège et 2 points Monstre). Il décide d'acheter 1 Glyphe Sombre du Type Invocation (rouge) pour 2 points de Traîtrise Monstre.

Note : les Glyphes qui sont Activés au début de la Quête ne peuvent pas être des Glyphes Sombres.

Voici les effets de chaque Type de Glyphe Sombre :

Brisé (vert)



Ce Glyphe ne fournit qu'1 jeton Conquête quand il est Activé, et ne peut pas être utilisé pour aller ou pour revenir de la Ville comme un Glyphe de Transport normal.

Invocation (rouge)



Quand ce Glyphe est Activé, ainsi que chaque fois qu'un Héros l'utilise pour aller ou pour revenir de la Ville, le seigneur peut Générer 2 Monstres Normaux (n'importe quelle combinaison d'Homme Animal, Squelette, Araignée Poisson, Ailes-Rasoïr, Cerbère et/ou Sorcier), en respectant les règles normales de génération de Monstres. Si il n'y a plus de Monstre Normaux, vous pouvez prendre des Monstres Majeurs (voir "Générer des Monstres" page 08 pour plus d'information). Autrement, ce Glyphe fonctionne comme un Glyphe de Transport normal.

Puissance (mauve)



Quand ce Glyphe est Activé, ainsi que chaque fois qu'un Héros l'utilise pour aller ou pour revenir de la Ville, le seigneur peut piocher 2 cartes Seigneur et les regarder. Il doit en garder 1 et défausser l'autre pour gagner les points de Menace. Autrement, ce Glyphe fonctionne comme un Glyphe de Transport normal.

Note : si le seigneur a déjà 8 cartes en "main", il prend les 2 nouvelles cartes Seigneur et doit se Défausser obligatoirement de l'1 d'elle avant de placer l'autre dans sa "main" en n'oubliant pas de prendre les points Menace de la carte défaussée. Ensuite il se défausse d'1 carte Seigneur de sa "main" (il peut se défausser de la carte nouvellement acquise s'il le désire).

Quand un nouveau Glyphe est placé sur le Plateau de Jeu (généralement quand on révèle une nouvelle Zone), le seigneur choisit le Glyphe de sa réserve de Glyphe. Il a le droit de regarder le Type des Glyphes pour choisir celui qu'il désire placer.

Traîtrise non dépensée

Pour chaque groupe de 2 points de Traîtrise non dépensés (de n'importe quel Type), le seigneur pioche 1 carte Seigneur supplémentaire de son paquet et la place dans sa "main" pour commencer la partie, jusqu'à un maximum de 8 cartes.

Exemple : en continuant l'exemple, Paul a 3 points de Traîtrise Piège non dépensés. Il achète pour 2 points de Traîtrise et pioche 1 carte supplémentaire de la Pioche Seigneur (ce qui lui fait un total de 4 cartes en "main" pour commencer la partie), le point de Traîtrise restant est perdu.

Réinitialiser la Pioche Seigneur/Traîtrise

Quand le seigneur utilise ou se débarrasse d'une carte Seigneur ou Traîtrise, il la met de côté dans la défausse. La défausse forme un nouveau paquet à part. Une fois la Pioche vide (le paquet Seigneur + Traîtrise) on mélange la défausse créant ainsi une nouvelle Pioche. **Quand le seigneur tire la dernière carte de la Pioche le seigneur gagne 3 jeton Conquête.** A la fin de la partie, le paquet de cartes Seigneur est remis dans son état original en enlevant toutes les cartes ayant un coût de Traîtrise et en y remettant les cartes échangées.

Dans une Campagne Avancée, les cartes Traîtrise ne restent pas toujours dans la Pioche (voir "Main du Seigneur/Pioche" page 33, 34, 35, 37, 38).

Réinitialiser les autres Pioches (Coffres, etc ...)

La carte qui vient d'être défaussée retourne toujours dans son paquet d'origine et se place sous le paquet.

Relique Obscure



Quelques Objets sont encore plus dangereux que les simples Objets Maudits. Ce sont les légendaires Reliques Obscures dont le but est d'apporter la désolation là où elles apparaissent. Pour les utiliser, le seigneur doit dépenser des

points de Traîtrise équivalant au coût de la carte Piège Relique Obscure afin de l'intégrer dans sa pile de cartes Seigneur (ne pas oublier de faire l'échange avec les cartes Seigneur : 1 carte Piège Relique Obscure contre 1 carte Seigneur). Puis, durant la partie, jouer cette carte quand un Héros ouvre un Coffre (en payant son coût en Menace comme d'habitude). Le seigneur devra payer un surcoût en Menace suivant le type de Coffre ouvert (voir l'exemple plus bas). Enfin le seigneur devra remplacer 1 des cartes Trésors que les Héros sont sur le point de recevoir par 1 Relique Obscure de son choix. Il distribuera les cartes aléatoirement et la donnera au Héros de son choix.

Le seigneur peut également la donner automatiquement à celui qui ouvre le Coffre.

Le Héros qui reçoit 1 Relique Obscure doit immédiatement s'en équiper, et au besoin se déséquiper d'autres Objets si nécessaire (il n'est pas obligé de les jeter). Pire, les Héros ne peuvent pas abandonner ou se déséquiper de la Relique Obscure mais elle a la même vulnérabilité qu'un Objet normal (comme face au Givre, par exemple). La seule façon de s'en débarrasser est de mourir. Un Héros qui meurt défausse toutes les Reliques Obscures dont il est équipé.

Exemple de Relique Obscure

11 L'Anneau Noir

Arme
Corps à corps

Vous ne pouvez pas dépenser d'éclairs d'énergie.

Les cartes Relique Obscure ont un coût de Menace indiqué dans la gemme verte dans le coin supérieur gauche.

Exemple : la carte "L'Anneau Noir" a un coût de Menace valant 11. En plus de ce coût, le seigneur doit dépenser des points de Menace supplémentaires dépendant du Type de la carte Trésor remplacé par L'Anneau Noir (comme indiqué par la carte Piège Relique Obscure). Il paierait 4 Menace supplémentaires si l'Anneau Noir remplaçait 1 Trésor Cuivre (soit un total de 15 points de Menace), 8 Menace supplémentaires pour 1 Trésor en Argent (19 points de Menace au total), ou 12 Menace supplémentaires pour 1 Trésor en Or (23 points de Menace au total).

10. Commencer la partie

Le seigneur commence la partie avec 0 jeton Menace et Pioche 3 cartes du paquet Seigneur. La partie peu débuter, à commencer par les Héros !

Le déroulement du tour

Descent se joue en une succession de "Tours de Jeu". À chaque Tour de Jeu (tour de table), chaque joueur joue son "tour", en commençant par les Héros et en terminant par le seigneur. Après que le seigneur ait joué, le Tour de Jeu est terminé et le Tour de Jeu suivant commence avec les Héros.

Un Tour de Jeu est constitué de 5 tours :

- Début du Tour de Jeu
- tour 1 : tour du 1^{er} Héros
- tour 2 : tour du 2^{ème} Héros
- tour 3 : tour du 3^{ème} Héros
- tour 4 : tour du 4^{ème} Héros
- tour 5 : tour du seigneur
- Fin du Tour de Jeu
- Début d'un nouveau Tour de Jeu

Si on joue à moins de 4 Héros, on saute simplement les tours des Héros manquants.

Ordre des tours pour les Héros



À chaque de Tour de Jeu les Héros choisissent collectivement dans quel ordre ils vont jouer. Au début du Tour de Jeu, tous les Héros placent leur jeton de Tour face verte visible. Les Héros choisissent alors celui qui jouera en 1^{er}.

Ce Héros effectue son tour puis retourne son jeton de Tour face rouge visible. Les Héros choisissent le Héros qui va jouer maintenant, et ainsi de suite. Chaque Héros ne peut jouer qu'1 seule fois par Tour de Jeu et quand tous les Héros ont joués, c'est au tour du seigneur. Si les Héros n'arrivent pas à se mettre d'accord sur l'ordre, c'est le Héros à la gauche du seigneur qui décide.

Dans un souci d'égalité vous pouvez aussi laisser décider le hasard en jouant les Dés Bleu, Rouge et Blanc. Celui qui obtient le plus de Cœurs joue en 1^{er} et ainsi de suite. S'il y a des résultats égaux, ces joueurs là relancent entre eux pour définir qui passera avant l'autre.

Tour du joueur Héros

Le tour d'un joueur Héros est divisé en 4 Etapes

- Etape 0 : Résolution des Effets Persistants
- Etape 1 : Réactiver ses cartes
- Etape 2 : Choisir les Objet
- Etape 3 : Déclarer et réaliser 1 Action

Etape 0 : Résolution des Effets Persistants

Quand plusieurs événements peuvent se produire "au début du tour d'un Héros" comme un Héros affecté par de multiples Effets Persistants comme Brûlure et Saignement, c'est le Héros qui décide de l'ordre de résolution de ces Effets Persistants. Le Héros doit effectuer tous les Effets Persistants de "début de tour" avant d'effectuer le reste de son tour.

Etape 1 : Réactiver ses cartes

La plupart des cartes sont Epuisées quand elles sont utilisées. Quand un joueur Epuise (utilise) 1 carte, il l'incline ou la sort légèrement de son emplacement de sa Feuille Héros. 1 carte qui est Epuisée ne peut plus être utilisée ce tour. Au début de son tour, le Héros Réactive toutes ses cartes Epuisées en les replaçant dans son emplacement d'origine sur sa Feuille Héros.

Important : quand 1 Objet comme un Bouclier est Epuisé, ses éventuelles Capacités Passives ne sont pas annulées (voir dans l'encadré ci-contre se qu'est une Capacité Passive). La seule restriction est que cet Objet ne peut plus utiliser de Capacités demandant d'Epuiser la carte tant qu'il n'a pas été Réactivé.

Etape 2 : Choisir les Objet



Ces cartes représentent l'équipement et les Trésors que les Héros peuvent acquérir au cours de l'aventure. Les cartes Objet contiennent des Objet de la Boutique, des Trésors de Cuivre, d'Argent et d'Or et des Reliques (acquies durant les Quêtes).

Ensuite, le Héros doit choisir quels Objet il va utiliser durant son tour. Il y a une limite au nombre et au Type d'Objet qui peuvent équiper un Héros en même temps. Reportez-vous à la Feuille Héros (pour plus de détails voir "Objet qui équipe un Héros" page 15). Les Héros peuvent être équipés des Objet suivants

- les Objet dont le nombre total de symboles Main est égal à 2 ou moins
- 1 Armure
- 3 Potions
- 2 autres Objet

Les Objet en trop par rapport à ces limites sont placés dans le Paquetage du Héros ou jetés. Un Héros peut placer indifféremment jusqu'à 3 Objet/Potion maximum dans son Paquetage. Un joueur ne peut pas utiliser un Objet qui se trouve dans son Paquetage mais il pourra s'en équiper plus tard. Un Héros peut conserver autant de Pièces qu'il le souhaite.

Un Héros peut s'équiper, abandonner, ou placer des Objet dans son Paquetage gratuitement au début de son tour, juste après avoir Réactivé ses cartes. De plus, quand un Héros reçoit 1 Objet d'un autre Héros ou d'un Coffre, il peut s'équiper de cet Objet, abandonnant ou plaçant des Objet dans son Paquetage pour libérer les Main nécessaires à l'Objet récupéré.

Exemple de cartes Objet

coût de l'Objet

symbole Main

Epée

Arme
Corps à corps

☠️ : dégât +1

Bonus "Ambidextre" : dégât +1

75

Type d'Objet

Capacité Spéciale

Capacités Passives

Dés d'Attaque

Type d'Objet : ces mots en gras indiquent quel Type d'Objet représente la carte (Armure, Bouclier, ...). Si l'Objet est une Arme, un mot indique quel Type d'Attaque on peut faire avec cette Arme (Corps à Corps, à Distance ou Magique).

Capacités Spéciales : les Capacités Spéciales de l'Objet sont décrites dans le texte de la carte. Les Capacités Spéciales comme "☠️ : +1 Dégât" sont un résumé pour "Dépenser le nombre d'Eclairs d'Energie indiqué pour ajouter la Capacité indiquée à cette Attaque." Vous pouvez activer cette Capacité plusieurs fois en payant son coût à chaque fois.

Capacités Passives : ce sont également des Capacités Spéciales dues aux l'Objets employés qui n'ont pas besoin d'être payées par des Eclairs d'Energie pour être fonctionnelle. Elles sont toujours actives sauf mention contraire du genre Epuisement.

Exemple : dans le cas de l'arc qui a "Transpercer 1", cette Capacité n'a pas besoin que l'on paye en Eclair d'Energie pour l'activer, elle l'est en permanence.

Coût de l'Objet : les Objet disponibles à la Boutique ont un coût indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte.

Symbole Main : s'il y a 1 ou 2 Main imprimées sur la carte Objet, elles se trouvent dans le coin inférieur gauche de la carte. En général, les Armes et les Boucliers ont des symboles Main imprimés sur leurs cartes.

Dés de Combat : les dés à lancer pour faire 1 Attaque sont listés dans le coin inférieur droit de la carte.

Exemple : pour 1 Attaque réalisée avec une Epée, le Héros lance 1 Dé Rouge et 1 Dé Vert.

Note : cela n'inclut pas les Dés de Pouvoir que le Héros peut lancer grâce à ses Attributs et qui s'ajoute aux Dés de Combat de l'Arme.

Etape 3 : Déclarer et réaliser une Action

Déclaration d'Action

L'Action doit être déclarée au seigneur avant que le joueur ne joue son Héros durant son tour. Un Héros qui entreprend de faire 1 Action, quelle quel soit, est tenu de l'accomplir jusqu'au à la fin de son tour même si elle ne peut être accomplie dans son intégralité.

Exemple : un Héros décide de faire l'Action Combat pour tuer le seul Monstre qui est à sa Portée. Si le Héros tue sa cible durant sa 1^{ère} Attaque, son tour se termine pendant sa 2^{ème} Attaque puisqu'il n'y a plus d'ennemi à sa Portée ; le joueur suivant commence alors son tour. Notre Héros, dans le cas précédent, peut cependant dépenser sa Fatigue pour atteindre un autre Monstre plus loin pour placer sa 2^{ème} Attaque afin de ne pas perdre celle-ci.

Réaliser une Action

L'Action proprement dite, permet aux Héros d'agir de plusieurs manières différentes durant son tour en fonction de la situation et du choix du Héros. Le Héros ne peut faire qu'1 seule Action par tour (1 Action est composée de 2 Demi-Action).

Demi-Action (1/2)

Les Demi-Action composent 1 Action dans son ensemble et donne la nature de celle-ci.

Les Demi-Action possibles dans 1 Action sont :

- **Le Mouvement :** le Héros peut se déplacer d'autant de cases (ou moins) que sa Vitesse. Le Héros peut interrompre son Mouvement avec son autre Demi-Action, puis continuer son Mouvement comme désiré. Le Mouvement peut-être convertis en Action Brève.
- **L'Attaque :** le Héros peut faire 1 Attaque.
- **L'Ordre :** le joueur Héros doit placer 1 jeton Ordre face visible à côté de sa Figurine.

Durant son tour, le Héros doit choisir 1 Action parmi les 4 citées à la page suivante (qui sont composées de 2 Demi-Action chacune). Un Héros ne peut rien faire, si ce n'est Réactiver ses cartes et choisir ses Objet avant de déclarer l'Action qu'il choisit. Après que le Héros est résolu la totalité de son Action, son tour est terminé et c'est au Héros suivant de jouer.

Action Brève dans une Demi-Action Mouvement

Quand un Héros effectue 1 Action qui inclus du Mouvements, il peut utiliser une partie ou la totalité des Points de Mouvement pour accomplir 1 ou plusieurs Action Brève (boire 1 Potion, Ouvrir 1 Porte, etc.) tout en utilisant des Points de Mouvement pour se déplacer avant, pendant ou après l'Action Brève (voir "Action Brève des Héros" page 07 ou "Action Brève des Monstres" page 09).

Les quatre Action possibles

A. Avancer

Un Héros qui **Avance** peut se déplacer d'un nombre de cases **égal ou inférieur à sa Vitesse** et réaliser 1 **Attaque** durant son tour. Un Héros qui Avance peut réaliser son Attaque avant, après ou à n'importe quel moment durant son Mouvement.

Exemple : un Héros qui Avance avec une Vitesse de 4, peut se déplacer d'1 case, Attaquer 1 Monstre, puis se déplacer à nouveau de 3 cases dans n'importe quelle direction (même en revenant sur ses pas).

B. Combattre

Un Héros qui **Combat** peut réaliser jusqu'à 2 **Attaques** durant son tour, mais il **ne peut pas bouger** (voir "Attaquer" page 10). Chaque Attaque doit être entièrement résolue avant la suivante.

Important : un Héros peut utiliser différentes Armes dont il est équipé à chaque fois qu'il Attaque. Un Héros ne peut pas Attaquer en utilisant l'une des Armes qui se trouvent dans son Paquetage sans faire une Action Brève Rééquiper en utilisant 2 points de Fatigue.

C. Courir

Un Héros qui **Court** peut se déplacer d'un nombre de cases **égal ou inférieur à 2 fois sa Vitesse** durant son tour, mais il **ne peut pas Attaquer** (voir "Mouvement", page 09). Il peut dépenser ses Points de Mouvements en déplacement et en Action Brève indépendamment les uns des autres.

D. se Préparer

Un Héros qui se **Prépare** peut se déplacer d'un nombre de cases **égal ou inférieur à sa Vitesse** ou réaliser 1 **Attaque** durant son tour sauf pour l'Action Prolongée avec Concentration tout de suite après (voir "Les Ordre de Héros" plus bas). De plus, un Héros qui se Prépare **doit placer 1 jeton Ordre** face visible à coté de sa Figurine sur le Plateau de Jeu qui correspond à l'Ordre donné. **L'Ordre peut être placé à n'importe quel moment du tour.**

Ces Ordre permettront aux Héros d'utiliser des Demi-Action spéciales ultérieurement dans le Tour de Jeu et parfois même pendant le tour du seigneur (voir "Les Ordre des Héros").

Les Ordre de Héros

Quand un Héros se Prépare, il reçoit 2 Demi-Action différentes et 1 d'elles doit obligatoirement être 1 Demi-Action Ordre. Les 2 Demi-Action peuvent être faites dans n'importe quel ordre dans la plupart des cas.

Les Demi-Action possibles dans 1 Ordre sont : **Viser, Esquiver, Surveiller, se Reposer et Action Prolongée** (Concentration ne peut-être utiliser que si l'Action Prolongée a été choisie pour la 1^{ère} Demi-Action du tour bien qu'elle ne soit pas obligatoire).

Exemple : l'Action Prolongée peut-être utilisée avec Mouvement ou Attaque.

Lorsqu'un Héros choisit de réaliser l'Action se Préparer au début de son tour (voir "Tour du joueur Héros", page 04), il peut placer 1 des 5 jetons Ordre (Viser, Esquiver, Surveiller, se Reposer ou Action Prolongée) face visible à côté de sa Figurine sur le Plateau de Jeu.

Un Héros ne peut avoir qu'1 seul Ordre à la fois. Un Héros qui a déjà 1 Ordre ne peut pas en recevoir 1 autre tant que le 1^{er} n'a pas été utilisé ou défaussé. Dès qu'1 Ordre a été utilisé ou défaussé, il retourne sur la Feuille Héros du joueur. Il pourra être réutilisé plus tard.

Note : le Héros peut placer son Ordre n'importe quand durant son tour. Un joueur peut donc placer 1 Ordre "Viser" et réaliser 1 Attaque ajustée dans le même tour.

Viser



Un Héros qui a joué 1 **Ordre Viser** peut réaliser 1 **Attaque** ajustée. Avant qu'un Héros ne lance ses dés pour 1 **Attaque**, il peut utiliser le jeton Ordre Viser pour indiquer qu'il réalise 1 **Attaque** ajustée. Après avoir fait un 1^{er} jet avec ses dés, il a la possibilité de relancer 1 ou plusieurs ou même la totalité des dés après son **Attaque** (il est possible de relancer les dés avec un résultat "Raté"). Le Héros doit conserver le 2^{ème} résultat.

Exemple : un Héros déclare qu'il va réaliser 1 Attaque Visée avec 1 Arme qui permet de lancer 1 Dé Rouge et 1 Dé Vert (et 2 Dés Pouvoir grâce aux Capacités du Héros). Il lance les dés, mais obtient un "Raté" sur le Dé Rouge. Il décide donc de relancer le Dé Rouge (il décide de conserver le résultat des autres dés). Quelque soit le résultat obtenu, le Héros est obligé d'accepter le 2^{ème} résultat.

L'Ordre "Viser" reste à côté d'un Héros jusqu'à ce qu'il soit retiré par l'un des événements suivants : 1) le Héros prend 1 ou plusieurs Blessures, 2) le Héros se déplace, 3) le Héros change les Objet dont il est équipé, 4) le Héros utilise l'Ordre pour réaliser 1 **Attaque** ajustée.

Esquiver



Un Héros qui a l'Ordre **Esquiver**, peut lorsqu'il est **Attaqué**, obliger l'attaquant (normalement le seigneur) à relancer un certain nombre de dés de son **Attaque**. Le Héros ne peut faire cela **qu'1 seule fois par Attaque** et doit accepter le 2^{ème} résultat, mais cet **Ordre reste actif durant tout le tour du seigneur.**

Exemple : un Héros a placé l'Ordre Esquiver à côté de sa Figurine et il est, par la suite, Attaqué par 1 Ailes-Rasoir. Le seigneur lance 1 Dé Rouge et 1 Dé Vert. Le Héros peut forcer le seigneur à relancer 1 des 2 dés ou les 2 dés de l'Attaque, mais il ne peut le faire qu'1 seule fois par Attaque.

L'Ordre **Esquiver** reste à côté de la Figurine Héros jusqu'au début de son prochain tour, **il sera en Esquive durant tout ce temps.**

Important : si 1 Attaque Visée a lieu contre une cible qui a l'Ordre Esquiver les 2 Ordre sont ignorés pour cette Attaque.

Effet de Zone

Certaines **Attaques** infligent des **Dégâts** sur tout une aire appelée **Effet de Zone** (plusieurs cases adjacentes) et peuvent affectées plusieurs Figurines. Si ce Type d'Attaque est **Esquivée** par plusieurs Figurines, on ne relance les dés qu'1 seule fois (le 1^{er} joueur à **Esquiver** situé à la gauche de l'attaquant décide des dés à relancer).



Exemple de plusieurs Esquives sur un Effet de Zone

Le joueur attaquant est le seigneur ce coup-ci. Le **Cerbère** **Attaque** avec son **Souffle** et touche les 4 Héros (représentés par des jetons chiffrés). Les Héros 2 et 4 **Esquivent**.



Même si après le Héros (2) le Héros (4) **Esquive**, son Ordre d'Esquive ne sera pas prie en compte.

Surveiller



Un Héros qui a l'Ordre **Surveiller** peut réaliser 1 **Attaque** par surprise.

A tout moment durant le tour du seigneur (pas pendant le tour d'un autre Héros), un Héros peut utiliser son Ordre **Surveiller** pour interrompre le tour du seigneur et réaliser 1 **Attaque** (en respectant les règles habituelles des Ligne de Vue et d'Attaque). Le tour du seigneur est interrompu (même s'il était sur le point d'Attaquer avec un **Monstre**) pour permettre au Héros d'effectuer son **Attaque** par surprise. Après avoir réalisé son **Attaque** et en avoir appliqué les conséquences, le seigneur peut continuer son tour.

Le seigneur doit permettre 1 **Attaque** par surprise à tout moment, et doit revenir en arrière, s'il a joué trop vite pour que le Héros ait eu une chance de déclarer son **Attaque** par surprise. En revanche si le Héros ne désire pas faire d'attaque par surprise et que le seigneur a lancé les dés, il est trop tard pour faire une attaque par surprise. Si un Héros **décline** la possibilité de faire 1 **Attaque** par surprise, il ne peut pas changer d'avis juste après.

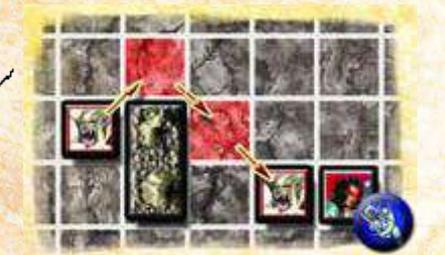
Quand un Héros fait 1 **Attaque** **Surveiller**, il peut toujours utiliser ses **Capacités Spéciales**, sauf mention contraire.

L'Ordre **Surveiller** reste à côté de la Figurine du Héros jusqu'à ce que la fin des événements suivants survienne :

- 1) le Héros prend 1 ou plusieurs Blessures,
- 2) début du prochain tour du Héros ou
- 3) le Héros utilise l'Ordre pour réaliser 1 **Attaque** par surprise.

Important : les Héros durant l'Attaque par surprise ne peuvent utiliser leur Fatigue que pour augmenter leurs dés de Pouvoir !

Exemple de Surveillance



Silhouette à l'Ordre Surveiller et elle attend que l'Homme Animal passe l'angle pour être dans sa Ligne de Vue. Elle attend que l'Homme Animal se soit déplacé sur 1 case adjacente à la sienne pour déclarer 1 Attaque contre elle. Silhouette défaisse alors son Ordre Surveiller pour réaliser 1 Attaque par surprise contre l'Homme Animal. Même si l'Attaque de l'Homme Animal a été déclarée en 1^{er}, c'est l'Attaque de Silhouette qui est résolue d'abord. Si après l'Attaque par surprise l'Homme Animal est encore en vie, il peut faire son Attaque.

Attaque surprise (Surveiller) sur une Figurine avec Bond

L'Attaque surprise se fait au moment où la Figurine Bondissante se trouve à Porté de l'Attaque.

Exemple : adjacent pour 1 Attaque au Corps à Corps. Atteint par 1 Attaque à Distance ou Magique "on lance les dés appropriés et on calcule la Portée afin de définir à partir de quelle case l'Attaque touche".

La Figurine qui utilisait la Capacité Bond pour Attaquer fait quand même son jet d'Attaque pour les Héros qui ont été traversés et ceux après l'Attaque par surprise à moins que l'Attaque surprise ne l'ait tué (cependant, il y a 1 jet d'Attaque sur les Figurines qui ont été traversés par le Bond avant qu'elle ne soit tué).

Si la Figurine Bondissante se fait Attaquer par surprise par 1 Attaque qui utilise Coup Violent, elle sera projetée comme à la normale à partir de la case où elle a été touchée. Une fois projeté, la Figurine termine son Mouvement sur cette case sans effectuer d'Attaque. Cependant, il y a 1 jet d'Attaque sur les Figurines qui ont été traversés par le Bond avant l'Attaque surprise.

Se reposer



Un Héros, qui a placé l'Ordre se Reposer, peut l'utiliser au début de son prochain tour pour récupérer sa Fatigue à sa valeur maximale (voir "Dépenser la Fatigue (Héros)", page 11). La valeur maximale de Fatigue d'un Héros est la valeur de départ imprimé sur sa Fiche Héros plus des points additionnels accordés par certaines Capacités. Un Héros peut également se Reposer en Ville.

Le jeton se Reposer reste à côté de l'Héros jusqu'à ce qu'il soit retiré suite à l'un des événements suivants : 1) le Héros prend 1 ou plusieurs Blessures ou 2) le début du prochain tour de l'Héros lorsqu'il l'utilise pour récupérer sa Fatigue.

Action Prolongée



Parfois les Héros veulent faire des choses que de se déplacer ou d'Attaquer. Ils peuvent vouloir chercher un levier caché qui empêcherait un Mur Mobile de les écraser. Ils peuvent chercher à convaincre un fantôme de les aider dans leur Quête. C'est là que les Action Prolongée deviennent très utiles.

Les Action Prolongée sont généralement dictées par le texte de la Quête, et sont effectuées en faisant l'Action se Préparer et en plaçant 1 jeton Ordre d'Action Prolongée à côté de la Figurine du Héros.

L'Ordre Action Prolongée est retiré du Héros à la fin de son tour. Cependant, il garde les jetons Progression qu'il a accumulés en effectuant l'Action Prolongée.



Marqueur Progression

Les Action Prolongée apparaissent ainsi dans le texte Quête : "Faites une Action Prolongée **Attribut (difficulté)** pour faire quelque chose". Cette phrase est ensuite suivie par une instruction qui dit si l'Action Prolongée peut être Interrompue ou non.

L'**Attribut** peut être **Corps à Corps**, à **Distance**, ou **Magie**, et vous devrez utiliser cet Attribut pour votre tentative. Immédiatement après avoir placé le jeton d'Ordre Action Prolongée à côté de votre Héros, lancez autant de Dés de Pouvoir que votre Attribut indiqué. Vous pouvez dépenser des points de Fatigue pour ajouter des Dés de Pouvoir à ce lancer, jusqu'à un maximum de 5 Dés de Pouvoir.

Exemple : le guide de Quêtes indique "un Héros doit faire une action prolongée **corps à corps (4) pour forcer la Porte coïncée**. Cette action ne peut pas être interrompue". Tablia, qui a un Attribut de Corps à Corps de 3, se déplace sur la case indiquée par la Quête. À son prochain tour, elle fait l'Action se Préparer. Elle effectue d'abord 1 Demi-Action Ordre pour placer 1 jeton Ordre Action Prolongée à côté de sa Figurine puis elle lance les Dés de Pouvoir. Elle lance 3 Dés de Pouvoir grâce à sa valeur d'Attribut de Corps à Corps et elle pourrait dépenser 2 points de Fatigue pour lancer 2 Dés de Pouvoir supplémentaires.

Note : si le Héros n'a aucun point dans l'Attribut demandé il doit utiliser au moins 1 point de Fatigue pour pouvoir tenter l'Action Prolongée sans quoi il ne pourra pas le faire.

Si le Héros n'a aucun point dans l'Attribut demandé, il ne pourra pas faire l'Action Prolongée demandée même s'il utilise sa Fatigue.

La **difficulté** vous indique le nombre d'Augmentations de Puissance qu'il vous faut sur 1 ou plusieurs Tours de Jeu pour accomplir l'action. Pour chaque **Augmentation de Puissance** obtenue sur les dés de l'Action Prolongée, vous gagnez 1 marqueur Progression. Si cela vous donne un nombre de marqueurs Progression égal ou supérieur à la difficulté de l'Action Prolongée, cette action est alors accomplie et l'effet indiqué se produit.

Exemple : en continuant l'exemple précédent, Tablia décide de ne pas dépenser de points de Fatigue, elle lance donc 3 Dés de Pouvoir. Elle obtient 2 Augmentations de Puissance, et prend donc 2 marqueurs Progression qu'elle place sur sa Feuille Héros. Une fois qu'elle aura accumulé 4 marqueurs Progressions (car la difficulté est de 4), elle aura accompli l'action et brisé la Porte. Avec sa 2^{ème} Demi-Action, Tablia pourrait décider de se Concentrer et lancer de nouveau des Dés de Pouvoir (voir "Concentration" ci-contre).

Note : si l'Action Prolongée a une difficulté de X, vous pouvez alors choisir de l'accomplir avec n'importe quel nombre de marqueurs Progression.

Action Prolongée Interrompue

Certaines Action Prolongée peuvent être Interrompues par certains événements, comme la dépense de Points de Mouvement ou la perte de Blessures. La Quête spécifie quand et comment l'Action Prolongée peut être Interrompue. Quand l'Action Prolongée est Interrompue, c'est un échec immédiat et vous défaissez tous les marqueurs Progression que vous aviez accumulés jusqu'ici. L'Action Prolongée Interrompue peut être recommencée aussi souvent que les Héros le souhaitent.

Exemple : dans l'exemple précédent, l'Action Prolongée **(Corps à Corps) 4** ne peut pas être interrompue, donc Tablia garde les marqueurs Progression qu'elle a accumulés jusqu'à ce qu'elle finisse par forcer la Porte. Elle pourrait décider de ne pas faire d'Action se Préparer pendant plusieurs tours, elle pourrait s'éloigner de la Porte, elle pourrait même mourir mais elle conserverait ses marqueurs de Progression jusqu'à ce que la Porte soit abattue.

Exemple 2 : le guide des Quêtes indique que l'Action Prolongée **Magie (2)** pour chercher une Porte secrète sera Interrompue si le Héros faisant l'Action Prolongée quitte la case où il fait la recherche. Aurim décide de faire l'Action se Préparer pour fouiller la case où il se trouve. Il fait 1 Demi-Action Ordre, qui lui permet de placer 1 jeton Action Prolongée et de lancer les Dés de Pouvoir. Son Attribut de Magie est 1 et il ne souhaite pas dépenser de points de Fatigue, il lance donc 1 dé. Il obtient 1 Augmentation de Puissance et place 1 marqueur Progression sur sa Feuille Héros. Il utilise sa 2^{ème} Demi-Action pour se Concentrer, ce qui lui permet de lancer à nouveau 1 Dé de Pouvoir. Malheureusement il n'obtient rien. Si lors d'un tour ultérieur Aurim quitte la case où il se trouve, il perdra son marqueur Progression. Mais Aurim peut faire d'autres choses, comme Attaquer et prendre des Blessures sans Interrompre l'Action Prolongée puisque le guide des Quêtes n'indique pas que l'Action Prolongée est Interrompue si le Héros Attaque ou reçoit 1 Blessure, seulement s'il quitte la case.

Action Prolongée Continue

Certaines Action Prolongée sont Continue, ce qui veut dire qu'il faut y travailler constamment, sinon c'est l'échec. Dès que l'Action Prolongée Continue a commencé le Héros doit la Continuer à chaque tour jusqu'à l'obtention de tous les points Progression nécessaire, sinon elle est Interrompue.

Exemple : Kirga fait l'Action Prolongée Continue à **Distance (5)** pour déverrouiller une serrure. Kirga utilise l'Action se Préparer pour d'abord se déplacer sur la case indiquée par la Quête (Demi-Action Mouvement), puis commence l'Action Prolongée en plaçant 1 jeton Action Prolongée sur sa Feuille Héros et il lance les Dés de Pouvoir (Demi-Action Ordre). À ses prochains tours si Kirga fait autre chose que l'Action Prolongée (Demi-Action de l'Action se Préparer) et se Concentrer (Demi-Action), il perdra les marqueurs Progression qu'il a accumulés jusqu'ici.

Note : pour effectuer des Action Prolongée Continue il faut impérativement faire l'Action se Préparer composée de 2 Demi-Action ; respectivement : Action Prolongée puis Concentration.

Efforts Collectifs

Parfois le guide de Quête permet à plusieurs Héros de participer à l'Action Prolongée. Dans ce cas, on combine les jetons Progressions des différents Héros en 1 seule réserve pour enregistrer la Progression total de l'action. Si la Quête indique que l'Action Prolongée peut être un Effort Collectif et qu'il est Continu, 1 seul Héros doit Continuer l'Action se Préparer → Action Longue "Demi-Action" puis → Concentration "Demi-Action" à chaque tour, même si plusieurs Héros contribuent à sa Progression.

Concentration

Un Héros avec l'Ordre Action Prolongée sur lui peut faire 1 Demi-Action Concentration juste après pour lancer une 2^{ème} fois les Dés de Pouvoir, comme indiqué dans le paragraphe "Action Prolongée". Il peut dépenser des points de Fatigue pour lancer jusqu'à un maximum de 5 Dés de Pouvoir par Demi-Action, comme d'habitude. Cela permet de faire 2 jets de dés de Pouvoir par tour pour 1 Action Se Préparer → Action Prolongée plus → Concentration tant que le Héros ne fait rien d'autre (1/2 pour l'Action Prolongée et 1/2 pour la Concentration se qui fait 1 Action en tout).

Important : 1 Demi-Action Concentration ne peut-être utiliser qu'après et qu'avec la Demi-Action Prolongée. Cette Demi-Action ne peut-être employer avec Visée, Esquiver, Surveiller ou se Reposer.

Décomposition des différents Ordre :

- Viser (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- Esquiver (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- Surveiller (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- se Reposer (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- Action Prolongée (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2) ou Concentration (1/2)

Action Brève des Héros

En plus de se déplacer, les Figurines peuvent utiliser tout ou seulement une partie de leurs Points de Mouvement pour réaliser d'autres actions que l'on appelle Action Brève. Le tableau suivant liste ces Action Brève et leur coût en Points de Mouvement :

Action Brève

Nombre de Points

De Mouvement	Action Brève
0	Activer 1 Glyph
0	Prendre 1 jeton sur sa case (1)
0	Lâcher 1 Objet (il est perdu pour toujours, sauf pour les Relique) (1)
1	Se déplacer d'un Glyph de Transport vers la Ville (ou l'inverse)
1	Descendre ou monter un Escalier (voir "Escalier" page 19)
1	Donner 1 Objet ou une Potion à un Héros adjacent (voir "Trésor" page 12)
1	1 Point de Mouvement par Objet donné.
1	Boire 1 Potion (voir "Trésor" p.12) *
2	Ouvrir ou Fermer 1 Porte normale
2	Ouvrir ou Fermer 1 Porte runique seulement si les Héros ont la clef
2	Ouvrir 1 Coffre
2	Rééquiper **
2	Sortir d'une Fosse
2	Activer 1 Autel du bien + 250 Pièces (4)
3	Commercer en Ville
3	Sauter par-dessus 1 Fosse *** (voir "Accessoires" page 17)

(1) Action réalisable même si la Figurine ne se déplace pas

* Chaque Héros ne peut boire qu'1 Potion par tour.

** Uniquement si le Héros désire changer le ou les Objet en Main pendant son Action

*** Les Héros ne peuvent pas Sauter par-dessus 2 cases Fosse adjacentes

Note : un Héros ne peut jamais donner de Pièces à un autre Héros.

Tour du seigneur

Lorsque tous les Héros ont joué leur tour, c'est au tour du seigneur. Son tour est divisé en 5 Etapes. Lorsque le seigneur a réalisé ces 5 Etapes, son tour est terminé, ainsi que le Tour de Jeu.

Etape 0 : Déplacer les Rocher en jeu (4) et/ou les Mur Mobile (4)

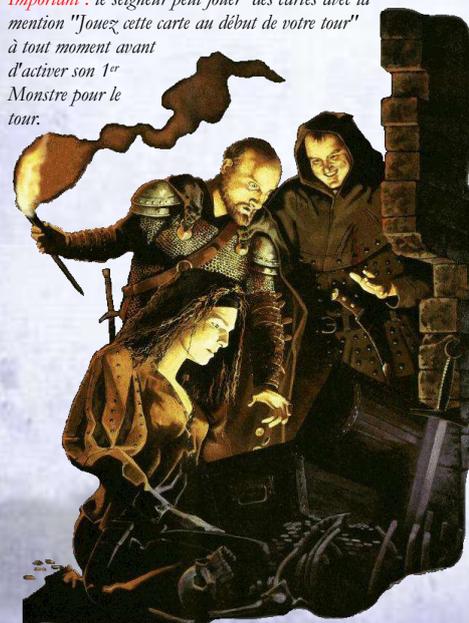
Etape 1 : Collecter des jetons Menace, piocher deux cartes Seigneur et en Défausser

Etape 2 : Jouer ou non une carte Pouvoir

Etape 3 : Jouer ou non une carte Progéniture

Etape 4 : Activer des Monstres

Important : le seigneur peut jouer des cartes avec la mention "Jouez cette carte au début de votre tour" à tout moment avant d'activer son 1^{er} Monstre pour le tour.



Etape 0 : Déplacer les Rocher en jeu (4) et/ou les Mur Mobile (4)

Au début du tour du seigneur, et avant toute chose, il doit déplacer les Rocher en jeu si il y en a (voir "Mouvement des Rocher" p. 19) ou les Mur Mobile (voir "Mouvement des Mur Mobile" page 18)

Etape 1 : Collecter des jetons Menace, piocher deux cartes Seigneur et en Défausser

Menace



Le seigneur utilise ces jetons pour payer les cartes Seigneur qu'il souhaite jouer. Ces cartes peuvent déclencher des Evénements ou des Piège, engendrer de nouveaux Monstres dans le Donjon ou donner des Pouvoirs permanents au seigneur.

Le seigneur pioche 2 cartes Seigneur et collecte 1 jeton Menace pour chaque Figurine Héros sur le Plateau de Jeu. Le joueur seigneur peut alors Défausser 1 ou plusieurs cartes Seigneur de sa "main" pour récupérer des jetons Menace supplémentaires. Le seigneur doit Défausser des cartes Seigneur pour ne garder que **8 cartes Seigneur au maximum** après avoir pioché ses 2 cartes. Le seigneur peut Défausser des cartes Seigneur à tout moment du Tour de Jeu pour récupérer des jetons Menace supplémentaires (pour plus d'informations sur le jeu et la Défausse des cartes Seigneur, voir "Les cartes Seigneur" et "Défausser des cartes Seigneur" plus bas).

Etape 2 : Jouer ou non une carte Pouvoir

Le seigneur ne peut jouer qu'1 seule carte Pouvoir par tour, et c'est précisément à cette Etape là de son tour qu'il peut la jouer.

Etape 3 : Jouer ou non une carte Progéniture

Pour cette Etape, le seigneur peut jouer 1 (et 1 seule) carte Seigneur qui génère des Monstres. Le joueur seigneur doit dépenser le nombre de jetons Menace indiqué sur la carte Seigneur pour payer son coût. Après avoir payé 1 carte Seigneur qui génère des Monstres, le seigneur place les Monstres indiqués sur la carte sur le Plateau de Jeu. Pour les règles complètes, voir "Générer des Monstres", page 08.

Etape 4 : Activer des Monstres

Le seigneur peut activer chaque Monstre qui se trouve sur le Plateau de Jeu **1 fois** durant son tour. Pour activer 1 Monstre, le seigneur déclare simplement quel Monstre il active et regarde la Carte Référence de celui-ci. Lorsqu'un Monstre est activé, il peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa Vitesse et réaliser une Attaque. Comme un Héros qui "Avance", un Monstre peut Attaquer avant, après ou pendant son Mouvement.

Après que le seigneur a eu la possibilité d'activer tous les Monstres du Plateau de Jeu, son tour est terminé. Le Tour de Jeu est également terminé et un nouveau Tour de Jeu commence.

Les cartes Seigneur



Le joueur seigneur pioche des cartes Seigneur à chaque tour. Le seigneur peut les jouer pour Générer de nouveaux Monstres, activer des Capacités et des effets spéciaux ou les Défausser afin de récupérer des jetons Menace. Le seigneur ne doit pas montrer les cartes qu'il a en "main" jusqu'à ce qu'il les joue (ne montrez pas non plus les cartes Seigneur Défaussées aux Héros).

Quand le joueur seigneur pioche la dernière carte Seigneur du paquet, les Héros perdent immédiatement 3 jeton Conquête (voir "Jeton Conquête," page 17). Le seigneur mélange les cartes Défaussées pour créer une **nouvelle Pioche**.

Exemple de carte Seigneur



coût de Menace

Type

valeur de Menace

Type : le Type de la carte Seigneur est indiqué sous le nom de la carte. Les cartes **Evénement** ont un effet ponctuel déclenché au moment où la carte est jouée. Les cartes **Piège** sont similaires mais représentent des pièges mortels présents dans le Donjon. Les cartes **Progéniture** permettent de faire apparaître de nouveaux Monstres dans le Donjon, en dehors de la Ligne de Vue des Héros. Pour finir, les cartes **Pouvoir** permettent au seigneur d'acquérir de nouvelles compétences permanentes quand elles sont jouées.

Coût de Menace : le nombre dans le coin inférieur gauche est le nombre de jetons Menace que le seigneur doit payer pour jouer la carte Seigneur.

Valeur de Menace : le nombre indiqué dans le coin inférieur droit représente le nombre de jetons Menace que gagne le seigneur s'il Défausse la carte Seigneur sans en appliquer les effets. Le seigneur peut ainsi Défausser 1 carte à tout moment pour payer le coût d'1 autre carte Seigneur qu'il désire jouer.

Defausser des cartes Seigneur

Le seigneur récupère des jetons Menace pour les cartes Défaussées et il peut Défausser plus de cartes que nécessaire pour récupérer plus de jetons Menace. **Le seigneur peut Défausser des cartes Seigneur à tout moment du Tour de Jeu** pour récupérer des jetons Menace supplémentaires. Le seigneur peut avoir plus de 8 cartes Seigneur en "main" après une pioche mais il devra en Défausser autant qu'il en faudra pour n'avoir que 8 cartes Seigneur maximum en "main".

Pour chaque carte Seigneur Défaussée, le seigneur récupère un nombre de jetons Menace égal à la valeur de Défausse de la carte. La valeur de la Défausse est indiquée en bas à droite de la carte Seigneur dans une gemme de couleur or. Défausser des cartes Seigneur n'a aucun autre effet sur le jeu et ces cartes ne peuvent pas être utilisées pour déclencher d'autres effets dans le jeu.

Jouer des cartes Seigneur

Le joueur seigneur doit toujours payer le coût de la carte Seigneur en jetons Menace quand il la joue (la valeur est indiquée en bas à gauche de la carte Seigneur dans une gemme de couleur verte). Il remet les jetons dans la réserve, en faisant le change si nécessaire. Le seigneur ne peut pas jouer 1 carte s'il n'a pas assez de jetons Menace pour en payer le coût. Il peut cependant Défausser 1 ou plusieurs cartes Seigneur pour récupérer les jetons dont il a besoin pour payer 1 carte.

Important : le joueur seigneur ne gagne jamais de jetons Menace pour les cartes Seigneur qui sont défaussées après avoir été jouées et en avoir appliqué les effets.

Type de cartes Seigneur

Il y a 4 Type de cartes Seigneur : les cartes **Progéniture**, les cartes **Événement**, les cartes **Piège** et les cartes **Pouvoir**.

Cartes Événement

Les cartes Événement permettent au seigneur d'activer des Capacités Spéciales et de réaliser des actions inattendues. Chaque carte Événement liste 1 ou plusieurs conditions de déclenchement qui déterminent à quel moment et dans quelle situation cette carte peut être jouée. Le seigneur peut jouer des cartes Événement tant que les **conditions de déclenchement** indiquées sur la carte sont réunies. Après avoir joué 1 carte Événement et en avoir payé le coût en jetons Menace, le seigneur suit les instructions de la carte, résout ses effets et défausse la carte.

Important : on ne peut jouer qu'1 seule carte Événement par condition de déclenchement. Par exemple, à chaque fois qu'un monstre est Attaqué, le seigneur ne peut jouer qu'1 seule carte *Esquive*.

Cartes Piège

Le seigneur utilise les cartes Piège pour Blessier les Héros. Le seigneur peut jouer 1 carte Piège à tout moment, tant que les conditions de déclenchement de la carte sont réunies. Après avoir joué 1 carte Piège et payé son coût en jetons Menace, le seigneur suit les instructions de la carte, résout les effets et défausse la carte.

Note : il est possible de jouer 1 carte Piège après qu'un Héros est échangé de place avec l'Ame Fantôme (voir "L'Ame Fantôme" page 15)

Attention : la plupart des cartes Piège ne peuvent pas être générées sur des Obstacles qui ne sont pas considérés comme une Case vide (voir "Case vide" page 09 pour plus d'information).

Important : le seigneur ne peut jouer qu'1 carte Piège par condition de déclenchement. Par exemple, à chaque fois qu'un Héros se déplace d'1 case, le seigneur ne peut jouer qu'1 seule carte Piège initiée quand un Héros bouge d'1 case. Un Héros qui se déplace à cause du résultat d'un effet déclenché par une carte Piège ou toute autre action ne résultant pas du choix du Héros n'est pas assujéti à une condition de déclenchement !

Cartes Progéniture

Les cartes Progéniture ne peuvent être jouées que pendant l'Étape 2 du tour du seigneur. Voir "Générer des Monstres" ci-contre pour plus d'informations.

Important : le seigneur ne peut jouer qu'1 seule carte Progéniture par tour.

Cartes Pouvoir

Les cartes Pouvoir ne peuvent être jouées que durant le tour du seigneur avant d'activer des Monstres durant l'Étape 1. Quand le seigneur a payé le coût en jetons Menace et a joué la carte Pouvoir, elle est posée face visible devant le seigneur. Les cartes Pouvoir donnent des Capacités Spéciales au seigneur et restent valables pour le reste de la partie.

Important : le seigneur ne peut jouer qu'1 seule carte Pouvoir par tour.

Si vous jouez avec un écran de jeu et que vous avez posé les cartes derrière celui-ci, pensez à rappeler le pouvoir qu'elle octroie si les joueurs vous le demande.

Carte Traîtrise

Les cartes Traîtrise sont identiques aux cartes Seigneur si ce n'est qu'elles **doivent être achetées en début de partie** avec des points de Traîtrise qui sont attribué en fonction des Quêtes (pour plus de détail voir "9. Utiliser les points de Traîtrise de la Quête" page 02). Cela permet au joueur seigneur de personnaliser le paquet de carte Seigneur pour la partie qui va suivre.

Le capital de départ en point Traîtrise est indiqué dans l'encadré "Traîtrise pour les Quêtes originales" page 03 pour les Quête du livre de base, ou au dessus du tableau des contenus des Coffre dans les livres des Quêtes.

Le coût d'1 carte Traîtrise est affiché dans une gemme de différente couleur en fonction du Type, entre les 2 gemmes des cartes Seigneur classique. Une fois choisies puis achetées, ces cartes sont échangées et choisies par le seigneur contre des cartes Seigneurs "classiques" puis introduit dans le paquet de base de carte Seigneur. Elles sont ensuite jouer comme des cartes Seigneur normal en respectant leurs différents Type et doivent être jouées en respectant les conditions de déclenchement.

Synchronisation et début d'un tour

À chaque fois qu'il y a un problème de synchronisation comme le fait de jouer 1 carte Événement et d'en appliquer les effets avant qu'un Héros ne puisse réaliser 1 Action, etc., la carte Événement est toujours prioritaire à partir du moment où le seigneur annonce son intention au bon moment.

Plusieurs cartes Événement contiennent la phrase "Jouez cette carte au début de votre tour". Ces cartes doivent être jouées après que le seigneur ait défaussé des cartes pour en avoir au plus 8 en "main", mais avant de commencer l'Étape 3 de son tour.

Les cartes Événement qui disent "Jouez immédiatement avant qu'un Héros prenne son tour" doivent être jouées avant que le Héros déclare son Action. Comme toujours, il faut laisser un délai raisonnable au seigneur pour qu'il puisse jouer sa carte avant que le Héros ne déclare son Action.

Générer des Monstres

À chaque tour, le joueur seigneur peut jouer 1 carte Progéniture. Après avoir placé sur le Plateau de Jeu les Monstres Générés, le seigneur défausse la carte Progéniture utilisée. Les règles suivantes indiquent comment et où le seigneur peut placer les nouveaux Monstres.

- Le seigneur **ne peut pas** placer ses Monstres sur 1 case contenant 1 Figurine ou 1 Obstacle (Fosse, Eau, Lave, Boue, Brouillard, Corrompue ou Décombes).

- Le seigneur **peut** placer ses Monstres sur 1 case contenant 1 Trésor ou 1 marqueur Rencontre.

- Si la base du Monstre généré occupe plus d'1 case, le Monstre doit se trouver entièrement sur le Plateau de Jeu et sur des cases sans Figurine et sans Obstacle.

- Le seigneur **ne peut pas** placer un nouveau Monstre dans 1 case qui est dans une Zone non révélée (voir "Exploration", page 11).

- Le seigneur **ne peut pas** poser de Monstres sur 1 case qui est dans la Ligne de Vue d'un Héros (voir "Étape 2 : Vérifier la Ligne de Vue" page 10). Dans le cas de l'apparition de nouveaux Monstres, les autres Monstres **ne bloquent pas la Ligne de Vue des Héros**.

- Si le seigneur ne trouve pas de case valide sur le Plateau de Jeu pour 1 ou plusieurs Monstres à Générer, il ne peut pas placer ces Monstres.

- Le seigneur **ne peut pas** placer plus de Monstres sur le Plateau de Jeu qu'il n'y a de Figurines disponibles.

Exemple : si tous les "Homme Animal Normal" sont déjà sur le Plateau de Jeu, le seigneur ne peut pas engendrer 1 nouvel Homme Animal Normal mais il peut engendrer à la place 1 Homme Animal Majeur si des Figurines d'Homme Animal Majeur "rouge" sont encore disponibles.

- Si le seigneur désire poser 1 Monstre sur le Plateau de Jeu, mais que sa Figurine n'est plus disponible (Normal ou Majeur), il peut choisir de retirer 1 Monstre du Plateau de Jeu pour que la Figurine soit immédiatement disponible. Le seigneur retire simplement la Figurine du Plateau de Jeu ainsi que ses jetons Blessure. Ensuite, il la replace sur le Plateau de Jeu en respectant les règles de Génération de Monstres ou lorsqu'une Zone est révélée.

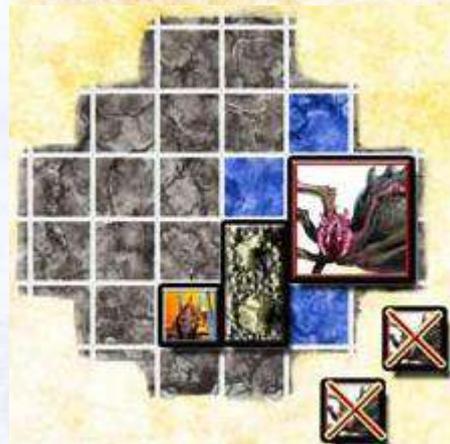
Note : même principe avec les Obstacles si le seigneur est à court de Fosse par exemple (voir "Obstacles" page 17 et 54 pour plus d'informations).

Exemple de Génération de Monstres



Sur le schéma ci-dessus, le seigneur a joué 1 carte **Troupe d'Hommes Animaux** qui permet de Générer 2 "Homme Animal" et 1 Homme Animal Majeur. Il doit placer ces Monstres sur les cases bleues car Sir Valadir a une Ligne de Vue sur toutes les autres cases.

Mais toutes les Figurines "Homme Animal", sauf 1, sont déjà sur le Plateau de Jeu. Il peut choisir de retirer 1 des autres "Homme Animal" du Plateau de Jeu pour le réutiliser, mais il décide de ne placer qu'1 Homme Animal et 1 Homme Animal Majeur.



Sur le schéma ci-dessus, le seigneur a joué 1 carte **Nuée d'Araignée Poison** qui permet de Générer 2 Araignée Poison et 1 Araignée Poison Majeure. Il doit placer ces Monstres sur les cases marquées en bleu car Sir Valadir a une Ligne de Vue sur toutes les autres cases.

Comme il ne peut placer qu'1 seule Araignée Poison sur les cases bleues, le seigneur ne peut engendrer qu'1 seule Figurine. Il choisit d'engendrer l'Araignée Poison Majeure.

Action Brève des Monstres

En plus de se déplacer, les Figurines peuvent utiliser tout ou partie de leurs Points de Mouvement pour réaliser d'autres actions que l'on appelle Action Brève. Le tableau suivant liste ces Action Brève et leur coût en Points de Mouvement :

Action Brève

Nombre de Points de Mouvement

De Mouvement	Action Brève
NA	Activer 1 Glyphes *
NA	Prendre un jeton sur sa case *
1	Descendre ou monter un Escalier pour les Monstre à 1 case seulement (voir page 19)
2	Ouvrir ou Fermer 1 Porte normale
2	Ouvrir ou Fermer 1 Porte runique **
2	Sortir d'une Fosse
2	Activer 1 Autel du Mal + mort du Monstre
3	Sauter par-dessus une Fosse (voir "Accessoires" pages 17 et 53) ***

- * Les Monstres ne peuvent pas ramasser/transporter un Objet ou Activer 1 Glyphes
- ** Seule les Monstres Uniques peuvent le faire et seulement si la Zone a déjà été découverte par les Héros
- *** Les Monstres ne peuvent pas Sauter par-dessus 2 cases Fosse adjacentes

Mouvement

Outre le fait que les Monstres n'ont qu'Avancer comme Action, le Mouvement fonctionne de la même manière pour les Monstres et les Héros, à une différence près :

- Un Héros dispose d'un nombre de **Points de Mouvement** basé sur sa Vitesse et l'Action choisit.

Exemple : un Héros qui a une Vitesse de base de 4 et qui Court dispose de 8 Points de Mouvement.

- Un Monstre dispose toujours d'un nombre de Points de Mouvement égal à la valeur de Vitesse indiquée sur sa Carte Référence. Cependant il peut y avoir des exceptions (cartes Seigneur, Quêtes, etc ...).

Le joueur déplace sa Figurine d'1 case à la fois jusqu'à l'épuisement des Points de Mouvement dont disposait sa Figurine ou jusqu'à ce qu'il soit satisfait par la position de sa Figurine. Le joueur peut choisir de ne pas utiliser la totalité des Points de Mouvement dont il dispose (Voir l'exemple ci-contre).

Les règles suivantes s'appliquent au Mouvement des Figurines

- Les Figurines peuvent se déplacer sur n'importe quelle case adjacente (**même en diagonale**) pour 1 Point de Mouvement, mais doivent rester sur le Plateau de Jeu tout au long de leur Mouvement.
- Les Figurines peuvent passer sur des cases occupées par des Figurines alliées durant leur Mouvement, mais elles ne peuvent pas Attaquer une autre Figurine tant qu'elles se trouvent sur une case occupée et elles doivent terminer leur Mouvement sur une case libre. Un Héros considère toutes les autres Figurines de Héros comme alliées alors qu'un Monstre considère toutes les autres Figurines de Monstres comme alliées.
- Une Figurine peut se déplacer en toute sécurité sur des cases adjacentes à une Figurine ennemie, sauf si cette dernière possède la Capacité Aura ou Agripper (voir la page 20 pour un résumé de ces Capacités).
- Les Figurines ne peuvent pas traverser des Portes fermées, des Obstacles bloquants le déplacement ou des Figurines ennemies durant leur Mouvement).

- Une Figurine peut Attaquer à n'importe quel moment durant son Mouvement.

Exemple : une Figurine avec une Vitesse de 4, peut se déplacer de 2 cases, Attaquer, puis se déplacer à nouveau de 2 cases).

- Des règles de Mouvements spéciales s'appliquent aux Gros Monstre (c'est-à-dire pour les Figurines dont la base occupe plus d'1 case sur le Plateau de Jeu). Voir "Gros Monstre" page 16.

- Les joueurs peuvent aussi choisir de dépenser leurs Points de Mouvement pour réaliser des Action Brève au lieu de se déplacer (voir "Action Brève" page 07).

Position Elevée/Non Elevée

Une Figurine bénéficie des avantages d'une Position Elevée si une partie de sa base (égale ou supérieure à la moitié des cases qui la compose) se trouve sur ce terrain (si la moitié de la base d'une Araignée Poison est sur une Table, on considère qu'elle est en Position Elevée).

Une Figurine en **Position Elevée** Attaquant une Figurine qui ne l'est pas gagne +1 à la Portée et +1 aux Dégâts. Une Figurine en **Position Non Elevée** (en contre bas) Attaquant une Figurine en Position Elevée a -1 à la Portée et -1 aux Dégâts. Les Attaques de Corps à Corps ignorent la Portée.

Attention : certain Type de terrain comme les Arbres ou les Champignons Géants peuvent offrir leurs avantages aux Gros Monstre même s'ils n'ont qu'1 seule case dessus (voir "Matériel du Jeu" pour plus de détails page 53).

Exemple de Mouvement

La Vitesse de Silhouette est 5 et elle décide d'Avancer pour ce tour. Elle reçoit donc 5 Points de Mouvement qu'elle utilise pour bouger de 5 cases comme indiqué sur le schéma.

Elle peut se déplacer en diagonal entre l'Homme Animal et les Décombres et elle peut tourner en toute sécurité autour de l'Homme Animal (elle ne pourrait pas le faire autour de tous les Monstres).

Silhouette peut réaliser son Attaque à n'importe quel moment, avant, après ou pendant son Mouvement.

Case vide

Une Case vide est un espace sans Obstacle et Figurine. Une Case vide peut contenir 1 Coffre, 1 Potion, 1 Familier ou tout autre jeton qui n'est pas 1 Obstacle. La seule exception est que le terrain Corrompu ne peut pas être 1 Case vide.

Vous pouvez interdire tout Mouvement de Figurine qui implique le déplacement d'une partie du socle de la Figurine en dehors du Plateau de Jeu.

Exemple : une Figurine qui se déplace en diagonale à l'angle d'un mur n'est pas autorisée à le faire. Il doit se déplacer le long du mur puis tourner à l'angle en angle droit (se qui fait 2 Points de Mouvement au lieu d'1 seul en diagonale). Sinon les diagonales sont permises tant qu'une Figurine n'a pas à "sortir" une partie, même partiellement, de son socle.

Les Dés d'Attaque



Les Dés d'Attaque représente l'ensemble des dés présent dans la boîte jeu est sont utilisés pour réaliser des Attaques. Le **chiffre** sur chaque face représente la **Portée**, alors que les symboles "**Cœur**" représentent les **Dégâts**. Ils sont composés de 6 couleurs différentes et sont scindés en 2 catégories bien distinctes.

Les Dés de Combat

Les Dés **Rouges** (Corps à Corps), **Bleu** (Distance), **Blanc** (Magie), **Vert** (bonus aux Dégâts) et **Jaune** (bonus de Distance) sont les **Dés de Combat**. Les dés Rouge, Bleu et Blanc ont 1 face "**Raté**" (**la croix**). Si 1 face "Raté" est obtenue lors de l'Attaque, l'Attaque échoue **complètement**, indépendamment du résultat des autres dés.

Les Dés de Pouvoir

Normalement, les Dés de Pouvoir sont lancés grâce à une Capacité Spéciale ou à un Attribut du Héros. Un Héros peut aussi ajouter des Dés Pouvoir à son Attaque en dépensant de la Fatigue (voir "Dépenser de la Fatigue pour les Attaques" page 11). **Mais une Attaque ne peut jamais avoir plus de 5 Dés Pouvoir, quelle que soit leur origine.** Les faces des Dés de Pouvoir sont 1 des 3 Type suivants :

Augmentation de Puissance



La plupart des faces du Dé de Pouvoir représentent une Augmentation de Puissance (le chiffre 1 avec le Cœur). Pour chaque Augmentation de Puissance obtenue, un joueur peut augmenter de 1 la **Portée** de son Attaque ou les **Dégâts** de son Attaque.

Eclair d'Energie



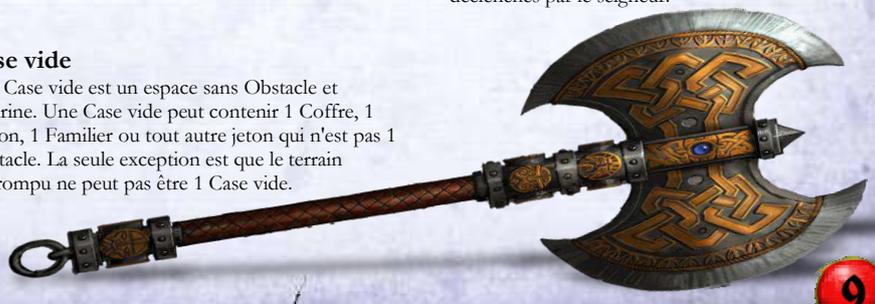
Si 1 ou plusieurs symboles (Eclair d'Energie) sont obtenus durant une Attaque, le joueur attaquant peut utiliser ces Eclairs d'Energie pour activer les Capacités Spéciales de l'Objet dont son Héros est équipé. Les symboles "Eclair d'Energie" se trouvent aussi sur les Dés de Combat.

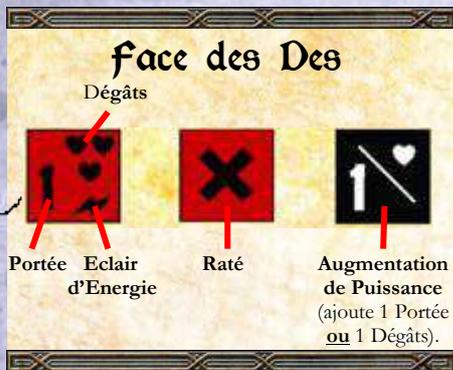
Chaque double durant les Attaques du seigneur lui fait gagner 1 jeton Menace. Seules les Attaques qui peuvent viser un Héros peuvent fournir de la Menace au seigneur.

Vierge



Les Dés de Pouvoir ont 1 face toute noire (1 face sans symbole ni chiffre). Ce résultat Vierge sur un Dé de Pouvoir signifie simplement que le Héros ne gagne pas d'Augmentation de Puissance, ni d'Eclair d'Energie. Les Héros doivent parfois obtenir des faces Vierge sur le Dé de Pouvoir pour résister ou éviter des pièges, des malédictions ou d'autres effets déclenchés par le seigneur.





Relancer les des

Il y a 2 effets qui permettent de relancer les dés dans Descend. Il s'agit des Attaques **Visé** et des **Esquives**. Le joueur qui décide de relancer choisit 1 ou plusieurs dés de l'Attaque. L'attaquant relance alors ces dés et applique le nouveau résultat. **Il n'existe aucun moyen pour relancer plus d'1 fois les dés pour 1 Attaque**. Si 1 Attaque est affectée à la fois par l'ordre "Esquiver" et "Viser", les 2 effets s'annulent et les dés ne sont pas relancés.

Attaquer

Type d'Attaque

Il y a 3 Type d'Attaques dans Descend. Le Corps à Corps, à Distance et la Magique.

Note : les Héros peuvent s'Attaquer entre eux. Ils doivent lancer tous les dés auxquels ils ont droit pour cette Attaque mais ils ne sont pas obligés de dépenser leurs Eclairs afin de limiter les Dégâts infligés. Cela reste une tactique très dangereuse.

Attaque au Corps à Corps

Les Attaques au Corps à Corps ne peuvent être déclarées que contre 1 case adjacente. Une Attaque au Corps à Corps ne peut donc échouer que si on obtient un résultat "Raté" au dé. Les valeurs obtenues pour la Portée sont ignorées pour les Attaques au Corps à Corps. Lorsqu'un Héros effectue 1 Attaque au Corps à Corps, il ajoute un nombre de Dés Pouvoir égal à sa valeur de combat au Corps à Corps.

Attaque à Distance

Les Attaques à Distance peuvent être déclarées contre 1 case sur laquelle l'attaquant a une Ligne de Vue (même sur 1 case adjacente). L'Attaque échoue **soit** parce qu'il obtient un résultat "Raté", **soit** parce que la valeur de Portée obtenue avec les dés est inférieure à la distance à laquelle se trouve la cible de l'attaquant. Lorsqu'un Héros effectue 1 Attaque à Distance, il ajoute un nombre de Dés Pouvoir égal à sa valeur de combat à Distance.

Attaque Magique

Les Attaques Magiques peuvent être déclarées contre 1 case sur laquelle l'attaquant a une Ligne de Vue (même sur 1 case adjacente). L'Attaque échoue **soit** parce qu'il obtient un résultat "Raté", **soit** parce que la valeur de Portée obtenue avec les dés est inférieure à la distance à laquelle se trouve la cible de l'attaquant. Lorsqu'un Héros effectue 1 Attaque Magique, il ajoute un nombre de Dés Pouvoir égal à sa valeur de combat Magique.

Attention : un Héros ne peut pas faire d'Attaque sans une Arme à Distance ou Magique en main (équipé) adaptée à son Type d'Attaque (exemple : un arc est adapté pour une Attaque à Distance. On ne peut pas utiliser un arc pour frapper au Corps à Corps ou par Magie !)

Attaquer avec une Arme sans Dés d'Attributs

Rien n'interdit d'utiliser une Arme alors que le Héros n'a aucun Dés dans l'Attributs qui correspond à celle-ci sur sa Fiche Héros. Un magicien peut très bien utiliser une Epée même s'il n'a aucun Dé de Pouvoir.

Si vous désirez implanter une limite, deux choix s'offre à vous :

Dé de Pouvoir dans l'Attribut	Type d'Armes utilisable au maximum
0	Objet Boutique
1	Objet Cuivre
2	Objet Argent
3	Objet Or

Limitier les Héros peut en certaines occasions poser problème. Comme toujours c'est aux joueurs de se mettre d'accord en début de partie.

Autre limite : Il est interdit d'utiliser un type d'Attaque pour laquelle les Héros n'ont pas de dés d'Attribut.

Attaque à Main Nue

Sans Armes, le Héros frappe avec ses poings. C'est une Attaque au Corps à Corps qui permet de lancer 1 Dé Rouge + les Dés de Pouvoir Corps à Corps éventuel et qui n'a aucune Capacité Spéciale.

Capacités des Armes et des Monstres

Les Attaques réalisées avec certaines Armes ou par certains Monstres ont des Capacités ou des effets spécifiques. Les Héros peuvent se familiariser avec ces Capacités en étudiant les cartes Objet et les Carte Référence des Monstres. Les Capacités Spéciales sont décrites en détail de la page 20 à 25.

Utiliser deux Armes

Quand un Héros utilise deux armes à 1 Main il doit indiquer l'arme directrice (celle qui va infliger les Dégâts) pour chaque Attaque. Il peut ainsi changer d'arme directrice à chaque Attaque. De plus si un Héros est équipé de deux Armes à 1 Main en même temps, il peut gagner un bonus "Ambidextre". Le bonus "Ambidextre" (si elle en a un) de l'Arme secondaire qui n'est pas utilisée pour l'Attaque principale est ajouté à l'Attaque de l'autre Arme.

Exemple : un Héros est équipé d'1 Epée et d'1 Dague et choisit d'Attaquer avec l'Epée. L'Attaque du Héros gagne le bonus Ambidextre de la Dague qui est 1 Eclair d'Energie. Le Héros réalise son Attaque normalement avec son Epée et ajoute l'Eclair d'Energie du bonus Ambidextre au résultat. L'attaque suivante il peut décider d'Attaquer avec sa Dague.

Sequence d'Attaque

À chaque tour, un Héros ou un Monstre peut faire 1 ou plusieurs Attaques contre d'autres Figurines du Plateau de Jeu. Que l'attaquant soit un Monstre ou un Héros, toutes les Attaques se déroulent de la même manière. Les règles suivantes s'appliquent aux Attaques des Héros et des Monstres :

- Etape 1 : Déclarer l'Attaque
- Etape 2 : Vérifier la Ligne de Vue
- Etape 3 : Déterminer la Portée de l'Attaque et lancer les dés
- Etape 4 : Utiliser les Eclairs d'Energie et les Augmentations de Puissance
- Etape 5 : Dépenser la Fatigue (Héros)
- Etape 6 : Infliger les Blessures

Etape 1 : Déclarer l'Attaque

Le joueur attaquant désigne quelle case sa Figurine Attaque. Si la Figurine attaquante est un Héros, le joueur doit aussi indiquer avec quelle Arme, dont il est équipé, il Attaque. Les Héros ne peuvent Attaquer qu'avec des Armes dont ils sont équipés (ou à Main

nues). L'attaquant indique la case qu'il Attaque, pas obligatoirement la Figurine. C'est important pour les Armes qui ont la Capacité Explosion (voir page 22 pour la description des Capacités Spéciales).

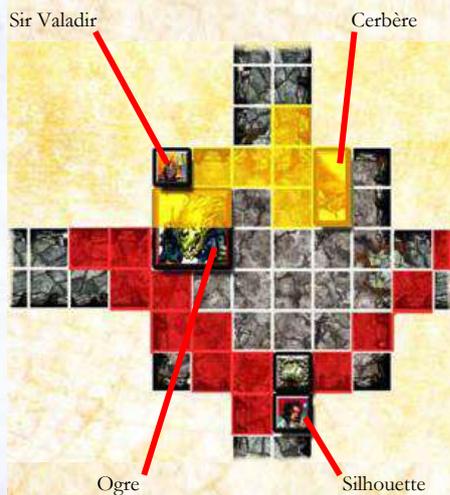
Etape 2 : Vérifier la Ligne de Vue

Pour pouvoir Attaquer 1 case, l'attaquant doit avoir une **Ligne de Vue** sur cette case. L'attaquant doit pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue entre le centre de la case de sa Figurine et le centre de la case visée. Si la cible est un Gros Monstre, l'attaquant doit avoir en ligne de vue l'une de ses cases pour le toucher. Si l'attaquant est un Gros Monstre, le seigneur doit pouvoir tracer la Ligne de Vue à partir du centre de n'importe quelle case occupée par le Monstre jusqu'au centre de la case visée. La Ligne de Vue est bloquée par les murs, les Portes fermées, les autres Figurines et les Obstacles bloquant la vue.

Exemple : il n'est pas possible de tirer au travers d'un Monstre pour toucher un autre Monstre qui se trouve derrière.

Exemple de Ligne de Vue

Sur le schéma, Sir Valadir a une Ligne de Vue sur toutes les cases en jaune. Il a une Ligne de Vue sur les cases du Cerbère et les 2 cases les plus proches de l'Ogre. Il n'a pas de Ligne de Vue sur les 2 autres cases qu'occupe l'Ogre (il ne peut donc pas réaliser 1 Attaque avec la Capacité Explosion, par exemple).



Silhouette n'a de Ligne de Vue que sur les cases rouges. Elle ne peut voir aucun des 2 Monstres et ne peut donc pas les Attaquer directement (cependant, elle pourrait en frapper 1 avec l'effet Explosion si elle avait une Arme possédant cette Capacité).

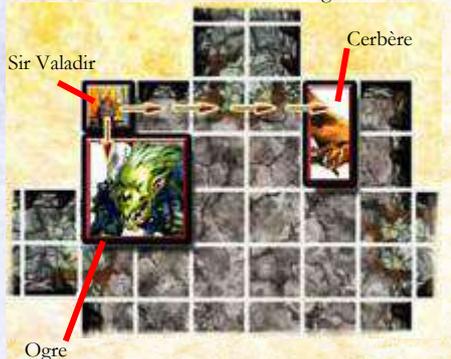
Etape 3 : Déterminer la distance de l'Attaque et lancer les dés

Tout d'abord, le joueur attaquant regarde s'il a obtenu un résultat "Raté". Si c'est le cas, l'Attaque échoue automatiquement. S'il n'y a pas de résultat "Raté", l'attaquant additionne la valeur des résultats de Portée des dés. L'Attaque est **réussie** si la valeur totale de Portée obtenue est **égale ou supérieure** à la distance de l'Attaque (le nombre de case entre la case occupée par la Figurine attaquante - qu'on ne compte pas - et la case visée). Cette distance est la **Portée** de l'Attaque.

Si la valeur totale de Portée obtenue est **inférieure** à la distance de l'Attaque, l'Attaque échoue et aucun Dégât n'est infligé sauf si le joueur peut augmenter la Portée obtenue jusqu'à la valeur minimale nécessaire avec ses points de Fatigue (voir "Dépenser de la Fatigue pour les Attaques" page 11). Les dés jetés varient si l'attaquant est un Héros ou un Monstre.

Exemple de calcul de Portée

La Portée de Sir Valadir contre l'Ogre est de 1.



La Portée de Sir Valadir contre le Cerbère est de 4.

L'attaquant est un Héros : les dés lancés par l'attaquant sont indiqués sur la carte Objet pour l'Arme utilisée. De plus, le Héros peut lancer 1 ou plusieurs Dés de Pouvoir Noirs supplémentaires, en fonction de ses Attributs. (voir "Type d'Attaque" page 10).

Important : même si un Héros est équipé avec plusieurs Armes au moment où il Attaque, il doit en choisir 1 seule pour mener son Attaque. Par exemple, si un joueur est équipé avec 2 Épées, il ne lancera les dés que pour 1 seule. La seule exception à cette règle concerne les Armes avec la Capacité "Ambidextre" (voir "Utiliser deux Armes" page 10).

L'attaquant est un Monstre : le seigneur lance les dés indiqués sur la Carte Référence du Monstre correspondant.

Etape 4 : Utiliser les Eclairs d'Energie et les Augmentations de Puissance

Si l'attaquant n'a obtenu aucun résultat "Raté", il lui est possible d'augmenter la Portée **ou** les Dommages obtenus de 1 ou plus en utilisant la méthode décrite ci-dessous.

Utiliser l'Augmentation de Puissance

Le Dé de Pouvoir a des "Augmentations de Puissance" sur plusieurs de ses faces. Pour chaque symbole "Augmentation de Puissance" obtenu, on peut augmenter de 1 la Portée **ou** les Dégâts de son Attaque.

Utiliser les Eclairs d'Energie (Héros)

Plusieurs dés ont des symboles Eclair d'Energie sur leurs faces. Un Héros peut utiliser les Eclairs d'Energie obtenus pour déclencher divers effets spéciaux dépendant de l'Arme utilisée. La carte Arme indique toujours les effets que le Héros peut déclencher avec les Eclairs d'Energie lorsqu'il utilise cette Arme. Un Héros peut déclencher un effet spécifique plusieurs fois lors d'une même Attaque, tant qu'il a suffisamment d'Eclairs d'Energie pour "payer". Certains Objets indiquent clairement la limite d'accumulation/de dépense des Eclairs mais ce sont des exceptions à la règle.

Rappel : les Capacités Passives n'ont pas besoin d'être "payées" en Eclair d'Energie (voir "Exemple de cartes Objet" page 4).

Certains effets n'apportent pas d'avantage supplémentaire quand ils sont déclenchés plusieurs fois. Les Eclairs d'Energie qui ne sont pas utilisés immédiatement par le Héros sont perdus et ne peuvent pas être "conservés" pour une prochaine Attaque.

Exemple : quand un Héros Attaque avec une Arme, il peut utiliser les Eclairs d'Energie obtenus pour déclencher des effets

différents. La carte de cette Arme indique : " : +1 Dégât" et " : cette Attaque gagne Coup Violent". Cela signifie qu'un Héros peut utiliser 2 Eclairs d'Energie pour augmenter les Dégâts de son Attaque de 1 ou donner à son Attaque la Capacité Coup Violent. Si le Héros obtient 4 Eclairs d'Energie, il peut augmenter les Dégâts de son Attaque de 1 et donner la Capacité Coup Violent à son Attaque, ou augmenter les Dégâts de son Attaque de 2. Il n'y a pas d'avantage à utiliser plusieurs fois la Capacité Coup Violent.

Utiliser les Eclairs d'Energie (seigneur)

Pour chaque 2 Eclairs d'Energie que le seigneur obtient avec les dés lors de l'Attaque qui touche un Héros (il faut qu'il y ait des Dégâts mais pas obligatoirement de Blessure), il gagne 1 jeton Menace. Les Eclairs d'Energie inutilisés sont perdus.

Rappel : seules les Attaques qui peuvent viser un Héros peuvent fournir de la Menace au seigneur.

Etape 5 : Dépenser la Fatigue (Héros)



Après avoir jeté les dés pour une Attaque, les Héros peuvent dépenser 1 ou plusieurs jetons Fatigue (symbole "larme dorée") pour lancer d'autres Dés de Pouvoir ou gagner des Points de Mouvement. On dépense de la Fatigue en retournant les jetons Fatigue dans la réserve du seigneur. Lorsqu'un Héros n'a plus de jetons Fatigue, il ne peut plus en dépenser jusqu'à ce qu'il utilise l'Ordre "se Reposer" ou tout autre méthode permettant de récupérer sa Fatigue. La Fatigue peut être dépensée de 2 manières :

Dépenser de la Fatigue pour les Mouvements

A tout moment durant son tour, un Héros peut dépenser 1 jeton Fatigue pour gagner 1 Point de Mouvement, même s'il a choisi l'Action Combattre pour ce tour. Cela peut être réalisé autant de fois que le Héros le désire. Les Points de Mouvement gagnés de cette manière sont dépensés comme des Points de Mouvement normaux.

Dépenser de la Fatigue pour les Attaques

Après avoir lancé les dés pour 1 Attaque, un Héros peut dépenser 1 jeton Fatigue pour lancer 1 Dé Pouvoir supplémentaire qui sera ajouté au résultat des dés déjà lancés. Le Héros peut répéter l'opération aussi souvent qu'il le souhaite. Les dés sont ajoutés 1 par 1 (**on ne peut dépasser la limite de 5 Dés Pouvoir par Attaque**).

Etape 6 : Infliger les Blessures



Si, après l'Etape 4, l'Attaque est une réussite, l'attaquant compte le nombre de Dégâts (symboles "Cœur") visibles sur les dés et ajoute les bonus de Dégâts des Augmentations de Puissance, des Eclairs d'Energie ou des Capacités de l'Arme. Cela représente le **total de Dégâts infligés** à la Figurine qui se trouve sur la case visée. Pour que ces Dégâts puissent avoir un effet, il faut d'abord qu'ils pénètrent l'Armure de la Figurine.

La valeur de l'Armure d'un Héros est égale à l'Armure de base indiquée sur sa Fiche Héros plus une éventuelle Armure de son équipement. La valeur d'Armure d'un Monstre est indiquée sur sa Carte Référence. Pour déterminer les Blessures infligées, il faut simplement soustraire la valeur de l'Armure de la cible à la totalité des Dégâts infligés.

Exemple : un Homme Animal inflige 6 Dégâts au Mage de Bataille Jaes qui porte une Armure de cuir. On peut lire sur la Fiche Héros de Jaes que son Armure de base est de 2, son Armure de cuir lui confère un bonus de + 1 pour un total de 3. Jaes subit donc 3 Blessures (6 - 3).

Pour chaque Blessure subie, le Héros doit retirer 1 jeton Blessure de sa Fiche Héros qu'il remet dans la réserve, en faisant le change si nécessaire. Quand un Héros retire le dernier jeton Blessure de sa Feuille Héros, il est **mort** (voir "Mort des Monstres et des Héros" page 17).

Pour chaque Blessure infligée à un Monstre, le seigneur place 1 jeton Blessure de la réserve à coté de la Figurine du Monstre sur le Plateau de Jeu. Un Monstre est tué quand le nombre de jetons Blessure qui se trouvent à coté de lui atteint ou dépasse sa **valeur de Blessure** indiquée sur sa Carte Référence. Lorsqu'un Monstre est tué, le seigneur le retire du Plateau de Jeu et le Monstre est à nouveau disponible.

Exploration

Les Portes



Le jeu contient 7 Portes Normales et 3 Portes Runiques. Les Héros et les Monstres peuvent Ouvrir les Portes

Normale Normales, mais seuls les Héros et les Monstres Uniques peuvent Ouvrir une Porte Runique, (voir "Monstres Uniques" page 17 ou "Portes Runiques" plus bas).

La plupart des Donjons contiennent de nombreuses Portes lourdes en fer ou en bois qui bloquent les sorts et les Armes. Une Porte fermée est représentée par 1 marqueur Porte. Le marqueur Porte est placé exactement entre 4 cases (2 devant le marqueur et 2 derrière). Lorsque la Porte est ouverte, faite la glisser à coté du Plateau de Jeu. Si la Porte est refermée (par un Monstre ou un Héros), remplacez le marqueur Porte sur sa position d'origine.

Les Portes fermées bloquent le Mouvement, les Ligne de Vue et toutes les Attaques (même celles qui ne nécessitent pas de Ligne de Vue). Les Monstres et les Héros peuvent utiliser des Points de Mouvement pour Ouvrir ou Fermer des Portes, mais seulement si leur Figurine est sur 1 case adjacente à la position de la Porte fermée (les diagonales sont permises). Ouvrir ou Fermer 1 Porte coûte 2 Points de Mouvement. Une Porte ne peut pas être détruite par 1 Attaque et ne peut pas être fermée si la position de la Porte est bloquée par un Gros Monstre (la ligne entre les 2 cases devant et les 2 cases derrière).

Important : les Monstres ne peuvent pas Ouvrir de Porte donnant sur une Zone non révélée.

Portes Runiques

3 des marqueurs Porte du jeu ont un symbole de runes. Ces Portes sont fermées en début de partie et ne peuvent être ouvertes sauf si un Héros trouve la **Clé Runique** correspondante. Dès qu'un Héros a récupéré une Clé Runique, le jeton est placé à coté de la Rose des Vents pour indiquer que les Portes fermées par des runes de cette couleur sont maintenant débloquées pour tous les Héros et les Monstres Uniques jusqu'à la fin de la partie. Les Clés Runiques ne sont pas considérées comme des Objets et n'ont pas besoin d'équiper par un Héros ou d'être dans son Paquetage.

Important : les Monstres Normaux et Majeurs ne peuvent jamais Ouvrir ou Fermer une Porte Runique. Les Monstres Uniques peuvent Ouvrir et Fermer les Portes Runiques que les Héros aient récupérées ou non la Clé Runique de cette Porte. Cependant, ces Monstres ne peuvent toujours pas Ouvrir une Porte qui mène à une Zone non révélée par les Héros.



Portes



Lorsqu'une Porte est fermée, elle est posée sur les lignes entre les cases. Les Portes peuvent être ouvertes à partir de n'importe quelle case adjacente (cases en rouge sur le dessin).



Lorsqu'une Porte est ouverte, mettez-la à côté du Plateau de Jeu. Si elle est à nouveau refermée, reposez-la simplement à sa place d'origine.

Reveler une nouvelle Zone

Lorsqu'un Héros a une Ligne de Vue vers une nouvelle Zone, on révèle immédiatement cette Zone. Le jeu est arrêté un instant, le temps que le seigneur prépare la nouvelle Zone, comme ceci :

1. Si le seigneur n'a pas encore lu la description de la Zone, il doit le faire maintenant. Le seigneur doit s'assurer qu'il n'y a pas de règles spéciales pour la mise en place de la Zone avant de commencer à placer le matériel sur le Plateau de Jeu.
2. Le seigneur place les Portes de la Zone, comme indiqué sur la carte. Les Portes sont placées sur les lignes entre les cases. Le seigneur doit faire attention aux couleurs des Portes Runiques qu'il place. Echanger la position de 2 Portes Runiques peut rendre la victoire des Héros impossible.
3. Le seigneur place les marqueurs (jetons) de la nouvelle Zone, comme indiqué sur la carte. Comme pour les Portes Runiques, le seigneur doit faire attention aux couleurs des Escalier.
4. Le seigneur place les Figurines de Monstres comme indiqué sur la carte. Ces Monstres ne sont pas générés, ils étaient déjà cachés dans le Donjon, mais les Héros ne les localisent que maintenant. Cela signifie que ces Monstres peuvent être placés dans la Ligne de Vue des Héros lorsque le seigneur installe la nouvelle Zone.

Important : souvenez-vous que le seigneur est limité par les Figurines disponibles lorsqu'il place de nouveaux Monstres. Si une Zone nécessite des Monstres dont les Figurines ne sont plus disponibles, le seigneur ne peut pas les placer, sauf s'il retire d'abord des Figurines du même Type d'autres Zones du Plateau de Jeu. Si le seigneur peut placer dans une Zone certaines Figurines d'un genre, mais pas toutes, il choisit celles qui vont être placées dans la nouvelle Zone.

5. Pour finir, le seigneur lit à haute voix le texte de description de la Zone. Le jeu reprend là où il s'était arrêté, avec le Héros qui a provoqué l'apparition de la nouvelle Zone. Les Monstres qui sont apparus dans la nouvelle Zone ne peuvent pas être activés avant le prochain tour du seigneur (ou jusqu'à ce qu'il joue 1 carte qui lui permette une activation immédiate).

Légende du texte des Quêtes

Les diverses Zones du Plateau de Jeu sont décrites dans les textes de **Descriptions de Zone**. Lorsqu'une Zone est révélée, le seigneur lit à haute voix le texte correspondant. Les textes qui ne sont pas encadrés sont réservés au seigneur qui ne les lit pas aux Héros. **Les textes en gras et en italique** indiquent des situations conditionnelles. Le seigneur ne doit lire ces textes à haute voix que lorsque les Héros ont rempli la condition indiquée.

Une Zone peut avoir la description suivante :

Zone 1

Ce texte est lu à haute voix par le seigneur après que la Zone correspondante ait été révélée.

Ce sont les instructions dont le seigneur doit prendre connaissance après avoir révélé la Zone et avoir lu le texte ci-dessus.

Si un Héros ferme la Porte :

Ce texte est lu à haute voix par le seigneur lorsqu'un Héros ferme la Porte pour la 1^{ère} fois.

Le seigneur suit ces instructions après la fermeture de la porte par un Héros et qu'il a lu le texte ci-dessus.

Rencontres



Beaucoup de Quêtes proposent des Rencontres uniques que les Héros doivent affronter et résoudre.

Lorsqu'une Zone avec Rencontre est révélée, le seigneur place 1 marqueur Rencontre sur la case indiquée par le **Guide des Quêtes**. Quand un Héros termine son Mouvement sur la même case qu'un marqueur Rencontre, la rencontre est déclenchée. Les effets de la rencontre sont décrits dans le **Guide des Quêtes**.

Tresor

Lors de l'exploration du Donjon par les Héros, ils pourront trouver des trésors qui les aideront dans leur Quête. Ces trésors peuvent être de nouvelles Armes, des Armures, des Potions ou d'autres Objets spéciaux. Les règles suivantes s'appliquent à tous les jetons et marqueurs Trésor.

- Seuls les Héros peuvent ramasser des jetons Trésor ou des marqueurs.
- Durant son tour, un Héros peut automatiquement ramasser 1 jeton Trésor ou 1 marqueur qui se trouve sur la même case que lui (cela ne lui coûte aucun Points de Mouvement).
- Durant son tour, **un Héros peut donner des Objets à des Héros sur des cases adjacentes en dépensant 1 Point de Mouvement par Objet ou carte donné**. Un Héros qui reçoit 1 Objet d'un Héros adjacent peut immédiatement s'en équiper, le placer dans son Paquetage ou le jeter. S'il est déjà équipé d'un autre Objet, il peut s'en déséquiper et le placer dans son Paquetage ou le jeter - cela ne coûte aucun Points de Mouvement - (voir "Objet qui équipe un Héros" page 15).



Exemple de cartes Tresor



Objet Trésor en Cuivre



Objet Trésor en Argent



Objet Trésor en Or

Note : les cartes Trésor ont un dos marqué d'un coffre alors que les cartes Boutique sont identiques recto/verso.

Potion

Toutes les Potions sont en vente en Ville pour **50 Pièces**.

Important : chaque Héros ne peut seulement boire qu'1 seule Potion (de tout type) à chaque tour.

Potion de Soin



Les Potions de Soin sont des élixirs avec des pouvoirs de soin magiques. Quand un Héros ramasse 1 Potion de Soin, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de 3 Potions. Il peut aussi la placer dans son Paquetage s'il ne contient pas déjà 3 Objets. Un Héros peut boire 1 des Potions de Soin dont il est équipé en dépensant 1 Point de Mouvement. Un Héros qui boit 1 potion de Soin **recupère 3 Blessures** (sans dépasser son niveau maximum de Blessures).

Potion de Vitalité



Les Potions de Vitalité sont des élixirs avec des pouvoirs magiques reconstituants. Quand un Héros ramasse 1 Potion de Vitalité, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de 3 Potions. Il peut aussi la placer dans son Paquetage s'il ne contient pas déjà 3 Objets. Un Héros peut boire 1 des Potions de Vitalité dont il est équipé en dépensant 1 Point de Mouvement. Il **recupère alors sa Fatigue à son niveau maximum** comme s'il avait utilisé l'Ordre Repos.

Potion de Pouvoir



Les Potions de Pouvoir sont des élixirs avec de puissants fortifiants magiques. Quand un Héros ramasse 1 Potion de ce genre, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'a pas déjà 3 Potions d'équipées. Il peut aussi la placer dans son Paquetage s'il ne contient pas déjà 3 Objets. Un Héros peut boire 1 des Potions de Pouvoir équipées en dépensant 1 Point de Mouvement. Un Héros qui boit 1 Potion de Pouvoir lance **5 Dés de Pouvoir à sa prochaine Attaque**. Il n'est pas obligatoire de faire l'Attaque au même tour que celui où la Potion a été bu. Mais l'effet de la Potion est annulé si le Héros est tué ou s'il boit 1 autre Potion avant d'avoir fait 1 Attaque.

Dans le mode Campagne Avancée, au lieu de permettre au Héros de lancer les 5 Dés Pouvoir lors de l'Attaque, elle lui donne **5 Améliorations de dés sur ses Dés Pouvoirs**. Comme si le Héros avait dépensé 5 jetons Fatigue avant de faire son jet d'Attaque (le Héros lance 4 Dés Pouvoir à la normale. Avec 1 Potion de Pouvoir, il pourra Améliorer 1 Dé Noir en Dé Or et les 3 autres en Argent pour cette Attaque.)

Potion d'Invulnérabilité



Les Potion d'Invulnérabilité sont des élixirs avec des pouvoirs de protection magique. Quand un Héros ramasse 1 Potion d'Invulnérabilité, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de 3 Potion. Il peut aussi la placer dans son Paquetage s'il ne transporte pas déjà 3 Objet non équipés. Un Héros peut boire 1 de ses Potion d'Invulnérabilité équipées en dépensant 1 Point de Mouvement. Un Héros qui boit une telle Potion place son marqueur sur le portrait de sa Fiche Héros. Quand il est touché par 1 Attaque ennemie (avant d'appliquer l'Armure), il peut défausser la Potion d'Invulnérabilité de sa Fiche Héros après que le jet d'Attaque ait été fait pour gagner **Armure +10** contre cette Attaque. Cet effet est annulé si le Héros boit 1 autre Potion avant de l'utiliser. Autrement, la Potion fait effet jusqu'à ce que le Héros utilise le bonus ou meurt.

La Potion d'Invulnérabilité n'est pas utilisée dans Héros de Légende.

Utilisable avec Héros de Légende mais le bonus n'accordera qu'un +5 d'Armure

Monnaie



Lorsqu'un Héros ramasse 1 marqueur Monnaie, le marqueur est défaussé et chaque Héros gagne immédiatement 100 Pièces (même les Héros morts ou ceux en Ville). **Un Héros ne peut jamais donner de Pièce à un autre Héros.**

Coffre

Les Coffre dans le Donjon peuvent contenir de bonnes ou de mauvaises surprises. Le Héros doit se déplacer sur la case avec un Coffre pour pouvoir l'ouvrir. Un Héros ne peut pas Ouvrir un Coffre si le Coffre se trouve sur la même case qu'une autre Figurine. Puis le Héros doit dépenser 2 Points de Mouvement pour Ouvrir le Coffre. Quand un Coffre est ouvert, on retourne son marqueur pour en révéler son chiffre. Le seigneur consulte alors le Guide des Quêtes pour déterminer ce que contient le Coffre.

Le seigneur donne alors aléatoirement 1 carte Trésor à chaque Héros pour chaque Trésor contenu dans le coffre dans l'ordre de son choix (si le coffre donne 2 Trésor, le seigneur donne 2 Trésor à chaque Héros). Si une Relique Obscure doit se glisser dans le lot, le seigneur est libre de la donner à qui il veut à la place de la carte Trésor.

Celui qui ouvre le Coffre donnera les cartes Trésor de son choix aux Héros qui l'accompagnent. Si 1 Relique Obscure fait partie du contenu, c'est celui qui a ouvert le Coffre qui en est la victime !

Les Héros gagnent les Trésor du Coffre ouvert quel que soit l'endroit où ils se trouvent (même s'ils sont en Ville). **Si un paquet de cartes Trésor est épuisé, il n'est pas remélangé.** Les Héros ne peuvent plus gagner de Trésor de ce Type.

Trésor en Cuivre



Chaque Héros reçoit 1 carte du paquet de cartes Trésor Cuivre qu'il peut garder ou défausser immédiatement mais l'Objet sera définitivement perdu.

Trésor en Argent



Chaque Héros reçoit 1 carte du paquet de cartes Trésor Argent qu'il peut garder ou défausser immédiatement mais l'Objet sera définitivement perdu.

Trésor en Or



Chaque Héros reçoit 1 carte du paquet de cartes Trésor Or qu'il peut garder ou défausser immédiatement mais l'Objet sera définitivement perdu.

Monnaie du Coffre : Chaque Héros gagne en Pièces le montant indiqué, qu'il prend dans la réserve. **Un Héros ne peut jamais donner de Pièce à un autre Héros.**

Jeton Conquête du Coffre : Les Héros gagnent immédiatement le nombre de jeton Conquête indiqué.

Malédiction de Coffre : Elle est déterminée dans le tableau du contenu des Coffre dans chaque Quête. **Pour chaque Malédiction de Coffre le seigneur gagne immédiatement un nombre de jetons Menace égal au nombre de Héros.** La Malédiction de Coffre est toujours la 1^{ère} chose distribuée du Coffre, et la Menace des Malédiction de Coffre peut être utilisée pour jouer 1 carte Piège en réponse à l'ouverture du Coffre. Le reste du contenu du Coffre n'est distribué qu'après la résolution de la carte Piège (s'il y en a 1). Dans le cas de la carte **Mimétisme** ou d'1 carte similaire, cela pourrait être plusieurs tours plus tard !

Les Objet gagnés du Coffre ouvert peuvent immédiatement être équipé dans les Main du Héros, dans son Paquetage ou être jetés gratuitement. Un Héros peut immédiatement modifier son équipement ou son Paquetage ou jeter des Objet pour s'équiper avec le nouvel Objet (cela ne coûte aucun Points de Mouvement).

Lorsqu'un Coffre a été ouvert, il est retiré du Plateau de Jeu.

Objet Maudit



Certains Objet ont une puissance terrible, mais cela se paye. Ces Objet ont la Capacité Malédiction (marqué Maudit sur la carte). Chaque fois que le Héros s'équipe ou se rééquipe de l'Objet Maudit, il reçoit 1 jeton Malédiction. De plus, si le Héros est tué, il doit immédiatement choisir entre se défausser ou se rééquiper des Objet

Maudit dont il était équipé lorsqu'il fut tué. Se déséquiper d'un Objet Maudit n'enlève pas le jeton Malédiction et s'il s'en rééquipe les Malédiction s'additionnent (voir la Capacité "Malédiction" page 23).

Note : si le Héros après sa mort décide de mettre directement l'Objet Maudit dans son sac, il ne recevra aucun jeton Malédiction mais qu'à partir du moment où il le prendra en main (équipé). Le fait de jeter un Objet Maudit n'occasionne pas 1 jeton Malédiction s'il celui-ci était dans son paquetage ou déjà en main (équipé).

Relique



Les marqueurs Relique représentent des Objet extrêmement puissants du jeu. Les Relique sont toutes représentées par 1 carte recto verso avec une boîte de texte bleu (voir ci-contre). Un Héros qui récupère 1 marqueur

Relique, prend la carte Objet correspondante et peut l'utiliser comme n'importe quel autre Objet. **Une Relique ne peut jamais être détruite ni vendue. Si elle est jetée, on place son marqueur sur la case du Plateau de Jeu où elle atterrit** et sa carte est remise dans la réserve. Contrairement aux autres Objet, les Relique ne sont jamais perdues et ne sont délivrées que par l'entremise de Quête spécifique.



Exemple de cartes Relique



Les cartes Relique ont une boîte de texte bleue comme sur la carte ci-dessus. Pour plus de détails sur le diagramme de la carte voir "Exemple de cartes Objet" page 04.

Relique Obscure

Quelques Objet sont encore plus dangereux que les simples Objet Maudit. Ce sont les légendaires Relique Obscure dont le but est d'apporter la désolation là où elles apparaissent (voir "Relique Obscure" page 03).

La Ville

La Ville est un endroit où les Héros peuvent se retirer pour se réapprovisionner et s'entraîner. Les Héros morts sont renvoyés dans la Ville pour être ressuscité dans le temple. Tous les Héros en Ville sont considérés comme étant adjacents les uns aux autres et ne peuvent pas être atteints par des cartes seigneur.

Un Héros en Ville peut se Reposer, **acheter et vendre** du matériel dans n'importe quel ordre et **autant que voulu** en ne dépensant que **3 Points de Mouvement** au total durant son tour (peu importe le nombre de vente et achat effectué). Si le Héros au tour suivant décide de refaire du commerce, il payera 3 nouveaux Points de Mouvements avant de sortir de la Ville (+1 Point de Mouvement pour sortir).

Vendre

Les ventes d'Objets (Trésor et Boutique) ne peut-être faite qu'en ville pour la moitié de leur valeur (arrondi inférieurement au multiple de 25 le plus proche. Les Objet ayant une valeur de 25 Pièce ne rapporte rien).

Acheter

Le Héros peut visiter la Boutique de la Ville. Il peut acheter 1 ou plusieurs Objet dans le paquet de cartes de la Boutique de la Ville. Il peut acheter les Objet suivants :

Objet	Coût en pièces
Potion de tout Type (1)	50
Piocher un Trésor Cuivre *	250
Piocher un Trésor Argent *	500
Piocher un Trésor Or *	750
Nouvelle carte Caractéristique *	1000
Jeton Entraînement **	500

(1) Chaque Héros ne peut boire qu'1 Potion par tour.
* Lorsque le Héros achète 1 Trésor ou 1 carte Caractéristique, le seigneur lui donne 1 carte aléatoirement dans le paquet correspondant à la demande du Héros. Les Héros ne peuvent acheter des cartes Trésor de la Boutique que s'ils ont précédemment ouvert au moins 1 Coffre de cette couleur à ce moment précis du jeu (tant que les Héros n'ont pas ouvert au moins 1 Coffre en Argent, ils ne peuvent pas acheter de Trésor Argent à la Boutique de la Ville).



****** Lorsqu'un Héros achète 1 jeton Entraînement spécifique à 1 Attribut, le seigneur le lui donne et le Héros le pose sur sa Feuille Héros. Chaque jeton Entraînement ajoute +1 à 1 des Attributs du Héros, comme indiqué sur le jeton. Le Héros ne peut pas dépasser la limite de 5 Dés Pouvoir par Attributs avec l'achat de jetons Entraînement.

Achat de Trésor : quand un Héros arrive en Ville pour la 1^{ère} fois durant le Tour de Jeu, on mélange les 3 paquets de cartes Trésor et on retourne celle du dessus. Les Héros peuvent alors voir l'Objet qui se trouve sur le dessus de chaque paquet. Le Héros qui désire acheter un Trésor doit en payer le prix respectif et peut soit prendre celui qui est visible, soit piocher celui du dessous (qui reste inconnu). Si la carte du dessus a été achetée, on retourne la suivante (les cartes visibles ne sont jamais défaussées mais mélangées avant chaque nouvelle achat).

Note : les Héros ne sont pas limités au nombre de carte Caractéristique qu'ils peuvent acheter et utiliser durant une partie.

Limitation de carte Caractéristique : limiter à un maximum de 4 cartes Caractéristique par Quête (conseillé surtout en mode campagne classique).

Mort des Héros

Un Héros tué retourne dans la Ville et perd la moitié de ses Pièces (la perte est arrondi inférieurement au multiple de 25 le plus proche). Le Héros récupère immédiatement tous ses jetons Fatigue et Blessure (à leurs valeurs maximales). De plus, tous les Effets Persistants (Brûlure, Toiles, Poison, Malédiction du Dieu Singe, etc ...) dont pouvait souffrir le Héros sont défaussés. Lors de son prochain tour, le Héros pourra jouer normalement.

Sortir de la Ville

Pour sortir de la Ville les Héros doivent dépenser 1 Point de Mouvement pour retourner dans le Donjon sur un Glyphe de Transport Activé de leur choix. Ils peuvent utiliser les Action suivantes pour cela :

- **Courir**
- **Avancer**
- **se Préparer**
- **Attaquer** (si le Héros peut dépenser 1 Fatigue)

Attention : si le Héros décide de Commercer en Ville, il ne pourra pas retourner dans le Donjon ce tour-ci !

Variantes de la Ville

Cet ensemble de règles augmente l'importance de la Ville. Dans le jeu de base, la Ville est un endroit sans surprise pour les Héros. Ils savent exactement ce qui les attend. Ces règles ajoutent de l'incertitude pour les retours en Ville.

Action Brève - Commercer en Ville

Un Héros commençant son tour dans la Ville peut faire l'Action Brève "Commercer en Ville". Cette Action Brève, comme celle de base, lui donne cependant 6 Points de Mouvement mais le Héros ne peut pas utiliser de Glyphe de Transport afin de retourner dans le Donjon à ce tour-ci.

Restrictions

1. Seule l'Action Brève "Commercer en Ville" permet d'avoir des Points de Mouvements (6) pour accomplir différentes actions dans la Ville comme acheter, vendre, s'entraîner, se faire soigner ou faire un tour à l'Echoppe.
2. Un Héros ne peut pas faire l'Action Brève "Commercer en Ville" s'il a fait l'Action Courir pour ce tour.
3. Un Héros ne peut pas retourner dans le Donjon s'il vient de faire l'Action Brève "Commercer en Ville" durant ce tour par un Glyphe de Transport.

Acheter

Pour chaque achat entrepris par le Héros (pour 2 Points de Mouvement), il peut essayer d'acheter 1 Type d'Objet. Il y a 3 Type : Potion, Trésor, et Objet de la Boutique. Les Objets ne sont pas tous disponibles à tout moment. L'Apothicaire ne peut pas élaborer toutes les Potions et la réserve d'Artefacts est limitée par les actions des autres Héros. En d'autres mots le Héros qui achète des Trésors ou des Entraînements va déterminer se qui est en vente pour ce tour de Jeu. Une fois le Tour de Jeu terminé, les cartes sont défaussées dans leur paquet d'origine.

Vendre

Pas de changement de règles pour la vente d'Objet.

Etablissements

Il y a 6 Type d'Etablissements différents.

L'Apothicaire (Potion)

Pour acheter des Potions il faut aller chez l'Apothicaire. Il y a 2 facteurs qui limitent le nombre de Potions disponibles :

- Tout d'abord le nombre de jetons fournis par le jeu. S'il n'y a plus de jetons disponibles à l'achat, alors le stock est vide.

- Puis 1 jet de dé qui donne le nombre de Potions que les Héros peuvent acheter pour ce tour.

La 1^{ère} fois qu'un Héros essaye d'acheter 1 Potion, on lance 1 Dé de Pouvoir et on consulte le tableau suivant pour connaître le nombre de Potions disponibles pour ce Tour de Jeu. On lance le dé 1 fois pour chaque Type de Potion. Ce résultat est le nombre total de Potions disponibles en Ville pour ce tour.

Dé pouvoir	Nombre de Potion
Vierge	3
Eclair d'Energie	2
Augmentation de Puissance	1

L'Hôtel de Ville (Trésor)

La vente de Trésors dans l'Hôtel de Ville est le résultat des trouvailles d'autres Héros dans Terrinoth et ils les vendent en Ville. Comme ces Objets puissants sont très recherchés, leur approvisionnement est difficile. Contrairement au jeu standard, les Héros ne paient pas pour en récupérer 1 au hasard. On utilise à la place la règle suivante. La 1^{ère} fois qu'un Héros achète 1 Trésor, on lance 1 Dé de Pouvoir et on consulte le tableau suivant pour connaître le nombre de Trésors disponibles pour ce tour. On lance à nouveau le Dé de Pouvoir pour chaque Trésor afin d'en connaître le genre et le seigneur pioche et donne les cartes appropriées. Ces cartes restent en vente jusqu'au prochain tour du seigneur où elles sont défaussées dans leur paquet. Tant qu'1 carte est à vendre, un Héros peut l'acheter à son prix normal.

Dé pouvoir	Nombre de Trésor	Type de Trésor
Vierge	3	Or
Eclair d'Energie	2	Argent
Augmentation de Puissance	1	Cuivre

L'achat de Trésor en Ville n'est pas limité par le Type de Trésor obtenu dans les Donjons. Si les Héros n'ont pas encore trouvé de Trésor Argent et qu'ils obtiennent au dé le résultat Or, ils peuvent garder ce résultat comme valide et utiliser le Trésor Or.

Variante : le seigneur découvre face visible tous les Trésors possible à la vente car l'achat est limité par le Type de Trésor obtenu dans les Donjons.

L'Armurier (Objet de la Boutique)

Pas de changement de règles pour ces Objets.

La Tour d'Entraînement

L'Entraînement durant une Quête implique d'utiliser de la magie pour que le Héros s'imprègne rapidement de ce savoir. L'Entraînement couvre à la fois les cartes Caractéristique et les jetons Entraînement. La formation en magie étant très demandée, les Caractéristiques disponibles varient grandement d'un Tour de Jeu à l'autre. On utilise les règles suivantes :

La 1^{ère} fois qu'un Héros achète de l'Entraînement, il dépense 2 Points de Mouvements et lance 3 dés de chaque catégorie : Corps à Corps, à Distance et Magie. Le nombre de jetons Entraînement disponibles pour ce tour dans chaque catégorie est égal au nombre de Dégâts obtenus. Le nombre de cartes Caractéristique est égal au nombre d'Eclairs d'Energie obtenus pour chaque Type de dé. Le seigneur pioche les cartes des paquets appropriés. Ces cartes restent en vente jusqu'au prochain tour du seigneur où elles sont défaussées dans leur paquet. Tant qu'1 carte est à vendre, un Héros peut l'acheter à son prix normal.

Exemple : un Héros a obtenu au Dé Rouge 3 Dégâts et 1 Eclair d'Energie, au Dé Blanc 1 Raté et au Dé Bleu seulement 1 Eclair d'Energie. Se qui donne au final 3 jetons Entraînement Corps à Corps et 1 carte Caractéristique Subterfuge de disponible à l'achat.

Le Guérisseur

Les Héros peuvent aller voir le Guérisseur pour y recevoir des soins magiques pour 2 Points de Mouvement par tentative. Le talent du Guérisseur varie grandement ainsi que ses prix. Le tableau suivant indique ces variations :

Guérisseur	Coût	Dés
Novice	50 Pièces	Blanc, Vert
Adeptes	75 Pièces	Blanc, Vert (x2)
Maître	100 Pièces	Blanc, Vert (x2), Noir (x2)

Après avoir acheté les services d'un Guérisseur, le Héros lance les dés. Le résultat Raté sur le Dé Blanc indique que la guérison a échoué. Sinon, le Héros est soigné d'1 Blessure pour chaque Dégât du dé et de 2 Blessures par Eclair d'Energie. On retire d'abord les jetons Poison. L'Adeptes guérit les Saignements et le Maître les Saignements et les Brûlures. Le coût représente autant de Pièces que de tentative par type de Guérisseur choisi par le Héros.

L'Echoppe

Le Héros peut aller dans une Echoppe pour 2 choix différents ou cumulables pour le même coût en Points de Mouvement. Dans les 2 cas il doit payer 2 Points de Mouvement (qu'il choisisse de payer sa tournée ou de manger ou de faire les deux).

Payer sa tournée

Le Héros peut faire un tour à l'Echoppe et payer sa tournée afin de monter sa cote de popularité auprès des gens de la Ville et ainsi gagner un peu de Réputation. Pour cela le Héros doit payer 50 Pièces pour gagner 1 point de Réputation. Le Héros ne peut le faire que 2 fois par passage en Ville (voir "Réputation" page 15 pour plus d'information).

Manger

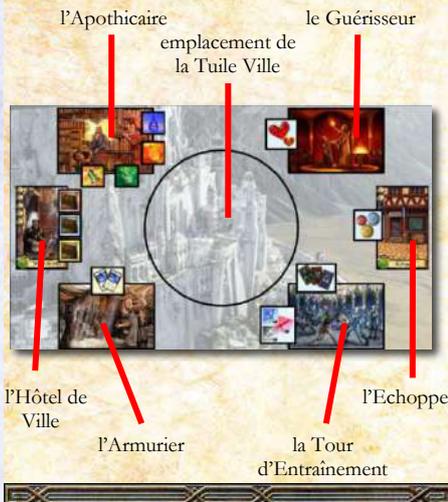
Il peut également faire un tour à l'Echoppe pour regagner 2 Blessures (faite la soustraction avec les marqueurs Poisons s'il y en a) s'il décide de manger un morceau pour 25 Pièces. Le Héros ne peut le faire qu'1 fois par passage en Ville.

La Ville

A la fin du tour d'un Héros, celui-ci devra placer sa Figurine sur la Ville. Entre temps sa Figurine sera déplacée entre les différents Etablissements qu'il fréquentera mais finira toujours sa course sur la Ville.



La Ville et ses Etablissements



Reputation

Quand un Héros tue 1 Monstre Majeur dans le Donjon, il gagne, en plus de la récompense habituelle, de la Réputation. La Réputation sert à gagner la faveur des gens de la Ville. Chaque fois qu'un Héros tue 1 Monstre Majeur, il gagne 1 point de Réputation (utilisez les jetons Menace ou Conquête pour symboliser ces points ou 1 dé à 10 ou 20 faces). Quand il est en Ville, un Héros peut relancer les dés avec les points de Réputation mais il doit garder le dernier résultat. Pour chaque point dépensé, le Héros peut relancer le dé quand il fait 1 achat ou 1 Entraînement. Il doit déclarer le nombre de relances qu'il va acheter avant le 1^{er} jet de dé et ces relances doivent concerner un jet spécifique.

Exemple : un Héros avec 4 points de Réputation (également nommé relance) cherche un Trésor puissant. Il dépense 1 "relance" pour avoir la possibilité de relancer le "nombre de Trésor" disponibles en Ville. Il obtient sur son 1^{er} jet 2 Trésor, ce qui lui convient. Il a donc dépensé 1 point de Réputation pour rien. Ensuite il dépense 2 "relances" pour la 2^{ème} étape le "Type de Trésor". Il obtient "Cuivre". Il utilise 1 point de Réputation sur les 2 engagés. Il obtient "Or". Il décide de s'arrêter là. Il perd donc le dernier des 2 points de Réputation engagés. Une fois le Trésor déterminé, il dépense son dernier point de Réputation pour acheter 1 relance pour le 2^{ème} jet de Trésor qui va déterminer le type. Il obtient "Argent" mais il décide de relancer. Cette fois-ci pas de chance il obtient "Cuivre". Il devra se contenter du dernier résultat.

Attention : comme la disponibilité des Objet et de l'Entraînement est déterminée par le 1^{er} Héros à chercher ce Type d'Objet/Entraînement, seuls les points de Réputation de ce Héros peuvent être dépensés pour les relances.

Équipements

Objet qui équipe un Héros

Les Héros peuvent transporter des Objet, mais le nombre d'Objet transportables est limité. Cette limite est indiquée plus loin. Les Objet qui ne peuvent pas équiper le Héros doivent être mis dans son Paquetage ou jetés. Quand un Héros jette 1 Objet, il doit immédiatement défausser la carte et le jeton correspondant (si c'est le cas).

Le Paquetage du Héros

Un Héros peut conserver jusqu'à 3 Objet (Potion incluses) dans son Paquetage. Le joueur place les Objet qui se trouvent dans son Paquetage sur l'emplacement prévu à cet effet sur sa Feuille Héros.

Un Héros ne peut pas utiliser 1 Objet qui se trouve dans son Paquetage sauf s'il s'en équipe. En plus des Objet, un Héros peut avoir autant de Pièces qu'il le souhaite dans son Paquetage. Il n'y a aucune limite au nombre de Pièces qu'un Héros peut transporter.

Restrictions d'équipement

Les Héros peuvent être équipés des Objet suivants au même moment :

- (Les Objet dont le nombre total de symboles **Main** est égal à 2 ou moins)
- (1 Armure)
- (3 Potion)
- (2 autres Objet)
- (3 Objet dans le Paquetage)
- (Pas de limite de Pièces)

Symbole Main : votre Héros a 2 Mains qui peuvent porter des Objet, comme des Armes ou des Boucliers. Le nombre de Mains nécessaires pour s'équiper d'Objet est indiqué par les symboles Main au bas de la carte Objet. Un Objet avec 1 symbole Main nécessite 1 Main pour être équipé, 1 Objet avec 2 symboles Main nécessite 2 Mains et 1 Objet sans symbole Main, n'a pas besoin de Main pour être porté.

Armure : un Héros peut s'équiper de 1 Armure

Potion : un Héros peut être équipé de 3 Potion au maximum

Autres : un Héros peut être équipé avec 2 autres Objet quelconques : Objet qui n'ont pas de symbole Main, ni Armure et qui ne sont pas des Potion.

Armure

Les Armures les plus lourdes ou les plus encombrantes peuvent gêner le déplacement d'un Héros ou diminuer sa capacité à utiliser les Runes. Certaines Armures lourdes réduisent la Vitesse du Héros qui les porte, jusqu'à la valeur indiquée, si elle est inférieure à la Vitesse normale du Héros.

Cependant, cela n'empêche pas la Vitesse du Héros d'être améliorée par d'autres moyens comme dépenser de la Fatigue (voir "Dépenser de la Fatigue pour les Attaques" page 11), ou grâce à des Capacités Spéciales d'Objet.

Les Héros qui portent certains **Type** d'Armures ne peuvent pas s'équiper de Runes. Cette restriction est indiquée sur la carte Objet.

Munitions

Toutes les Armes dans Descent ont suffisamment de Munitions ou d'énergie magique pour l'ensemble de la Quête sauf mention contraire.

Familiers et compagnons des Héros

Certaines cartes Caractéristiques, Compétence de Héros, Capacité Spéciale ou cartes Trésor permettent aux Héros d'avoir des Familiers magiques ou des animaux de compagnie non magiques.

Quand le propriétaire meurt ou qu'il part en Ville, le Familier reste dans le Donjon. Son propriétaire continue de le contrôler normalement.

Les Familiers obéissent à des règles

- Les Familiers sont représentés par des marqueurs. Le marqueur représentant le Familier commence la partie sur la même case que le propriétaire du Familier.

- Un Familier se déplace après que le tour de son propriétaire soit terminé. Il se déplace du nombre de cases égal à sa Vitesse, qui est indiquée dans sa description.

- Les Familiers se déplacent comme les Héros, mais ils peuvent traverser des cases occupées par des Figurines ennemies et peuvent finir leur Mouvement sur 1 case occupée par 1 autre Figurine.

- Les Familiers ne savent pas et ne peuvent pas Sauter par-dessus les Fosse, la Lave, la Boue, l'Eau et ils ne peuvent pas utiliser les Glyphe de Transport (mais peuvent les franchir sauf pour l'Eau, il faut que le Familier possède la Capacité Vol). Ils peuvent franchir les Escalier et les utiliser seulement si la Zone de destination a déjà été révélée par les Héros.

- Les Familiers peuvent occuper les mêmes cases que d'autres Figurines et les Figurines peuvent se déplacer et avoir une Ligne de Vue au travers des Familiers.

- Un Familier ne peut transporter aucun Objet ou réaliser des Action Brève, sauf mention contraire.

- Un Familier n'est pas considéré comme un Héros pour l'apparition des Monstres, sauf mention contraire.

- Les Familiers ne peuvent être touchés par aucune Attaque, ni blessés de quelque façon que ce soit. Les Rocher et les Mur Mobile ne les affectent pas (voir "Mur Mobile" et "Rocher" pages 18 et 19). Héros et Monstres peuvent s'attaquer au travers des Familiers.

Boggs le Rat



Héros.

Ce Familier est récupéré grâce à 1 carte Caractéristique Magie. La Vitesse de Boggs est 4. Le seigneur ne peut pas engendrer de Monstres dans la Ligne de Vue de Boggs, comme s'il s'agissait d'un

Ciel



Viser et la valeur de leur Armure est réduite de 1 (minimum 0). Ciel a la Capacité Vol mais peut aussi terminer son déplacement dans la même case qu'1 autre Figurine.

Ce faucon apprivoisé est récupéré grâce à la Capacité de Vyrh le Fauconnier. La Vitesse de Ciel est 5. Les ennemis adjacents à Ciel ou sur la même case que lui ne peuvent pas Esquiver ou

Diablotin de la Bouteille



Ce Familier est obtenu avec la carte Trésor Argent "Diablotin de la Bouteille". Sa vitesse est de 4 et il a la Capacité Aura.

Furr Le Loup Fantôme



On récupère ce Familier avec la carte

L'Attaque de Furr est 1 Attaque de Corps à Corps même s'il lance 1 Dé Blanc. De plus, Furr ne peut Attaquer que si son propriétaire a une Ligne de Vue dégagée vers Furr et que celui-ci se trouve à 5 cases ou moins de lui.

L'Ame Fantôme



On récupère ce Familier avec la carte Caractéristique de Subterfuge "Ame Fantôme". Sa Vitesse est de 5 et il a la Capacité Vol. L'Ame Fantôme ne peut pas terminer son Mouvement dans la même case qu'1 autre Figurine. Les Figurines ne peuvent pas terminer leur Mouvement dans la même case que l'Ame Fantôme. Au début du tour de son propriétaire, celui-ci peut soit :

A) échangez de place avec l'Ame Fantôme (1 carte Piège est jouable sur le Héros après l'échange de place), **B)** déplacez l'Ame Fantôme sur 1 Case vide adjacente au propriétaire, **C)** ne rien faire avec l'Ame Fantôme.

Puis le propriétaire effectue normalement son tour, y compris le Mouvement, même s'il a échangé de place avec l'Ame Fantôme.

Un Héros ne peut pas changer de place avec l'Ame Fantôme au début de son tour pour se déplacer adjacent à un Glyphe de Transport et immédiatement aller dans une Cité afin de se Réapprovisionner. (●)

Attention : un Héros ne peut pas utiliser la Capacité d'échange du Familier Ame Fantôme quand il est en Ville.

Les Yeux de Thara



Il faut la carte Trésor Argent Les Yeux de Thara pour utiliser le marqueur homonyme. Les effets de ce Familier sont décrits sur la carte.

Mata et Kata



Ces Familiers sont récupérés grâce à 1 carte Caractéristique Magic. La Vitesse de Mata et de Kata est 6. Mata et Kata sont représentés par des marqueurs distincts, qui se déplacent indépendamment l'un de l'autre. Ces Familiers peuvent être donnés ou ramassés et peuvent porter 1 Objet (même 1 Potion). Ils peuvent donner 1

Objet qu'ils transportent à un Héros adjacent (ou à l'autre Familier, s'ils sont sur des cases adjacentes) pour 1 Point de Mouvement. Ces 2 Familiers sont contrôlés par le même Héros. (● 1)

Pico



Pico est un animal domestique, qui est récupéré grâce à la Capacité de Ronan le Sauvage. Pico n'est pas un Familier et il ne suit donc pas les règles de ces derniers. Ronan le Sauvage reçoit le jeton de Pico au début de la partie.

Pico ne se déplace pas par lui-même, mais les Héros peuvent le porter. Pico ne compte pas dans le nombre d'Objet pour la limite d'équipement ou du Paquetage. Un Héros peut donner Pico à un Héros adjacent pour 2 Points de Mouvement.

Un Héros, qui transporte Pico, jette 1 Dé Pouvoir supplémentaire pour chacune de ses Attaques (jusqu'à la limite normale de 5 Dés Pouvoir).

Sharr



Ce Familier est accordé par la carte Caractéristique de Magic "Sharr". Sharr a une Vitesse de 5 et elle a la Capacité Vol. Si Sharr termine son Mouvement dans la même case qu'un personnage ami, celui-ci récupère 2 Blessures. Si Sharr termine son Mouvement dans la même case qu'un Glyphe Sombre Activé, celui-ci est retiré du Plateau de Jeu et remplacé par 1 Glyphe de Transport normal Activé.

Familiers et compagnons du seigneur

Le Spectre



Le Spectre agit comme un Familier pour le seigneur. Il a un Mouvement de 4 cases et ignore les Obstacles. En outre, il ne bloque pas le Mouvement ou la Ligne de Vue, et il ne peut pas être blessé par les Attaques. Si le Spectre finit son Mouvement dans la même case qu'un Héros, celui-ci perd 2 points de Fatigue. Quand le Spectre traverse (sans s'y arrêter) la case d'un Héros, celui-ci perd 1 point de Fatigue (1 seule Fatigue quel que soit le nombre de fois où le Spectre a traversé cette case pour ce tour). Quand un Héros n'a pas assez de Fatigue à perdre, il prend la différence en Blessures (sans compter l'Armure). Ce Familier n'est présent que dans la Quête "Enterrés Vivants !"

Monstres

Carte de Référence pour les Monstres



Chaque Type de Monstre a un ensemble de Carte

Référence indiquant ses Capacités. La carte utilisée dépend du nombre de Figurines Héros + le seigneur participant au jeu. Chaque Carte Référence de Monstre a les éléments suivants dans l'exemple qui suit.

Exemple de Carte Reference Monstre



Nombre de joueurs : le nombre de joueurs (y compris le seigneur), pour lequel la carte doit être utilisée, est indiqué en haut à gauche. Les cartes sont recto verso, les informations pour 2 et 3 joueurs sont au recto et au verso de la même carte (même chose pour les informations pour 4 et 5 joueurs). On n'utilise que les cartes correspondant au nombre de joueurs de la partie.

Caractéristiques des Monstres Normaux : la partie supérieure de la carte, en jaune, indique les Caractéristiques pour le **Monstre Normal** de ce Type.

Caractéristiques des Monstres Majeurs : la partie inférieure de la carte, en rouge, indique les Caractéristiques du Monstre Majeur de ce Type. Les **Monstres Uniques** et leur description sont indiqués dans la Quête où on les rencontre.

Vitesse : la Vitesse du Monstre est indiquée à côté du symbole de **botte verte**. C'est le nombre de cases dont peut se déplacer le Monstre à chaque fois qu'il est activé.

Armure : la valeur d'Armure du Monstre est indiquée à côté du symbole de **Bouclier bleu**. Retirez la valeur de l'Armure du nombre de Dégâts subis par le Monstre lors d'1 Attaque.

Blessure : la valeur de Blessure d'un Monstre est indiquée à côté du symbole de **Cœur rouge**. Quand le Monstre a encaissé autant de Blessures que cette valeur, il est tué.

Type d'Attaque : le Type d'Attaque du Monstre et les Dés de Combat à lancer sont indiqués là. Contrairement aux Héros, les Monstres n'ont qu'1 seul Type d'Attaque.



Attaque au Corps à Corps



Attaque à Distance



Attaque Magique

Capacités Spéciales : les Capacités Spéciales sont indiquées là. Si un Monstre possède plus d'1 Capacité Spéciale, elles sont toutes fonctionnelles. Elles sont décrites pages 22 et 23.

Gros Monstre

Certains Monstres occupent 2, 4 ou 6 cases sur le Plateau de Jeu. Les règles spéciales suivantes s'appliquent pour ces Monstres.

- Les Gros Monstre occupent toutes les cases qu'ils remplissent. Leurs Ligne de Vue peuvent partir ou arriver au centre d'1 de ces cases. Les Gros Monstre ne sont pas affectés par les Fosse, sauf s'ils se déplacent entièrement dessus. De plus, les Gros Monstre ne peuvent pas emprunter les Escalier et ne peuvent pas finir leur Mouvement sur une Fosse ou se trouve déjà 1 Figurine pour la bloquer.

Quand les Gros Monstre se déplacent, ils peuvent se retrouver sur des terrains dangereux (Lave, Lames Faucheuses) 2 fois plus souvent que les autres Figurines. Il faut alors suivre ces règles. Quand un Gros Monstre se déplace, il subit les effets négatifs du terrain uniquement quand sa **moitié** avant y entre.

Exemple : quand 1 Araignée Poison a les 4 cases engagées dans 1 case de Boue, elle souffre de pénalité de Mouvement. Quand la moitié avant (ça pourrait être la moitié de gauche ou de droite) de cette même Araignée Poison quitte cette case de Boue pour aller dans une case dégagée, elle ne subit pas de pénalité de Mouvement même si sa moitié arrière est entrée dans la case de Boue (quand c'est 1 Dragon ce sont les 4 "cases" de devant sur les 6 qui le compose qui compte. Pour le Cerbère c'est celle de devant sur les 2 "cases" qui le compose).

- Les Gros Monstre ne peuvent être les cibles que d'1 seule Attaque à la fois, même si 1 Attaque avec Explosion ou Balayage couvre plusieurs cases occupées par la Figurine.

Exemple : un Ogre qui subit 1 Explosion n'est affecté qu'1 seul fois par les Dégâts et non 1 fois par case qu'il occupe.

- Les Cerbère et les Dragon ont une forme spéciale, ils occupent respectivement 2 et 6 cases. Ils peuvent se déplacer de l'1 des 2 manières suivantes :

1. La Figurine se déplace de la moitié de son corps sur une case adjacente, mais pas en diagonal, de manière à ce que l'autre moitié de son corps se déplace sur les cases libérées par la 1^{ère} moitié.
2. La Figurine se déplace sur 1 case adjacente diagonale en déplaçant les deux moitiés de son corps dans la même direction diagonale (aussi appelé "pas de côté"). Les 2 exemples de déplacement sont montrés sur le schéma de la page suivante.

- Les autres Gros Monstre occupent 4 cases. Lorsqu'elles se déplacent, ces Figurines se déplacent comme des Figurines normales et doivent toujours occuper 4 cases existantes comme indiqué sur le schéma de la page suivante.



Mouvements en diagonale de Gros Monstre

Les Mouvements latéraux (pas chassé) sont interdits pour les Gros Monstre !

Si un Gros Monstre veut faire un Mouvement en diagonale, il utilise l'un des Mouvement ci-dessous.



Le Cerbère se déplace vers le haut (rappel : il se déplace de la moitié de sa taille, la partie avant avance pendant que la partie arrière vient occuper la case laissée libre par la partie avant), puis vers la droite, à nouveau vers le haut. Il termine son Mouvement en effectuant un pas de coté.



Le Géant se déplace vers le haut, puis en diagonale en haut à droite et enfin vers la droite.



Le Dragon se déplace vers le haut et sa partie arrière suit la partie avant de son corps comme indiqué sur le schéma. Il aurait pu se déplacer d'1 case vers la gauche si le joueur seigneur l'avait voulu.



Ici, le Dragon réalise un pas de coté en haut à droite.

Les Monstres Majeurs

Les Monstres Majeurs sont des versions plus puissantes des Monstres habituels que l'on rencontre dans le Donjon. Ils sont représentés par des Figurines rouges et leurs Caractéristiques sont indiquées dans la zone rouge des Carte Référence des Monstres.

En plus d'être plus puissant, les Monstres Majeurs se font moins facilement Etourdir. Lorsque le seigneur retire 1 jeton Etourdi du Monstre Majeur, il peut soit déplacer le Monstre du nombre de cases égal ou inférieur à sa Vitesse ou Attaquer 1 fois (ils n'ont qu'1 Demi-Action).

Un Héros qui tue 1 Monstre Majeur reçoit 50 Pièces après lui avoir asséné un Coup Mortel direct et non de manière indirecte en tombant dans une Fosse après un Coup Violent par exemple (voir également "Mort des Monstres et des Héros" plus bas).

Monstres Uniques

Les Monstres Uniques (comme Narthak) sont décrits dans le Guide des Quêtes (ce sont les seuls à posséder un nom composé de majuscules). Comme les Monstres Majeurs, ils sont représentés par des Figurines rouges. Lorsqu'un Héros rencontre 1 Monstre Unique, le seigneur doit expliquer les règles spécifiques du Monstre. Le seigneur n'est pas obligé de révéler les Capacités Spéciales du monstre.

Les Monstres Uniques ne peuvent pas être Etourdis. Dans la plupart des Quêtes, les Héros reçoivent 1 ou plusieurs jeton Conquête lorsqu'ils éliminent 1 Monstre Unique.

Les Monstres Uniques peuvent Ouvrir et Fermer les Portes Runiques que les Héros aient récupérés ou non la Clé Runique de cette Porte. Cependant, ces Monstres ne peuvent toujours pas Ouvrir 1 Porte qui mène à une Zone non révélée par les Héros.

Autres Regles

Mort des Monstres et des Héros

Monstres

Quand un Monstre reçoit un nombre de Blessures égal à sa valeur de Blessure, il est tué. Les Monstres tués sont retirés du Plateau de Jeu, ainsi que leurs jetons Blessure. La Figurine du Monstre retourne dans la réserve du seigneur et les jetons Blessure sont remis dans la réserve générale. Les Figurines de Monstres tués peuvent revenir sur le Plateau de Jeu (lorsqu'on révèle une nouvelle Zone ou quand le seigneur joue 1 carte Prognéture).

Un Héros qui donne le Coup Mortel à 1 Monstre Majeur reçoit immédiatement la récompense de 50 Pièces (et 1 point Réputation, voir page 14).

Un Coup Mortel doit être le résultat d'un jet d'Attaque. Si le Monstre Majeur meurt par un effet indirect comme la projection dans une Fosse par un Coup Violent, par la Capacité Aura d'un Héros, par un Effet Persistant ou un Familier, personne ne récupère la récompense des 50 Pièces.

Héros

Quand un Héros perd son dernier jeton Blessure, il est tué. Le Héros retourne immédiatement en Ville. Si c'était le tour de ce Héros, son tour se termine immédiatement.

Les Héros perdent immédiatement un nombre de jeton Conquête égal à la Valeur de Conquête de ce Héros. Si cela réduit leur nombre de Conquête à 0 ou moins, la partie s'arrête immédiatement et le seigneur a gagné, sinon le jeu continue.

Un Héros qui est tué perd la moitié de ses Pièces, la perte est arrondie inférieurement au multiple de 25 le plus proche (un Héros avec 125 Pièces aura encore 75 Pièces après sa mort), mais il ne perd aucun Objet ou carte Capacité. Il retourne dans la Ville (voir "La Ville" page 13 ou "Variante de la Ville" page 14) et peut soit acheter des Objet lors de son prochain tour, soit retourner sur le Plateau de Jeu grâce à 1 Glyphe de Transport (voir "Glyphe de Transport" page 19).

Jeton Conquete

Les Héros gagnent et perdent des jeton Conquête au cours de leur voyage dans le Donjon. Tant que les Héros ont au moins 1 jeton Conquête, le jeu continue. Si les Héros n'ont plus de jeton Conquête, le jeu se termine immédiatement et le joueur seigneur gagne la partie. Les jeton Conquête sont gagnés ou perdus pour les raisons suivantes :

Jetons gagnés ou perdus :

+3	Activer 1 Glyphe de Transport (voir "Glyphe de Transport" page 19)
variable	Ouvrir 1 Coffre (voir "Coffre" page 13)
variable	Faire une Rencontre
variable	Tuer des Monstres Uniques
-2 à -4	Héros tué (voir "Mort des Monstres et des Héros" page 17)
-3	Le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur

Normalement, si les Héros effectuent une action spécifique (comme tuer un Monstre Unique) avant d'avoir perdu tous leurs jeton Conquête, ils remportent la partie. Les joueurs peuvent aussi rejouer la Quête et essayer de finir avec plus de jeton Conquête pour une victoire plus convaincante.

Gagner de la Menace

Cette section est là pour vous rappeler les différentes manières de gagner des jetons Menace durant la partie :

Points Menace

égale au nombre de Héros	à chaque début du tour du seigneur
+1	à chaque [] [] durant les Attaques
variable	Défausser des cartes Seigneur

Attention : seules les Attaques qui peuvent viser un Héros peuvent fournir de la Menace au seigneur.

Accessoires

La plupart des Accessoires utilisés dans Descent sont des Obstacles qui gênent le déplacement. Mais il existe aussi des Escalier qui permettent des Mouvements rapides autour du Plateau de Jeu et des Glyphe de Transport qui permettent de se rendre dans la Ville. Il y a 3 Type d'Accessoires différents.

Obstacles

Les Obstacles bloquent souvent les Mouvements ou les Ligne de Vue. Ils peuvent empêcher les Héros de traverser une salle rapidement.

Si le seigneur joue 1 carte Seigneur Fosse à Pointes ou Effondrement et que toutes les Fosse de 1 case et les marqueurs Décombres sont déjà sur le Plateau de Jeu, il procède comme pour les Figurines de Monstre, il peut retirer de vieux marqueurs de Piège afin de placer les nouveaux.

Attention : la plupart des cartes Piège doivent être jouées sur 1 Case vide (voir "Case vide" page 09 pour plus d'information).

Boue

La Boue ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais une petite Figurine (Héros ou Monstre) doit dépenser 2 Points de Mouvement au lieu d'1 pour aller sur 1 case de Boue, ou pour se déplacer de la case Boue à une autre. On dépense 1 Point de Mouvement pour sortir d'1 case de Boue vers 1 case normale.



Si une petite Figurine a 1 seul Point de Mouvement, elle ne peut pas aller sur 1 case Boue. Les Gros Monstres ne sont affectés par la Boue que lorsqu'elles ont la moitié avant qui entre totalement sur ces cases là.

Un Héros ou un Monstre peut Sauter par-dessus la Boue comme si c'était 1 Fosse.

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les cases Boue comme des cases normales.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir et s'arrêter sur les cases Boue normalement sans subir les effets de la Boue.

Brouillard



Les marqueurs de Brouillard ne bloquent pas le Mouvement. Cependant, ils bloquent la Ligne de Vue. Les Figurines ont une Ligne de Vue dans les cases de Brouillard adjacentes. Une Figurine dans 1 case de Brouillard a une Ligne de Vue vers toutes les cases adjacentes Brouillard ou non, et uniquement sur ces cases. Une Figurine qui attaque une autre se trouvant dans 1 case Brouillard ne peut le faire que si elle se trouve adjacente à celle-ci, les attaques de loin sont impossibles.

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les cases Brouillard comme 1 case normale pour 1 Point de Mouvement, cependant les Familiers sont restreints aux règles de Ligne de Vue quand ils sont à "l'intérieur" d'1 case Brouillard comme peuvent l'être les Figurines.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir ou s'arrêter sur les cases Brouillard mais elle est assujettie aux contraintes de Ligne de Vue comme les autres Figurines.

Corrompu



Un terrain Corrompu ne bloque pas la Ligne de Vue, ni le Mouvement. Mais chaque fois qu'un Héros dépense 1 point de Fatigue quand il se trouve sur 1 case Corrompue, le seigneur gagne 1 point de Menace. Pire, chaque fois qu'un Héros perd 1 Blessure quand il se trouve sur 1 case Corrompue, le seigneur gagne 2 points de Menace. Quand un Héros est pris dans un effet de "mort instantané" comme un Mur Mobile quand il est sur 1 case Corrompue, le seigneur gagne 2 points de Menace par Blessure que le Héros perd avant d'être tué.

Note : les Familiers ne sont pas affectés par les cases Corrompu et peuvent s'y arrêter et s'y déplacer librement.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir ou s'arrêter sur les cases Corrompu sans aucun risque si c'est un Monstre. En revanche si la Figurine est un Héros, elle est assujettie aux règles des terrains Corrompu.

Décombre



Ces marqueurs représentent un Type d'Obstacles qui bloquent à la fois la Ligne de Vue et les Mouvements.

Note : les Familiers ne peuvent pas franchir les cases Décombre ou s'y arrêter dessus.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir les cases Décombre mais ne peut jamais s'y arrêter dessus.

Eau



L'Eau ne bloque pas la Ligne de Vue mais empêche les Mouvements car l'Eau croupissant dans les cavernes est généralement infestée de créatures prêtes à se saisir des Héros distraits.

Note : les Familiers ne peuvent pas franchir les cases Eau ou s'y arrêter.

Les Figurines qui ont Vol peuvent franchir les cases Eau mais ne peuvent jamais s'y arrêter dessus.

Rappel : si vous concevez un Donjon où se trouve 2 cases Eau bloquant de travers un couloir en cul de sac (par exemple), prévoyez la possibilité "d'extraire" la Figurine victime d'un Coup Puissant sinon elle restera bloquée jusqu'à sa mort éventuelle (la Capacité Vol ou la Caractéristique Télékinésie peut palier à ce délicat problème).

Fosse



Les marqueurs Fosse ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais si un Héros ou un Monstre n'occupe que des cases Fosse, il tombe dedans. La Figurine subit immédiatement 1 Blessure qui ne peut pas être annulée par une Armure. **Une Figurine qui se trouve dans une Fosse peut en sortir en utilisant 2 Points de Mouvement.** La Figurine est posée sur 1 des cases libres possibles adjacentes à la Fosse, au choix du Héros.

Les Figurines dans une Fosse peuvent voir les cases adjacentes à la Fosse. Les autres Figurines peuvent tracer une Ligne de Vue vers une Figurine qui se trouve dans une Fosse sans être adjacente à celle-ci pour autant (comme si la Fosse n'existait pas !).

Les cases de Fosse adjacentes font partie de la même Fosse. Aller d'1 case de Fosse à 1 autre ne requière pas de Points de Mouvement supplémentaire et n'inflige pas de Blessure comme lorsque l'on entre dedans. Si plusieurs Figurines sont dans la même Fosse, elles peuvent tracer des Ligne de Vue entre elles comme si elles étaient sur des cases de sol normales. Toutes les restrictions des Ligne de Vue s'appliquent normalement.

Un Héros ou un Monstre peut **Sauter** par dessus 1 Fosse pour **3 Points de Mouvement**. La Figurine est placée de l'autre côté de la Fosse après avoir dépensé les Points de Mouvement. 6 Points de Mouvement pour Sauter 2 cases consécutives et ainsi de suite.

Une Figurine dans 1 Fosse est considérée en Position Non Elevée (voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09).

Note : les Familiers ne peuvent être blessés par les cases Fosse (ils peuvent s'y arrêter) et comptent comme 1 Point de Mouvement pour pouvoir les franchir. Cependant les Familiers sont restreints aux règles de Ligne de Vue quand ils sont à "l'intérieur" de la Fosse comme peuvent l'être les Figurines. Une Figurine avec Vol peut franchir les cases Fosse et peut s'y arrêter dessus sans aucun risque (voir "Vol" page 25).

Lave



Les marqueurs de Lave ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais quand une Figurine (Héros ou Monstre) passe sur 1 case de Lave, la Figurine reçoit immédiatement 2 Blessures qui ne peuvent pas être réduites par une Armure. De plus, la Figurine prend 2 marqueurs Brûlure.

Les Gros Monstre ne sont affectés par la Lave que lorsqu'elles ont la moitié avant qui entre totalement sur ces cases là.

Un Héros ou un Monstre peut Sauter par-dessus la Lave comme si c'était une Fosse mais pas les Familiers (voir "Familiers et compagnons des Héros" page 15).

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les cases Lave sans être affectés par d'éventuelles Blessures. Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir les cases Lave et peut s'y arrêter dessus sans aucun risque (voir "Vol" page 25).

Pièges

Champ de Flèches



Les marqueurs Champ de Flèches ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais à chaque fois qu'un Héros ou un Monstre voit une partie de sa Figurine sur 1 case de Champ de Flèches, il risque d'être blessé. Le Héros ou le Monstre doit alors lancer 1 Dé de Pouvoir. S'il obtient 1 Eclair d'Energie, il ne se passe rien. Sinon, le personnage reçoit immédiatement 1 Blessure (qui ignore les Armures) et 1 marqueur Assommé (voir page 20).

On ne peut pas Sauter par dessus un Champ de Flèches.

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les cases Champ de Flèches sans aucun risque de Blessures. Une Figurine avec la Capacité Vol ne peut franchir les cases Champ de Flèches ou s'y arrêter sans prendre le risque de subir des Blessures.

Lames Faucheuses



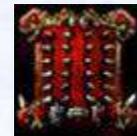
Les marqueurs de Lames Faucheuses ne bloquent pas la Ligne de Vue, mais à chaque fois qu'un Héros ou un Monstre voit

une partie de sa Figurine sur 1 case de Lames Faucheuses, il risque d'être blessé. Le Héros ou le Monstre doit alors lancer 1 Dé de Pouvoir. S'il obtient 1 Eclair d'Energie, il ne se passe rien. Sinon, le personnage reçoit immédiatement 2 Blessures (qui ignorent les Armures) et 1 marqueur Saignement (voir page 24). On ne peut pas Sauter par dessus des Lames Faucheuses.

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les cases Lames Faucheuses sans aucun risque de Blessures.

Une Figurine avec la Capacité Vol ne peut franchir les cases Lames Faucheuses ou s'y arrêter sans prendre le risque de subir des Blessures.

Mur Mobile



Les Mur Mobile bloquent la Ligne de Vue et sont considérés comme des murs pour les besoins du blocage de la Ligne de Vue, des Attaques et du Mouvement. Contrairement aux autres Accessoires, les Mur Mobile se déplacent dans le Donjon, écrasant tout ce qui se trouve sur leur passage (comme les Portes, les Mur Mobile occupent la ligne entre les cases).

Note : tout jeton qui n'est pas spécifiquement mentionné (à titre individuel ou en tant que classe) est complètement ignoré par le Mur Mobile. Ceci comprend les Familiers, les Potions, les Pièces, les Trésors, les Clés Runiques et bien d'autres. Une Figurine avec la Capacité Vol ne peut pas passer par-dessus un Mur Mobile et est assujettie aux règles de celui-ci.

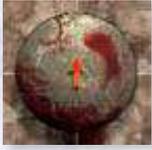
Mouvement des Mur Mobile : au début du tour du seigneur, avant qu'il ne fasse quoi que ce soit, celui-ci doit déplacer le Mur Mobile en jeu. Pour ce faire, il déplace d'1 case le Mur Mobile dans la direction indiquée par la Quête. Si la Figurine est coincée entre 1 Mur Mobile et 1 mur ou 1 Mur Mobile ou 1 Décombre ou 1 case Eau ou 1 Porte fermée, la Figurine est tuée sur le coup, peu importe ses Blessures son Armure ou ses Capacités Spéciales comme Immortel (pour l'Eau, on considère que les calamars sanguinaires ont fait une nouvelle victime).

Une Figurine dans 1 case où se déplace le Mur Mobile est poussée par celui-ci et prend 1 Blessure (qui ignore l'Armure). La seule exception à ceci est une Figurine dans 1 Fosse sur laquelle passe le Mur Mobile (voir page suivante). Les Mur Mobile retirent les Décombres des cases qu'ils traversent mais ignorent la plupart des autres Obstacles (autre que les Fosse). Une fois qu'1 Mur Mobile entre dans 1 mur ou 1 Porte fermée, il est retiré du Plateau de Jeu. Si 1 Mur Mobile en heurte 1 autre, le Mur Mobile en Mouvement est détruit (idem contre le Rocher).

Quand 1 Mur Mobile pousse la Figurine (peu importe les tailles des Figurines) sur une autre Figurine, le joueur de la 2^{ème} Figurine peut déplacer sa Figurine sur n'importe quelle case autorisée adjacente. 1 case autorisée est 1 case qui n'a pas de Figurine ou d'Obstacle bloquant le Mouvement comme les Décombres ou l'Eau. S'il n'y a pas de case possible, ou pas assez de cases pour accueillir la Figurine si elle est Grosse, alors le joueur qui contrôle cette Figurine doit la déplacer sur 1 case avec une autre Figurine, ce qui a pour conséquence une autre poussée qui se résout comme la 1^{ère}. Une Figurine ne peut jamais pousser la Figurine qui vient de la pousser ou une autre Figurine ayant déjà été poussée à ce tour. Autrement dit, chaque Figurine ne peut être poussée qu'1 fois par Tour de Jeu. Si la Figurine ne peut pas faire de Mouvement autorisé, elle est éliminée comme si elle était prise entre 1 Mur Mobile et 1 Mur.

Les Mur Mobile et les Fosse : les Mur Mobile se déplacent au-dessus des Fosse. La Figurine dans 1 Fosse sur laquelle passe 1 Mur Mobile ne subit aucun effet du Mur et n'est pas poussé par celui-ci. La Figurine se déplaçant d'1 case de Fosse à 1 autre peut traverser 1 Mur Mobile comme s'il n'était pas là.

Rocher



Les Rocher bloquent la Ligne de Vue, et sont traités comme des murs pour la Ligne de Vue, les Attaques, et le Mouvement. Les Rocher roulent dans le Donjon, écrasant tout ce qui se trouve sur leur passage.

Note : tout jeton qui n'est pas spécifiquement mentionné (à titre individuel ou en tant que classe) est complètement ignoré par le Rocher. Ceci comprend les Familiers, les Potion, les Pièces, les Trésor, les Clés Runiques et bien d'autres. Si un Familier se trouve sur un Rocher après son Mouvement, alors le jeton Familier sera placé au dessus du Rocher et pourra se déplacer normalement. Une Figurine avec la Capacité Vol ne peut pas passer par-dessus ou s'arrêter sur un Rocher et est assujettie aux règles du Rocher.

Mouvement des Rocher : au début du tour du seigneur, et avant toute chose, il doit déplacer les Rocher en jeu. Il désigne 1 Rocher et lance 1 Dé Rouge et 1 Dé Jaune. Il totalise la Portée des 2 dés et déplace le Rocher d'autant de cases dans la direction indiquée par la flèche sur le Rocher. Il répète ce processus pour chacun des Rocher en jeu.

Toute Figurine se trouvant sur le trajet du Rocher est immédiatement tuée, on ne tient pas compte des points de Blessure, de l'Armure ou des Capacités Spéciales comme Immortel. La seule exception concerne les Figurines qui se trouvent dans 1 Fosse quand le Rocher roule sur eux (voir plus loin). Les Rocher enlèvent les Décombres des cases où ils passent, mais ignorent la plupart des autres Obstacles (autres que les Fosse). Si le Rocher passe sur 4 cases Eau identique à la taille du Rocher, celui-ci continue sa course (ce n'est pas un "bassin" à proprement parler mais des trous d'eau dans le sol). Les murs et les Portes fermées détruisent 1 Rocher qui les heurte. Si 1 Rocher en heurte 1 autre, le Rocher en Mouvement est détruit (idem contre le Mur Mobile).

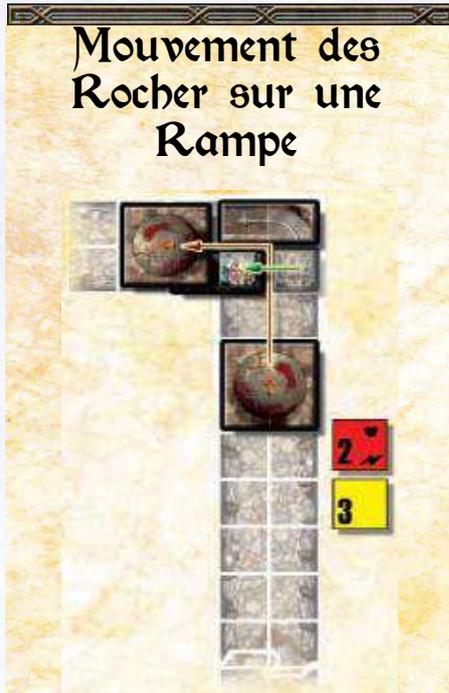
Mouvement des Rocher



Dans la figure ci dessus, le seigneur a fait 4 aux dés pour le Mouvement des Rocher, il déplace donc le Rocher de 4 cases dans le sens de la flèche. Ce faisant, il passe sur l'Homme Animal et sur Sir Valadir qui sont immédiatement tués.

Rocher et Fosse : les Rocher traversent les Fosse à moins que le Rocher ne tombe complètement dedans. Une Figurine dans 1 Fosse traversée par 1 Rocher échappe à l'écrasement, mais ne peut pas grimper dans 1 case occupée par le Rocher. Si 1 Rocher se déplace complètement sur 1 Fosse (quand toutes les cases du Rocher occupent la totalité des cases Fosse), il tombe dedans. Lorsque cela se produit, la ou les Figurines sous le Rocher sont écrasées et tuées, puis le Rocher éclate et est retiré du Plateau de Jeu.

Rampe de Rocher : les Rampes de Rocher ne bloquent pas la Ligne de Vue, ni le Mouvement. Quand un Rocher entre dans une case avec une Rampe de Rocher, ce dernier est tourné dans la direction indiquée par la Rampe de Rocher. S'il n'y a pas de Rampe de Rocher en bout de cours, le Rocher sera détruit contre le mur.



Au Tour de Jeu suivant, le seigneur fait 5 aux dés pour le Mouvement du Rocher. Mais il ne le déplace que de 3 cases avant de pénétrer dans la Rampe de Rocher qui le détourne vers la gauche. Après rotation, il le déplace des 2 Points de Mouvement restants.

Lors du Mouvement, le Rocher passe au-dessus de Carthos le Fou. Normalement, il aurait dû être tué, mais il s'est sagement réfugié dans la Fosse. Le Rocher passe donc au-dessus de lui sans danger.

Autres Accessoires

Escalier



Les Escalier permettent de se déplacer instantanément d'un endroit du Plateau de Jeu à un autre. Pour 1 Point de Mouvement, le Héros ou le Monstre (mais pas les Gros Monstre) peut se déplacer d'1 case avec un Escalier vers n'importe quelle autre case avec un Escalier de la même couleur. Toute fois un Monstre ne peut se déplacer que si la Zone de destination a déjà été révélée par les Héros. Un Héros peut se déplacer grâce à l'Escalier même si l'autre bout de l'Escalier n'a pas encore été révélé. Dans ce cas, la nouvelle Zone est immédiatement révélée par le seigneur (voir "Révéler une nouvelle Zone" page 12). Si la nouvelle Zone n'est pas encore connectée au reste de la carte, les 2 Zone sont simplement séparées jusqu'à ce qu'1 Zone rejoignant les 2 soit révélée (si elle existe).

Note : on peut faire des Attaques dans l'Escalier comme si les 2 cases Escalier étaient adjacentes. La Figurine se trouvant à une extrémité d'un Escalier a une Ligne de Vue sur l'autre Extrémité de l'Escalier et ses cases adjacentes. La Figurine

adjacente à une extrémité d'un Escalier a une Ligne de Vue sur l'autre extrémité de l'Escalier.

Les Familiers peuvent emprunter ou s'arrêter sur 1 case Escalier mais sont restreint aux règles de celle-ci. En revanche les Familiers n'ont pas la possibilité de franchir des Escalier qui donne dans 1 nouvelle Zone.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir ou s'arrêter sur les cases Escalier mais est restreint aux règles de celle-ci.

Glyphe de Transport

Ces Glyphe sont un exemple de magie puissante que les Héros tentent de trouver et de réactiver.

Glyphe Désactivé : les Glyphe permettent aux



Héros de se déplacer entre le Glyphe et la Ville pour 1 Point de Mouvement (voir "La Ville" page 13 ou "Variante de la Ville" page 14). Mais les Glyphe doivent d'abord être Activés avant d'être utilisés. Ils sont placés initialement face rouge visible (Désactivé). Un Glyphe ne peut-être Activé qu'1 fois.

Glyphe Activé : lorsqu'un Héros pénètre sur la case



contenant le Glyphe, il est retourné et posé face blanche visible (Activé) et les Héros gagnent 3 jeton Conquête.

Comme un Héros tué retourne en Ville, les Glyphe Activé lui permettent de revenir plus vite dans la bataille. Un Héros donné ne peut utiliser un Glyphe qu'1 seule fois par Tour de Jeu. Il ne peut donc pas utiliser un Glyphe pour se rendre dans la Ville et revenir, ou inversement. Les Glyphe ne sont pas des Objet et ne peuvent donc pas être ramassés ou déplacés.

Note : les Familiers ne peuvent pas utiliser les Glyphe Activés mais ils peuvent les franchir et s'y arrêter dessus Activés ou non.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir les cases Glyphe et peut s'arrêter dessus et utiliser celui-ci normalement.

Important : les Monstres peuvent finir leur Mouvement on être générés sur des Glyphe Désactivés, mais pas sur des Glyphe Activés. Si un Monstre est sur un Glyphe Activé, le seigneur doit le déplacer à son prochain tour. Les Monstres peuvent toujours traverser ou Attaquer dans des cases avec des Glyphe.

Les Autels

L'Autel ne bloque pas la Ligne de Vue, ni le Mouvement. Les Autels ont des effets qui varient selon les Quêtes, mais la manière de les activer est toujours la même.

Note : les Familiers peuvent franchir et s'arrêter sur les Autels normalement mais ne peuvent jamais les activer.

Une Figurine avec la Capacité Vol peut franchir et s'arrêter sur les cases Autel du Bien ou Autel du Mal et même les activer.

Autel du Bien : pour activer l'Autel du Bien, le



Héros doit se tenir sur l'Autel, dépenser 2 Points de Mouvement, et dépenser 250 Pièces. L'effet de l'Autel est alors déclenché comme indiqué dans la Quête.

Autel du Mal : pour activer l'Autel du Mal, le



seigneur doit y déplacer un Monstre dessus, et lui faire dépenser 2 Points de Mouvement. Le Monstre est alors tué et l'effet de l'Autel est alors déclenché comme indiqué dans la Quête.

Position Elevée

Les Accessoires liés avec la Position Elevée se trouvent dans la Section "Matériel de Jeu" page 53. Pour plus d'information sur les Position Elevée et Non Elevée, voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09.

Capacités, Effets et cartes

Le paragraphe qui suit décrit les Capacités Spéciales que l'on peut trouver dans le jeu ainsi que les Effets Persistants, certaines cartes Piège, certains Objet et cartes Intrigue.

Les Capacités Spéciales sont le plus souvent réservées aux Monstres, mais les Héros peuvent en posséder quelques unes. Il peut alors s'agir de leur propre Capacité ou des effets des Objet.

Toutes les Capacités Spéciales des Monstres sont utilisées à chaque Attaque sauf mention contraire.

Vous pouvez choisir de n'utiliser qu'une partie ou aucune des Capacités Spécial d'un Monstre durant 1 Attaque mais ce n'est pas conseillé.

Rang

Certaines Capacités ont un Rang (Peur 2, Explosion 3, ...). Les effets de ces Rang sont toujours expliqués dans la description de la Capacité. Si un Monstre ou un Héros gagne 1 Capacité Spéciale de plusieurs manières, les Rang de ces Capacités s'additionnent (seulement pour les Capacités avec des Rang).

Exemple : si un Héros gagne Explosion 1 et Explosion 2 grâce à 2 Objet, le Héros aura Explosion 3 pour les Attaques appropriées.

Les initiales entre parenthèse indiquent ceci :

- CS = Capacité Spéciale
- EP = Effet Persistant
- CP = Carte Piège
- OB = Objet
- CI = Carte Intrigue

Agripper (CS)

Les ennemis se trouvant sur 1 case adjacente à une Figurine ayant la Capacité Agripper ne peuvent dépenser aucun Points de Mouvement (et ne peut donc faire aucune Action Brève) jusqu'à ce que la Figurine qui Agrippe soit morte. Ils peuvent cependant s'Attaquer normalement entre eux.

Agripper n'affecte pas les Figurines qui Planent. Une Figurine qui Plane n'est adjacente à aucune autre Figurine. Si la Figurine atterrit au sol, elle deviendra adjacente aux autres comme à la normale. Si la Figurine atterrit et se fait Agripper, elle reste au niveau du sol jusqu'à ce qu'elle ne soit plus Agrippée. En résumé, pour être adjacent, 1 Figurine doit être à 1 de Portée de l'autre Figurine. Dans ce cas, **les pénalités à la Portée générées par les Positions Elevées sont ignorées.**

Attention : cette Capacité affecte les Figurines possédant Vol mais pas celle avec la Capacité Bond.

Asservi (CI)

La carte Intrigue "Frère contre Frère" est le seul moyen d'Asservir un Héros. Quand un Héros est Asservi, l'effet est permanent. A partir de cet instant, au début de son tour, ce Héros doit lancer 1 Dé Pouvoir Noir. Sur tout autre résultat que l'Éclair d'Énergie, il peut faire son tour normalement. Sur 1 Éclair d'Énergie, les pouvoirs mentaux de l'Avatar prennent le contrôle du Héros pour ce tour. Cet effet est semblable à celui de la carte Seigneur "Sortilège Sombre", sauf que le seigneur ne peut pas obliger le Héros à s'Attaquer lui-même.

Assommer (CS - EP)

Quand 1 Attaque d'un Monstre ou d'une Arme ayant la Capacité d'Assommer inflige au moins 1 Dégât à la cible (avant d'appliquer l'Armure), la cible est temporairement affaiblie par le choc. Après application des Blessures de cette Attaque, on place 1 jeton Assommé sur le Feuille Héros de la Figurine affectée. Une Figurine peut avoir plusieurs jetons Assommés en même temps.



Les jetons Assommés indiquent qu'une Figurine a été temporairement affaiblie ou distraite par une Blessure. Au début de chacun des tours de cette Figurine, son propriétaire doit lancer 1 Dé de Pouvoir Noir par marqueur Assommé sur la Feuille Héros. Pour chaque Éclair d'Énergie obtenu au dé, on retire 1 marqueur Assommé. Sinon, le marqueur reste.

Chaque fois qu'1 Figurine Attaque quand elle a 1 ou plusieurs jetons Assommés, elle perd 1 Dé Jaune, Vert ou Noir par jeton Assommé. Les dés perdus sont choisis par le propriétaire de la Figurine. S'il y a plus de jetons Assommés sur la Figurine que le nombre de Dés Jaunes, Verts et Noirs utilisés dans son Attaque, elle perd tous ses dés SAUF le Dé Rouge (Corps à Corps), Bleu (à Distance) ou Blanc (Magie). Les jetons Assommés excédentaires sont ignorés.

Même chose pour les Dés Argent ou Or.

Exemple : frère Gylr a 3 jetons Assommés lors de son Attaque. Son Attaque lui permet normalement de lancer 1 Dé Rouge, 1 Dé Vert, et 3 Dés Noirs, mais il décide de perdre les 3 Dés Noirs. S'il avait eu 4 jetons Assommés, l'Attaque de Gylr aurait été réduite à 2 dés.

Attaque Rapide (CS)

Le Monstre peut Attaquer 2 fois à son activation.

Aura (CS)

À chaque fois qu'1 Figurine ennemie se déplace sur 1 case adjacente à une Figurine ayant la Capacité Aura, elle subit immédiatement 1 Blessure par Rang d'Aura possédée qui ne peut pas être réduite par l'Armure. Donc si une Figurine ennemie passe par 3 cases adjacentes à une Figure qui possède la Capacité Aura, celle-ci subira 3 Blessures en tout sans compter l'Armure (1 par case). La Capacité Aura n'inflige pas de Blessure aux Figurines qui Volent et quand la Figurine qui la possède se déplace sur 1 case adjacente à une Figurine ennemie. (voir "Aura" en fin d'ouvrage pour les cartes Prouesse)

Une Figurine avec la Capacité Aura n'affectera pas les Figurines qui ont Planer sauf si celle-ci atterrit au sol, elles deviendront alors adjacente aux autres Figurines comme à la normale (voir "Planer" page 23 pour plus d'information).

Balayage (CS)

L'Attaque avec la Capacité Balayage affecte toutes les Figurines ennemies (les Figurines amies ne sont pas affectées) se trouvant dans la zone de Corps à Corps de l'Attaque. La Capacité Balayage fait subir la totalité de ses Dégâts à toutes les Figurines affectées tant que l'Attaque ne Rate pas. La Figurine qui fait le Balayage peut alors faire 1 jet d'Attaque qui affecte toutes les Figurines ennemies dans la zone de Corps à Corps de l'Attaque. Quand le Balayage est Esquivé par plus d'1 Figurine, ont effectue qu'1 seul nouveau jet de dés (le 1^{er} joueur qui Esquive en partant de la gauche du joueur attaquant décide quels dés sont relancés. Voir "Effet de Zone" page 05).

Le Balayage n'affecte que les Figurines ennemies, pas les Figurines amies (sauf si la carte Seigneur Sortilège Sombre est jouée bien entendu !). Pour les besoins d'1 Attaque par Balayage, les Figurines ne bloquent pas la Ligne de Vue. Une Figurine complètement derrière une autre (amie ou ennemie) peut être affectée par l'Attaque par Balayage. Par contre la Figurine qui est totalement cachée par des Décombres, 1 Porte fermée, ou tout autre effet qui bloque la Ligne de Vue est immunisée à l'Attaque par Balayage.

Berserk (CS)

Quand un Monstre avec la Capacité Berserk est Blessé (il a au moins 1 jeton Blessure sur lui), il lance 5 Dés de Pouvoir quand il Attaque.

Comme les Attaques Surveiller (ou similaires comme Vigilance et Aura) se produisent avant que la créature ne Bondisse puis Attaque, elle peut utiliser sa Capacité Berserk si elle prend des Dégâts lors du Bond. Si la Figurine qui Bondit est tuée par l'un de ces effets, elle ne fait pas d'Attaques (voir "Attaque

surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine" page ci-contre pour plus d'informations).

Dans le cadre de la Campagne Avancée l'Attaque reçoit 1 Dé Pouvoir Noir supplémentaire ou Améliore 1 de ses Dés Pouvoir d'1 niveau (Noir Amélioré en Argent ou Argent Amélioré en Or) par Rang Berserk qu'elle a. Elle ne peut pas lancer plus de 5 Dés Pouvoir en 1 seule Attaque.

Bond (CS)

Cette Capacité n'est pas obligatoire. Si vous décidez de ne pas l'utiliser lors du Mouvement de la Figurine, celle-ci peut très bien Attaquer normalement après, avant ou pendant son déplacement. Les Figurines possédant la Capacité Bond sont immunisées à Aura. Une Figurine Bondissante n'est pas obligée d'Attaquer durant ses Bonds. À la fin de son Mouvement, cette Figurine pourra faire 1 Attaque normale contre n'importe quelle Figurine à sa Portée. Attention, c'est soit l'un, soit l'autre. De plus une Figurine Bondissante peut faire un Bond sans Attaquer, et utiliser ses Points de Mouvements restants après le saut.

Une Figurine qui utilise la Capacité Bond peut faire 1 Attaque par Bond. La Figurine se déplace en ligne droite (**verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale**) jusqu'à 2 fois son Mouvement restant, ignorant les Obstacles et les Figurines ennemies. Les Bonds ne peuvent pas passer à travers les murs ou les Portes fermées et doivent se terminer sur 1 Case vide (ou plusieurs si la Figurine qui Bondit est un Gros Monstre). La Figurine qui fait le Bond peut alors faire 1 jet d'Attaque qui affecte toutes les Figurines ennemies dans les cases qu'elle vient de traverser. L'Attaque par Bond ignore la Portée, elle n'échoue qu'avec le résultat Raté. Si l'Attaque ne Rate pas, elle inflige les Dégâts normaux à chaque Figurine qu'elle affecte (qu'elle survole).

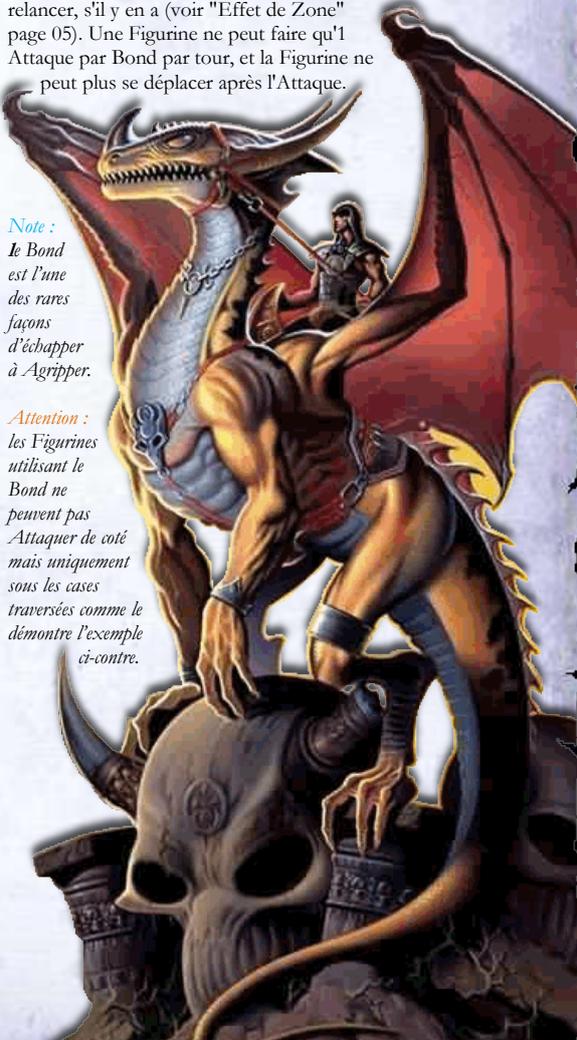
Si l'Attaque par Bond est Esquivée par plusieurs Figurines, on ne fait qu'1 seul relancé (le 1^{er} joueur sur la gauche de l'Attaque qui Esquive décide des dés à relancer, s'il y en a (voir "Effet de Zone" page 05)). Une Figurine ne peut faire qu'1 Attaque par Bond par tour, et la Figurine ne peut plus se déplacer après l'Attaque.

Note :

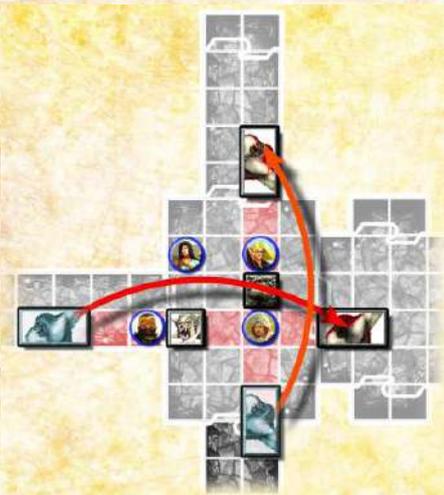
Le Bond est l'une des rares façons d'échapper à Agripper.

Attention :

les Figurines utilisant le Bond ne peuvent pas Attaquer de côté mais uniquement sous les cases traversées comme le démontre l'exemple ci-contre.



Exemple d'Attaque par Bond



Le Grand Singe de Sang sur la gauche a 4 Points de Mouvement restants quand il exécute l'Attaque par Bond. Il se déplace du maximum possible (8 cases, 2 fois ses Points de Mouvement restants) vers la droite, passant au-dessus d'Aurim, de Sahla, et de l'Homme Animal. Il fait ensuite 1 Attaque qui affecte Aurim et Sahla, mais pas l'Homme Animal. L'Attaque inflige le maximum de Dégâts à chacun des Héros affectés. Aurim ou Sahla peut Esquiver cette Attaque, mais pas les 2.

Le Grand Singe de Sang au bas de l'exemple a aussi 4 Points de Mouvement restants quand il exécute l'Attaque par Bond. Il se déplace de 7 cases vers le haut, passant au-dessus d'Aurim, Eliam, et de l'Obstacle Décombres (les Attaques par Bond ignorent les Obstacles). Le Grand Singe de Sang peut alors faire 1 Attaque qui affecte Aurim et Eliam. L'Attaque inflige le maximum de Dégâts à chacun des Héros affectés. Encore une fois, Aurim ou Eliam peut Esquiver cette Attaque, mais pas les 2.

Attaque surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine

L'Attaque surprise sur une Figurine avec Bond se fait au moment où la Figurine Bondissante se trouve à Porté de l'Attaque.

Exemple : adjacent pour 1 Attaque au Corps à Corps, atteint par 1 Attaque à Distance ou Magique (le Héros décide d'Attaquer sa cible au moment qu'il lui convient puis résout l'Attaque normalement avec calcul de la Portée).

La Figurine qui utilisait la Capacité Bond pour Attaquer fait quand même sont jet d'Attaque pour les Héros qui ont été traversés, à moins que l'Attaque surprise ne l'ai tué (cependant, il y a 1 jet d'Attaque sur les Figurines qui ont été traversé par le Bond avant l'Attaque surprise).

Attaque surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine avec Coup Violent

Si la Figurine Bondissante se fait Attaquer par surprise par 1 Attaque qui utilise Coup Violent, elle sera projetée comme à la normale à partir de la case où elle a été touchée. Une fois projeté, la Figurine termine sont Mouvement sur cette case sans effectuer d'Attaque. Cependant, il y a 1 jet d'Attaque sur les Figurines qui ont été traversé par le Bond avant l'Attaque surprise.

Brûlure (CS - EP)

Si l'Attaque réalisée par un Monstre ou une Arme ayant la Capacité Brûlure inflige au moins 1 point de Dégât à sa cible (avant d'appliquer l'Armure), la cible prend feu. Après avoir infligé les Blessures dues à l'Attaque, posez 1 jeton Brûlure sur la



Feuille Héros. Une Figurine peut avoir plusieurs jetons Brûlure en même temps.

Au début de **chacun des tours** de la Figurine, son propriétaire doit lancer 1 Dé Pouvoir Noir pour chaque jeton Brûlure sur la Figurine. Pour chaque Eclair d'Energie obtenu, on retire 1 jeton Brûlure. La Figurine subit ensuite 1 Blessure pour chaque jeton Brûlure qui reste sur elle. Ces Blessures ne sont pas réduites par les Armures.

Camouflage (CS) ■

Une Figurine avec la Capacité Camouflage n'est affectée que par les Attaques faites par des Figurines adjacentes. La Figurine ne souffre pas de Blessures ou d'effets d'Attaques se produisant à plus d'1 case de distance.

Une Figurine avec la Capacité Camouflage ne peut pas être Attaquée par une Figurine possédant Planer sauf si celle-ci se pose à coté d'elle afin d'être adjacente (voir "Planer" page 23 pour plus d'information).

Note : dans le cas de l'Attaque faite avec la Capacité Explosion, le Camouflage interagit comme ceci. L'origine de l'Attaque est toujours considérée comme étant la Figurine qui fait l'Attaque. Si un Héros avec l'Attaque Explosion veut toucher un Monstre possédant Camouflage sans se toucher lui-même, il doit aller sur 1 case adjacente au Monstre et diriger son Attaque sur 1 case (potentiellement vide) de manière à ce que l'Attaque touche le Monstre et pas lui. Car rappelez que la Figurine avec la Capacité Camouflage n'est affectée que par des Attaques faites par des Figurines adjacentes.

Cogner (CS) ■

Quand on fait 1 Attaque avec la Capacité Cogner, la Figurine peut lancer jusqu'à 5 Dés de Pouvoir avec l'Attaque. Si 1 de ces dés montre 1 face Vierge, on le traite comme si la Figurine avait eu le résultat Raté (l'Attaque échoue complètement). Sinon, l'Attaque se déroule normalement et a la Capacité suivante : "■ : Dégâts +5 et Transpercer 2". La Figurine n'est jamais obligée de lancer des Dés de Pouvoir quand elle fait 1 Attaque Cogner (elle perd donc l'avantage des 2 "■"), quels que soient les autres effets.

Important : Cogner utilise toujours les Dés Noirs. Ces dés ne peuvent être Améliorés en Argent ou Or en aucun cas.

Commandement (CS)

La Figurine avec la Capacité Commandement ajoute +1 aux Dégâts et à la Portée de toutes les Attaques réalisées par des Figurines amies se trouvant à 3 cases de distance (y compris elle-même et sans tenir compte des Ligne de Vue et des murs tout en respectant les limites du Plateau de Jeu). S'il y a plusieurs Figurines possédant la Capacité Commandement, leurs effets se cumulent.

Exemple : la Figurine ajoute +2 aux Dégâts et à la Portée de son Attaque s'il y a 2 Figurines avec la Capacité Commandement à 3 cases ou moins d'elle.

Coup Violent (CS)

Après avoir infligé au moins 1 Dégât (avant d'appliquer l'Armure) à une Figurine grâce à l'Attaque Coup Violent, l'attaquant peut (il n'est pas obligé) immédiatement déplacer la Figurine visée. Le Mouvement doit éloigner la Figurine visée de son lieu de départ et se fait sur une distance de 1 à 3 cases maximum (au choix de l'attaquant).

La Figurine ne se déplace pas vraiment sur les cases, elle est carrément jetée par-dessus. La Figurine doit être déplacée et finir son vol plané sur une Case vide. En conséquence, ce Mouvement arrière dû au Coup Violent ne peut pas être bloqué par des Obstacles ou des Figurines (mais la Figurine ne peut quand même pas être déplacée au travers de murs ou de Portes fermées).

S'il n'y a pas la place pour déplacer la cible, alors il ne se passe rien.

S'il n'y a pas de place pour déplacer la cible, celle-ci prends 1 Blessure sans compter l'Armure due au choc violent contre les murs ou les éventuels Portes qui l'en empêchent.

Les Gros Monstre (ceux qui occupent plus d'1 case) sont plus lourds et par conséquent moins affectés par un Coup Violent. Pour chaque case au-delà de la 1^{ère} occupée par le Monstre, le Monstre bouge d'1 case de moins à cause d'un Coup Violent.

Exemple : l'Ogre occupe 4 cases, donc il bougerait de 3 cases en moins s'il était touché par un Coup Violent. Au final l'Ogre ne bougerait pas. Le Cerbère bougerait de 2 cases et il ne Volerait que d'1 case, la 2^{ème} étant la chute.

Note : l'attaquant avec Coup Violent peut déplacer la cible dans n'importe quelle direction, y compris dans 1 Fosse ou un autre Piège. De plus la cible peut aussi passer par-dessus des Décombres ou de l'Eau (seulement pour les cases qui sont "survolées", pas la dernière case qui est le point de chute).

Exemple de Coup Violent



Sur le schéma ci-dessus, l'Ogre Attaque Sir Valadir avec la Capacité **Coup Violent**. Après avoir effectué les Dégâts, le seigneur éloigne Sir Valadir de 3 cases, en ignorant les Figurines et les Obstacles. Le seigneur fait passer Sir Valadir par-dessus des Décombres et le pose sur 1 case adjacente à un Cerbère Majeur.

Ensuite, comme le Cerbère a la Capacité Aura, Sir Valadir prend 1 Blessure (l'Armure n'a aucun effet) car il s'est déplacé sur 1 case adjacente au Cerbère. Cependant, comme il ne s'est pas vraiment déplacé sur les 2 cases précédentes (qui étaient aussi adjacentes au Cerbère), il ne subit pas 2 Blessures supplémentaires.

Endormi (EP) ■

La Figurine Endormie ne peut pas dépenser de Points de Mouvement, ni Attaquer. De plus, quand elle est Attaquée, l'Armure de la Figurine Endormie est ignorée (traitée comme étant à 0). La Figurine qui prend au moins 1 Blessure défaisse tous ses jetons Endormi. Au début de chaque tour de cette Figurine, son propriétaire lance autant de Dés Noirs de Pouvoir que de jetons Endormi sur la Figurine. Pour chaque Eclair d'Energie obtenu, il peut retirer 1 jeton Endormi.



Etourdissement (CS - EP)

Après avoir infligé au moins 1 Dégât (avant d'appliquer l'Armure) à la Figurine avec l'Attaque Etourdissement, on place 1 jeton Etourdi à coté de cette dernière. La Figurine peut avoir plusieurs jetons Etourdi en même temps à coté d'elle. Les jetons Etourdi indiquent que la Figurine est sonnée. Lors du tour de cette Figurine (ou la prochaine fois que le seigneur active cette Figurine dans le cas d'un Monstre), le marqueur Etourdi est défaisé. Comme on ne retire qu'1 seul jeton Etourdi par Tour de Jeu, la Figurine peut restée Etourdie pendant plusieurs Tours de Jeu.



• **Monstres** : les Monstres Uniques ne peuvent pas être Etourdis, et les Monstres Majeurs subissent des pénalités réduites (Demi-Action seulement pour le tour de la Figurine Etourdie. Voir "Les Monstres Majeurs" p 17). Si la Figurine est un Monstre Normal, son Action est immédiatement terminée. Elle ne peut rien faire jusqu'au prochain tour du seigneur.

• **Héros** : si la Figurine est un Héros, le Héros ne peut pas faire 1 Action complète durant ce tour mais seulement 1 Demi-Action Attaque, Ordre ou Mouvement/Action Brève. Un Héros Etourdi ne peut utiliser aucune Action complète qui nécessite d'Avancer, de Courir, de Combattre ou de se Préparer (sauf pour placer 1 jeton Ordre). Un Héros Etourdi peut aussi dépenser de la Fatigue pour les Points de Mouvement.

Explosion (CS)

Cette Capacité n'est pas obligatoire. Si vous décidez de ne pas l'utiliser lors de l'Attaque, celle-ci sera traitée comme 1 Attaque à Distance ou Magique normale.

Les Attaques avec la Capacité Explosion affectent toutes les cases se trouvant à X cases de la case visée, où X est le Rang de la Capacité Explosion. La case ne peut être affectée par la Capacité Explosion que s'il y a une Ligne de Vue vers la case visée (les Figurines ne sont pas prises en compte dans ce cas). Les Effet de Zone d'Explosion ne traversent pas les murs, les Portes fermées ou les Obstacles bloquants le Mouvement. Les Attaques d'Explosion causent des Dégâts à toutes les Figurines affectées (ennemis ou amis). Si l'Attaque Explosion est Esquivée par plus d'1 Figurine, ont effectuée qu'1 seul nouveau jet de dés (le 1^{er} joueur qui Esquive en partant de la gauche du joueur attaquant décide quels dés sont relancés. Voir "Effet de Zone" page 05).

Cependant, si après la dépense d'Éclairs d'Énergie il n'y a plus de cible disponible dans la zone de l'Attaque (Héros ou Monstre), l'Attaque entière est annulée sans effet. Cela signifie que si l'Explosion n'est pas assez grande, l'Attaque échoue, et le Bâton de Savoir (pour ne citer que lui) doit toucher quelque chose pour utiliser sa Capacité.

Exemple d'Explosion



Ci-dessus l'Attaque représente Explosion 1 puis Explosion 2 centrée sur l'Homme Animal au milieu. L'Explosion peut être bloquée par les murs et les Obstacles bloquant les Mouvements.

La Capacité Explosion touche également les Monstres qui possèdent Planer qu'ils soient posés au sol ou non.

Note : si la cible possède Camouflage, il faut que l'attaquant soit sur 1 case adjacente à sa cible (voir "Camouflage" page 21 pour plus de détail).

Extension (CS)

La Capacité Extension permet à la Figurine d'effectuer 1 Attaque au Corps à Corps sur des cibles adjacentes ou distante de 2 cases. Comme pour l'Attaque au Corps à Corps normale, les résultats de Portée ne sont pas pris en compte. L'Attaque échoue normalement si le joueur obtient des résultats "Raté". L'attaquant doit avoir une Ligne de Vue sur sa cible.

Cette Capacité permet à la Figurine de faire des Attaques de Corps à Corps sur des cases à 1 case plus loin que la normale pour chaque Rang d'Extension qu'elle a.

Exemple d'Extension et Balayage



Le Géant peut utiliser sa Capacité Extension pour Attaquer toutes les cases en rouge. Il ne peut pas Attaquer Silhouette car elle n'est pas dans sa Ligne de Vue.

Comme le Géant est Majeur, il a aussi la Capacité Balayage qui lui permet d'Attaquer toutes les cases en rouge en même temps. Il lance les dés pour 1 seule Attaque et Sir Valadir et Carthos le Fou sont tous les 2 affectés. Silhouette reste protégée car elle n'est pas dans sa Ligne de Vue.

Foudre (CS)



Les Monstres ou les Pièges utilisant la Capacité Foudre emploient ce Gabarit pour déterminer les cases affectées par leur Attaque. On place le Gabarit contre le bord de la Figurine attaquante (voir le schéma ci-contre) et toutes les Figurines (amis et ennemies) sous le Gabarit sont affectées par cette Attaque. L'Attaque avec la Foudre ignore la Portée, elle n'échoue qu'avec le résultat Raté. Si l'Attaque n'est pas Raté, elle cause des Dégâts à toutes les Figurines qu'elle affecte.

Les Attaques Foudre ne passent pas à travers les murs ou les Portes fermées, mais il n'est pas nécessaire d'avoir une Ligne de Vue pour faire une Attaque Foudre.

Si l'Attaque Foudre est Esquivée par plusieurs Figurines, on ne relance les dés qu'1 seule fois (le 1^{er} joueur à Esquiver situé à la gauche de l'attaquant décide des dés à relancer. Voir "Effet de Zone" page 05).



Utiliser le Gabarit Foudre



En plaçant le Gabarit Foudre sur le Plateau de Jeu, on l'aligne de sorte que son extrémité arrière soit contre la base de la Figurine réalisant l'Attaque. Le Gabarit Foudre a une largeur de 2 cases à sa base, et 1 des cases doit être alignée sur la Figurine faisant l'Attaque. Le Gabarit peut sortir du Plateau de Jeu.

Le schéma ci-dessus montre les 8 positions possibles du Gabarit pour l'Attaque Foudre réalisée par une petite Figurine.

Les éclairs de l'Attaque Foudre contournent les Obstacles comme les flammes de l'Attaque Souffle. On ne peut pas faire 1 Attaque de Foudre par les Escaliers.

Givre (CS - EP)

Quand 1 Attaque ou un Monstre avec la Capacité Givre inflige au moins 1 Dégât sur un Héros (avant d'appliquer l'Armure), il est temporairement recouvert d'une fine couche de glace, ce qui altère ses Objets. Après avoir appliqué les Blessures de cette Attaque, on place 1 jeton Givre sur la Feuille Héros affecté. Un Héros peut avoir plusieurs jetons Givre sur lui. Les Monstres ne sont pas affectés par le Givre.



Les jetons Givre indiquent qu'un Héros a été temporairement recouvert d'une fine couche de glace, ce qui fragilise ses Objets. Au début de chaque tour de ce Héros, il doit lancer 1 Dé de Pouvoir Noir par jeton Givre sur lui. Il défausse 1 jeton Givre par Éclair d'Énergie obtenu. Sur un autre résultat, il ne se passe rien. Chaque fois qu'un Héros Attaque avec une Arme alors qu'il a au moins 1 jeton Givre sur lui, il doit, après coup, lancer autant de Dés de Pouvoir Noirs qu'il a de jetons Givre sur lui. Si 1 des dés indique 1 face Vierge, l'Arme utilisée pour faire l'Attaque est brisée et défaussée.

Cet Effet Persistant s'applique également au Bouclier du Héros à chaque fois qu'il est Epuisé pour absorber des Dégâts ainsi qu'à l'Armure du Héros chaque fois que l'Attaque lui inflige au moins 5 Dégâts (avant d'être réduites par l'Armure).

Note : un Héro affecté par l'Effet Persistant du Givre n'ai pas obligé d'Attaquer ni d'utiliser son Bouclier pour se défendre. Il peut attendre que les Effets Persistant du Givre se dissipent durant les prochains tours.

Exemple : Sir Valadir a 1 jeton Givre sur lui alors qu'il Attaque avec son Epée. Après avoir effectué cette Attaque et infligé des Dégâts, il lance 1 Dé de Pouvoir Noir. Il obtient 1 face Vierge, son Epée est donc défaussée. Puis lors du tour du joueur seigneur 1 Attaque lui inflige 5 Dégâts. Il Epuise son Bouclier de Cristal pour réduire de 1 les Dégâts. Sa Cotte de Mailles et son Armure de base réduisent de 4 ses Dégâts, mais on lui a tout de même infligé 5 Dégâts initialement (il ne perd donc aucune Blessure). Par conséquent, il lance 1 Dé de

Pouvoir Noir pour son Bouclier de Cristal (Eclair d'Energie) et 1 autre pour sa Cotte de Maille (face Vierge). Pas de chance, sa Cotte de Maille est défaussée.

Immortel (CS)

Lorsque la Figurine avec la Capacité Immortel est tuée, on lance 1 Dé Pouvoir. Si on obtient 1 Eclair d'Energie, la Figurine se retrouve instantanément en pleine santé.

Invincible (CS) ■

Une Figurine avec cette Capacité est immunisée contre Assommer, Agripper, Coup Violent, Etourdissement, et Toile.

Malédiction (EP - OB) ■

Le Héros qui est Maudit est marqué par 1 jeton Malédiction. La valeur de Conquête de base du Héros (celle sur sa Fiche Héros) est augmentée de 1 par jeton Malédiction sur lui. Les jetons Malédiction sont généralement défaussés uniquement quand le Héros est tué ou si le Héros possède une Compétence de Héros qui le lui permette. De plus le Héros récupère 1 jeton Malédiction par Objet Maudit équipé et Rééquipé (voir "Objet Maudit" page 13).



Exemple : Astarra a 2 jetons Malédiction sur elle. Sa Valeur de Conquête passe de 2 à 4. Si le seigneur la tue, les Héros perdent 4 jeton Conquête. Mais si elle est tuée, tous les jetons Malédiction sur elle sont défaussés. Si elle décide de garder les Objet Maudit sur elle après sa mort, elle reprend 1 jeton Malédiction par Objet Maudit équipé.

Attention : cette Malédiction est différente de celle qui se trouve dans les Coffre (voir "Malédiction de Coffre" page 13).

Malédiction Noire (CS) ■

Toutes les Figurines ennemies dans un rayon de 3 cases d'une Figurine ayant la Capacité Malédiction Noire reçoivent Portée -1 (les Attaques de Corps à Corps ignorent toujours la Portée) et Dégâts -1 à toutes les Attaques qu'elles font.

De plus, une Figurine ennemie qui tue une Figurine ayant la Malédiction Noire reçoit 1 jeton Malédiction. Cela ne fait effet que si la Figurine avec la Malédiction Noire meurt réellement (c'est-à-dire qu'elle n'est pas sauvée par Immortel ou une Capacité similaire).

Note : si un Monstre possédant la Capacité Malédiction Noire est tué par un Effet Persistant indirect comme Aura, une Fosse, une Brûlure ou un Familier, personne ne reçoit la Malédiction. Seul un Coup Mortel résultant d'un jet d'Attaque donne 1 Malédiction.

Nécromancie (CS) ■

Quand un Héros avec la Capacité Nécromancie tue 1 petit Monstre normal (pas plus grand qu'1 case et non Majeur ou Unique), et qu'il reste mort, dans le cas d'Immortel ou d'effets similaires, il peut choisir d'animer ce Monstre. Le Monstre reste sur le Plateau de Jeu et retrouve sa pleine santé, mais est maintenant sous le contrôle du Héros. Un Héros ne peut contrôler qu'1 seul Monstre à la fois, mais peut choisir de laisser mourir 1 Monstre sous son contrôle pour en animer 1 nouveau.

Exemple : si le Héros possède déjà 1 Monstre sous son contrôle et qu'il décide de contrôler 1 autre Monstre qui vient juste de tué, à ce moment là, celui qu'il avait sous son contrôle meurt pour de bon et est remplacé par celui qu'il vient de tuer.

Le Monstre animé se déplace après que le tour du Héros qui le contrôle soit terminé. On active le Monstre comme le ferait le joueur seigneur. Cependant, une fois que le Monstre a terminé son activation, le Héros qui le contrôle doit lancer 1 Dé de Pouvoir. Sur tout autre résultat que l'Augmentation de Puissance, le Monstre animé se désagrège et est retiré du jeu.

Nuée (CS) ■

En attaquant, la Figurine avec cette Capacité peut lancer 1 Dé de Pouvoir supplémentaire par autre Figurine amie adjacente à la cible jusqu'à un

maximum de 5 Dés de Pouvoir.

Quand elle Attaque, la Figurine avec cette Capacité peut lancer 1 Dé Noir de Pouvoir supplémentaire ou Améliorer 1 de ses Dés Pouvoir d'1 niveau pour chaque autre Figurine amie adjacente à sa cible jusqu'à un maximum de 5 Dés Pouvoir. ●

Exemples des Nues



Dans le schéma ci-dessus, le Kobold Attaque Sir Valadir. Le Kobold a la Capacité Nuée, mais il n'y a pas d'autres Monstres adjacents à Sir Valadir. Le Kobold ne bénéficie pas du bonus des Dés Pouvoir.



Par la suite, 1 autre Kobold se déplace à côté de Sir Valadir et l'Attaque. Comme il y a 1 autre monstre adjacent à Sir Valadir, ce 2^{ème} Kobold obtient le bonus d'1 Dé Pouvoir pour Attaquer Sir Valadir.



Plus tard, 1 Homme Animal et 1 troisième Kobold se déplace à côté de Sir Valadir et l'Attaque. Cette fois, il y a 3 autres Monstres adjacents à Sir Valadir (on compte l'Homme Animal même s'il n'a pas la Capacité Nuée), ce Kobold a un bonus de 3 Dés Pouvoir pour Attaquer Sir Valadir. Par contre l'Homme Animal lui ne bénéficie pas de cet avantage car il n'a pas la Capacité Nuée quand viendra son tour d'Attaquer.

Oraison Funeste (CS) ■

Le Monstre avec la Capacité Oraison Funeste génère 1 Menace pour le seigneur par Eclair d'Energie obtenu aux dés quand il Attaque, au lieu d'1 Menace pour 2 Eclairs d'Energie et la Figurine gagne Portée +1 et Dégâts +1 par Eclair d'Energie obtenu aux dés quand elle Attaque.

Peau de Fer (CS) ■

La Figurine avec la Peau de Fer est immunisée à Aura, Saignement, Brûlure, Transpercer, Poison, et Sorcellerie. De plus, tous les Dégâts infligés à la Figurine par des Attaques Explosion, Foudre, ou Souffle sont réduits à 0.

Peur (CS)

Lorsqu'on Attaque une Figurine ayant la Capacité Peur, l'attaquant doit dépenser 1 Eclair d'Energie pour chaque Rang de Peur que la Figurine possède. Si l'attaquant ne peut pas dépenser suffisamment d'Eclairs d'Energie, l'Attaque échoue automatiquement. Les Eclairs d'Energie utilisés pour contrer cette Capacité sont perdus et ne peuvent pas être utilisés pour activer d'autres Capacités.

Planer (CS) ●

Tous les Monstres ayant la Capacité Vol ont

automatiquement la Capacité Planer. Cette Capacité n'est utilisée que lors des Rencontres à l'Extérieur (la Capacité Planer remplace Vol en Extérieur). La Figurine avec cette Capacité est considérée comme Volant au-dessus du sol, et la Portée vers, ou de cette Figurine est augmentée de 4 cases (la Portée nécessaire pour atteindre des Figurines augmente de 4). Les Monstres qui possèdent Planer bloque le Mouvement et la Ligne de Vue.

Le Monstre Planant ne peut normalement pas être la cible d'Attaque au Corps à Corps et ne peut pas en effectuer. Mais les Monstres ayant Planer peuvent décider de se poser avant d'Attaquer. S'ils le font, la Portée supplémentaire est annulée jusqu'à la fin de l'Attaque, moment auquel le Monstre s'envole à nouveau.

La Figurine qui Plane n'est adjacente à aucune autre Figurine. Si la Figurine atterrit au sol, elle deviendra adjacente aux autres comme à la normale. Si la Figurine atterrit et se fait Agripper, elle reste au niveau du sol jusqu'à ce qu'elle ne soit plus Agrippée. En résumé, pour être adjacent, la Figurine doit être à 1 de Porté d'1 autre. Dans ce cas, les pénalités à la Porté générée par les Positions Elevées sont ignorées.

Le Monstre avec Planer qui se fait prendre dans une Toile ne peut plus dépenser de Points de Mouvement. Le Monstre pris dans la Toile se pose au sol (ce qui ne coûte pas de Points de Mouvements) et peut seulement Attaquer.

Quand le Monstre Plane, il ignore le terrain sur lequel il se trouve (Boue, Lave...). Un Monstre avec Planer peut décider de se poser sur le sol. Dans ce cas, il sera affecté par le terrain comme toute autre Monstre.

Traitez les Monstres possédant Planer comme s'il n'avait pas cette Capacité en ce qui concerne les Attaques d'Effet de Zone comme Explosion.

Les Héros peuvent utiliser l'Ordre Surveiller pour des Attaques d'interruption afin d'Attaquer le Monstre qui s'est posé ou non (au Corps à Corps si elle est à Portée, à Distance avec la pénalité de -4 à la Portée).

Note : la Capacité Souffle ignore toujours la Portée. Dans ce cas traitez les Figurines possédant Planer comme toute autre Monstre.

Important : les Héros ne peuvent pas avoir la Capacité Planer.

Poison (CS - EP)

Les jetons Blessure perdus à cause de l'Attaque Poison sont remplacés par des jetons Poison. Quand le Héros subit 1 ou plusieurs Blessures dues à 1 Attaque Empoisonnée, le joueur retire normalement le nombre de jetons Blessure de sa Feuille Héros correspondant à l'Attaque. Puis le joueur place sur sa Feuille Héros le nombre de jetons Poison égal au nombre de Blessures de l'Attaque. Si par la suite le Héros reçoit des soins, les jetons Poison sont retirés en 1^{er}. On retire 1 jeton Poison par Blessure qui aurait due être soignée. Lorsque tous les jetons Poison ont été retirés, le Héros peut être soigné normalement.



Exemple : un Héros subit 2 Blessures de l'Attaque Empoisonnée. Le Héros défausse 2 jetons Blessures contre 2 jetons Poison et les place sur sa Feuille Héros. Plus tard le Héros boit 1 Potion de soin, qui permet normalement de guérir 3 Blessures. Parce qu'il est Empoisonné, il retire les 2 jetons Poison en 1^{er} et récupère ensuite 1 jeton Blessure.



Régénération (CS) ●

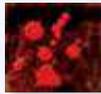
La Figurine avec Régénération est guérie d'1 Blessure au début de son activation pour chaque Rang de Régénération en sa possession. Donc la Figurine avec Régénération 5 guérit de 5 Blessures au début de son activation à chaque tour.

Renforcer (CS) ●

Renforcer permet aux Chefs, aux Chefs du Donjon et aux Lieutenant d'amener de nouveaux Monstres sur le Plateau de Jeu durant les Rencontres. (voir "La Capacité Renforcer lors des Rencontres" et "Rencontres impliquant un Lieutenant" page 33).

Saignement (CS - EP) ■

Quand l'Attaque (faite par un Monstre ou une Arme) avec la Capacité Saignement inflige au moins 1 Dégât à la cible (avant d'appliquer l'Armure), la cible commence à Saigner de ses nombreuses petites Blessures.



Après application des Blessures de cette Attaque, on place 1 jeton Saignement sur la Feuille Héros de la Figurine affectée. La Figurine peut avoir plusieurs jetons Saignement en même temps.

La Figurine qui Saigne est identifiée par 1 marqueur Saignement. Au début du prochain tour de la Figurine, le Héros doit lancer 1 Dé Blanc par marqueur Saignement sur la Feuille Héros, qui prend autant de Blessures que les dés l'indiquent. Ces Blessures ne peuvent être réduites par l'Armure. Une fois l'effet résolu, tous les marqueurs Saignement sont retirés de la Feuille Héros.

Exemple : Laurel de Boisanglant a 2 marqueurs Saignement au début de son tour. Elle lance 2 fois le Dé Blanc obtenant 5 de Dégâts. Elle perd donc 5 Blessures (on ne tient pas compte de l'Armure) et elle défaisse les 2 marqueurs.

Sangsue (CS) ■

Pour chaque jeton Blessure perdu à cause de l'Attaque Sangsue, la cible perd également 1 Fatigue (ou perd 1 Blessure supplémentaire, ignorant l'Armure, si la cible n'a plus de jeton Fatigue) et l'attaquant est guéri d'1 Blessure. Donc la Figurine avec la Capacité Sangsue qui inflige 3 Blessures à sa cible occasionne également un retrait de 3 jetons Fatigues en plus. Si la cible n'a plus de point de Fatigue elle prendra 3 Blessure supplémentaires. De plus, la Figurine qui Attaque sera soignée de 3 Blessures (sans jamais dépasser son score initial).

Sorcellerie (CS)

Après avoir lancé ses dés, la Figurine avec la Capacité Sorcellerie peut ajouter 1 à ses Dégâts ou à sa Portée pour chaque Rang de Sorcellerie qu'elle possède. La Figurine qui a plusieurs Rang de Sorcellerie peut en utiliser une partie pour les Dégâts et l'autre pour la Portée.

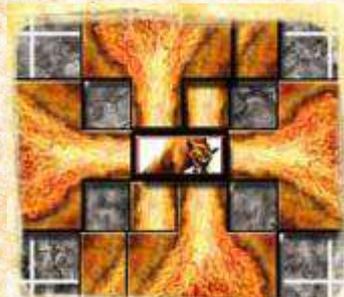
Souffle (CS)

Les Monstres avec la Capacité Souffle utilisent ce Gabarit pour déterminer les cases affectées par leur Attaque. Cette Capacité n'est pas obligatoire. Si vous décidez de ne pas l'utiliser lors de l'Attaque, celle-ci sera traitée comme Attaque à Distance ou Magique normale.



Les Attaques avec la Capacité Souffle utilisent le Gabarit de Souffle pour déterminer les cases affectées. Le Gabarit est posé sur 1 case adjacente à la Figurine attaquante (voir schéma) et toutes les Figurines sous le Gabarit (ennemies et amies) sont affectées par l'Attaque. L'Attaque par Souffle ignore la Portée, mais elle échoue si un résultat Raté est obtenu. Si l'Attaque n'échoue pas, toutes les Figurines affectées subissent les Dégâts. Si une telle Attaque est Esquivée par plus d'1 Figurine, on n'effectue qu'1 seul nouveau jet de dés (le 1^{er} joueur qui Esquive en partant de la gauche du joueur attaquant décide quels dés sont relancés Voir "Effet de Zone" page 05).

Utiliser le Gabarit Souffle



Quand on pose le Gabarit sur le Plateau de Jeu, on pose sa partie la plus étroite à coté de la Figurine attaquante. Le Gabarit peut être entièrement sur le Plateau de Jeu ou non. Le schéma ci-dessus montre 6 positions possibles du Gabarit pour l'Attaque du Cerbère.

Les flammes d'1 Attaque avec la Capacité Souffle contournent les Obstacles. L'Attaque de ce Type affecte généralement toutes les Figurines sous le Gabarit, mais ses flammes peuvent être bloquées par les murs et les Portes fermées. Globalement, si 1 Figurine Volante peut tracer une ligne de Mouvement autorisée entre la case où l'Attaque avec la Capacité Souffle commence et la case de la cible (en restant sous le Gabarit Souffle), alors la cible est affectée. Voir les schémas ci-dessous pour des exemples. On ne peut pas faire d'Attaques Souffle par les Escalier.

Exemples de Blocage d'Attaques Souffle



Le schéma ci-dessus montre une section de Donjon juste avant que le Cerbère ne fasse 1 Attaque Souffle.

Dans les 3 autres schémas, les cases en jaune sont des cases affectées par l'Attaque Souffle. Les cases en rouge sont les cases non affectées par cette Attaque.



Dans cet exemple, l'Attaque contourne les coins et les Décombres pour atteindre les Héros sous le

Gabarit. La Figurine Volante sur la case "départ" du Gabarit pourrait tracer un chemin autorisé vers les Héros.



Dans cet exemple, l'Attaque Souffle est presque entièrement bloquée par les murs du Donjon. Même si le Gabarit atteint les Héros, la Figurine Volante sur la case "départ" du Gabarit ne serait pas capable de rester dans les limites du Gabarit et de tracer un chemin autorisé vers les Héros.



Dans cet exemple, on a ajouté une Porte. La Porte bloque l'Attaque et seul 1 Héros est affecté par l'Attaque.

Note : la Capacité Souffle ignore toujours la Portée. Dans ce cas traitez les Figurines possédant Planer comme toute autre Monstre. ●

Toile (CS - EP)

Après avoir infligé au moins 1 Dégât (avant d'appliquer l'Armure) à 1 Figurine avec 1 Attaque Toile, on place 1 jeton Toile sur la Feuille Héros. La Figurine peut avoir plusieurs jetons Toile en même temps.



Le Héros pris dans la Toile est marqué d'1 jeton Toile. Au début de chaque tour de cette Figurine, son propriétaire doit lancer 1 Dé Noir de Pouvoir par jeton Toile dessus, plus 1 Dé Noir de Pouvoir supplémentaire par dé d'Attribut de Corps à Corps qu'a le Héros (nombre de dés bonus lancés par le Héros quand il fait 1 Attaque de Corps à Corps). Pour chaque Eclair d'Energie obtenu, on retire 1 jeton Toile. S'il reste des jetons Toile après le jet de dés, la Figurine ne peut pas dépenser de Points de Mouvement à ce tour.

Les Monstres pris dans la Toile retirent les jetons de la même façon, sauf qu'ils lancent 1 Dé Noir de Pouvoir par jeton Toile, plus 1 supplémentaire par case qu'ils occupent au-delà de la 1^{ère}. En résumé la Figurine ne peut ni bouger ni faire d'Action Brève.

Un Monstre avec Planer qui se fait prendre dans une Toile ne peut plus dépenser de Points de Mouvement. Le Monstre pris dans la Toile se pose au sol et peu seulement Attaquer ce qui ne coûte pas de Points de Mouvements. ●

Transformation (CS)

Le Monstre avec la Capacité Transformation peut choisir les dés avec lesquels il Attaque. Pour chaque dé de Transformation (indiqué par le symbole de dé avec le point d'interrogation) que le Monstre a sur sa carte de référence, le seigneur peut choisir 1 Dé Rouge, Blanc, Bleu, Jaune ou Vert à lancer. Il n'est limité que par les dés fournis par le jeu (les dés Argent et Or de Héros de Légende ne sont pas pris en compte ni le fait d'avoir acheté 1 set de dés supplémentaire). Le seigneur choisit quel Type d'Attaque la créature va effectuer. L'Attaque doit toujours comprendre le type de dé correspondant à l'attaque initiale (Rouge pour le Corps à Corps, Bleu pour la Distance ou Blanc pour la Magie) mais il peut cependant inclure plusieurs de ces dés pour la même Attaque.

Exemple : une Bête du Chaos Attaque un Héros. Elle a 3 dés de Transformation sur sa carte de référence, le seigneur choisit donc 3 dés. Il décide de lancer 1 Dé Bleu, 1 Rouge et 1 Blanc pour cette Attaque. Les 3 couleurs des dés lui permettent de choisir le Type de l'Attaque (Corps à Corps, Distance, ou Magie). Il aurait pu aussi choisir de ne faire qu'1 Attaque Magique avec 1 Dé Blanc, 1 Jaune et 1 Vert.

Transformé (CP)

La "Malédiction du Dieu Singe" est 1 carte Piège, que le seigneur peut jouer lorsque le Héros ouvre un Coffre. Le Héros doit lancer 1 Dé Pouvoir. S'il obtient 1 face "Vierge", la carte n'a pas d'effet, sinon le Héros est Transformé en Singe. Quand le Héros est Transformé en Singe, le joueur doit immédiatement remplacer sa Figurine par le **marqueur Singe**. Le tour du Héros est immédiatement terminé.



Le Singe ne peut pas Attaquer et ne peut utiliser aucun Objet, pas même les Potion. Le Singe peut se déplacer jusqu'à 5 cases maximum durant le tour du Héros, mais il ne peut réaliser aucune Action Brève. Le Singe a la même valeur de Blessure et de Fatigue que le Héros, mais sa valeur d'Armure est de 0.

Le Héros peut toujours utiliser des Capacités appropriées (Acrobate, Télékinésie, Résistant, etc ...) et dépenser de la Fatigue pour des Points de Mouvement supplémentaires. Le Héros Transformé qui est Etourdi ne peut que se déplacer, ce qui dans la plupart des cas n'a pas d'effets autres que ceux de la Transformation. Le Héros Transformé qui a 1 jeton Ordre placé sur lui grâce à 1 autre Héros avec Meneur (carte Caractéristique Combat) peut utiliser cet Ordre, mais il ne peut pas faire d'Attaque avec l'Ordre Surveiller. Même si les Ordre Surveiller et Viser ne servent à rien sur Le Héros Transformé, on peut toujours le faire avec Le Héros ayant la carte Meneur.

Après avoir été Transformé, le seigneur prend 2 jetons Blessure de la réserve et les places sur le jeton Singe. Le Héros défause 1 jeton à la fin de ses prochains tours mais pas à la fin du tour ou il a été Transformé. Lorsqu'il défause le dernier jeton, le Héros redevient normal.

Transpercer (CS)

L'Attaque avec la Capacité Transpercer permet d'ignorer 1 point d'Armure pour chaque Rang Transpercer. L'Attaque avec Transpercer 3 permet donc d'ignorer 3 points d'Armure. Les Boucliers ne sont pas affectés par la Capacité Transpercer.

Retranchez toujours les points de la Capacité Transpercer à l'Armure. Les points qui restent, s'il y en a, seront à retrancher des Dégâts. Si le résultat est négatif, la victime sera considéré comme n'ayant plus d'Armure, celle-ci sera de 0.

Exemple : le Cerbère inflige au Héros 8 de Dégâts alors que celui-ci est protégé de 2 points d'Armure. Le Cerbère a Transpercer 4. Les Blessures infligés sont donc de 8 (2 d'Armure - 4 de Transpercer = -2 donc 0 d'Armure. Les 8 de Dégâts sont convertis dans leur totalité en Blessures). Ne faite surtout pas l'erreur de convertir les points de la Capacité Transpercer excédent en Blessures supplémentaires.

Tricherie (CS)

Le coût pour jouer les cartes Piège est réduit d'1 point de Menace par Monstre possédant cette Capacité tant qu'ils restent en jeu.

Exemple : sur le Plateau de Jeu se trouve 3 Kobold. Le seigneur désirant jouer 1 carte Piège valant 6 points Menace n'en payera que 3.

Le coût pour jouer des cartes Piège pour le seigneur est réduit d'1 point de Menace par Rang de Tricherie que la Figurine a, tant qu'elle reste en jeu. Si plusieurs Figurines en jeu ont cette Capacité, les effets se cumulent.

Vol (CS)

Les Figurines qui ont la Capacité Vol peuvent se déplacer à travers les Figurines ennemies et les Obstacles comme s'ils n'étaient pas là. Cependant, les Figurines Volantes doivent terminer leur Mouvement sur 1 Case vide (contenant ni Figurine ni Obstacle bloquant le Mouvement). La Figurine Volante peut terminer son Mouvement sur 1 case contenant 1 Obstacle qui inflige des Dégâts sans en subir les conséquences mais subiront les effets des cases Piège.

• La Figurine avec la Capacité Vol **n'est pas affectée** par les Obstacles et Accessoires suivants : Boue, Décombres (ne peut s'y arrêter dessus), Eau (ne peut s'y arrêter dessus), Fosse, Lave, Rampes de Rocher, Villageois (ne peut s'y arrêter dessus).

• La Figurine avec la Capacité Vol **peut utiliser ou être affectée** par les Obstacles et Accessoires suivants :

Arbre, Autel, Brouillard, case Corrompue, Cercle d'Invocation, Champ de Flèche, Champignons Géants, Escalier, Fontaine, Lames Faucheuses, Lit et Table, Mur Mobile, Rocher, Sarcophage, Tas d'Ossements, Trône.

Tous les Monstres avec cette Capacité ont également la Capacité Planer. La Capacité Planer qui remplace Vol en Extérieur n'existe pas en intérieur dans les Donjons. Aucune Figurine ne peut utiliser la Capacité Planer dans un Donjon.

Les Héros ne peuvent pas avoir la Capacité Planer.

Note : les Figurines avec la Capacité Vol ne sont pas affectées par les Figurines possédant la Capacité Aura (voir "Aura" page 20). En revanche elles sont affectées par les Figurines ayant la Capacité Agripper (voir "Agripper" page 20).

Jeux en Campagne

Les joueurs peuvent décider de jouer plusieurs Quêtes avec le même Héros, lui permettant de s'améliorer au cours des différentes Quêtes.

Au début de chaque Quête, les Héros reviennent à leur préparation initiale en perdant les Pièces, Objet et l'Entraînement acquis lors des précédentes Quêtes. Ils prennent les mêmes cartes Caractéristique qu'ils avaient au début de leur 1^{er} Quête et, en fonction du nombre de Quêtes remportées, ils reçoivent le bonus indiqué sur le tableau suivant. Les Héros qui ont suffisamment de Pièces peuvent acheter des jetons Entraînement ou piocher des cartes dans les paquets Trésor au début de la partie.

Quêtes complétées	Niveau des Héros	Bonus
0	1	aucun
1	2	(préparation normale) +100 Pièces
2-3	3	+250 Pièces
4-6	4	+500 Pièces
7-9	5	+500 Pièces et 1 jeton Entraînement au choix. Héros accompli.
10	6	Choisissez un nouveau Héros

Pour que le jeu soit équilibré et intéressant, le seigneur reçoit aussi des bonus en **début de Quête uniquement**. Ces bonus sont basés sur le niveau moyen des Héros de la partie.

Niveau moyen des Héros	Bonus du seigneur
2	+1 carte Seigneur, +1 jeton Menace par joueur
3	+2 cartes Seigneur, +2 jetons Menace par joueur
4	+3 cartes Seigneur, +3 jetons Menace par joueur
5	+4 cartes Seigneur, +4 jetons Menace par joueur, placez 1 carte "Hordes de Choses" du jeu et mettez-la en jeu. Elle n'affecte pas la Zone de départ de la Quête.

Si les Héros perdent la partie, ils doivent commencer avec un nouveau groupe de Héros lors de la partie suivante. Les Héros ne peuvent progresser que s'ils remportent des parties consécutives.

Parties compétitives

Descent est un jeu compétitif entre le seigneur et les Héros. Mais certains Héros peuvent aussi avoir envie d'ajouter de la compétition entre eux. Les joueurs qui désirent un jeu plus compétitif peuvent établir un score individuel pour chaque Héros. Les joueurs doivent écrire leur nom sur une feuille de papier. Au cours du jeu, lorsque des jetons Conquête sont gagnés, le joueur qui réalise l'action qui permet de gagner ces jetons Conquête note ces points sur la feuille, sous son nom. A la fin du jeu, si les Héros gagnent, le joueur qui a le meilleur score est déclaré vainqueur ultime. Si le seigneur l'emporte, tous les Héros perdent la partie.

Scénarios supplémentaire

Vous pouvez trouver des scénarios supplémentaires sur le forum de Descent officiel.

Sur le site en Français à cette adresse : http://www.edgecent.com/v2_fr/edge_foros_temas.asp?efid=10&efcid=3

Egalement sur le site en Anglais : http://www.fantasyflightgames.com/edge_foros_temas.asp?efid=4&efcid=1



Campagne Avancée

But du Jeu

Dans Héros de Légende, 4 Héros affrontent un seigneur extrêmement puissant. Tandis que les Lieutenants du seigneur ravagent Terrinoth, pour accomplir ses terribles machinations ou pour détruire la Cité de Tamalir, les Héros doivent voyager à travers le pays afin d'être suffisamment puissants pour entrer dans le Donjon du Seigneur et l'affronter en personne, avec l'espoir de mettre un terme à ses agissements.

L'Intrigue du seigneur est son ultime projet diabolique, pour devenir un dieu, asservir Terrinoth, ou plonger le pays dans les ténèbres. Les Héros vont tout faire pour l'en empêcher.

Le seigneur, qui reste une créature d'un autre monde capable de contrôler ses troupes mentalement, a aussi une forme physique (l'Avatar). Les Héros peuvent chercher cette créature pour la détruire, et s'ils y arrivent, ils gagnent la Campagne Avancée.

En termes de jeu, la Campagne Avancée permet aux joueurs de créer un Groupe de Héros et de vivre leurs aventures sur plusieurs Sessions de jeu. Les Héros gardent leurs Caractéristiques et équipement (Objet) d'un Donjon à l'autre, se déplaçant sur la Carte de Terrinoth et combattant sans relâche les forces du seigneur.

Avant de commencer !

La Campagne Avancée introduit une toute nouvelle façon de jouer. Contrairement aux précédentes extensions, celle-ci se concentre presque entièrement sur une nouvelle variante, la Campagne Avancée.

La plupart du temps, c'est à dire quand les Héros explorent les donjons de Terrinoth, la Campagne Avancée se déroule comme une partie normale de Descent. Les Héros ont toujours 1 Action à choisir parmi 4 à chaque tour du joueur, ils placent toujours des Ordre et ils gagnent des jeton Conquête en activant des Glyphes de Transport, etc. Mais **à moins que les règles de base de Descent soient spécifiquement modifiées par celles de la Campagne, elles font toujours effet.**

Toute fois il est à noter que la majeure partie des règles qui régissent la Campagne Avancée se trouve dans cette grande Section car la façon de jouer est en partie bien différente des règles "classiques". La différence majeure entre un Descent habituel et la Campagne Avancée vient des moments en dehors des Donjons, quand les Héros parcourent Terrinoth et reçoivent 1 Action de Groupe.

En plus des règles normales qui concernent les échanges, boire des Potion et le Repos lors d'un Donjon, les Héros peuvent librement s'échanger des Objet et boire autant de Potion qu'ils le désirent quand ils sont sur la Carte de Terrinoth. De plus, chaque Héros voit sa Fatigue régénéré à sa valeur maximale aussitôt que le Groupe termine une Quête (Donjon ou Rencontre).

Jetez toujours un œil aux Erratas de la Campagne Avancée **avant une Session** pour vous mettre en tête les éventuelles modifications apportées au jeu.

Note : la Campagne Avancée est conçue pour exactement 4 Héros. S'il y a moins de 4 joueurs Héros, l'1 d'eux (ou

plusieurs) devra contrôler 1 Héros supplémentaire. Pour gagner du temps, il vaut mieux confier ces Héros supplémentaires aux joueurs expérimentés.

Rappel : seule les Objet lâchés dans un Donjon quelconque ou une Rencontre son perdu à tout jamais et vont dans la Boîte Cimetière. Tous les autres, que ce soit 1 Trésor vendu ou 1 Objet détruit par le Givre seront déjassés dans leur paquet d'origine.

Attention : les 4 Héros forment le Groupe. Ils voyagent **toujours** ensemble sauf quand ils sont momentanément séparés par la mort d'1 membre ou dans une Cité.

Important : quand un effet (cartes, Capacités, ...) se réfère à 1 Dé Noir, faites comme si cela se réfère à 1 Dé de Pouvoir en général. Si un effet ajoute 1 Dé de Pouvoir Noir à un jet (comme dans le cas de "Destin Funeste" ou de la Potion de Pouvoir), cela donne 1 "boost" gratuit au Héros (comme s'il avait dépensé 1 jeton Fatigue pour ajouter ou Améliorer 1 Dé de Pouvoir). Par exemple : au Niveau de Campagne Cuivre, l'Homme Animal Majeur, qui lance normalement 1 Dé de Pouvoir Noir, peut soit lancer 2 Dés Noir ou 1 Dé Argent avec la carte "Destin Funeste" en jeu. Trenloe et Lyssa peuvent relancer leurs Dés de Pouvoir, peut importe la couleur de ceux-ci (lier au paragraphe "Amélioration d'Attributs" page 40).

Préparation du jeu

Triez les cartes avant de commencer une Campagne Avancée

Les cartes Traîtrise suivantes doivent être retirées :

- Poltergeist (Événements) 
- Pierre qui roule (Pièges) 
- Souffle Percutant (Événements) 1 seule sur les 2 

On retire les cartes Trésor suivantes :

- Soin Mineur (paquet Cuivre)
- Soin Majeur (paquet Argent)
- Soin Supérieur (paquet Or) 
- Cache aux Trésors (paquet Cuivre) 
- Cache aux Trésors (paquet Argent) 
- Cache aux Trésors (paquet Or) 
- Cache aux Trésors (paquet Or) 

Potion non utilisée :

- Invulnérabilité 

Les cartes Caractéristique n'étant plus utilisées sont :

- Musclé (Combat) 
- Ranger (Subterfuge) 
- Savoir des Bardes (Magie) 
- Sharr (Magie) 
- Tatouage de l'Ours (Combat) 
- Télékinésie (Magie)

Les nouvelles cartes Caractéristique à utiliser et à remplacer par les anciennes sont :

- Parade (Combat) 
- Détourner les Flèches (Subterfuge) 
- Volonté (Magie) 

Déterminer le Niveau de la Campagne Avancée actuelle

Le Niveau de pouvoir de la Campagne Avancée à un moment donné est appelé le Niveau de Campagne. La plupart des Campagnes Avancées commencent au Niveau Cuivre, pour passer au Niveau Argent et se terminer au Niveau Or. Le Niveau de Campagne augmente quand le total de Points Conquête gagnés par les Héros et le seigneur dépassent un certain seuil.

Au début de la Campagne Avancée, les Héros et les Monstres sont faibles, et on ne peut découvrir que de petites récompenses. Graduellement, la force des Monstres et des Héros va croître, et les Trésors vont devenir plus intéressants.

Niveau de Campagne Cuivre

La plupart des Campagnes Avancées commencent à ce Niveau.

Héros :

- Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Cuivre.
- Aucun Héros ne peut Améliorer plus de 3 de ses Attributs en Dés de Pouvoir Argent.

seigneur :

- Le seigneur ne peut Améliorer qu'1 Catégorie de Monstre à la Forme Argent.
- Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Cuivre.
- Le seigneur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans un Donjon donné.

Niveau de Campagne Argent

La Campagne Avancée de Niveau Cuivre passe au Niveau Argent au début de la Semaine de Jeu où le total de Points Conquête des Héros et du seigneur réunis atteint, ou dépasse, **200 Points**.

Exemple : si les Héros ont 85 Jeton Conquête et que le seigneur en a 115, ils ont ensemble un total de 200 Points Conquête.

Les Héros doivent Explorer en général 4 ou 5 Donjons pour atteindre ce Niveau.

Héros :

- Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Argent.
- Les Héros peuvent Améliorer tous leurs dés d'Attributs en Dés de Pouvoir Argent, et jusqu'à 3 dés d'Attribut en Dés de Pouvoir Or.

seigneur :

- Le seigneur peut Améliorer toutes ses Catégories de Monstres à la Forme Argent, et 1 d'elles au Niveau Or.
- Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Argent.
- Le seigneur ne peut pas avoir plus de 3 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans un Donjon donné.

Niveau de Campagne Or

La Campagne Avancée de Niveau Argent passe au Niveau Or au début de la Semaine de Jeu où le total de Points Conquête (XP) des Héros et du seigneur réunis atteint, ou dépasse, **400 Points**. Les Héros doivent Explorer environ 4 ou 5 Donjons de plus pour atteindre ce Niveau.

Héros :

- Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Or.



- Les Héros peuvent Améliorer tous leurs dés d'Attributs en Dés de Pouvoir Or.

seigneur :

- Le seigneur peut Améliorer toutes ses Catégories de Monstres à la Forme Or, et 1 d'elles à la Forme Diamant.
- Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Or.
- Le seigneur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans 1 Donjon donné.

La Bataille Finale

Au début de la Semaine de Jeu où le total de Points Conquête (XP) des Héros et du seigneur réunis atteint, ou dépasse, **600 Points**, les Héros ont découvert un moyen pour se rendre dans le Donjon du Seigneur (l'Avatar) et la Bataille Finale commence. **Avant ce moment, les Héros ne peuvent pas entrer dans le Donjon du Seigneur (l'Avatar), ni déplacer le marqueur du Groupe à son emplacement sur la Carte de Terrinoth** (voir "Donjon du Seigneur" à la page 38). (● 3)

Commencer la Campagne Avancée à un Niveau plus élevé

Les joueurs peuvent commencer la Campagne Avancée à un Niveau plus élevé que le Cuivre, généralement pour jouer une Campagne Avancée plus courte.

Commencer au Niveau Argent

Pour commencer la Campagne Avancée au Niveau Argent, on prépare celle-ci normalement. Puis le seigneur et les Héros reçoivent chacun 100 Points/Jeton Conquête (XP), et on ajoute 10 000 Pièces à la Trésorerie du Groupe. Ensuite, les Héros peuvent regarder le paquet Trésor Cuivre et en acheter les cartes qu'ils veulent pour 250 Pièces la carte (mais pas les cartes "Cache aux Trésors"). Ensuite, les Héros peuvent acheter des Formations qu'ils pourraient recevoir à Tamalir. Enfin, les joueurs Héros, en tant que Groupe, choisissent 2 Cités et/ou Zone de Maître Secret, et peuvent acheter les Formations qu'ils pourraient recevoir à ces endroits. La Campagne Avancée commence ensuite normalement.

Commencer au Niveau Or

Pour commencer la Campagne Avancée au Niveau Or, on prépare celle-ci normalement. Puis le seigneur et les Héros reçoivent chacun 200 Points/Jeton Conquête (XP), et on ajoute 20 000 Pièces à la Trésorerie du Groupe. Ensuite, les Héros peuvent regarder les paquets Trésor Cuivre et Argent et en acheter les cartes qu'ils veulent (mais pas les cartes "Cache aux Trésors"), au prix de 250 Pièces la carte Cuivre et 500 Pièces la carte Argent. Puis, les Héros peuvent acheter des Formations qu'ils pourraient recevoir à Tamalir. Enfin, les joueurs Héros, en tant que Groupe, choisissent 3 Cités et/ou Zone de Maître Secret, et peuvent acheter les Formations qu'ils pourraient recevoir à ces endroits. La Campagne Avancée commence ensuite normalement.

Commencer une nouvelle Campagne Avancée

Pour commencer une nouvelle Campagne Avancée, il faut suivre les Etapes suivantes :

1. Choix du Héros

Chaque Héros pioche au hasard 3 Fiche Héros et en choisit 1 pour toute la durée de cette Campagne Avancée. Les joueurs peuvent discuter entre eux au moment de ce choix. A moins de 4 joueurs, certains joueurs vont contrôler plusieurs Héros pour qu'il y ait

toujours un total de 4 Héros. Le joueur contrôlant 1 Héros supplémentaire pioche 3 autres Fiche Héros et en choisit 1 (procédure à effectuer pour chaque Héros en plus).

feuille Héros Campagne Avancée

Chaque joueur prend l'une des Feuille Héros ci-dessous éditée spécialement pour la Campagne Avancée.

Chaque Feuille Héros est unique et le Trésorier du Groupe sera le seul, pour ne citer que lui, à avoir celle qui compose la case Trésorerie du Groupe.

Les autres Feuille Héros peuvent être données indifféremment aux autres joueurs.

Feuille Héros n°1

Feuille Héros n°2

Feuille Héros n°3

Feuille Héros n°4

2. Choix de la Caractéristique

Chaque Héros pioche les cartes Caractéristique indiquées sur sa Fiche Héros, plus 1 carte Caractéristique du paquet de son choix. Les Héros commencent la Campagne Avancée avec 1 seule Caractéristique, donc chaque Héros choisit 1 de ses cartes Caractéristique et défausse les autres dans leurs paquets respectifs. Les Attributs indiqués sur la Fiche Héros demeurent inchangés (au début).

3. Trésorier et achat d'Objet

L'un des Héros est désigné Trésorier du Groupe. Ce joueur est responsable des fonds de la Trésorerie du Groupe, et il lui revient la décision finale sur les dépenses des Pièces du Groupe en cas de désaccord entre les Héros. La **Trésorerie du Groupe débute avec 1200 Pièces**, avec lesquelles les Héros peuvent acheter leur équipement de départ. Quand ils commencent une Campagne Avancée, les Héros ne peuvent acheter que des Objet disponibles à la Boutique (au Marché) de la Cité et des Potion. Les Pièces non dépensées restent dans la Trésorerie du Groupe. Les Héros ne peuvent pas acheter de Trésors Cuivre, Argent ou Or tant qu'ils n'ont pas encore ouvert 1 coffre de ce type.

4. Point de départ du Groupe Héros

On place la Carte de Terrinoth à un endroit pratique. On place le marqueur de Groupe de Héros à Tamalir, lieu où les Héros commencent la Campagne Avancée.

5. Choix de l'Avatar

Le seigneur choisit 1 Avatar, ou en prend 1 au hasard au début de la Campagne Avancée, et ne pourra plus en changer par la suite. Dans les 2 cas, les Avatars non sélectionnés sont mis de côté dans la boîte de jeu le temps de la Campagne Avancée.

La forme de l'Avatar est variable, cela peut être 1 Démon, 1 Dragon, ou autre. Chaque possibilité a des Capacités de base, et peut en amener d'autres plus puissantes, qui peuvent être achetées en cours de jeu.

Important : les Avatars peuvent utiliser l'Action "se Préparer" pour Viser, Esquiver ou Surveiller.

Mise en place

Le seigneur place le jeton Donjon du Seigneur sur la Carte de Terrinoth comme indiqué sur sa Fiche Avatar. De plus, le seigneur commence la Campagne Avancée en contrôlant automatiquement et **gratuitement 1 Lieutenant, Sir Alric Farrow**. Il place le marqueur de ce Lieutenant au même endroit que le Donjon du Seigneur, et la carte Lieutenant de Sir Alric Farrow face visible devant lui.

Les Lieutenants sont des Monstres exceptionnellement puissants que le seigneur peut déplacer sur la Carte de Terrinoth pour récupérer des Objet intéressants et Assiéger les Cités. Ils peuvent même combattre directement les Héros mais ce n'est pas sans risque car 1 Lieutenant mort est définitivement perdu pour le seigneur.

Details d'une fiche Avatar

A. Nom de l'Avatar **B. Emplacement du Donjon du Seigneur** **C. Caractéristique de l'Avatar**

Le Titan
Emplacement du Donjon : **Pics Ombrés**

Caractéristiques
Le Titan a les caractéristiques et les capacités d'un Géant Majeur Diamant, en plus des améliorations d'Avatar que vous avez achetées (dont les améliorations qui affectent les Géants).

Améliorations de Traîtrise

Monstre	Évènement	Piège
 10	 15	 20
Max: 4	Max: 3	Max: 2

Améliorations de Monstre

25	Humanoïde	
30	Bête	
30	Étrange	

Troupes d'Élite
Vos monstres majeurs communs lancent un dé pouvoir supplémentaire du meilleur type lancé normalement (pour un maximum de cinq dés pouvoir).

D. Coûts d'Amélioration de Traîtrise/XP

E. Capacité Spéciale de l'Avatar

F. Coûts d'Amélioration de Monstre

A. Nom de l'Avatar

Le nom unique par lequel est connu l'Avatar.

B. Emplacement du Donjon du Seigneur

L'emplacement du Donjon du Seigneur sur la Carte de Terrinoth quand cet Avatar a été choisi.

C. Caractéristique de l'Avatar

Cette section décrit les Caractéristiques de l'Avatar. La plupart des Avatars ont les mêmes Caractéristiques que la version Majeur d'un Monstre particulier au niveau Diamant. La seule exception est le Roi Sorcier qui n'a pas la Capacité Immortel que possèdent habituellement les Sorcier Majeurs.

D. Coûts d'Amélioration de Traîtrise/XP

Chaque hexagone coloré de cette section indique le coût en XP pour avoir droit à 1 point Traîtrise du Type donné pour acheter des cartes Traîtrise de ce même Type au début du Donjon ou d'une Rencontre avec 1 Lieutenant. Sous l'hexagone se trouve le nombre maximum d'Augmentation de Traîtrise de ce Type pouvant être acheté.

Exemple : le Titan peut acheter 1 Traîtrise Évènement pour 15 XP, mais il n'a pas le droit de le faire plus de 3 fois durant toute la Campagne Avancée.

E. Capacité Spéciale de l'Avatar

Chaque Avatar a 1 Capacité Spéciale unique qui est décrite dans cette partie.

F. Coûts d'Amélioration de Monstre

Cette section indique le coût en XP pour l'Avatar quand il Améliore chacune des 3 Catégories de Monstres vers le niveau suivant.

Exemple : cela coûte 25 XP au Titan pour Améliorer ses Monstres Humanoïde du Niveau Cuivre à l'Argent, ou du Niveau Argent à l'Or.

6. XP à dépenser pour le seigneur avant le début du jeu

Le seigneur commence la Campagne Avancée avec **15 XP** à dépenser pour les Améliorations de l'Avatar ou les Améliorations de Traîtrise uniquement. Il ne peut acheter aucune Amélioration de Monstre, ou des Lieutenant, ou de carte Intrigue ! (voir page 41). Ces XP n'affectent pas le total de Points Conquête du seigneur. **Ils ne peuvent pas être conservés** pour un usage ultérieur, et ceux qui ne sont pas dépensés immédiatement sont perdus.

7. Choix de l'Intrigue

Alors que les Héros deviendront de plus en plus puissants au gré de leurs aventures, le seigneur ne reste pas inactif. Au début de la Campagne Avancée, le seigneur choisit 1 des 3 Intrigue diaboliques, pour conquérir ou détruire le monde. Si le seigneur arrive à accomplir son Intrigue, il gagne immédiatement la partie.

Chaque Intrigue est constituée de 7 cartes. La 1^{ère} carte de chaque paquet Intrigue a un coût nul en XP (en haut à gauche de la carte), et sert d'introduction à la Campagne Avancée. Elle doit être lue dès le début de la Campagne Avancée et mise de côté durant toute la durée du jeu. 5 cartes de chaque paquet Intrigue ont des effets variés (déplacer des Objet sur la Carte de Terrinoth, Raser des Cités...) que le seigneur peut utiliser pour soutenir ses plans démoniaques ou gêner les Héros. La 7^{ème} carte est la carte finale qui est lue à la fin de la Campagne Avancée pour clore l'histoire.

Le seigneur choisit 1 des 3 Intrigue (Ascension, Nuit Eternelle, ou Chaines d'Obsidienne) pouvant lui permettre de conquérir Terrinoth. Les autres cartes Intrigue doivent être mises dans la Boîte Cimetière. Le seigneur ne peut pas changer d'Intrigue durant la Campagne Avancée et doit s'en tenir à celle choisie au début de la Campagne Avancée.

Les Intrigue Nuit Eternelle et Ascension ajoutent chacune une condition de victoire supplémentaire pour le seigneur. Des 2, l'accomplissement d'Ascension coûte moins de Points d'Expérience mais demande au seigneur de Raser plusieurs Cités. L'Intrigue Les Chaines d'Obsidienne n'ajoute pas de nouvelle condition de victoire, mais permet au seigneur d'harasser encore plus efficacement les Héros.

Une fois l'Intrigue choisie, le seigneur lit le texte d'ambiance de la carte à coût nul associée à cette Intrigue, et la met en jeu (face visible sur la table).

8. Début de partie

Une fois ces Etapes effectuées, la préparation de la Campagne Avancée est terminée ! Les joueurs commencent la Campagne Avancée avec la 1^{ère} Semaine de Jeu (voir "La Semaine de Jeu" page 29).



La Semaine de Jeu

La Campagne Avancée est divisée en Semaine de Jeu. Lors de chaque Semaine, on effectue 4 Etapes:

1. **Passage du temps**
 2. **Résolution des Sièges**
 3. **Action du seigneur**
 4. **Action de Groupe**
- Fin de la Semaine de Jeu

1. Passage du temps

D'abord, les joueurs évaluent le Total des Points Conquête des Héros et du seigneur pour savoir si le Niveau de Campagne passe du Niveau Cuivre à l'Argent (total de 200 XP), de l'Argent à l'Or (400 XP), ou de l'Or à la Bataille Finale (600 XP). Si la Campagne change de Niveau, le nouveau statut prend effet immédiatement (à cette Etape-ci). Puis, le seigneur gagne 1 Point Conquête, plus 1 Point Conquête supplémentaire par Cité Rasée. Cela représente la croissance inéluctable de son pouvoir. Donc, même si les Héros ne font rien, ils seront tout de même obligés de l'affronter. Et ce ne sera pas à leur avantage, car ils n'auront rien gagné (Améliorations ou équipement) pour le combattre !

2. Résolution des Sièges

Tout d'abord, on retire tous les jetons Siège des Cités où il n'y a pas au moins 1 Lieutenant. Ensuite, pour chaque Cité ayant autant de jetons Siège que sa valeur de Défense, on lance 1 Dé de Pouvoir Noir. Sur 1 Eclair d'Energie, la Cité est Rasée. Sur tout autre résultat, on laisse en place les jetons Siège.



Cités Rasées

Quand une Cité a été Rasée, elle est détruite définitivement. On retourne 1 des jetons Siège du côté Rasé, et on retire les autres. Les Héros peuvent toujours traverser la case de la Cité Rasée sur la Carte, mais la Cité ne leur fournit plus aucun service (comme le Marché, l'Alchimiste... Pour plus d'information voir "Assiéger et Raser les Cités" page 40).



Important : si Tamalir est Rasée, le seigneur a immédiatement gagné la Campagne Avancée.

3. Action de seigneur

Quand le seigneur agit durant la Semaine de Jeu, il peut effectuer 2 Type d'Action de seigneur : donner des Ordre à ses Lieutenant et acheter 1 Amélioration. Il peut les faire dans n'importe quel ordre, y compris acheter 1 Amélioration entre 2 Ordre de Lieutenant donnés à ses Lieutenant.

Ordre de Lieutenant

Le seigneur peut donner 1 Ordre de Lieutenant à chacun de ses Lieutenant par Semaine de Jeu. Chaque Ordre de Lieutenant peut être 1 Déplacement ou 1 Siège de Cité.

- **Déplacement :** quand il se Déplace, le Lieutenant déplace son marqueur du lieu où il se trouve en suivant 1 Chemin (peu importe le Type) vers un nouvel endroit (on passe toujours par-dessus 1 seul Bouclier avant la destination). Il ne fait pas de Test de Rencontre. Il n'a pas le droit d'entrer dans les Zone Légendaire, ni dans les Zone de Maître Secret. Quand 1 ou plusieurs Lieutenant arrivent sur l'emplacement du Groupe de Héros, ils peuvent le combattre (voir "Plusieurs Lieutenant sur le même lieu" voir plus bas) mais il n'est pas tenu de le faire (voir page 33 les "Rencontres Impliquant un Lieutenant").

- **Siège de Cité :** si le Lieutenant commence son tour dans une Cité, il peut l'Assiéger. S'il le fait, le seigneur place 1 jeton Siège sur la case de cette Cité, tant qu'il y a au moins de jetons Siège que la valeur de Défense de la Cité. S'il y a autant de jetons Siège que la valeur de Défense de la Cité, le seigneur n'en ajoute pas.

Plusieurs Lieutenant sur le même lieu

Quand il y a plus d'1 Lieutenant sur le Groupe de

Héros ou si les Héros (ou le seigneur) décident de les défier, il faudra résoudre la Rencontre comme ceci :

Chaque Lieutenant est 1 Rencontre à lui seul. Si les Héros décident de les défier, ils doivent choisir lequel ils défieront. Si le seigneur déclare le combat, il doit choisir 1 seul Lieutenant. A la fin de la Rencontre si les Héros se retrouvent au même endroit que précédemment, le Lieutenant suivant peut les défier (dans le cas où les Héros ont gagnés ou le Lieutenant a Fuit ou si la Rencontre s'est faite à Tamalir).

Améliorations Seigneur

Le seigneur peut acheter 1 Amélioration par Semaine de Jeu avec ses XP. Les exemples d'Amélioration incluent les Améliorations de l'Avatar, les cartes Intrigue, les Améliorations de Traîtrise et de Monstres (voir "Améliorations de Traîtrise" page 41).

4. Action de Groupe

Quand c'est au tour des Héros d'agir durant la Semaine de Jeu, les Héros choisissent ensemble l'Action de Groupe Déplacement ou l'Action de Groupe Récupération/Formation.

Action de Groupe Déplacement

Lors du Déplacement, les Héros bougent le marqueur Groupe de Héros du lieu où il se trouve sur la Carte de Terrinoth vers un nouvel endroit, en suivant 1 Chemin (on passe toujours par-dessus 1 seul Bouclier avant la destination). Les Héros ne peuvent pas se séparer et aller à des endroits différents. Ils n'ont pas le droit d'aller sur l'emplacement du Donjon du Seigneur tant que la Bataille Finale n'a pas commencée (voir Donjon du Seigneur page 38). Le Groupe peut toujours emprunter les Chemins Normaux, mais ne peut emprunter les Rivières que s'il possède le Bateau Magique et ne peut emprunter les Chemins Secrets que s'il a le Plan de Kerak. Emprunter 1 Chemin (peu importe le Type) requiert 1 Test de Rencontre (voir "Test pour les Rencontres" page 31).

Quand les Héros terminent leur Déplacement dans une zone où se trouve 1 donjon, ils reçoivent 1 jeton Conquête s'ils ne sont jamais venus dans ce lieu auparavant (faite 1 "demi coche" sur la Feuille de Campagne pour marquer leur passage). Ils peuvent ensuite entrer dans le donjon (faite 1 "Croix" complète quand ils entrent dedans pour l'Explorer. Voir "Donjons" page 35). Quand les Héros terminent leur Déplacement dans une Cité, ils peuvent chacun aller dans 1 Bâtiment de leur choix de cette Cité et y suivre les instructions de "Visite" de ce Bâtiment. Mais les Héros ne peuvent pas Visiter le Terrain d'Entraînement à la fin de l'Action de Groupe Déplacement. Les Héros peuvent aller chacun dans des Bâtiments différents. Quand les Héros terminent leur Déplacement dans la même zone qu'1 Lieutenant, ils peuvent (mais ne sont pas obligés) défier ce Lieutenant (voir "Rencontres impliquant un Lieutenant" page 33).

Note : les Héros peuvent librement s'échanger des Objet et boire autant de Potion qu'ils le désirent quand ils sont sur la Carte de Terrinoth.

Action de Groupe Formation/Récupération

Quand le Groupe choisit l'Action de Groupe Formation/Récupération, chaque Héros doit décider s'il Récupère ou s'il se Forme. Cette Action de Groupe peut être faite n'importe où sur la Carte.

Quand le Héros Récupère, il dépense 50 Pièces et Récupère toutes ses Blessures et Fatigue. S'il ne peut payer, il ne peut Récupérer.

Quand le Héros se Forme alors que le Groupe est dans la Cité, il entre dans l'1 des Bâtiments disponibles de cette Cité et suit les instructions de "Formation" de ce Bâtiment. Si le Héros se Forme alors que le Groupe est dans une Zone de Maître Secret, il faut suivre les règles de la Formation Secrète page 41. Si un Héros se Forme alors que le Groupe n'est ni dans une Cité, ni dans une Zone de Maître Secret, il n'en tire aucun bénéfice.

Fin de la Semaine

Une fois que les Héros ont accompli toutes les Rencontres et/ ou les Donjons liés aux événements de la Semaine, 1 nouvelle Semaine commence.

Voyager en Terrinoth

Les Héros et les Lieutenant se déplacent entre les donjons et les Cités de Terrinoth par des Chemins. Il existe des Chemins Normaux, Secrets, et des Rivières. Le Groupe commence avec la possibilité de voyager sur les Chemins Normaux. Il devra acheter dans la Boutique d'une Cité la carte "Bateau Magique" pour voyager sur l'eau, et la carte "Plan de Kerak" pour emprunter les Chemins Secrets (voir "Amélioration de Groupe" page 40). Quand le Groupe emprunte 1 Chemin, il doit vérifier s'il fait des Rencontres. Les Lieutenant peuvent toujours emprunter les 3 Type de Chemins et ne font jamais de Test de Rencontres.

Attention : tout Objet jeté est définitivement perdu (Donjons, Rencontres, sur la Carte, dans une Cité, etc...).

Cités de Terrinoth

Le territoire de Terrinoth est une association assez libre de cités-états et non une véritable nation, et chacune de ces Cités a ses propres lois et culture.

Dawnsmoor

Célèbre pour son prétendu Marché Orc et ses arènes de combat clandestin, Dawnsmoor est connu comme étant un endroit où tout peut s'acheter. Les voyageurs ont intérêt à garder un œil sur leurs bourses d'or lors de leur séjour.

Forge

Forge est plus une place forte qu'une Cité. C'est le berceau de nombreux guerriers nains et de forgerons. En plusieurs occasions, Forge a abrité des réfugiés d'autres cités quand le pays était en guerre.

Frostgate

Bien que considéré comme primitive par d'autres Cités, Frostgate a un lien fort avec la nature et la spiritualité. Les guerriers y reçoivent parfois des tatouages magiques leur permettant de canaliser la force de leur animal totem.

Greyhaven

Greyhaven est le centre de l'apprentissage de la magie à Terrinoth. Son université a enseigné les rudiments des runes à des générations d'apprentis sorciers.

Nerekhall

Pas aussi connue, ni aussi respectée que Greyhaven, Nerekhall représente néanmoins une source significative de savoir magique. Mais là où Greyhaven ne fait qu'effleurer les arts Sombres, les nécromanciens de Nerekhall s'y plonge entièrement avec des résultats parfois désastreux.

Riverwatch

Riverwatch est le centre du commerce à Terrinoth. On y vend des marchandises de tout le pays, y compris des animaux exotiques.

Tamalir

Tamalir ne dirige pas les autres Cités, mais c'est de loin la plus grande d'entre elles. Ses arts et ses merveilles scientifiques émerveillent les foules depuis des générations. Plus que tout autre Cité, Tamalir est le cœur et l'âme de Terrinoth.

Vynelvale

La Cité de Vynelvale accueille la principale cathédrale de l'Ordre de Kellos, la plus grande religion organisée de Terrinoth. Des hommes et des femmes pieux viennent de loin pour étudier avec les plus grands prêtres du pays.

Description de la Carte de Terrinoth



1. zone de la Carte de Terrinoth

2. résumé de la Semaine de Jeu

3. légende de la Carte de Terrinoth

4. Bâtiments des Cités

1. Zone de la Carte de Terrinoth

Le territoire de Terrinoth est représenté sur cette partie de la Carte.
Le Groupe de Héros et les Lieutenants du seigneur se déplacent sur cette zone, voyageant de Cité en Cité.

2. Résumé de la Semaine de Jeu

Séquence d'événements prenant place lors de chaque Semaine de jeu.

3. Légende de la Carte de Terrinoth

Explication des symboles apparaissant sur la Carte.

4. Bâtiments des Cités

On y place les Figurines de Héros pour indiquer les Bâtiments où ils se trouvent actuellement.

Points d'Expérience

Les Jetons Conquête gagnés par les Héros et les jetons Conquête gagnés par le seigneur (que l'on appellera "Points Conquête" pour le seigneur) sont convertis en **Points d'Expérience "XP"** que l'on peut utiliser pour acheter des Améliorations. Pour chaque Point Conquête gagné par le seigneur, celui-ci marque 1 XP. Pour chaque Jeton Conquête gagné par 1 Héros, chaque Héros marque 1 XP. Ces Points sont notés sur la Feuille de Campagne.



Exemple : si le Groupe totalise **50 Jeton Conquête**, tous les Héros ont **50 XP** chacun ! (à moins d'en avoir dépensé)

Rappel : les Jetons Conquête gagnés par l'ensemble des Héros est comptabilisé à part et s'additionne avec les Points Conquête gagnés par le seigneur se qui représente le Total de Points de Conquête = Niveau de la Campagne (voir "Niveau de Campagne Argent" et "Niveau de Campagne Or" page 26).

Conseil : notez sur la Feuille de Campagne au fur et à mesure se qui reste en XP pour chaque Héros après un "achat". N'attendez pas la fin d'une Session de jeu pour le faire, vous risquez d'être perdu.

Catégories et forme de Monstre

Dans la Campagne Avancée, les Monstres sont divisés en 3 Catégories :



Les Humanoïde, comme les Géant et les "Homme Animal", ont une forme humaine. Les Bête, comme les Dragon et les Cerbère, sont de formes et de tailles différentes. Les Monstres Etranges, comme les Sorcier et les Démon, ont des pouvoirs magiques. La Catégorie du Monstre est indiquée par le symbole dans le coin supérieur droit de sa Carte Référence.

Ces nouvelles Cartes Référence sont utilisées pour la Campagne Avancée. Chaque Monstre est présenté avec des caractéristiques pour 4 "Forme" niveaux de pouvoir différents. Les monstres commencent la Campagne Avancée au niveau cuivre. Du plus faible au plus puissant :



Des de Pouvoir Or et Argent

Ces nouveaux Dés de Pouvoir permettent aux Héros et aux Monstres de devenir plus puissants au fil du temps.



Les Dés Argent et Or ont le même nombre de faces d'Augmentation de Puissance, d'Éclair d'Énergie, et de faces Vierge que les Dés de Pouvoir Noirs, mais 1 Dé Argent est 2 fois meilleur qu'1 Dé Noir, et 1 Dé Or est 3 fois meilleur qu'1 Dé Noir.

Boîtes



Ces 6 Boîtes servent à conserver les éléments de jeu importants entre 2 Sessions de jeu. Chaque Héros est conservé dans 1 des Boîtes Héros, alors que l'Avatar est conservé dans la Boîte Seigneur. Enfin, il y a 1 Boîte Cimetière pour conserver les cartes qui ont été retirées définitivement pour la Campagne en cours.

Nouveaux Morceaux de Plateau de Jeu

Morceaux de Plateau Extérieur (Tuile)

Toutes les Tuile du Plateau de Jeu de cette extension ont 1 face familière, avec des illustrations de Donjon. Ce sont des Tuile de Plateau de Jeu standard pour Descent. Mais sur leur autre face, est présenté un nouveau genre de Tuile de Plateau de jeu ; un espace représentant l'Extérieur. Les Tuile de Plateau de Jeu Extérieur sont semblables aux Tuile de Plateau de Jeu de Donjon, on les relie pour former le Plateau de Jeu, elles sont divisées en cases, etc. Leurs bords interrompent le Mouvement des Héros, leur Ligne de Vue... tout comme les Tuile de Plateau de Jeu de Donjon. Leurs cases peuvent recevoir des Accessoires et des Obstacles, comme dans les Donjons. La seule différence significative est qu'on ne peut joindre 1 Tuile Extérieur à 1 Tuile de Donjon pour former 1 seul Plateau de Jeu.



Pièce de Sortie

Ces Pièce de Sortie sont des Tuile de Plateau de Jeu Extérieur avec des règles spéciales permettant aux Figurines Héros et à certaines Figurines ennemies (comme les Lieutenant) de Fuir les Rencontres Extérieures et de revenir sur la Carte de Terrinoth (sert également pour faire entrer les renforts).



Passage Magique

Les Passage Magique permettent aux Figurines de se déplacer sur le Plateau de Jeu d'une manière qui ne serait pas possible normalement. Il leur permet d'Entrer dans 1 case de Passage Magique pour sortir sur 1 autre case de Passage Magique mais dans une autre portion du Plateau de Jeu. Chaque Passage Magique a 2 extrémités, qui sont généralement sur des Tuile de Plateau de Jeu différentes. Cette liaison entre les extrémités du Passage Magique à l'autre est indiquée par 1 couleur. Il y a des Passage Magique de 5 couleurs : rouge, orange, jaune, bleu et mauve. Les Passage Magique sont associés à 1 seule couleur, 1 Figurine ne peut pas entrer dans 1 Passage Magique rouge pour sortir d'1 Passage Magique bleu.



Chaque extrémité du Passage Magique est composée de 2 cases adjacentes, comme indiqué par la zone colorée de la Tuile. Les 2 cases d'1 extrémité sont considérées comme étant adjacentes aux 2 cases de l'autre extrémité de ce Passage Magique uniquement pour les besoins du Mouvement. Cela coûte 1 Point de Mouvement pour aller d'1 case d'une extrémité sur 1 case de l'autre extrémité. Il est impossible de faire 1 Attaque de quelque nature que ce soit entre les 2 extrémités d'1 Passage Magique.

Type de Quête

Il y a différents Type de Quête que les Héros vont effectuer lors de leur périple dans la Campagne Avancée. Chaque Type de Quête est expliqué ci-dessous.

Chaque Héros voit sa Fatigue régénérée à sa valeur maximale aussitôt que le Groupe termine 1 Quête (Donjon ou Rencontre).

Rappel : tout Objet jeté est définitivement perdu (Donjons, Rencontres, Carte, Cité, etc...).

Toutes les cartes défaussées durant la Campagne Avancée sont placées dans la Boîte Cimetière (sauf les Potion, les cartes Seigneur et les cartes Boutique). Ainsi les Héros ne rencontreront jamais 2 fois le même Type de Quête ou le même Objet.

Variante : piochez toutes les cartes Niveau de Donjon au début du Donjon.

Rencontres

Les Rencontres sont des Quêtes mineures aléatoires qui se produisent lors des voyages des Héros sur la Carte de Terrinoth. Chaque Chemin emprunté par le Groupe a une possibilité de Rencontre, même les Chemins Secrets et les Rivières. Dans ces derniers cas, on considère que les Héros sont surpris par les Monstres quand ils se reposent, refont leur approvisionnement, etc.



Test pour les Rencontres

Pour savoir si 1 Rencontre a lieu quand le Groupe utilise l'Action de Groupe Déplacement lors de la Semaine de Jeu, le seigneur regarde le Chemin emprunté. Chaque Chemin a 1 Bouclier coloré et 1 valeur. La couleur indique le niveau de danger du Chemin, tandis que le nombre représente sa fréquentation. Le seigneur lance autant de Dés Pouvoirs Noirs que la valeur du Bouclier. Si le Bouclier est vert (route sûr), les faces Vierge des dés signifient 1 Rencontre. Si le Bouclier est jaune (route peu sûr), les Éclairs d'Énergie obtenus indiquent 1 Rencontre. Si le Bouclier est rouge (route dangereux), les Augmentations de Puissance des dés indiquent 1 Rencontre.

Déterminer une Rencontre

Quand 1 Rencontre a lieu, le seigneur mélange le paquet Incident et y pioche des cartes jusqu'à ce qu'il en tire 1 ayant dans son coin inférieur droit 1 Bouclier de même couleur que celui du Chemin sur lequel se trouvent les Héros.



Exemple : si les Héros sont sur 1 Chemin de couleur rouge, le seigneur arrête de piocher quand il tire la carte "Nova le Dragon", qui a 1 Bouclier rouge dans son coin inférieur droit.

Rencontres Non-Combat

Certaines cartes Incident décrivent des Rencontres Non-Combat. Quand on pioche 1 de ces cartes, le seigneur lit à haute voix le texte de la carte et en exécute les indications. Puis le Groupe continue son voyage vers sa destination.

Rencontres Combat

Les cartes Incident n'ayant pas la désignation "Non-Combat" génèrent des Rencontres de combat. Quand on pioche 1 de ces cartes, le seigneur mélange toutes les cartes Lieu et en pioche 1. Cette carte indique l'endroit de la bataille et indique la règle spéciale s'appliquant à ce combat. Le seigneur assemble le Plateau de Jeu comme indiqué sur la carte Lieu piochée et laisse la carte en évidence en cas de besoin.



Détails d'une carte Incident

Chaque carte Incident (autre que les Incidents Non-Combat) décrit 1 Chef spécifique, 1 groupe de Séides, et 1 ensemble de Capacités. Le Chef est toujours 1 Monstre Unique d'un Type particulier. La carte explique les Capacités que le Chef peut avoir. Le groupe de Séides du Chef est composé de Monstres Normaux qui lui viennent en aide. Les règles classiques s'appliquent à ces Monstres. Les Capacités sont la liste de Capacités que le seigneur peut activer avec la Menace gagnée durant cette Rencontre.

Description d'une carte Incident



Exemple : Action de Groupe Déplacement avec Test de Rencontre



Le Groupe va de Tamarir au Chemin de Thelsvan. C'est un Chemin Normal (indiqué par sa couleur marron clair), donc les Héros n'ont pas besoin d'Objet spéciaux pour l'emprunter.

La route a 1 Bouclier vert de valeur 3. Le Groupe doit donc faire 1 Test de Rencontre (c'est un chemin sûr), donc 1 Rencontre ne se produira qu'avec le résultat d'1 face Vierge, tandis que le 3 indique le nombre de Dés Pouvoir Noirs à lancer. On lance donc 3 Dés Pouvoirs Noirs et si l'on obtient 1 face Vierge, le Groupe fait 1 Rencontre.

Si c'est le cas, le seigneur pioche des cartes du paquet Incident jusqu'à ce qu'il pioche 1 carte avec 1 Bouclier vert dans son coin inférieur droit (c'est la couleur de Bouclier du Chemin Normal où se trouvent les Héros).

Quand la Rencontre est résolue (s'il y en a une), le Groupe reprend son voyage vers le "Chemin de Thelsvan", pour y arriver sans autre embuche.

A l'arrivée, si le Groupe n'est pas encore venu ici, le Groupe reçoit 1 jeton Conquête comme récompense.

Enfin, le Groupe peut immédiatement commencer à Explorer le donjon du "Chemin de Thelsvan", si les Héros ne l'ont pas déjà fait.

Préparation d'une Rencontre

Mise en place des Héros et les Embuscades

Quand le Lieu de la Rencontre est assemblé sur la table, le seigneur doit établir si les Héros ont subi une Embuscade ou non, cela détermine le placement sur le Plateau de Jeu des Figurines des Héros. Chaque carte Incident indique 1 ou plusieurs faces de dé dans le coin inférieur gauche (1 Eclair d'Énergie, 1 Augmentation de Puissance, et/ ou 1 face Vierge). Pour savoir s'il y a 1 Embuscade, on lance 1 Dé Pouvoir Noir. Si le résultat correspond à l'une des faces du dé indiquées sur la carte, la Rencontre est une Embuscade.

Exemple : "Lune Sanglante" montre 1 face Vierge dans son coin inférieur gauche. Si le résultat du Dé Pouvoir Noir lancé par le seigneur est 1 face Vierge, la Rencontre est une Embuscade. Si c'est 1 Eclair d'Énergie ou 1 Augmentation de Puissance, la Rencontre n'est pas une Embuscade.

Si l'Embuscade se produit, on place la Tuile de Camp au centre de la grande **Tuile de Départ** pour que la souche soit orientée comme indiqué sur le schéma "Placement des Héros pour les Rencontres".

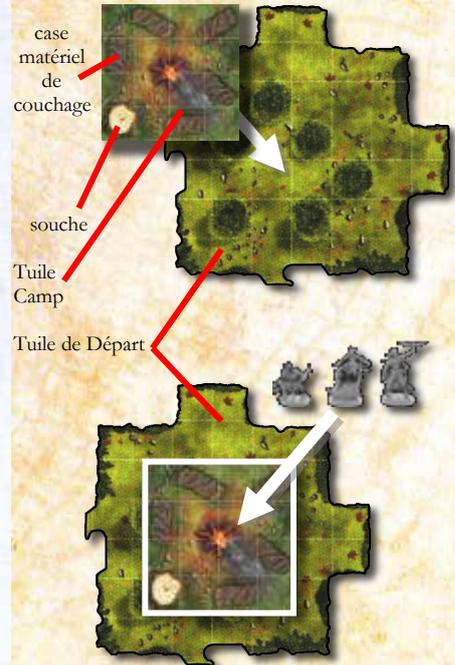
Les Héros désignent 1 des leurs pour être de garde. Ce Héros est placé sur la case de la souche d'arbre. Les autres Héros sont placés sur les cases de matériel de couchage (1 par case) et chacun d'eux a 1 jeton **Endormi** sur lui (voir "Endormi" page 21).

Si la Rencontre n'est pas une Embuscade, les Héros placent leurs Figurines directement sur la grande **Tuile de Départ**. Chaque Figurine doit être placée sur 1 des 4 cases de cul-de-sac de la Tuile de Départ (indiqué par les X rouges sur le schéma).

Note : les cases de la Tuile de Camp n'ont pas d'effets spéciaux. Le feu de camp n'est pas suffisamment grand pour brûler les Figurines sur sa case et la souche est trop petite pour bloquer la Ligne de Vue ou le Mouvement.

Placement des Héros pour les Rencontres

S'il y a Embuscade :



Quand on place des Héros au début de la Rencontre qui est une Embuscade, on place d'abord la Tuile de Camp sur la Tuile de Départ comme indiqué ci-dessus. La souche doit être placée le plus éloigné possible des 2 culs de sac.

Puis, les Héros doivent choisir 1 Héros qui est de garde. Il est placé sur la case avec la souche. Les autres Héros sont placés sur les différentes cases de couchage et reçoivent chacun 1 jeton **Endormi**.

S'il n'y a pas Embuscade :



Quand on place des Héros au début de la Rencontre qui n'est pas une Embuscade, on les place sur les 4 cases cul de sac de la grande **Tuile de Départ**, comme indiqué ci-dessus.

Mise en Place des Monstres

Quand les Héros sont placés sur le Plateau de Jeu, le seigneur place le **Chef et ses Séides** n'importe où sur le Plateau de Jeu à l'exception de la Tuile de Départ. Il peut être tentant pour le seigneur d'encercler de près les Héros, mais il ne faut pas oublier que les Héros Attaquent les 1^{er} et peuvent décimer ses forces si elles sont trop proches d'eux. (● 5)

Main du Seigneur/Pioche

Le **seigneur commence** la Rencontre Combat avec **0 point de Menace et 0 carte Seigneur** (le paquet de carte Seigneur n'est pas utilisé lors des Rencontres à l'Extérieur. Les cartes Traîtrises ne peuvent être jouées également). Le seigneur reçoit 1 point de Menace par Héros par Tour de Jeu, en plus de son habituel 1 point de Menace par paire d'Eclairs d'Energie dépensée quand il fait des Attaques. Cette Menace ne peut être utilisée que pour activer les Capacités de la Rencontre indiquées sur la carte Incident. En plus des Capacités de la carte Incident, il existe 2 Capacités toujours disponibles pour le seigneur lors de la Rencontre :

Utiliser la Menace dans les Rencontres	
Capacité	Coût en Menace
Déplacer 1 Monstre d'1 case supplémentaire (comme le Héros dépensant de la Fatigue pour la Vitesse).	2
Ajouter 1 Dé de Pouvoir Noir au jet d'Attaque pour 1 Monstre, ou Améliorer d'1 Niveau 1 Dé de Pouvoir (comme le Héros dépensant de la Fatigue pour 1 Attaque).	2

Tours des Héros et du seigneur

Quand les Figurines du seigneur sont placées, celui-ci lit le texte complet de la carte Incident aux Héros, y compris les Capacités et les règles spéciales. Puis les Héros et le seigneur alternent leur tour selon les règles normales du jeu, jusqu'à ce que la Rencontre se termine de l'1 des façons décrites plus loin.

La Capacité Renforcer lors des Rencontres

La Capacité Renforcer (Capacité commune à de nombreuses cartes Incident) permet au seigneur de placer 1 (ou plusieurs) nouveau Monstre du Type listé en dehors du Plateau de Jeu mais à côté d'1 des cases des Pièce de Sortie du Plateau de Jeu (voir "Pièce de Sortie" page 31).

Les renforts ne sont pas considérés comme étant générés, donc la Ligne de Vue des Héros, et les Capacités qui empêchent ou interfèrent avec la génération de Monstres, ne les affectent pas. Les renforts sont achetés et placés à la fin du tour du seigneur, et ne peuvent pas être activés à ce tour. Mais comme ils ne sont pas encore sur le Plateau de Jeu, les Héros ne peuvent pas les Attaquer. Lors du prochain tour de seigneur, celui-ci peut amener les renforts sur le Plateau de Jeu comme s'ils étaient à 1 case des cases des Pièce de Sortie où ils avaient été placés à proximité.

Les Gros Monstre ne peuvent pas faire de Mouvement sur le Plateau de Jeu à moins qu'ils ne puissent se placer complètement sur le Plateau de Jeu, et les Monstres ne peuvent pas terminer leur Mouvement par-dessus d'autres Figurines quand ils se déplacent sur le Plateau de Jeu.

Quand le Chef de la Rencontre est tué, les Capacités Renforcer de cette Rencontre ne peuvent plus être utilisées.

Mort d'un Héros et Fuite durant une Rencontre

Comme il n'y a pas de Glyphe de Transport sur les Plateau de Jeu de Rencontre, la mort des Héros ne suit pas la procédure habituelle. Si 1 Héros est tué

lors d'une Rencontre, le seigneur reçoit la Valeur du Héros en Points Conquête et le Héros est retiré du Plateau de Jeu puis placé sur la Feuille Rencontre à l'emplacement "Héros morts" (Schéma plus bas) jusqu'à la fin de la Rencontre (voir "Rétablissement du Groupe après la Rencontre" ci-contre). (● 2)

Les Héros peuvent Fuir les uns après les autres par les Pièce de Sortie (ils ne sont pas obligés de le faire en même temps mais le Héros qui Fuit doit le déclarer). Le Héros qui Fuir d'une Rencontre dépensant 1 Point de Mouvement lorsqu'il est sur la Pièce de Sortie. Sa Figurine est retirée du Plateau de Jeu puis placée sur la Feuille Rencontre à l'emplacement "Héros en Fuite". Ce Héros ne peut plus revenir dans cette Rencontre.



Mort du Chef d'une Rencontre

Quand 1 Héros assène le **Coup Mortel au Chef** de la Rencontre, les Héros reçoivent **100 Pièces** et **2 Jeton Conquête**. La Rencontre n'est pas finit pour autant sauf si tous les Monstres sont morts.

Conclusions possibles d'une Rencontre

La Rencontre peut se terminer de 3 façons, décrites ci-dessous.

Victoire du Groupe

Si les Héros tuent tous les Monstres sur le Plateau de Jeu, y compris le Chef (voir "Feuille Rencontre" plus haut), ils ont gagné la Rencontre et peuvent **Fouiller** les cadavres. Pour ce faire, le Groupe lance 4 Dés Noirs de Pouvoir et consulte le tableau ci-dessous pour chaque dé afin de connaître le nombre de Pièces trouvées :

Butin d'une Rencontre			
Résultat du Dé	Campagne de Cuivre	Campagne d'Argent	Campagne d'Or
Augmentation de Puissance	50 Pièces	75 Pièces	100 Pièces
Eclair d'Energie	75 Pièces	100 Pièces	125 Pièces
Vierge	100 Pièces	125 Pièces	150 Pièces

On additionne les Pièces gagnées et on l'ajoute à la Trésorerie du Groupe. Les seuls Jeton Conquête que les Héros peuvent recevoir sont les 2 gagnés pour avoir tué le Chef. Les Héros continuent leur Action de Groupe Déplacement de leur Semaine de Jeu.

Fuite du Groupe

Si à un moment donné lors de la Rencontre, il n'y a plus de Héros sur le Plateau de Jeu et qu'au moins 1

Héros a fui la Rencontre, alors le Groupe s'est enfui. Les Héros ne reçoivent pas de Butin, mais ils continuent leur Action de Groupe de Semaine de Jeu.

Les Héros doivent faire une Action de Groupe Récupération pour pouvoir récupérer leurs Fatigue.

Mort du Groupe

Si tous les Héros sont tués lors d'une Rencontre, celle-ci est terminée et le marqueur du Groupe de Héros est déplacé à Tamalir sur la Carte et l'Action de Groupe de la Semaine de Jeu est terminée.

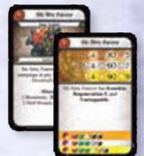
Rétablissement du Groupe après la Rencontre

À la fin de chaque Rencontre, et quelle qu'en soit l'issue, il se passe les choses suivantes :

- 1. Le Héros ayant fui ou ayant été tué durant la Rencontre rejoint le Groupe.
- 2. Les Héros qui ont été tués récupèrent toutes leurs Blessures. Les Héros qui n'ont pas été tués ne sont pas automatiquement soignés. Tous les jetons Effets Persistants sont retirés des Héros à l'exception de Poison et Malédiction.
- 3. Tous les Héros récupèrent toute leur Fatigue. Tous les Héros peuvent boire autant de Potion qu'ils le souhaitent et utiliser les Objet de soins qu'ils veulent.

Rencontres impliquant un Lieutenant

Quand les Héros défont, ou sont défiés par 1 Lieutenant, 1 Rencontre se produit qui est similaire, mais pas identique, à la Rencontre normale.



Plusieurs Lieutenant sur le même lieu

Quand il y a plus d'1 Lieutenant sur le Groupe de Héros ou si les Héros (ou le seigneur) décident de les défier, il faudra résoudre la Rencontre comme ceci :

Chaque Lieutenant est 1 Rencontre à lui seul. Si les Héros décident de les défier, ils doivent choisir lequel ils défieront. Si le seigneur déclare le combat, il doit choisir 1 seul Lieutenant. A la fin de la Rencontre si les Héros se retrouvent au même endroit que précédemment, le Lieutenant suivant peut les défier (dans le cas où les Héros ont gagnés ou le Lieutenant a Fuit ou si la Rencontre s'est faite à Tamalir).

Préparation d'une Rencontre avec un Lieutenant

Au lieu de piocher 1 carte Incident, le seigneur utilise la carte du Lieutenant comme carte Incident de la Rencontre puis pioche 1 carte Lieu comme la Rencontre normale. Il n'y a pas de vérification d'Embuscade pour les Rencontres impliquant des Lieutenant. **De telles Rencontres sont toujours des Rencontres sans Embuscade.**

Mise en place des Héros

Quand on place des Héros au début de la Rencontre avec 1 Lieutenant, on les place sur les 4 cases cul de sac de la grande Tuile de Départ.

Mise en Place des Monstres

Quand les Héros sont placés sur le Plateau de Jeu, le seigneur place le **Lieutenant et ses Séides** (indiqué sur sa carte) n'importe où à l'exception de la Tuile de Départ. Il peut être tentant pour le seigneur d'encercler de près les Héros, mais il ne faut pas oublier que les Héros Attaquent les 1^{er} et peuvent décimer ses forces si elles sont trop proches. (● 5)

De plus le seigneur met en jeu automatiquement, et gratuitement au début de la Rencontre, la carte Pouvoir indiquée sur la carte du Lieutenant en dessous de l'illustration (Destin Funeste ! pour Sir Alric Farrow).

Main du Seigneur/Pioche

Il n'y a pas de Pioche lors de la Rencontre avec 1 Lieutenant mais uniquement la "main" que le seigneur va créer, et il l'aura en début de partie. Seulement cette "main" ne sera utilisable qu'1 seule fois. Les cartes Seigneur en "main" du seigneur peuvent être utilisées normalement lors de la Rencontre, elles sont jouées ou Défaussées contre de la Menace. Une fois qu'1 carte Seigneur a été jouée lors de la Rencontre, elle disparaît pour le reste de la Rencontre.

Pour se créer une "main", le seigneur doit avoir des points de Traîtrise à sa disposition afin d'acheter des cartes. Chaque carte Traîtrise ajoutée à sa "main" de cette façon a son coût habituel. De plus, **2 cartes Seigneur normal (sans coût en Traîtrise) au maximum peuvent être ajoutées à sa "main" pour 1 point de Traîtrise** du Type adéquat. 1 point de Traîtrise du Type donné = 2 cartes Seigneur du même Type (maximum 2 cartes Seigneur pour cette Rencontre-ci). Mais on ne peut pas ajouter de cartes Seigneur Pouvoir de cette façon (voir "Incorporation des cartes Traîtrise au début d'une Rencontre avec un Lieutenant" page 41 pour plus d'information). Quand la Rencontre avec 1 Lieutenant est terminée, les cartes Traîtrise retournent dans leurs paquets d'origine.

Exemple : dans le cas du Titan, mettons que le seigneur depuis le début de la Campagne Avancée a réussi à acheter 2 Augmentations de Traîtrise Monstre (rouge), 1 Augmentation de Traîtrise Événement (vert) et 0 Augmentations de Traîtrise Piège (violet). Il a donc en sa possession 2 points Traîtrise Monstre, 1 point Traîtrise Événement et 0 point Traîtrise Piège. Le seigneur décide d'acheter 1 carte Traîtrise Monstre avec 1 des 2 points qu'il possède dans ce Type de Traîtrise. Ensuite il achète pour 1 autre point, 1 carte Traîtrise Événement d'une valeur d'1 point Traîtrise Événement vue qu'il n'a qu'1 seul point Traîtrise Événement. Maintenant il désire acheter 1 carte Seigneur "normale" avec le dernier point de Traîtrise Monstre qu'il lui reste. Il peut alors choisir 1 carte Seigneur dans la Pioche Seigneur mais elle doit être du Type Monstre uniquement ! Enfin, après ses achats, il place la Pioche Seigneur de côté et il ne pourra plus s'en servir durant cette Rencontre. La "main" ainsi constituée est composée de 2 cartes Traîtrise et 1 carte Seigneur. Elle restera unique durant la Rencontre et ne servira qu'1 seule fois.

Rappel : les 2 Capacités toujours disponibles pour le seigneur :

Utiliser la Menace dans les Rencontres	
Capacité	Coût en Menace
Déplacer 1 Monstre d'1 case supplémentaire (comme le Héros dépendant de la Fatigue pour la Vitesse).	2
Ajouter 1 Dé de Pouvoir Noir au jet d'Attaque pour 1 Monstre, ou Améliorer d'1 Niveau 1 Dé de Pouvoir (comme le Héros dépendant de la Fatigue pour 1 Attaque).	2

Aptitudes des Lieutenant

1 Lieutenant dans une Rencontre peut "**Combattre**" (Attaquer 2 fois sans se déplacer) et "**Courir**" (se déplacer jusqu'à 2 fois sa Vitesse sans Attaquer) comme le font les Héros. (● 5)

Capacité Renforcer des Lieutenant

La Capacité Renforcer permet aux Lieutenant d'amener de nouveaux Monstres Normaux sur le Plateau de Jeu durant les Rencontres. Il peut Renforcer n'importe quel genre de Monstre Normal indiqué sur sa carte de Lieutenant comme 1 de ses Sédés autorisés.

Exemple : Sir Alric Farrow peut Renforcer les "Homme Animal", les Ailes-Rasoïr, les Cerbère, et les Sorcier.

Rappel : les Sédés qui sont indiqués sur la carte du Lieutenant pour la Rencontre sont à placer sur le Plateau de Jeu en début de Rencontre. Maintenant vous pouvez Renforcer ce groupe de Monstre en utilisant des points Menace pendant la Rencontre pour amener d'autres Monstres à la rescousse.

Le coût de Menace pour Renforcer 1 Monstre du Type donné est indiqué dans ce tableau :

Renfort du Lieutenant			
Type de Monstre	Coût de Menace pour un Renfort	Type de Monstre	Coût de Menace pour un Renfort
Ailes-Rasoïr	4	Grand Singe de Sang	5
Araignée Poison	3	Homme Animal	4
Bête du Chaos	7	Kobold	2
Cerbère	3	Manticore	5
Démon	7	Naga	4
Dragon	7	Ogre	6
Elfe des Profondeurs	4	Prêtre Noir	4
Ferrox	4	Sorcier	4
Géant	7	Squelette	3
Golem	6	Troll	6

Mort d'un Héros et Fuite durant une Rencontre avec un Lieutenant

Si les Héros sont tués, la procédure est la même que durant 1 Rencontre normale. Le seigneur reçoit la Valeur du Héros mort en Points Conquête. Le Héros est placé sur la Feuille Rencontre à l'emplacement "Héros morts" jusqu'à la fin de la Rencontre (voir "Rétablissement du Groupe après une Rencontre avec un Lieutenant" ci-contre). (● 2)

Les Héros peuvent Fuir (en le déclarant) les uns après les autres par les Pièce de Sortie. Le Héros en Fuite dépendant 1 Point de Mouvement sur la Pièce de Sortie. Sa Figurine est retirée du Plateau de Jeu et placée sur la Feuille Rencontre à l'emplacement "Héros en Fuite". Ce Héros ne peut plus revenir dans cette Rencontre avec 1 Lieutenant.

Conclusion possible d'une Rencontre avec un Lieutenant

Victoire du Groupe / Mort du Lieutenant

Si un Héros tue le Lieutenant, le Groupe gagne **250 Pièces** et **4 Jeton Conquête**. De plus, cela met fin immédiatement à la Rencontre sur la victoire du Groupe, car les autres Monstres du Plateau de Jeu s'enfuient de terre. La carte Lieutenant est mise dans la Boîte Cimetière, et n'est plus disponible pour le seigneur pour le reste de la Campagne Avancée.

Les Héros peuvent **Fouiller** les cadavres (pour cela référez-vous au tableau "Butin d'une Rencontre" page 33).

Les Héros ne peuvent pas Fouiller les cadavres si le Lieutenant était seul durant la Rencontre (sans Sédés). Divisez par 2 (arrondi au supérieur) la somme gagnée du tableau "Butin d'une Rencontre" si au moins 2 Monstres se sont enfuient.

Fuite du Lieutenant

Le Lieutenant peut Fuir du Plateau de Jeu par 1 Pièce de Sortie comme les Héros. S'il le fait, cela conclut la Rencontre sur la victoire du Groupe de Héros. (possibilité de Fouiller les cadavres uniquement, voir le tableau : "Butin d'une Rencontre" page précédente. Ils ne gagnent les Jeton Conquête et les Pièces que si le Lieutenant est tué) Le Lieutenant est déplacé sur le Donjon du Seigneur et n'importe quel **Objet de Quête** que portait le Lieutenant est **laissé sur place**. Les Héros peuvent le ramasser.

Les Héros ne peuvent pas Fouiller les cadavres si le Lieutenant était seul durant la Rencontre (sans Sédés).

Fuite du Groupe

Si à un moment donné lors de la Rencontre, il n'y a plus de Héros sur le Plateau de Jeu et qu'au moins 1 Héros a fui la Rencontre avec 1 Lieutenant, alors le Groupe s'est enfui. Les Héros ne reçoivent pas de Butin, mais ils continuent leur Action de Groupe de Semaine de Jeu.

Les Héros doivent faire une Action de Groupe Récupération pour pouvoir récupérer leurs Fatigue.

Mort du Groupe

Si tous les Héros sont tués lors d'une Rencontre, celle-ci est terminée et le marqueur du Groupe de Héros est déplacé à Tamalir sur la Carte et l'Action de Groupe de la Semaine de Jeu est terminée.

Rétablissement du Groupe après une Rencontre avec un Lieutenant

À la fin de chaque Rencontre avec 1 Lieutenant (peu importe l'issue), il se passe les choses suivantes :

1. Le Héros ayant fui ou ayant été tué durant la Rencontre avec 1 Lieutenant rejoint le Groupe.
2. Les Héros qui ont été tués récupèrent toutes leurs Blessures. Les Héros qui n'ont pas été tués ne sont pas automatiquement soignés. Tous les jetons Effets Persistants sont retirés des Héros à l'exception de Poison et Malédiction.
3. Tous les Héros récupèrent toute leur Fatigue. Tous les Héros peuvent boire autant de Potion qu'ils le désirent et utiliser les Objet de soins qu'ils veulent.

Etat d'un Lieutenant après une Rencontre

A chaque Rencontre, le Lieutenant commence à son maximum de Blessure et est accompagné de tous ses Sédés aux maximums de leurs Blessures et sans éventuel Effets Persistants. Les Effets Persistants qui se trouvent sur 1 Lieutenant à la fin de la Rencontre sont eux aussi immédiatement retirés.

Resume : Lieutenant

Sir Alric Farrow

N'importe quel Avatar

DESTIN FUNESTE!

Sir Alric Farrow commence la campagne en jeu gratuitement dans le Donjon du Seigneur.

Sédés

2 Hommes Animaux, 2 Ailes-rasoïr, 2 Cerbères, 1 Sorcier

Sir Alric Farrow

Sir Alric Farrow a Peau de Fer, Régénération 5, et Invincible.

4 ❤️ 30 ❤️ 5

4 ❤️ 60 ❤️ 7

4 ❤️ 90 ❤️ 9

Quand il est acheté comme Amélioration, 1 Lieutenant commence sur la Carte de Terrinoth au Donjon du Seigneur.

Quand 1 Lieutenant commence la Semaine de Jeu dans une Cité, il peut l'Assiéger. Pour ce faire, le seigneur place 1 jeton Siège sur la Cité, à moins qu'il n'y ait déjà autant de jetons Siège que la valeur de Défense de la Cité. Dans ce cas, le seigneur lance 1 Dé de Pouvoir Noir. Sur 1 Eclair d'Energie, la Cité est Rasée. Sinon, le jeton Siège reste en place.

Le Lieutenant peut emprunter n'importe quel Type de Chemin lors de l'Etape Action du seigneur, Ordre de Lieutenant, Déplacement. Les Lieutenant ne peuvent pas aller dans les Zone Légendaire, ni dans les Zone de Maître Secret.

Quand 1 Lieutenant termine son Déplacement sur l'emplacement actuel du Groupe de Héros, il peut les défier.

Les caractéristiques du Lieutenant varient selon le Niveau de la Campagne. Chaque carte de Lieutenant liste les caractéristiques pour les Niveau de Campagne Cuivre, Argent et Or.

Lorsque la Rencontre se déroule avec 1 Lieutenant, le seigneur a le droit à une petite "main" de cartes Seigneur, même si le seigneur n'a normalement pas le droit d'utiliser de cartes Seigneur lors des Rencontres.

Les Lieutenants, contrairement à la plupart des Monstres, peuvent "Combattre" et "Courir" comme les Héros. Les Lieutenants peuvent également Fuir les Rencontres de la même façon que les Héros.

Quand le jeton du Lieutenant sur la Carte de Terrinoth est sur 1 donjon ou à une portée adjacente de 1 Chemin au Groupe de Héros qui l'Explore, ce Lieutenant peut Fortifier ce donjon. Cela permet au seigneur de mettre en jeu gratuitement la carte Seigneur Pouvoir indiquée sous le portrait du Lieutenant. Ou dans le cas de Lord Merick Farrow, de gagner 15 points de Menace supplémentaires.

Quand 1 Lieutenant est tué au combat, sa carte est placée dans la Boîte Cimetière. Il est donc mort de façon permanente et ne peut plus revenir dans cette Campagne Avancée.

Donjons

Les Donjons Classiques sont des Quêtes composées de 3 niveaux. Leurs niveaux sont piochés aléatoirement du paquet Niveau de Donjon, et sont reliés par des Portails. Chaque Niveau de Donjon est généré séparément des autres, quand les Héros y pénètrent. Les Niveau de Donjon sont Explorés en séquence, 1 par 1.

Les Monstres peuplent 1 Niveau de Donjon sont généralement menés par 1 Chef (boss de fin de Niveau). Quand au Chef du Donjon il attend de pieds fermes les Héros au dernier Niveau de Donjon.

Escale ou Exploration d'un donjon

Le Groupe fait "Escale" sur un donjon (symbole sur la Carte) quand il ne fait que passer sans y entrer. Le seigneur effectue alors 1 "Demi-Coche" sur la Feuille de Campagne à l'endroit approprié et octroi 1 jeton Conquête au Groupe. En revanche, si le Groupe décide d'Explorer le donjon, le seigneur coche complètement la case d'1 "Croix" et octroi 1 jeton Conquête au Groupe (s'il ne l'a pas déjà gagné sinon le Groupe ne regagne pas le jeton Conquête).

Note : le Groupe gagne 1 jeton Conquête qu'il seule et unique fois par donjon Exploré donné ou en y faisant Escale. Par exemple, si le Groupe fait Escale à la Porte Nord il gagne 1 jeton Conquête. Puis, plus tard il décide d'y revenir pour l'Explorer ou y refaire Escale, il ne gagne alors plus aucun jeton Conquête.

Important : le Groupe ne peut pas entrer dans le donjon qu'il a déjà Exploré pour le reste de la Campagne Avancée mais il peut y faire Escale. Seule exception, si 1 Objet de Quête y est placé après l'Exploration du Groupe (voir "Objet de Quête" page 43).

Lieutenant Fortifiant les donjons

S'il y a des Lieutenants sur la Carte de Terrinoth au même endroit que le donjon actuel, ou à un endroit à seulement 1 Chemin de distance du donjon actuel, une partie ou tous ces Lieutenants peuvent Fortifier le donjon en cours. Ca ne veut pas dire que les Lieutenants ou leurs Séides se déplacent vers le donjon actuel mais cela donne un avantage au seigneur. Avant de commencer à jouer dans le Donjon, le seigneur cherche dans son paquet de carte Seigneur les cartes indiquées sous l'illustration des Lieutenants Fortifiant le donjon et il les met en jeu gratuitement. De plus, ces cartes ne comptent pas dans le nombre de cartes Seigneur Pouvoir en jeu (voir "Déterminer le Niveau de la Campagne Avancée Actuelle" page 26). Il y existe une exception : Lord Merick Farrow fournit au seigneur 15 points de Menace supplémentaires au début du Donjon, à la place d'1 carte Seigneur Pouvoir supplémentaire.

Préparation du Niveau de Donjon

Quand les Héros entrent dans 1 nouveau Niveau de Donjon, le seigneur pioche 1 carte Niveau de Donjon. Cette carte décrit le Chef du Niveau de Donjon et les règles spéciales qui s'y appliquent. Le chiffre sur la carte, et son titre, font référence à la carte et à la liste de Séides associés dans la section Niveaux de Donjons du Guide des Quêtes.



Mise en place des Héros

Après que le seigneur est mis en place le Plateau de Jeu du Niveau de Donjon selon le plan, les Héros placent leurs Figurines sur ou adjacents au Glyphes de Transport Activé comme d'habitude.

Mise en Place des Monstres

Ensuite le seigneur place sur le Plateau de Jeu la Figurine du Chef du Niveau de Donjon comme indiqué sur le plan et choisit ses Séides (A ou B ou C, etc...). Contrairement aux Rencontres, la plupart des Niveau de Donjon ont différentes possibilités pour les Séides. Quand il a le choix, le seigneur choisit parmi les Séides proposés. Une fois que le seigneur a choisi ses Séides, il les déploie sur le Plateau de Jeu. Il peut placer ses Séides n'importe où sauf sur les secteurs en rouge indiqués sur le plan du Guide des Quêtes. Comme lorsque l'on révèle 1 nouvelle Zone, le seigneur peut ignorer la Ligne de Vue des Héros, et les Capacités qui interfèrent avec la Génération de Monstres. (5)

Ne placez les Séides que dans la Ligne de Vue des Héros au fur et à mesure de leur déplacement dans le Niveau. Ce principe a pour avantage de surprendre continuellement les Héros.

Zone dans les Donjons

Normalement, le Niveau de Donjon entier est révélé dès que les Héros y pénètrent, même s'il y a des Portes fermées bloquant certaines parties du Niveau de Donjon. Seuls les niveaux spéciaux, comme les Niveaux des Rumeurs et les Niveaux du Donjon du Seigneur, ont de multiples Zones. Si aucune Zone n'est indiquée sur le plan du Niveau de Donjon donné, il n'y a qu'1 seule Zone.

Main du Seigneur/Pioche

Au début du Donjon, donc au 1^{er} Niveau uniquement, le seigneur mélange son paquet de carte Seigneur et pioche 3 cartes Seigneur. S'il a acheté des points de Traîtrise, il peut d'abord ajuster son paquet Seigneur avant de commencer le Donjon (le paquet de carte Seigneur ne se réinitialise pas entre chaque étage). Quand le Donjon est terminé, les cartes Traîtrise retournent dans leur paquet d'origine et ne se cumulent pas avec la Pioche Seigneur de la prochaine Rencontre ou du prochain Donjon.

Note : si le seigneur finit 2 fois son paquet de carte Seigneur sur le même Niveau de Donjon, les Héros sont éjectés du Donjon et sont forcé de le Fuir.

Rappel : quand le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur il gagne 3 Points Conquête !

Introduction du Niveau de Donjon

Enfin, le seigneur lit à haute voix la description du Niveau de Donjon (que l'on trouve dans le Guide des Quêtes, à côté du plan) et tout le Plateau de Jeu du Niveau de Donjon, y compris le texte "spécial" et "Chef".

Le Marqueur Renfort

Dans la Campagne Avancée, le joueur seigneur est limité sur le nombre de cartes Progéniture qu'il peut jouer. Au début de chaque Niveau de Donjon, le seigneur place le marqueur Renfort en face de lui face visible (la face avec les yeux rouges). Quand le seigneur joue 1 carte Progéniture, il doit retourner le marqueur Renfort face cachée. Tant que ce marqueur est face cachée, le seigneur ne peut pas jouer de cartes



Progéniture. Ensuite il peut dépenser 15 points de Menace pour retourner face visible ce marqueur. Sinon le marqueur reste face cachée jusqu'à la fin de ce Niveau de Donjon.

Déroulement du Niveau de Donjon

Quand la préparation est terminée, le jeu se déroule normalement en commençant avec les Héros. Le seigneur utilise son paquet Seigneur normalement, piochant 2 cartes Seigneur par Tour de Jeu, etc. Il gagne également des points de Menace comme d'habitude.

A moins que ce ne soit mentionné, le Chef de chaque Niveau de Donjon porte 1 Clé Runique Rouge. En tuant le Chef, les Héros la reçoivent immédiatement et ils peuvent Ouvrir la Porte Runique Rouge correspondante.

Coffre dans les Donjons

Quand 1 Héros ouvre 1 Coffre dans le Donjon, le Groupe lance 4 Dés Noirs de Pouvoir et consulte le tableau suivant pour chaque dé pour savoir ce qui a été découvert.

Butin d'un Coffre			
Résultat du Dé	Campagne de Cuivre	Campagne d'Argent	Campagne d'Or
Augmentation de Puissance	100 Pièces	200 Pièces	300 Pièces
Eclair d'Energie	50 Pièces et 1 Potion	100 Pièces et 1 Potion	150 Pièces et 1 Potion
Vierge	1 Trésor Cuivre	1 Trésor Argent	1 Trésor Or

On pioche les Trésors des paquets indiqués comme d'habitude. On ajoute les Pièces à la Trésorerie du Groupe. Les Potions sont choisies de façon collégiale (le Groupe qui découvre 2 Potions pourrait choisir 1 Potion de Soins et 1 Potion de Vitalité). Les Potions et les Objets découverts dans les Coffres sont partagés entre les Héros comme les Héros le souhaitent. Les Héros peuvent immédiatement s'équiper d'Objets découverts dans les Coffres, comme d'habitude.

Quand on ouvre 1 Coffre et qu'il n'y a pas de Trésor, les Héros reçoivent 1 jeton Conquête supplémentaire.

Attention : les Héros ne reçoivent qu'1 Trésor par face Vierge et non 1 chacun. Par exemple si les Héros obtiennent 2 faces Vierge sur les 4 Dés de Pouvoir Noirs au Niveau de Campagne Argent, ils ne reçoivent alors que 2 Trésors Argent et non 4 en tout !

Glyphe de Transport dans les Donjons

Dans la Campagne Avancée, les Glyphes de Transport ne fonctionnent pas comme lors d'une partie standard de Descend. Quand le Héros Active 1 Glyphe de Transport, les Héros reçoivent normalement 3 jetons Conquête, mais pour traverser le Glyphe Activé de Transport le Héros doit démarrer son tour dessus ou adjacent au Glyphe.

Un Héros qui commence son tour adjacent ou sur 1 Glyphe a 2 options :

- soit commencer son tour normalement
- soit aller dans la Cité de Tamalir. S'il décide d'aller dans la Cité, le Héros retourne à Tamalir au lieu d'être placé sur le marqueur Ville du jeu de base. Le Héros revenant du Donjon de cette façon est immédiatement déplacé dans le Bâtiment de la Cité de son choix et a à se Réapprovisionner à cet endroit (voir "Cités et Bâtiments" et "Utiliser les Bâtiments" page 39). Aucune dépense de Points de Mouvement, aucune déclaration d'Action, il a juste à se Réapprovisionner. Au prochain tour du Héros, celui-ci peut revenir sur 1 Glyphe Activé de Transport pour 1 Point de Mouvement (comme d'habitude), ou se "Réapprovisionner" dans le même Bâtiment ou 1 autre.



Un Héros qui débute son tour dans une Cité a 2 options :

- se Réapprovisionner une 2^{ème} fois (dans le même Bâtiment ou dans 1 autre de son choix)
- retourner dans le Donjon. S'il décide de retourner dans le Donjon, il doit déclarer 1 Action comme à la normale (Avancer, Courir, Combattre ou se Préparer) et doit dépenser 1 Point de Mouvement pour utiliser le Glyphe de Transport afin de retourner au Donjon. Si le Héros ne peut pas faire cette dernière option (mettons qu'il décide de Combattre et il n'a pas de point de Fatigue afin d'utiliser le Glyphe de Transport), il doit annuler son Action et n'a pas le choix de se Réapprovisionner.

Attention : le Héros ne peut pas se Réapprovisionner et revenir dans le Donjon dans le même tour !

Le Portail

Derrière la Porte Runique rouge de chaque Niveau de Donjon se trouve 1 Portail menant au Niveau de Donjon suivant. Quand le Héros se tient sur le morceau de Plateau de Jeu Portail, il est retiré du Plateau de Jeu et ne peut plus être touché. Le Héros reste ainsi en transit jusqu'à ce que tous les Héros entrent dans le Portail ou aillent à la Cité. À ce moment-là, tous les Héros sont déplacés au Niveau de Donjon suivant.



Attention : le seigneur ne peut pas Générer ou déplacer de Monstre sur le Portail.

Dernier Niveau d'un Donjon (3^{ème} Niveau)

Le dernier Niveau dans un Donjon Classique est le 3^{ème} Niveau. Le maître de ce dernier Niveau est le Chef du Donjon. Le **Chef du Donjon** a les mêmes caractéristiques qu'un Chef normal, mais quand il est tué, les Héros reçoivent **250 Pièces** et **4 Jeton Conquête** (au lieu de 100 Pièces et 2 Conquête).

Le Chef du Donjon devient techniquement un Monstre Unique ! (voir "Monstres Uniques" p17)

- seulement pour les Donjon Classiques - le Chef du Donjon se voit attribuer les facultés spécifiques suivantes :

Capacité	Coût en Menace
• Déplacer le Chef du Donjon de 1 case supplémentaire (comme le Héros dépendant de la Fatigue pour la Vitesse).	2
• Ajouter 1 Dé de Pouvoir Noir au jet d'Attaque pour le Chef du Donjon, ou Améliorer d'1 Niveau 1 Dé de Pouvoir (comme le Héros dépendant de la Fatigue pour 1 Attaque).	2

Mort d'un Héros ou du Groupe dans un Donjon

Quand le Héros meurt dans un Donjon sa Figurine est placée sur le Temple de Tamalir et le seigneur gagne autant de Points Conquête que la Valeur de Conquête de ce Héros. Le Héros mort et le Groupe ne perdent pas de jeton Conquête, ni de Pièces. Le Héros peut revenir du Temple vers le Donjon normalement par 1 Glyphe de Transport au début de son tour ou après avoir passé 1 ou plusieurs tours à se Réapprovisionner dans les Bâtiments de Tamalir. (● 2)

Mort du Chef d'un Niveau de Donjon

A moins que ce ne soit mentionné, le **Chef** de chaque Niveau de Donjon porte 1 **Clé Runique Rouge**. En tuant le Chef, les Héros la reçoivent immédiatement et ils peuvent Ouvrir la Porte Runique rouge correspondante. De plus, les **Héros** reçoivent **100 Pièces** et **2 Jeton Conquête** quand ils tuent le Chef du Niveau de Donjon. Le Niveau de Donjon n'en n'est pas fini pour autant, les Héros doivent se rendre au Portail pour aller au Niveau suivant.

Note : si le Niveau de Donjon contient plusieurs Chefs, les Héros reçoivent les Jeton Conquête et les Pièces pour la mort de chaque Chef !

Conclusion possible d'un Donjon

Le Donjon peut se terminer de 2 façons différentes décrites ci-dessous.

Sortir d'un Donjon après la victoire des Héros

Quand les Héros empruntent le Portail du 3^{ème} Niveau de Donjon, ils retournent à la surface. Quand cela se produit, les Héros doivent marquer l'emplacement de ce donjon (symbole sur la Carte) comme Exploré sur la Feuille de Campagne en y faisant 1 **Croix** mais ils peuvent toujours y faire Escale par la suite. Seule exception, si 1 Objet de Quête y est placé après l'Exploration du Groupe, celui-ci peut à nouveau l'Explorer (voir "Objet de Quête" page 43).

Ils peuvent placer le marqueur de **Groupe à Tamalir**, ou le laisser sur l'emplacement actuel de la Carte de Terrinoth là où se trouve le donjon qu'ils viennent d'Explorer. Les Héros ne peuvent pas Visiter des Bâtiments, acheter des Améliorations pour Tamalir ou combattre 1 Lieutenant si le marqueur Groupe est placé sur Tamalir à la fin du Donjon, ils sont en Mode Réapprovisionnement.

Note : les cartes Pouvoir du seigneur sont défaussées quand les Héros terminent le Donjon.

Fuir d'un Donjon

Si les Héros trouvent que les choses tournent mal dans le Donjon, ils peuvent décider de le quitter. Pour ce faire, ils doivent simplement **tous retourner** (ceux présent dans le Donjon) **en même temps à Tamalir dans le même Tour de Jeu** par les Glyphe de Transport (voir "Utiliser les Bâtiments" page 39) et annoncer qu'ils quittent le Donjon. Le Donjon est alors terminé, et le seigneur doit marquer ce donjon comme Exploré sur leur Feuille de Campagne Avancée. Ils ne peuvent donc plus y retourner jusqu'à la fin de la Campagne Avancée mais ils peuvent y faire Escale. Seule exception, si 1 Objet de Quête y est placé après l'Exploration des Héros (voir "Objet de Quête" page 43).

Le marqueur de **Groupe est placé à Tamalir** sur la Carte de Terrinoth. Les Héros ne peuvent pas Visiter des Bâtiments, acheter des Améliorations pour Tamalir ou combattre 1 Lieutenant si le marqueur Groupe est placé sur Tamalir après la fuite du Donjon, ils sont en Mode Réapprovisionnement.

Note : les cartes Pouvoir du seigneur sont défaussées quand les Héros Fuient le Donjon.

Rétablissement du Groupe après un Donjon

Après la Fuite ou à la fin du Donjon (mais pas à la fin du Niveau de Donjon), les Héros qui ont été tués récupèrent toutes leurs Blessures. Les Héros qui n'ont pas été tués ne sont pas automatiquement soignés. Tous les jetons Effets Persistants sont retirés des Héros à l'exception du Poison et de la Malédiction. Chaque Héros voit sa Fatigue régénérée à sa valeur maximale aussitôt que le Groupe termine ou Fuit le Donjon. Les Héros peuvent librement s'échanger des Objet et boire autant de Potion qu'ils le désirent quand ils sont sur la Carte de Terrinoth.

Rumeurs

Les Rumeurs sont des Quêtes dont les Héros peuvent être informés en payant des tournées générales dans les Tavernes. Comme les Quêtes de Donjons, chaque Rumeur a 3 niveaux. Les 2 premiers niveaux de la Rumeur sont piochés aléatoirement, alors que le Niveau final est spécifique à la Rumeur en question. Accomplir 1 Quête Rumeur donne de riches récompenses aux Héros.



Quand le Héros Visite ou se Forme dans la Taverne (voir "Utiliser les Bâtiments" page 39 et "La Taverne" page 39) et qu'il paye 1 tournée générale, le seigneur mélange le paquet Rumeurs et en pioche la 1^{ère} carte.

Instructions d'une Rumeur

Si la carte Rumeur piochée a des instructions dans sa partie supérieure (voir ci-dessous), on les applique immédiatement. Après que ce soit fait, ou si la carte n'a pas d'instructions (ce qui est le cas de la plupart des cartes), le seigneur lit à haute voix le texte en italique et la récompense qui décrit la Rumeur entendue par les Héros (donc la Quête qui doit être accomplie et la récompense qu'ils en retireront).



Rumeur Active

S'il n'y a pas de Rumeur Active pour la Campagne Avancée en cours, la carte piochée devient la Rumeur Active. Mais s'il y a déjà 1 Rumeur Active, les joueurs doivent décider collégialement laquelle de ces 2 Rumeurs devient la Rumeur Active, l'autre étant défaussée, car **il ne peut y avoir qu'1 seule Rumeur Active à la fois**. Les Rumeurs défaussées de cette façon retournent au bas du paquet Rumeur.

Si la nouvelle carte Rumeur devient la Rumeur Active, les Héros doivent décider vers quel emplacement de donjon sur la Carte de Terrinoth ils doivent voyager pour affronter les dangers de la Rumeur, et s'ils sont victorieux réclamer la récompense de la Rumeur. L'emplacement choisi ne peut pas être plus proche (en prenant la route la plus directe) du marqueur du Groupe que la distance (exprimée en nombre de Chemins) indiquée dans le coin supérieur droit de la carte Rumeur. Les Héros peuvent ainsi choisir 1 emplacement de donjon inexploré uniquement sur la Carte de Terrinoth, qu'ils marquent avec le jeton Rumeur, et que le seigneur note sur la Feuille de Campagne.



Si tous les donjons dans un rayon minimum indiqué par la carte Rumeur ont été Explorés, alors il faudra trouver 1 donjon encore plus éloigné et non Exploré pour y mettre la Rumeur Active.

Exemple : le marqueur de Groupe est à Tamalir et les Héros piochent 1 nouvelle carte Rumeur avec une distance (en Chemin) de 2, et décident d'en faire la nouvelle Rumeur Active. Ils pourraient choisir de placer la Rumeur sur l'emplacement d'un donjon inexploré autre que sur Forêt de l'Etoile Déclue, Marais de l'Aile Noire, Chemin de Thelsvan, ou Rivière de l'Echo Rouge. Car ces 4 emplacements ne sont qu'à 1 Chemin de distance de l'emplacement actuel du Groupe, et ne peuvent donc être choisis. Mais tous les autres emplacements remplissent la condition de distance. Ils décident de placer la nouvelle Rumeur à Bois Suspendus et notent ce choix sur la Feuille de Campagne.

Rappel : une fois la Rumeur accomplie, la carte Rumeur est placée dans la Boîte Cimetière sans mention contraire. Elle n'est plus considérée comme la Rumeur Active gardée ou non.



Préparation et déroulement d'une Rumeur

Dès que l'emplacement de la Rumeur a été déterminé, le jeu continue. La Rumeur Active reste visible à portée de tous. Pour accomplir la Rumeur Active et récupérer sa récompense, le Groupe doit d'abord aller à l'emplacement de la Rumeur. Puis, ils l'explorent de la même façon qu'ils le feraient pour le Donjon Classique (voir "Donjons" page 35). Les 1^{er} et 2^{ème} Niveau de Donjon sont joués comme les Niveau de Donjon Classique (on pioche des cartes Niveau de Donjon, etc.).

Le jeu se déroule normalement en commençant avec les Héros. Le **seigneur** utilise son paquet Seigneur normalement, piochant **2 cartes Seigneur par Tour de Jeu**, etc. Il gagne également des **points de Menace** comme d'habitude.

A moins que ce ne soit mentionné, le **Chef** de chaque Niveau de Donjon porte **1 Clé Runique Rouge**. En tuant le Chef, les Héros la reçoivent immédiatement et ils peuvent Ouvrir la Porte Runique rouge correspondante. (● 5)

Main du Seigneur/Pioche

Au début du Donjon, donc au 1^{er} Niveau uniquement, le seigneur mélange son paquet de carte Seigneur et pioche **3 cartes Seigneur**. S'il a acheté des points de Traîtrise, il peut d'abord ajuster son paquet Seigneur avant de commencer le Donjon.

Quand la Rumeur est terminée, les cartes Traîtrise retournent dans leur paquet d'origine et ne se cumulent pas avec la Pioche Seigneur de la prochaine Rencontre ou du prochain Donjon.

Note : si le seigneur finit 2 fois son paquet de carte Seigneur sur le même Niveau de Donjon, les Héros sont éjectés du Donjon et sont forcé de le Fuir.

Rappel : quand le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur il gagne 3 Points Conquête !

Rumeur (3^{ème} Niveau)

Le 3^{ème} Niveau de Donjon est spécifique à la Rumeur Active. Quand on commence le 3^{ème} Niveau de Donjon, on ne pioche pas de carte Niveau de Donjon, mais le seigneur consulte le Guide des Quêtes et prépare le Niveau de Donjon portant le nom de la Rumeur selon le plan et les instructions du guide.

On joue le Niveau de Donjon de la Rumeur selon la description et les règles du Guide de Quêtes qui indique les conditions d'attribution de la récompense. Cette récompense est accordée immédiatement quand les conditions sont remplies. La carte Rumeur est ensuite retirée de la Campagne Avancée (on la place dans la Boîte Cimetière), sauf mention contraire. Que la carte Rumeur soit retirée ou gardée, cette carte n'est plus considérée comme la Rumeur Active.

Note : la Rumeur Active est stockée dans la Boîte Seigneur entre les Sessions de jeu.

Mort d'un Héros ou du Groupe dans une Rumeur

Quand 1 Héros meurt dans le Donjon Rumeur sa Figurine est placée sur le Temple de Tamalir et le seigneur gagne autant de Points Conquête que la Valeur de Conquête de ce Héros. **Le Héros mort et le Groupe ne perdent pas de jeton Conquête, ni de Pièces.** (● 2)

Le Héros peut revenir du Temple vers le Donjon Rumeur normalement par 1 Glyphe de Transport au début de son tour ou après avoir passé 1 ou plusieurs tours à se Réapprovisionner dans les Bâtiments de Tamalir.

Conclusion possible d'une Rumeur Victoire ou Fuite du Groupe

Le Niveau de Donjon de la Rumeur (et donc tout le Donjon) se termine comme le Donjon Classique,

quand les Héros atteignent son Portail après leur victoire ou **en fuyant ensemble** (ceux présent dans la Rumeur) **en retournant à Tamalir et en déclarant qu'ils se sont enfuis**. Dans les 2 cas, cet emplacement de donjon est marqué comme Exploré sur la Feuille de Campagne en y faisant 1 **Croix**, et les Héros ne peuvent plus l'Explorer mais ils peuvent y faire Escalade. La Rumeur Active disparaît. Seule exception, si 1 Objet de Quête est placé après l'Exploration du Groupe (voir "Objet de Quête" page 43) mais **le donjon ne peut en aucun cas redevenir 1 Donjon Rumeur Active inexploré**.

Si les Héros ont accompli la Rumeur jusqu'au bout et qu'ils n'ont pas fui, ils gagnent la récompense promise et ils peuvent décider, après avoir emprunté le Portail, de **rester sur l'emplacement de la Rumeur ou de retourner à Tamalir** ensemble. Les Héros ne peuvent pas Visiter des Bâtiments, acheter des Améliorations pour Tamalir ou combattre 1 Lieutenant si le marqueur Groupe est placé sur Tamalir à la fin de la Rumeur ou après leur fuite, ils sont en Mode Réapprovisionnement.

Exemple : un Héros à Tamalir Visite la Taverne et y apprend la Rumeur "Les Jumeaux". Le Groupe n'a pas de Rumeur Active, donc "Les Jumeaux" devient la Rumeur Active. Sa distance est 2, donc les Héros décident que son emplacement sera les Jardins de Tarn. Par la suite, le Groupe de Héros va aux Jardins de Tarn et l'Explore. Les 2 premiers Niveau de Donjon sont arpentés par les Héros comme des Niveau de Donjon Classique (le seigneur pioche des cartes Niveau de Donjon, etc.), mais le 3^{ème} Niveau de Donjon est spécifique à cette Rumeur. Quand les Héros descendent à ce Niveau de Donjon, le seigneur se réfère au Guide des Quêtes. Quand les Héros remplissent les conditions de la récompense (ici, sortir du Donjon par le Portail), ils reçoivent la récompense indiquée sur la carte de cette Rumeur. Dans ce cas, mettre 2 cartes Amélioration de l'Avatar du seigneur non achetées dans la Boîte Cimetière. On note sur la Feuille de Campagne que l'emplacement du donjon des Jardins de Tarn a été Exploré. Le marqueur du Groupe peut être laissé sur l'emplacement des Jardins de Tarn ou bien déplacé à Tamalir.

Note : les cartes Pouvoir du seigneur sont défaussées quand les Héros Fuiet/ quittent la Rumeur où elles ont été acquises.

Rétablissement du Groupe après une Rumeur

Après la Fuite ou à la fin de la Rumeur (mais pas à la fin du Niveau de Donjon), les Héros qui ont été tués récupèrent toutes leurs Blessures. Les Héros qui n'ont pas été tués ne sont pas automatiquement soignés. Tous les jetons Effets Persistants sont retirés des Héros à l'exception du Poison et de la Malédiction. Chaque Héros voit sa Fatigue régénérée à sa valeur maximale aussitôt que le Groupe termine ou Fuit la Rumeur. Les Héros peuvent librement s'échanger des Objet et boire autant de Potion qu'ils le désirent quand ils sont sur la Carte de Terrinoto.

Zone Légendaire

Les Zone Légendaire sont des Quêtes où les Héros peuvent chercher des trésors fabuleux. Il y a 3 Zone Légendaire et chacune peut être entreprise **seulement à un Niveau de Campagne particulier et uniquement si les Héros ont moins de jetons de Conquête que le seigneur** :

- **Les Cavernes de Thuul** : il n'est ouvert au Groupe que durant le Niveau Cuivre de la Campagne Avancée. Une fabuleuse réserve de bijoux est cachée dans les profondeurs de ces cavernes, gardée par un puissant Dragon de gemme.
- **Les Rapides du Fou** : il n'est ouvert au Groupe que durant le Niveau Argent de la Campagne Avancée. Un tourbillon dissimule une grotte souterraine qui mène au Bassin de l'Oracle. Ceux qui affronteront le Géant aveugle apprendront de terribles secrets anciens s'ils y plongent leurs regards.
- **La Vallée des Ames** : une tour banale dans la vallée uniquement accessible durant le Niveau Or de la Campagne Avancée. Les vieux sages parlent en chuchotant d'une

tour ancienne sans porte dans la Vallée des Ames. On dit que la Couronne des Anciens Rois y serait cachée, gardée par un Démon cornu qui dévore les âmes.

Déroulement d'une Zone Légendaire

Lors de l'Exploration, la Zone Légendaire est traitée comme le Donjon Classique, sauf que lorsque les Héros passent dans le Portail du 3^{ème} Niveau de Donjon, ils entrent dans le 4^{ème} Niveau de Donjon spécial où une créature féroce garde un trésor légendaire.

Le jeu se déroule normalement en commençant avec les Héros. Le **seigneur** utilise son paquet Seigneur normalement, piochant **2 cartes Seigneur par Tour de Jeu**, etc. Il gagne également des **points de Menace** comme d'habitude.

A moins que ce ne soit mentionné, le **Chef** de chaque Niveau de Donjon porte **1 Clé Runique Rouge**. En tuant le Chef, les Héros la reçoivent immédiatement et ils peuvent Ouvrir la Porte Runique rouge correspondante. (● 5)

Main du Seigneur/Pioche

Au début du Donjon, donc au 1^{er} Niveau uniquement, le seigneur mélange son paquet de carte Seigneur et pioche **3 cartes Seigneur**. S'il a acheté des points de Traîtrise, il peut d'abord ajuster son paquet Seigneur avant de commencer le Donjon.

Quand la Zone Légendaire est terminée, les cartes Traîtrise retournent dans leur paquet d'origine et ne se cumulent pas avec la pioche Seigneur de la prochaine Rencontre ou du prochain Donjon.

Note : si le seigneur finit 2 fois son paquet de carte Seigneur sur le même Niveau de Donjon, les Héros sont éjectés du Donjon et sont forcé de le Fuir.

Rappel : quand le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur il gagne 3 Points Conquête !

Zone Légendaire (4^{ème} Niveau)

Quand on commence le 4^{ème} Niveau de Donjon de la Zone Légendaire, on ne pioche pas de carte Niveau de Donjon, mais le seigneur consulte le Guide des Quêtes et prépare le Niveau de Donjon selon le plan et les instructions du guide.

Mort d'un Héros ou du Groupe dans une Zone Légendaire

Quand le Héros meurt dans la Zone Légendaire sa Figurine est placée sur le Temple de Tamalir et le seigneur gagne autant de Points Conquête que la Valeur de Conquête de ce Héros. Le Héros mort et le Groupe ne perdent pas de jeton Conquête, ni de Pièces. Le Héros peut revenir du Temple vers la Zone Légendaire normalement par 1 Glyphe de Transport au début de son tour ou après avoir passé 1 ou plusieurs tours à se Réapprovisionner dans les Bâtiments de Tamalir. (● 2)

Conclusion possible d'une Zone Légendaire

Les Zone Légendaire se terminent comme les Donjons Classiques de 2 façons différentes décrites ci-dessous.

Sortir d'une Zone Légendaire après la victoire des Héros

Quand les Héros empruntent le Portail du 4^{ème} Niveau de Donjon, ils retournent à la surface. Quand cela se produit, les Héros doivent marquer l'emplacement de ce donjon (symbole sur la Carte) comme Exploré sur la Feuille de Campagne en y faisant 1 **Croix** mais ils peuvent y faire Escalade. Seule exception, si 1 Objet de Quête y est placé après l'Exploration du Groupe, celui-ci peut à nouveau l'Explorer (voir "Objet de Quête" page 43).

Si les Héros ressortent victorieux de la Zone Légendaire, ils se voient octroyer la récompense due pour avoir relevé le défi. Ils peuvent placer le marqueur de **Groupe à Tamalir, ou le laisser sur**



Emplacement actuel de la Carte de Terrinoth là où se trouve le donjon qu'ils viennent d'Explorer. Les Héros ne peuvent pas Visiter des Bâtiments, acheter des Améliorations pour Tamalir ou combattre 1 Lieutenant si le marqueur Groupe est placé sur Tamalir à la fin du Donjon, ils sont en Mode Réapprovisionnement.

Note : les cartes Pouvoir du seigneur sont défaussées quand les Héros terminent la Zone Légendaire où elles ont été acquises.

Fuir d'une Zone Légendaire

Si les Héros trouvent que les choses tournent mal dans la Zone Légendaire, ils peuvent décider de la quitter. Pour ce faire, ils doivent simplement **tous retourner à Tamalir dans le même Tour de Jeu** (ceux présent dans la Zone Légendaire) par les Glyphes de Transport (voir "Utiliser les Bâtiments" page 39) et annoncer qu'ils quittent la Zone Légendaire. La Zone Légendaire est alors terminée, et le seigneur doit marquer d'1 **Croix** ce donjon comme Exploré sur leur Feuille de Campagne Avancée. Les Héros ne peuvent donc plus y retourner jusqu'à la fin de la Campagne Avancée mais ils peuvent y faire Escaler. Seule exception, si 1 Objet de Quête y est placé après l'Exploration des Héros, il sera traité comme un Donjon avec 3 Niveaux (voir "Objet de Quête" page 43).

Le marqueur de **Groupe est placé à Tamalir** sur la Carte de Terrinoth. Les Héros ne peuvent pas Visiter des Bâtiments, acheter des Améliorations pour Tamalir ou combattre 1 Lieutenant si le marqueur Groupe est placé sur Tamalir après la Fuite de la Zone Légendaire, ils sont en Mode Réapprovisionnement.

Note : les cartes Pouvoir du seigneur sont défaussées quand les Héros Fument/Quittent la Zone Légendaire où elles ont été acquises.

Important : on ne peut pas placer de Rumeurs sur les Zones Légendaires, les Lieutenants ne peuvent pas y entrer (mais peuvent y passer ou faire halte) ou les Fortifier.

Rétablissement du Groupe après une Zone Légendaire

Après la Fuite ou à la fin de la Zone Légendaire (mais pas à la fin d'1 Niveau de Donjon), les Héros qui ont été tués récupèrent toutes leurs Blessures. Les Héros qui n'ont pas été tués ne sont pas automatiquement soignés. Tous les jetons Effets Persistants sont retirés des Héros à l'exception du Poison et Malédiction. Chaque Héros voit sa Fatigue régénérée à sa valeur maximale après que le Groupe ait terminé ou Fuit la Zone Légendaire. Les Héros peuvent librement s'échanger des Objets et boire autant de Potions qu'ils veulent quand ils sont sur la Carte de Terrinoth.

Zone de Maître Secret

Les Zones de Maître Secret, l'Arbre de Shika et la Hutte d'Olmric, sont les berceaux de 2 des plus grandes légendes du dernier âge. Et les Héros qui s'y trouvent peuvent y apprendre des choses incroyables.



Si le Groupe de Héros termine son Action de Groupe Déplacement de la Semaine de Jeu sur la Zone de Maître Secret, il ne se passe rien dans l'immédiat. Mais si les Héros choisissent l'Action de Groupe Formation/Récupération le Tour d'après dans une telle Zone, ils ont la possibilité d'Augmenter leur maximum de Blessures ou de Fatigue (voir "Formation Secrète" page 41). Les Héros peuvent aussi choisir d'apprendre des Caractéristiques ou Améliorer leurs Attributs dans la Zone de Maître Secret, d'une façon similaire à la Formation dans le Terrain d'Entraînement d'une Cité (voir "Formation Secrète" page 41).

Attention : on ne peut pas placer de Rumeurs dans les Zones de Maître Secret, et les Lieutenants ne peuvent pas y entrer ou les Fortifier mais ils peuvent y passer ou faire une halte.

Donjon du Seigneur

Si les Héros empêchent la chute de Tamalir, et l'accomplissement de l'Intrigue du seigneur, leur défi final sera d'anéantir le Donjon du Seigneur et de faire face à son Avatar.



Début de la Bataille Finale

Quand les Héros et le seigneur atteignent ensemble le total de 600 Points Conquête, la Bataille Finale commence que les Héros soient prêts ou non. **N'oubliez pas que les Héros ne peuvent pas entrer dans le Donjon du Seigneur, ni même aller à son emplacement sur la Carte de Terrinoth, avant que la Bataille Finale ne commence.**

Quand la Bataille Finale est décrétée comme commençant au début de la Semaine de Jeu (voir "Passage du Temps" page 29), le jeu ne se déroule plus normalement et il faut immédiatement faire les choses suivantes dans l'ordre :

Dernière phase en fin de Campagne Avancée :

1. Le marqueur du Groupe est déplacé à Tamalir, et chaque Héros peut se Former 1 fois dans les Bâtiments de son choix.
2. Le marqueur de Groupe est déplacé à l'emplacement du Donjon du Seigneur.
3. Les Héros et le seigneur perdent tous leurs jetons/Points Conquête, et les XP non dépensés sont perdus.
4. Les Héros explorent le Donjon du Seigneur.

Préparation et déroulement du Donjon du Seigneur

Le Donjon du Seigneur est Exploré comme le Donjon Classique (voir "Donjons" page 35), mais il a 5 Niveau de Donjon au lieu de 3. Les 4 premiers Niveau de Donjon sont Explorés comme des Niveau de Donjon Classique, chacun ayant 1 Portail menant au Niveau de Donjon suivant.

Le jeu se déroule normalement en commençant avec les Héros. Le **seigneur** utilise son paquet Seigneur normalement, piochant **2 cartes Seigneur par Tour de Jeu**, etc. Il gagne également des **points de Menace** comme d'habitude.

A moins que ce ne soit mentionné, le **Chef** de chaque Niveau de Donjon porte 1 **Clé Runique Rouge**. En tuant le Chef, les Héros la reçoivent immédiatement et ils peuvent Ouvrir la Porte Runique rouge correspondante.

On enregistre les **nouveaux Points/Jeton Conquête gagnés par le seigneur et les Héros lors de l'Exploration de ce donjon**. Quand les Héros sont dans le Donjon du Seigneur, tous les Bâtiments de Tamalir sont fermés (on ne peut donc pas y faire d'Action de Groupe Réapprovisionnement).

Main du Seigneur/Pioche

Au début du Donjon, donc au 1^{er} Niveau uniquement, le seigneur mélange son paquet de carte Seigneur et pioche **3 cartes Seigneur**. S'il a acheté des points de Traîtrise, il peut d'abord ajuster son paquet Seigneur avant de commencer le Donjon.

Note : le Donjon du Seigneur n'est pas sujet à la règle qui éjecte les Héros du Donjon si le paquet de carte Seigneur a été renouvelé 2 fois ou plus durant le même Niveau de Donjon.

Rappel : quand le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur il gagne 3 Points Conquête !

Donjon du Seigneur (5^{ème} Niveau)

Le 5^{ème} Niveau de Donjon est spécial. Il dépend de l'Avatar choisi par le seigneur au début de la Campagne Avancée. Au moment d'installer le 5^{ème} Niveau de Donjon, le seigneur se réfère à la section Donjon du Seigneur appropriée du Guide des Quêtes plutôt que piocher 1 carte Niveau de Donjon.

Lors de l'Exploration du 5^{ème} Niveau de Donjon du Seigneur, l'Avatar va apparaître à un moment donné, selon les indications de ce Niveau de Donjon. Quand cela arrive, **les joueurs font les choses suivantes** dans l'ordre :

1. Le seigneur retire tous les Monstres et ne laisse que l'Avatar sur le Plateau de Jeu. Il défausse ses cartes Seigneur, et range le paquet Seigneur dans la Boîte Seigneur.
2. Le maximum de Blessures de chaque Héros est augmenté de +1 par paire de Jeton Conquête que les Héros ont collectés depuis leur entrée dans le Donjon du Seigneur. (● 3)
3. Le maximum de Blessures de l'Avatar est augmenté de +2 par Point Conquête récupéré par le seigneur depuis l'entrée des Héros dans son Donjon. (● 3)

Puis commence le combat à mort entre les Héros et l'Avatar.

Attention : à chaque fois que la valeur maximale de Blessure ou de Fatigue du Héros augmente, il gagne un nombre égal de Blessure et de Fatigue égale à cette augmentation (Exemple, le Héros a 5 Blessures sur un maximum de 12 en ce moment. Il gagne +4 Blessures due à 8 Jeton Conquête gagnés depuis le début du Donjon - et non du dernier Niveau - Il est maintenant à 9 Blessures sur un maximum de 16.

Aptitude des Avatars

Les Avatars comme les Lieutenants peuvent "**Combattre**" (Attaquer 2 fois sans se déplacer) et "**Courir**" (se déplacer 2 fois de sa Vitesse sans Attaquer). Ils peuvent aussi "**Avancer**" ou effectuer l'Action "**se Préparer**" pour poser 1 jeton Ordre Viser, Esquiver ou Surveiller sur eux-mêmes.

Mort d'un Héros ou du Groupe dans le Donjon du Seigneur

Prenez en compte les enregistrements des nouveaux Points/Jeton Conquête gagnés par le seigneur et les Héros lors de l'Exploration de ce donjon. Rappelez-vous que les Bâtiments de Tamalir sont fermés aux Héros (ils ne peuvent donc pas y faire d'Action de Groupe Réapprovisionnement). La seule exception est que les Héros tués réapparaissent au Temple comme d'habitude, d'où ils peuvent retourner normalement au Donjon du Seigneur via 1 Glyphe de Transport.

Au Niveau 5 le **Héros tué par l'Avatar est retiré du jeu et ne reviendra plus !** (il ne réapparaît pas au Temple). Chaque fois que le **seigneur tue 1 Héros, l'Avatar soigne 2 Blessures par Point Conquête** que valait le Héros.

Conclusion possible du Donjon du Seigneur

Victoire ou défaite des Héros

Le combat continu jusqu'à ce que l'Avatar tue tous les Héros, ou que ceux-ci tuent l'Avatar, **il n'y a pas de Fuite possible !** Quand la Bataille Finale est finie, le seigneur lit à haute voix la carte Intrigue "La Victoire m'Appartient" si l'Avatar a gagné, ou la carte Intrigue "Encore raté !" si les Héros ont gagné.

La fin de la Bataille Finale marque la fin de la Campagne Avancée. Mais avec 6 Avatars et 3 Intrigue, Les Campagnes Avancées ne sont pas prêtes de se ressembler.



Cités et Bâtiments

Les Cités sont des centres où les Héros peuvent se rétablir de leurs Blessures, Améliorer leurs Caractéristiques ou Attributs, etc. Chaque Cité de Terrinoth contient différents Bâtiments, chacun d'eux fournissant des avantages aux Héros qui s'y arrêtent.

Il y a 5 **Type de Bâtiments** : Alchimiste, Marché, Taverne, Temple, et Terrain d'Entraînement. Mais les Cités n'ont pas tous ces Type de Bâtiment (Vynelvale n'a pas d'Alchimiste). Les Bâtiments Alchimiste, Marché et Temple de chaque Cité ont des valeurs, qui sont listées sur la Carte de Terrinoth (voir "légende de la Carte de Terrinoth").

Exemple : la valeur du Temple de Riverwatch est 2.

Mode d'Approche

Il y a 3 Mode différents d'Approche pour entrer dans une Cité et ses Bâtiments :

Mode Visite

Le Héros **Visite 1 Bâtiment** quand le Groupe **termine son Action de Groupe Déplacement** de la Semaine de Jeu dans 1 Cité sur la Carte de Terrinoth. Chaque Héros doit choisir 1 Bâtiment pour y faire halte. Le joueur place la Figurine de son Héros sur le Bâtiment choisi, qui se trouve au bas de la Carte de Terrinoth.

Chaque membre du Groupe peut aller sur 1 Bâtiment de son choix.

Mode Formation/Récupération

Si le Groupe est déjà dans 1 Cité et y choisit Formation/ Récupération de Semaine de Jeu, chaque Héros doit choisir s'il veut Récupérer ou se Former. Les **Héros qui Récupèrent** sont retirés de la Carte de Terrinoth et placés sur la Fiche Héros, ils ne sont pas dans 1 Bâtiment particulier et doivent **dépenser 50 Pièces afin de recouvrir toutes leurs Blessures et leurs Fatigues** (cette Action de Groupe peut être faite n'importe où sur la Carte). En revanche les **Héros qui prennent Formation, choisissent 1 des Bâtiments** disponibles de cette Cité et y déplacent leur Figurine.

 Vous pouvez utiliser le jeton Ville du jeu de base pour y placer les Héros qui ont choisis Récupération.

Mode Réapprovisionnement

Les Héros, depuis 1 Donjon, vont dans l'1 des **Bâtiments** de leur choix à Tamalir quand ils utilisent le Glyphes de Transport qui normalement les envoient à l'origine sur le marqueur Ville dans le jeu de base. Ils vont donc à Tamalir car l'Obélisque de Voyage y est caché (Objet de Quête), et que sa magie ancre tous les Glyphes de Transport du pays. Le Héros allant à Tamalir par 1 Glyphes de Transport choisit 1 Bâtiment et place sa Figurine sur l'emplacement correspondante de la Carte de Terrinoth puis il se Réapprovisionne (voir "Utiliser les Bâtiments"). Le Héros qui **commence** son tour à Tamalir peut dépenser 1 Point de Mouvement pour retourner dans le Donjon par 1 Glyphes Activé, ou rester à Tamalir pour se Réapprovisionner dans 1 Bâtiment autorisé, y compris celui où il était au dernier tour (pour plus d'information voir "Glyphes de Transport dans les Donjons" page 35).

Capacités Spéciales Uniques des Cités

Chaque Cité a 1 Capacité Spéciale Unique en plus des Chambres Fortes, indiquée sur la Carte de Terrinoth. La plupart de ces Capacités Spéciales Uniques affectent 1 Bâtiment particulier de cette Cité. Mais Tamalir est un cas spécial.

Les Capacités Spéciales Uniques des Cités sont notées dans les encadrés sur la Carte de Terrinoth.

Chambre Forte des Cités

Chaque Cité de Terrinoth a 1 Chambre Forte qui peut accueillir 1 Objet de Quête. La Chambre Forte de Tamalir détient en permanence l'Obélisque de Voyage, elle est donc toujours pleine. Quand ils sont en Cité, les Héros peuvent laisser en sécurité 1 Objet de Quête dans la Chambre Forte de cette Cité. L'Objet de Quête est protégé des forces du seigneur. Mais si la Cité est Rasée, l'Objet de Quête dans la Chambre Forte peut être récupéré librement. Les jetons représentant les Objets de Quête conservés dans les Chambres Fortes sont placés sur l'emplacement de la Cité sur la Carte et notés sur la Feuille de Campagne.

Note : 1 Lieutenant peut décider de déposer 1 Objet de Quête avant ou après son Déplacement et même lors d'un Siège. S'il le dépose sur 1 Cité qui n'est pas Tamalir, l'Objet de Quête se retrouve immédiatement dans la Chambre Forte (au bénéfice des Héros), sinon il est à la portée de n'importe qui pour être récupéré s'il y a déjà 1 Objet de Quête dans la Cité en question ou sur Tamalir.

Améliorer Tamalir

Si les Héros terminent l'Action de Groupe lors de la Semaine de Jeu à Tamalir, ils peuvent utiliser leur notoriété grandissante pour convaincre ses dirigeants d'améliorer la Cité (voir "Amélioration de Tamalir" page 40).

Utiliser les Bâtiments

Les Héros dans la Cité sont toujours considérés comme étant adjacent entre eux peut importe s'ils sont dans le même Bâtiment ou pas. **Le Héros qui se Réapprovisionne n'a aucun Points de Mouvement et ne peut pas dépenser de Fatigue.** Le Héros qui était précédemment (Tour de Jeu précédent) en train de se Réapprovisionner et qui décide (ce Tour-ci) de retourner dans le Donjon peut dépenser 1 Point de Mouvement afin de donner 1 Objet à un autre Héros pendant qu'il est encore dans la Cité. Quand les Héros sont sur la Carte de Terrinoth, ils peuvent librement s'échanger des Objets.

Quand la Figurine d'1 Héros est placée sur 1 emplacement de Bâtiment, ce Héros en tire immédiatement certains avantages. Cet avantage dépend du Bâtiment et du Mode d'Approche qui l'on amené ici (Visite, Formation/Récupération, ou Réapprovisionnement).

Les avantages de chaque Bâtiment sont indiqués ci-après selon la circonstance choisie. Dans certains cas, l'ordre dans lequel les Héros vont dans le même Bâtiment est important.

Exemple : le nombre d'Objet disponibles à la vente dans 1 Marché donné diminue au fil des achats des Héros.

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur cet ordre, il faut le tirer au sort.

 Chaque Héros lancent les Dés Bleu, Rouge et Blanc. Celui qui obtient le plus de Cœurs joue en 1^{er} et ainsi de suite. En cas d'égalité, les Héros concernés relance les dés entre eux.

L'Alchimiste

Description et utilisation : l'Alchimiste achète et vend des Potions (les Potions de Pouvoir on un effet différent dans la Campagne Avancée. Voir "Potions de Pouvoir" page 12 pour plus d'information).

Mode : Visite, Formation/Récupération, ou Réapprovisionnement

Le Héros peut acheter des Potions pour 50 Pièces chacune, ou vendre des Potions pour 25 Pièces chacune. **La valeur de l'Alchimiste de la Cité est une limite sur le nombre total de Potions que les Héros peuvent acheter collectivement lors de la Semaine de Jeu.** N'oubliez pas que les Potions d'Invulnérabilité ne sont pas utilisées dans le jeu en Campagne Avancée et ne peuvent pas être achetées auprès de l'Alchimiste.

Le Marché

Description et utilisation : les Objets, Trésors et Boutiques sont achetés et vendus au Marché.

Mode : Visite, Formation, ou Réapprovisionnement

Quand le 1^{er} Héros entre dans le Marché donné lors de la Semaine de Jeu, on pioche autant de cartes du paquet Trésor correspondant au Niveau actuel de la Campagne que la valeur du Marché de cette Cité. Les cartes "Cache aux Trésors" sont défaussées (et ne sont pas remplacées, représentant la pénurie du Marché pour cette Semaine de Jeu). Tous les Héros arrivant au Marché cette Semaine de Jeu peuvent acheter des Objets parmi ceux piochés. Bien entendu, après avoir acheté 1 carte particulière, elle n'est plus disponible pour les autres Héros. Les Objets Cuivre coûtent 250 Pièces à acheter, les Objets Argent coûtent 500 Pièces, et les Objets Or coûtent 750 Pièces. 1 Objet Boutique peut être acheté au Marché pour son prix indiqué. Ces Objets ne sont pas piochés et sont toujours disponibles. Le Héros doit avoir la place pour pouvoir transporter l'Objet qu'il vient d'acheter, sinon il ne peut pas le faire.

On peut vendre des Objets au Marché pour la moitié de leur prix d'achat (Cuivre = 125 Pièces, Argent = 250 et Or = 375). Ils sont replacés dans leur paquet respectif. A la fin de la Semaine de Jeu, les Objets Trésors non achetés du Marché sont replacés dans leur paquet d'origine puis mélangés avec la pioche en prévision d'achat pour la Semaine de Jeu suivante.

 **Rappel :** toutes les cartes défaussées sont placées dans la Boîte Cimetière sans les Potions et les cartes Boutique (voir "Type de Quêtes" page 31).

Rappel : il est impossible d'acheter 1 Trésor donné tant qu'aucun Coffre du même Type n'a pas été ouvert avant (si le Groupe n'a pas encore ouvert de Coffre Cuivre, ils ne peuvent pas acheter de Trésor Cuivre. S'ils n'ont ouvert que des Coffres Cuivre ils ne peuvent pas acheter de Trésor Argent, etc...).

Le Temple

Description et utilisation : le Temple est un lieu où les Héros peuvent se soigner rapidement.

Mode : Visite ou Réapprovisionnement

Le Héros visitant le Temple dans l'une de ces circonstances peut dépenser 25 Pièces pour soigner autant de Blessures que la valeur du Temple.

Mode : Formation

Le Héros visitant le Temple pour se Former peut dépenser 50 Pièces pour soigner toutes ses Blessures et sa Fatigue.

La Taverne

Description et utilisation : à la Taverne, les Héros peuvent entendre par hasard des Rumeurs prometteuses et s'embarquer dans les Quêtes correspondantes.

Mode : Visite ou Formation

Le Héros visitant la Taverne dans l'une de ces circonstances peut payer 1 tournée générale aux habitués. Cela lui coûte 50 Pièces si la Campagne est au Niveau Cuivre, 100 Pièces au Niveau de Campagne Argent, ou 150 Pièces au Niveau de Campagne Or. Puis le seigneur mélange le paquet Rumeur et pioche 1 carte (voir "Rumeurs" page 36).

Mode : Réapprovisionnement

Les Héros ne peuvent pas faire de halte dans la Taverne dans cette circonstance.

Le Terrain d'Entraînement

Description et utilisation : les Héros arpentent le Terrain d'Entraînement pour Améliorer leurs aptitudes et pour apprendre de nouvelles techniques de combat.

Mode : Visite ou Réapprovisionnement

Les Héros ne peuvent pas se rendre sur le Terrain d'Entraînement dans ces circonstances.

Mode : Formation

Le Héros qui pénètre sur le Terrain d'Entraînement pour se Former achète 1 Amélioration de Caractéristiques, ou 1 ou 2 Améliorations d'Attributs par Semaine de Jeu, en dépensant des Pièces et des XP comme indiqué dans la section Amélioration des Héros.

Disponibilité des Caractéristiques par Cité

Dawnsmoor

- **Magie** : aucune
- **Subterfuge** : Acrobat, Expert, Cambrioleur, Pickpocket
- **Combat** : Cri de Guerre, Berserker, Bagarreux, Raillerie

Forge

- **Magie** : aucune
- **Subterfuge** : Ambidextre, Prudent, Maître Archer, Infatigable
- **Combat** : Endurance, Implacable, Résistant, Immobile

Frostgate

- **Magie** : Châtiment Divin, Talent Naturel
- **Subterfuge** : Vue Percante, Chanceux, Rapide
- **Combat** : Tatouage du Bœuf, Tatouage du Tigre

Greyhaven

- **Magie** : Prodiges, Pactiser avec l'Eau, Pactiser avec le Vent
- **Subterfuge** : aucune
- **Combat** : aucune

Nerekhall

- **Magie** : Pactiser avec la Terre, Pactiser avec le Feu, Nécromancie, Sang de Vampire
- **Subterfuge** : aucune
- **Combat** : aucune

Hutte d'Olmric

- **Magie** : Sort Rapide
- **Subterfuge** : Tir Rapide
- **Combat** : Fendre l'air

Riverwatch

- **Magie** : Boggs le Rat, Mata et Kata
- **Subterfuge** : Ame Fantôme
- **Combat** : Furr le Loup

Arbre de Shika

- **Magie** : Dématérialisation
- **Subterfuge** : Vigilance
- **Combat** : Guerrier Talentueux, Chevalier

Tamalir

- **Magie** : Feu Intérieur, Volonté
- **Subterfuge** : Détourner les Flèches, Tireur d'Elite
- **Combat** : Puissant, Parade

Vynelvale

- **Magie** : Bénédiction, Aura Sacrée
- **Subterfuge** : Né avec un Arc, Tireur Doué, Précision
- **Combat** : Maîtrise des Armes, Meneur

Assiéger et Raser les Cités

Le seigneur peut frapper les Cités de Terrinoth grâce à ses fidèles Lieutenant qui peuvent les Assiéger. En entrant dans 1 Cité et en y restant, le Lieutenant peut l'affaiblir, voire même la Raser. Les Héros peuvent essayer d'empêcher le Lieutenant de Raser la Cité Assiégée en y allant et en le défiant. Raser les Villes accélère les plans du seigneur et blesse gravement les Héros si le seigneur a pris l'Intrigue Ascension ! **Si le seigneur Rase la Cité de Tamalir, il a immédiatement gagné la partie.**

Siège d'une Cité

Si le Lieutenant commence son tour dans 1 Cité, il peut la mettre en état de Siège. S'il le fait, le seigneur place 1 jeton Siège sur la case de cette Cité tant qu'il y a moins de jetons Siège que la valeur de Défense de la Cité. S'il y a autant de jetons Siège que la valeur de Défense de la Cité, le seigneur n'en ajoute pas.

S'il n'y a plus de Lieutenant sur la Cité pour tenir le Siège, on retire tous les jetons Siège.

Pour chaque Cité ayant autant de jetons Siège que sa valeur de Défense, on lance 1 Dé de Pouvoir Noir. Sur 1 Éclair d'Énergie, la Cité est Rasée. Sur tout autre résultat, on laisse en place les jetons Siège.



Quand 2 Lieutenant se trouvent sur la même Cité et qu'il y a moins de jeton Siège que la valeur de Défense de la Cité, le seigneur peut poser 2 jetons Siège mais lors du jet pour savoir si la Cité est Rasée, qu'il y est 1 ou plusieurs Lieutenant sur la Cité, il n'y qu'1 seul Dé Noir de lancé.

Note : il n'y a aucune restriction quant aux ressources de la Cité qui subit le Siège. En d'autres termes, aucun interdit n'existe concernant l'utilisation des Bâtiments de la Cité en état de Siège ; le seigneur doit la Raser pour ôter cette possibilité aux Héros.

Cités Rasées

Quand la Cité a été Rasée, elle est détruite définitivement. On retourne 1 des jetons Siège du côté Rasé, et on retire les autres. Les Héros peuvent toujours traverser la case de la Cité Rasée sur la Carte, mais la Cité ne leur fournit plus aucun service (comme le Marché, l'Alchimiste...). **Le seigneur gagne 1 Point Conquête par Cité Rasée par Semaine de Jeu.**



Améliorations

Les Titres suivants indiquent les différentes Améliorations que les Héros peuvent acheter mais également celles pour le seigneur.

Améliorer les Des de Pouvoir en dépensant de la fatigue

Lors des Rencontres, des Donjons ou dans d'autres circonstances similaires, au cours de la Campagne Avancée, en plus de dépenser 1 Fatigue pour ajouter 1 Dé Pouvoir Noir à 1 Attaque, le Héros peut dépenser 1 point de Fatigue pour Améliorer 1 Dé Pouvoir Noir en 1 Dé Pouvoir Argent, ou Améliorer 1 Dé Pouvoir Argent en 1 Dé Pouvoir Or. Le Héros peut le faire aussi souvent qu'il le veut, tant que l'Amélioration se fait avant le jet de dés.

Exemple : après avoir fait le jet d'Attaque, le Héros pourrait dépenser 3 points de Fatigue pour ajouter 1 Dé Or supplémentaire à l'Attaque. Mais il ne pourrait pas dépenser 1 Fatigue pour lancer 1 Dé Pouvoir Noir en plus, puis dépenser 2 points de Fatigue après avoir lancé ce dé pour l'Améliorer en 1 Dé Pouvoir Or.

En résumé il est possible de dépenser et cumuler les points de Fatigue pour :

- ajouter 1 Dé Pouvoir Noir par point de Fatigue (maximum 5 dés).
- Améliorer 1 Dé Pouvoir par niveau par point de Fatigue.

Amélioration de Tamalir

Chaque Amélioration de Tamalir possible pour Tamalir est représentée par 1 carte Amélioration de Tamalir. Chacune de ces cartes a un coût en XP indiqué dans son coin supérieur gauche. Pour Améliorer Tamalir, le Groupe choisit 1 des cartes Amélioration de Tamalir restantes (cartes pas encore achetées). Puis, **chaque Héros** paye le coût indiqué. La carte achetée est placée à côté de la Carte de Terrinoth, et rangée dans 1 des Boîtes Héros entre les Sessions de jeu.



Les Améliorations de Tamalir ne peuvent être achetées que dans la Cité de Tamalir par les Héros. Le Groupe ne peut acheter qu'1 carte Amélioration de Tamalir par Semaine de Jeu et elle prend effet quand tous les autres éléments de l'Action de Groupe ont été accomplis. Acheter 1 Amélioration de Tamalir n'interfère pas ou n'empêche pas les Héros de faire d'autres choses lors de cette Semaine de Jeu à Tamalir (comme Visiter l'Alchimiste, se Former au Terrain d'Entraînement, etc.), mais l'effet de la nouvelle carte acquise n'apporte pas de bénéfice lors de la Semaine de Jeu de son achat.

Amélioration de Groupe

Certains Objet de Boutique vendus dans tous les Marchés peuvent offrir au Groupe un avantage non négligeable quand au **Type de Déplacement** sur la Carte de Terrinoth. Ces Objet ont un coût propre mais permet aux Héros d'utiliser différents Type de Chemin ou de voyager plus rapidement ou de manière plus sûr.



Les Objet d'Amélioration de Groupe sont : Bâton de la Nature, Guide, Plan de Kerak et Bateau Enchanté.

Améliorations des Héros

Amélioration d'Attributs



Amélioration Argent
Distance, Corps à Corps
et Magie



Amélioration Or
Distance, Corps à Corps
et Magie

Les Héros peuvent Améliorer leurs Attributs quand ils vont dans le Terrain d'Entraînement en Mode Formation (voir page 39), ou quand le Groupe effectue l'Action de Groupe de Semaine de Jeu Formation/ Récupération dans la Zone de Maître Secret (voir "Formation Secrète" page 41).

Dans ces cas, le Héros peut ajouter 1 Dé Pouvoir Noir supplémentaire à 1 de ses Attributs, Améliorer 1 de ses Dés Noirs de Pouvoir en 1 Dé Pouvoir Argent, ou Améliorer 1 de ses Dés Pouvoir Argent en 1 Dé Pouvoir Or. Le Héros n'est pas limité par le nombre d'achats d'Améliorations d'Attributs par Semaine de Jeu tant qu'il peut payer. **Dépenser des XP n'affecte que les XP détenus par le Héros et non le Total de Jeton Conquête.**

Quand le Héros Améliore 1 Attribut, il prend le jeton Amélioration approprié et le place sur sa Feuille Héros. Ces jetons sont placés dans sa Boîte Héros à la fin de chaque Session de jeu.

Le Terrain d'Entraînement de chaque Cité ne peut aider les Héros que pour certains Attributs et Caractéristiques. Les symboles sous le nom de la Cité sur la Carte de Terrinoth représentent les Attributs qui peuvent y être appris. Les Caractéristiques pouvant être apprises dans une Cité sont indiquées dans l'encadré "Disponibilité des Caractéristiques par Cité" ci-dessus.



Coût d'une Amélioration d'Attribut		
Amélioration	Pièces	XP
Ajouter 1 Dé Pouvoir Noir	500	15
Améliorer 1 Dé Noir en 1 Dé Argent	750	20
Améliorer 1 Dé Argent en 1 Dé Or	1000	25

Restrictions d'Amélioration d'Attribut
Il y a 3 restrictions pour ces Améliorations d'Attribut :

- D'abord, pour ajouter ou Améliorer 1 Dé Pouvoir, l'Attribut en question doit être enseignée à l'emplacement actuel du Héros. La Carte de Terrinoth indique les Attributs Améliorables dans chaque Cité, alors que dans les Zone de Maître Secret tous les Attributs sont disponibles.



- Ensuite, les Améliorations d'Attribut sont limitées par le Niveau actuel de la Campagne.

Limite d'Amélioration d'Attribut			
Niveau de Campagne	Dés Noirs maximum	Dés Argent maximum	Dés Or maximum
Cuivre	5	3	0
Argent	5	5	3
Or	5	5	5

- Enfin aucun Héros ne peut avoir plus de 5 Dés Pouvoir dans un Attribut.

Important : quand 1 effet (cartes, Capacités, ...) se réfère à 1 Dé Noir, faites comme si cela se référait à 1 Dé de Pouvoir en général. Si 1 effet ajoute 1 Dé de Pouvoir Noir au jet (comme dans le cas de Destin Funeste ou de la Potion de Pouvoir), cela donne 1 "boost" gratuit au Héros ou Monstres (comme s'il avait dépensé 1 jeton Fatigue pour ajouter ou Améliorer 1 Dé Pouvoir). Par exemple : au Niveau de Campagne Cuivre, l'Homme Animal Majeur, qui lance normalement 1 Dé de Pouvoir Noir, peut soit lancer 2 Dés Noir ou 1 Dé Argent avec la carte "Destin Funeste" en jeu. Trenloe et Lyssa peuvent relancer leurs Dés de Pouvoir, peut importe la couleur des dés.

Amélioration de Caractéristiques

Les Héros peuvent apprendre de nouvelles Caractéristiques quand ils sont sur le Terrain d'Entraînement et qu'ils se Forment (voir Terrain d'Entraînement page 39), ou quand le Groupe fait l'Action de Groupe de Semaine de Jeu Formation/Récupération dans la Zone de Maître Secret (voir Formation Secrète page 41).

L'achat d'1 nouvelle Caractéristique coûte des Pièces et des XP en fonction du nombre de Caractéristiques que le Héros possède déjà, selon le tableau suivant. Quand le coût approprié est payé, le seigneur donne la carte Caractéristique en question comme d'habitude au Héros.

Amélioration de Caractéristique		
Caractéristiques déjà apprises	Coût en Pièces de la nouvelle Caractéristique	Coût en XP de la nouvelle Caractéristique
1	1,000	20
2	1,500	30
3	2,000	40
4	2,500	50
5	Aucune autre Caractéristique ne peut être apprise	

Le Héros ne peut pas apprendre plus de 5 Caractéristiques. N'oubliez pas que les Héros ne peuvent apprendre que les Caractéristiques disponibles au lieu (Cité) où ils se trouvent (voir l'encadré "Disponibilité des Caractéristiques par Cité" page 40). Le Héros n'est pas limité par le nombre d'achats d'Améliorations de Caractéristiques par Semaine de Jeu tant qu'il peut payer.

Formation Secrète

Quand le Groupe fait l'Action de Groupe de Semaine de Jeu Formation/Récupération dans la Zone de Maître Secret, le Héros peut Augmenter de 4 son maximum de Blessures, ou de 2 son maximum de Fatigue. On ne peut le faire qu'**1 fois par Niveau de Campagne**, et chaque Héros ne peut Augmenter que ses **Blessures ou sa Fatigue** (mais pas les 2) à chaque Niveau de Campagne. (● 4)



Au Niveau de Campagne Cuivre, 1 Amélioration de Blessures ou de Fatigue coûte 500 Pièces et 20 XP. Au Niveau de Campagne Argent, cette Formation coûte 750 Pièces et 25 XP. Au Niveau de Campagne Or, cela coûte 1000 Pièces et 30 XP. Après que le coût est payé, le Héros prend le jeton Amélioration Blessures ou Fatigue correspondant au Niveau actuel de la Campagne et le place sur sa Feuille Héros.

A chaque fois que la valeur maximale de Blessure ou de Fatigue du Héros augmente, il gagne le nombre égal de Blessure et de Fatigue égale à cette augmentation.

Exemple : le Héros a 5 Blessures sur un maximum de 12 en ce moment. Il se Forme et gagne 1 jeton "+4 Blessures". Il est maintenant à 9 Blessures sur son maximum de 16.

Améliorations Seigneur

Le seigneur peut aussi gagner de nouvelles Capacités au cours de la Campagne Avancée. Les Améliorations de l'Avatar, de Traîtrise et les Améliorations de Monstre peuvent être achetées avec des XP. Ces Améliorations sont conservées tout au long de la Campagne Avancée.

Le seigneur ne peut acheter qu'1 (et 1 seule) des Améliorations décrites ci-dessous par Semaine de Jeu en utilisant ses XP. Cela se produit lors de l'Etape Action du seigneur de la Semaine de Jeu, une fois les Ordre des Lieutenant effectuées. **Dépenser des XP n'affecte que les XP détenus par le seigneur et non son Total de Points Conquête.**

Amélioration de l'Avatar

Ces Améliorations sont représentées par des cartes Amélioration de l'Avatar. Il y a 15 cartes génériques d'Amélioration de l'Avatar pouvant Améliorer n'importe quel Avatar (comme indiqué sur ces cartes). Il y a également 5 cartes Amélioration de l'Avatar spécifiques à chaque Avatar, qui ne peuvent être achetées que si le seigneur a choisi cet Avatar pour la Campagne.



Les Améliorations de l'Avatar peuvent bonifier l'Avatar lui-même, Améliorer 1 Type spécifique de Monstre, ou amener en jeu un Lieutenant que le seigneur va diriger.

Le coût en XP de chaque carte d'Amélioration de l'Avatar est indiqué sur la carte elle-même, dans le coin supérieur gauche. Après avoir payé le coût, le seigneur prend la carte en question et la garde face visible sur la table durant la partie.

Amélioration de Traîtrise

Le seigneur ne peut utiliser aucune carte Traîtrise tant qu'il n'en a pas acheté la possibilité. Il faut pour cela qu'il achète des Augmentations de Traîtrise.

Achat d'Amélioration de Traîtrise

Le seigneur doit utiliser ses XP pour acheter des Amélioration de Traîtrise. Le coût (en XP) des points d'1 Augmentation de Traîtrise d'un Type donné (indiqué dans les gemmes de couleur) dépend de l'Avatar choisi par le seigneur. Cela est indiqué sur la Fiche Avatar. 1 XP vaut 1 point d'Augmentation de Traîtrise.

L'achat d'1 Augmentation de Traîtrise donne au seigneur la possibilité d'incorporer et d'utiliser (dans sa "main" de jeu) des cartes Traîtrises au début des Donjons ou des Rencontres avec des Lieutenant. Il est cependant limité par le nombre dans ses achats d'Augmentation de Traîtrise (par Type) par le chiffre Max. indiqué sous les gemmes de couleur sur la Fiche Avatar. Les points ainsi achetés sont des points de Traîtrise permanent qui vont servir à l'achat des cartes Traîtrise. Les points de Traîtrise permanent investis sont restitués au début à chaque nouveau Donjon ou Rencontre avec 1 Lieutenant.

Ces cartes Traîtrise après les avoir achetées seront placées dans la pioche avant le début du Donjon comme d'habitude (elles sont jouées ou Défaussées contre de la Menace), ou placées directement dans la Main du Seigneur sans utiliser la pioche avant la Rencontre avec 1 Lieutenant (voir plus bas "Incorporation des cartes Traîtrise au début d'une Rencontre avec un Lieutenant" pour plus de détail).

Exemple : dans le cas du Titan, si le seigneur désire acquérir des cartes Traîtrise Monstre, il devra payer 10 XP pour gagner 1 point de Traîtrise Monstre (couleur rouge) et sera limité à 4 achats de ce Type (le chiffre "max." indiqué sous la gemme) pour toute la Campagne Avancée (il ne pourra donc jamais avoir plus de 4 points Traîtrise Monstre en "main" ou dans sa pioche durant les Rencontres avec 1 Lieutenant ou pour les Donjons et ce, quel que soit le Niveau de Campagne). Le Titan aura désormais la possibilité d'incorporer à chaque fois dans la pioche en début de Donjon ou dans sa "main" au début d'une Rencontre avec 1 Lieutenant, 1 carte Traîtrise Monstre d'une valeur d'1 point de Traîtrise. Si par la suite il achète encore 2 fois des Augmentations de Traîtrise (il aura donc 3 points Traîtrise Monstre pour un total de 30 points XP dépensés) le seigneur pourra acheter au maximum en début de partie soit 3 cartes Traîtrises Monstre d'une valeur d'1 point Traîtrises chacune, soit 1 carte Traîtrises Monstre d'une valeur d'1 point et 1 autre de 2 points Traîtrise ou soit 1 seule carte Traîtrises Monstre d'une valeur de 3 points Traîtrises.

Attention : le seigneur peut acheter 1 et 1 seule Amélioration par Semaine de Jeu avec ses XP. Ces Amélioration incluent les Améliorations de l'Avatar, les cartes Intrigue, les Améliorations de Traîtrise et les Améliorations de Monstres.

Incorporation des cartes Traîtrise au début d'un Donjon

Au début du 1^{er} Niveau de Donjon, le seigneur va pouvoir incorporer dans sa pioche de cartes Seigneur des cartes Traîtrises du Type spécifique en fonction de l'achat d'Augmentation de Traîtrise effectué (elles seront jouées ou Défaussées contre de la Menace).

Exemple : toujours dans le cas du Titan, mettons que le seigneur depuis le début de la Campagne Avancée a réussi à acheter 2 Augmentations de Traîtrise Monstre (rouge), 1 Augmentations de Traîtrise Evénement (vert) et 0 Augmentations de Traîtrise Piège (violet). Il a donc en sa possession 2 points Traîtrise Monstre, 1 point Traîtrise Evénement et 0 point Traîtrise Piège. Il peut donc décider d'acheter avec ses points Traîtrise Monstre soit 2 cartes Traîtrise Monstre d'une valeur d'1 point chacune soit 1 carte Traîtrise Monstre d'une valeur de 2 points Traîtrise Monstre. Ensuite il ne peut acheter qu'1 seule carte Traîtrise Evénement d'une valeur d'1 point car il n'a qu'1 seul point Traîtrise Evénement. Enfin il ne peut pas encore acheter de cartes Traîtrise Piège vu qu'il n'a encore acheté aucune Augmentation de Traîtrise Piège.

Incorporation des cartes Traîtrise au début d'une Rencontre avec un Lieutenant

Au début de la Rencontre avec 1 Lieutenant, le seigneur va pouvoir incorporer dans sa "main" directement des cartes Traîtrises du Type spécifique en fonction de l'achat d'Augmentation de Traîtrise qu'il aura fait mais également de 2 cartes

Seigneur "normales" (sans gemme Traîtrise) dans sa "main" s'il peut en payer le prix. La pioche elle sera mise de côté et ne sera pas utilisée durant la Rencontre avec 1 Lieutenant. Les cartes ainsi incorporées dans la Main du Seigneur ne seront, quand à elles, jouées qu'une seule et unique fois (elles sont jouées ou Défaussées contre de la Menace et misent de côté dans la pioche Seigneur pour le reste de la Rencontre avec 1 Lieutenant).

L'achat de cartes Traîtrise se fait de la même manière que pour une Quête Donjon. De plus le seigneur peut acheter 2 cartes Seigneur pour 1 point Traîtrise et ceci qu'une seule fois par Rencontre avec 1 Lieutenant. Pour cela, le seigneur paye en point Traîtrise du Type adéquate et récupère 2 cartes Seigneur de son choix mais du même Type. Attention **les cartes Seigneur et Traîtrise de Type Pouvoir ne peuvent être achetées de cette manière !**

Exemple : reprenons l'exemple de la page précédente avec les mêmes points Traîtrise. Le seigneur décide d'acheter 1 carte Traîtrise Monstre avec 1 des 2 points qu'il possède dans ce Type de Traîtrise. Ensuite il achète pour 1 autre point 1 carte Traîtrise Événement d'une valeur d'1 point Traîtrise Événement. Maintenant il désire acheter 2 cartes Seigneur avec le dernier point de Traîtrise Monstre qu'il lui reste. Il peut alors choisir 2 cartes Seigneur dans la pioche Seigneur mais elles doivent être du Type Monstre uniquement ! Enfin, après ses achats, il place la pioche Seigneur de côté et il ne pourra plus s'en servir durant cette Rencontre avec 1 Lieutenant. Finalement la Main du Seigneur (de 3 cartes Seigneur) ainsi constituée est composée donc de 2 cartes Traîtrise (1 Monstre et 1 Événement) et de 2 cartes Seigneur. Elle est et restera unique, la "main", durant toute la Rencontre avec 1 Lieutenant et ne servira qu'une seule fois !

Amélioration de Monstre (Forme)

Chaque Monstre a 1 Forme Cuivre, Argent, Or et Diamant. Au début de la Campagne Avancée, tous les Monstres commencent à la Forme Cuivre. Le seigneur peut Améliorer tous les Monstres d'1 Catégorie (Humanoïde, Bête, ou Étrange) en dépensant les XP indiqués sur sa Fiche Avatar, selon les règles suivantes.

- Au **Niveau Cuivre** de la Campagne, le seigneur ne peut Améliorer qu'1 Catégorie de Monstre vers la Forme Argent. Il ne peut avoir aucune Catégorie vers la Forme Or ou Diamant.
- Au **Niveau Argent** de la Campagne, le seigneur peut avoir toutes ses Catégories de Monstre vers la Forme Argent, mais 1 seule Catégorie à la Forme Or. Il ne peut pas avoir de Catégorie vers la Forme Diamant.
- Au **Niveau Or** de la Campagne, le seigneur peut avoir toutes ses Catégories de Monstre vers la Forme Argent et Or, mais qu'1 seule Catégorie de Monstre vers la Forme Diamant.

La Catégorie de chaque Monstre est indiquée dans le coin supérieur droit de sa Carte Référence. Les Catégories incluent les Monstres suivants :



Humanoïde : Homme Animal, Elfe des Profondeurs, Ferrox, Géant, Kobold, Ogre, et Troll



Bête : Araignée Poison, Grand Singe de Sang, Dragon, Cerbère, Manticore, Naga, et Ailes-Rasoir



Étrange : Bête du Chaos, Prêtre Noir, Démon, Golem, Squelette et Sorcier



Lieutenant

Voici un résumé des principales règles concernant les Lieutenants.

Aptitudes des Lieutenants

Le **Lieutenant** dans une Rencontre peut "**Combattre**" (Attaquer 2 fois sans se déplacer) et "**Courir**" (se déplacer jusqu'à 2 fois sa Vitesse sans Attaquer) comme le font les Héros.

Lieutenant Fortifiant les donjons

S'il y a des Lieutenants sur la Carte de Terrinoth au même endroit que le donjon actuel, ou à un endroit à seulement 1 Chemin de distance du donjon actuel, une partie ou tous ces Lieutenants peuvent Fortifier le donjon en cours. Cela ne fait pas se déplacer physiquement les Lieutenants ou leurs Séides vers le donjon actuel mais cela donne un avantage au seigneur.

Avant de commencer à jouer dans le Donjon, le seigneur cherche dans son paquet de carte Seigneur les cartes indiquées sous l'illustration des Lieutenants Fortifiant le donjon et il les met en jeu gratuitement. De plus, ces cartes ne comptent pas dans le nombre de cartes Seigneur Pouvoir en jeu (voir "Déterminer le Niveau de la Campagne Avancée Actuelle" page 26). Il y existe 1 exception : Lord Merick Farrow fournit au seigneur 15 points de Menace supplémentaires au début du Donjon, à la place d'1 carte Seigneur Pouvoir supplémentaire.

Fuite du Lieutenant

Le Lieutenant peut Fuir du Plateau de Jeu par 1 case des Pièces de Sortie comme les Héros. S'il le fait, cela conclut la Rencontre sur une victoire du Groupe de Héros (la Fouille des cadavres uniquement, voir le tableau : "Butin d'une Rencontre" page 33. Ils ne gagnent les Jeton Conquête et les Pièces que si le Lieutenant est tué) et le Lieutenant est déplacé sur le Donjon du Seigneur. N'importe quel Objet de Quête que portait le Lieutenant est laissé sur place et les Héros peuvent le ramasser.

Les Héros ne peuvent pas Fouiller les cadavres si le Lieutenant était seul durant la Rencontre (sans Séides).

Plusieurs Lieutenants sur le même lieu

Quand il y a plus d'1 Lieutenant sur le Groupe de Héros ou si les Héros (ou le seigneur) décident de les défier, il faudra résoudre la Rencontre comme ceci :

Chaque Lieutenant est 1 Rencontre à lui seul. Si les Héros décident de les défier, ils doivent choisir lequel ils défieront. Si le seigneur déclare le combat, il doit choisir 1 seul Lieutenant. À la fin de la Rencontre si les Héros se retrouvent au même endroit que précédemment, le Lieutenant suivant peut les défier (dans le cas où les Héros ont gagnés ou le Lieutenant a Fuit ou si la Rencontre s'est faite à Tamalir).

Quand il y a plus d'1 Lieutenant sur le Groupe de Héros ou si les Héros (ou le seigneur) décident de les défier, une partie ou tous ces Lieutenants peuvent renforcer (Fortifier) la Rencontre avec 1 Lieutenant en cours. Cela ne fait pas se déplacer physiquement les Lieutenants ou leurs Séides vers la Rencontre avec le Lieutenant en conflit mais cela donne un avantage au seigneur. Avant de commencer à jouer la Rencontre avec le Lieutenant, le seigneur cherche dans son paquet de carte Seigneur les cartes indiquées sous l'illustration des Lieutenants renforçant (Fortifiant) la Rencontre et il les met en jeu gratuitement. Si toute fois le seigneur ne désire pas utiliser cette avantage ou si la carte indiquée n'est pas adéquate à la situation, le seigneur peut s'octroyer la moitié inférieure des Séides du Lieutenant en renfort (en plus de ceux du Lieutenant défié) de la façon suivante (Majeur ou Normal) : 3 Naga et 1 Sorcier = 1 Naga et 1 Sorcier. Gata la Mort Blanche n'accorde uniquement qu'une chance d'Emboscade sur 1 Augmentation de Puissance avec les Dés de Pouvoir.

Réengager le combat contre un Lieutenant

Si les Héros Fui le Lieutenant ils ne peuvent pas immédiatement réengager un combat contre celui-ci.

Etat d'un Lieutenant après une Rencontre

À chaque Rencontre, le Lieutenant commence à son maximum de Blessure et est accompagné de tous ses Séides aux maximums de leurs Blessures et sans éventuel Effets Persistants. Les Effets Persistants qui se trouvent sur le Lieutenant à la fin de la Rencontre sont eux aussi immédiatement retirés.

Lieutenant et Objet de Quête

Le Lieutenant peut décider de déposer 1 Objet de Quête avant ou après son Déplacement et même lors d'un Siège. S'il le dépose sur 1 Cité qui n'est pas Tamalir, l'Objet de Quête se retrouve immédiatement dans la Chambre Forte (au bénéfice des Héros), sinon il est à la portée de n'importe qui pour être récupéré s'il y a déjà 1 Objet de Quête dans la Cité en question. Si le Lieutenant Fuit durant une Rencontre, n'importe quel Objet de Quête qu'il portait est laissé sur place et les Héros peuvent le ramasser.

Rappel : les Héros morts durant une Rencontre sont placés sur la Feuille Rencontre (voir "Feuille Rencontre" page 33).

Mort des Héros

La mort du Héros lors de la Campagne Avancée est légèrement différente de celle d'une partie normale de Descent. Quand le Héros meurt lors de la Campagne Avancée, sa Figurine est placée sur le **Temple de Tamalir**, et le seigneur gagne autant de Points Conquête que la Valeur de Conquête de ce Héros. **Le Héros et le Groupe ne perdent pas de jeton Conquête, ni de Pièces.** (● 2)

Intrigue

Au début de la Campagne Avancée, le seigneur choisit 1 des 3 paquets Intrigue qui va lui servir à répandre la désolation sur Terrinoth. Les cartes Intrigue sont achetées de la même manière que les cartes Amélioration de l'Avatar, mais elles peuvent avoir des conditions spéciales que le seigneur doit d'abord remplir. Les 3 Intrigues proposées dans Héros de Légende sont les suivantes :



• **Chaines d'Obsidienne.** Les Cités de Terrinoth sont infestées de traîtres contrôlés par la magie sournoise du seigneur. Dans cette Intrigue vous aurez besoin des jetons "chaîne" suivants :



• **Ascension.** Le seigneur a besoin de destruction pour alimenter son intrigue diabolique. Dans cette Intrigue vous aurez besoin des jetons "Temple" et "Comète" suivants :



• **Nuit Éternelle.** Toute la Carte de Terrinoth est plongée dans les ténèbres. Dans cette Intrigue vous aurez besoin des jetons "Parchemin Céleste" et "Pierre de Soleil" suivants :



Objet de Quête

Certaines cartes Intrigue génèrent des Objets de Quête sur la Carte de Terrinoth. Ces Objets de Quête peuvent être placés sur n'importe quels donjons Explorés ou inexplorés de la Carte (sauf dans les Zones de Maître Secret, le Donjon du Seigneur, et les Zones Légendaires). Mais les donjons déjà Explorés redeviennent inexplorés pour les Héros si 1 Objet de Quête y est déposé entre temps. Rien n'empêche de placer 1 Objet de Quête sur 1 donjon inexploré comportant une Rumeur.

Un Lieutenant sur le même emplacement que l'Objet de Quête peut le ramasser et le transporter avec lui. Les Cités sont une exception. 1 Objet de Quête sur 1 Cité est considéré comme étant dans la Chambre Forte de cette Cité et ne peut être récupéré par un Lieutenant à moins que la Cité ne soit Rasée.

Chaque Lieutenant ne peut porter qu'1 Objet de Quête à la fois. Le Lieutenant transportant l'Objet de Quête doit le laisser tomber (il le laisse sur son emplacement actuel) s'il veut en prendre un autre. Les Lieutenants n'ont jamais besoin d'Explorer un donjon pour récupérer 1 Objet de Quête. Si un Lieutenant dépose 1 Objet de Quête, les autres Lieutenants ne peuvent pas venir le ramasser tant que la Semaine de Jeu ne s'est pas écoulée.

Le Lieutenant peut décider de déposer 1 Objet de Quête avant ou après son Déplacement et même lors d'un Siège. S'il le dépose sur 1 Cité qui n'est pas Tamalir, l'Objet de Quête se retrouve immédiatement dans la Chambre Forte, sinon il est à la portée de n'importe qui pour être récupéré s'il y a déjà 1 Objet de Quête dans la Cité en question.

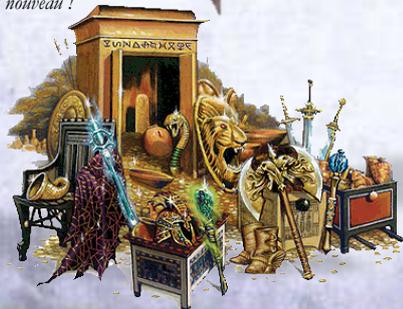
Le Groupe, collégalement, peut ramasser et transporter 1 seul Objet de Quête de la même façon, avec 1 restriction : si les Héros veulent ramasser 1 Objet de Quête se trouvant sur l'emplacement d'un donjon inexploré, ils doivent d'abord l'Explorer, et **rester ensuite à cet endroit** plutôt que de retourner à Tamalir pour le ramasser.

Les Héros et les Lieutenants peuvent se disputer des Objets de Quête. Lors d'une Rencontre impliquant 1 Lieutenant, si celui-ci est battu ou obligé de Fuir, le Groupe prend l'Objet de Quête en possession du Lieutenant. Si le Groupe avait déjà 1 Objet de Quête, il doit en laisser 1 des 2 sur son emplacement actuel. Dans ce cas précis les Héros n'ont pas à ré-Explorer le donjon pour venir récupérer ultérieurement le 2^{ème} Objet de Quête.

Si les Héros décident d'Explorer un donjon qui contient 1 Objet de Quête alors qu'ils en possèdent déjà 1, ils devront choisir entre les 2 Objets de Quête avant de sortir. Celui qui restera sur place pourra être ramassé par le Groupe après s'être défait de celui qu'ils portent sans devoir ré-Explorer le donjon s'ils sortent victorieux.

Rappel : un donjon déjà Exploré redevient inexploré si 1 Objet de Quête y est placé dessus entre temps.

Attention : si les Héros fuient le Donjon où se trouvait 1 Objet de Quête, ils ne pourront plus y revenir pour essayer de le récupérer à nouveau !



Résumé des différents Type de Quête

Composition des Donjons

La fin du Donjon se termine en général avec le 3^{ème} Niveau mais les Rencontres et certains Type de Donjons peuvent aller plus loin en terme de Niveau ou différer de la norme. Voici un tableau récapitulatif du nombre de Niveau qui compose 1 Donjon ou 1 Rencontre, en fonction des événements ou des décisions entreprises par les Héros dans la Campagne Avancée :

Composition des Donjons	
Types de Quête	Composition
Rencontres	1 Niveau (1 carte Incident)
Donjons	3 Niveaux (3 cartes Niveau de donjon)
Rumeurs	3 Niveaux (le 3 ^{ème} est celui de la Rumeur)
Zones Légendaires	4 Niveaux (le 4 ^{ème} est celui de la Zone Légendaire)
Donjon du Seigneur	5 Niveaux (le 5 ^{ème} est celui du Donjon du Seigneur)

Résumé des compositions Main du Seigneur/Pioche

Voici le résumé de ce qui compose la Pioche Seigneur mais également les cartes en "main" au début des Donjons ou des Rencontres :

Main du Seigneur/pioches			
Types de Quête	Cartes Seigneur en main au départ	Cartes Traîtrise	Pioche
Rencontre	Non	Non	Aucune
Rencontre avec Lieutenant	La main uniquement *	Oui	Aucune
Tous types de Donjon	3	Oui	Normale

* 1 point de Traîtrise d'un Type donné = 1 cartes Seigneur du Type (maximum 2 cartes Seigneur)



Fin de Session

Contrairement au jeu normal, avec la Campagne Avancée, les Héros gardent leurs Objets et autres Améliorations de Quête en Quête. Les informations relatives à chaque Héros sont conservées dans sa Boîte Héros entre les parties.

Ranger le Jeu

Cette extension n'est pas prévue pour être jouée en 1 seule fois, loin de là. Mais pour jouer la Campagne Avancée en plusieurs fois, il faut pouvoir ranger tout le matériel entre 2 Sessions et reprendre le jeu où il en était la dernière fois.

Toutefois il est conseillé de ne finir la Session qu'à la fin de la Semaine de Jeu ou à la fin d'un Niveau de Donjon pour ne pas perdre d'informations.

Cela est tout à fait possible car cette extension a été conçue dans cette optique, il suffit de suivre cette procédure :

1. Mettre à jour la Feuille de Campagne

Prenez une nouvelle Feuille de Campagne (ou utilisez celle de la dernière Session) et assurez-vous qu'elle reflète le stade actuel de la Campagne Avancée. Regardez page 44 pour un exemple de Feuille de Campagne. Une fois cette Feuille de Campagne mise à jour, placez-la dans la Boîte Seigneur avec les jetons de la Carte de Terrinoth.

2. Ranger le jeu du seigneur

Placez la Fiche Avatar, les Améliorations de l'Avatar achetées, la Main du Seigneur dans la Boîte Seigneur (si les Héros ont fini la Session dans un Donjon) et la Rumeur Active s'il y en a 1. N'oubliez pas de compter les cartes Seigneur dans la pile de défausse et de noter ce nombre sur la Feuille de Campagne si la Session s'est terminée avec les Héros à l'intérieur d'un Donjon.

3. Ranger le jeu des Héros

Chaque Héros place dans sa Boîte Héros sa Fiche Héros, ses cartes Objet et Caractéristique, ses Potions, ses jetons Ordre et Amélioration de tout Type (y compris les Améliorations de Tamalir), ses jetons Blessures et Fatigue (ceux de son état actuel lors de la fin de la Session), sans oublier les Pièces dans la boîte du Trésorier du Groupe.

Tout est maintenant sauvegardé pour la prochaine Session de jeu.

Quand celle-ci commence, chaque joueur retrouve son matériel dans sa Boîte et le place conformément aux instructions de la Feuille de Campagne. Si les Héros étaient dans un Donjon, le seigneur a d'abord la possibilité d'Améliorer son paquet de carte Seigneur en utilisant sa Traîtrise actuelle. Il mélange ensuite son paquet et défausse le nombre de cartes Seigneur indiqué sur la Feuille de Campagne. C'est un bon compromis pour noter la progression du seigneur sans faire quelque chose de trop compliqué.

Si jamais vous avez l'intention de faire plusieurs Campagnes Avancées avec d'autres joueurs par exemple, procurez-vous les Feuilles de Campagnes Multiples créées par Kanevan sur le Forum Officiel (voir page 50 "Communauté Support Internet").



Exemple de feuille de Campagne

Total de Jeton Conquête des Héros

Points Conquête du seigneur : Non dépensé/Total

Nom du Héros et XP non dépensés

Total combiné de Points Conquête

Niveau de Campagne actuel

niveaux actuels des Monstres (Forme)

statut des Cités

Traîtrise Piège

Traîtrise Événement

Traîtrise Monstre

Menace

Cartes dans la Défausse

informations sur le statut du seigneur (utilisé uniquement si les Héros terminent la Session de jeu dans un Donjon)

emplacement des Héros et des Rumeurs

emplacements des Lieutenants

enregistrement des Explorations

DESCENT FEUILLE DE CAMPAGNE

Héros 110		Seigneur 5/105		Total de Conquête 215	
1	<i>Sir Valadir</i>	XP	15	Campagne	(A)
2	<i>Silhouette</i>	XP	10	Humanoïde	(A)
3	<i>Mordrog</i>	XP	12	Bête	(A)
4	<i>Boqran</i>	XP	8	Étrange	(A)

Villes	Siège	Chambre	Forté
Dawnsmoor	<input type="checkbox"/>		
Forge	<input type="checkbox"/>		
Frostgate	<input type="checkbox"/>	(E)	
Greyhaven	<input type="checkbox"/>		(H)
Nerekhall	<input checked="" type="checkbox"/>		
Riverwatch	<input type="checkbox"/>	<i>premier parchemin</i>	
Tamalir	1	<i>Obélisque de Voyage</i>	
Vygnelvalle	<input type="checkbox"/>	(G)	

Emplacement du Groupe de Héros <i>Plaines de Velours</i>		(I)
Emplacement de la Rumeur <i>Plaines de Velours</i>		(I)
Lieutenants	Emplacements des Lieutenants	
1 <i>Sir Farrow</i>	<i>Tamalir</i>	(F)
2		
3		
4		
5		

Donjons	Exploré	Exploré	Exploré
Forêt de Pommiers	<input type="checkbox"/>	Jardins de Tarn	<input type="checkbox"/>
Collines Cendrées	<input type="checkbox"/>	Porte du Nord	<input checked="" type="checkbox"/>
Collines Cinglantes	<input type="checkbox"/>	Collines du Velleur	<input type="checkbox"/>
Boisquet de l'Épine Noire	<input checked="" type="checkbox"/>	Bois Suspendus	<input type="checkbox"/>
Marais de l'Aile Noire	<input type="checkbox"/>	Collines du Géant Brailard	<input type="checkbox"/>
Forêt du Mur	<input type="checkbox"/>	Larves de Korina	<input type="checkbox"/>
Rochers Brisés	<input checked="" type="checkbox"/>	Plaines Brumeuses	<input type="checkbox"/>
Forêt Pourpre	<input checked="" type="checkbox"/>	Marche de la Lune Rougeoyante	<input type="checkbox"/>
Rivière de Flametail	<input type="checkbox"/>	Rivière de Morshan	<input type="checkbox"/>
L'Abysse Béant	<input type="checkbox"/>	Montagnes du Désespoir	<input type="checkbox"/>
		Plaines de la Barrière de Rubis	<input type="checkbox"/>
		Rivière de l'Écho Rouge	<input checked="" type="checkbox"/>
		Rivière du Sommeil	<input checked="" type="checkbox"/>
		Marécage Sacré de Bator	<input type="checkbox"/>
		Pics Ombrés	<input type="checkbox"/>
		Collines de Fanébleue	<input type="checkbox"/>
		Forêt de l'Étoile Déchue	<input checked="" type="checkbox"/>
		Chemin de Thelvan	<input type="checkbox"/>
		Plaines de Velours	<input type="checkbox"/>
		Forêt Bruisante	<input type="checkbox"/>

Dans cet exemple, la Campagne Avancée est déjà au Niveau Argent (A).

Les Héros ont gagné 110 Jeton Conquête jusque là (B), alors que le seigneur en a gagné 105 (et en a déjà dépensé 100) (C). (● 2)

Le total combiné de Points Conquête est donc de 215 (D).

"Nerekhall" a été Rasée (noté par le "X" dans la colonne "Siège" de la case de statut de la Cité (E), et Sir Farrow est actuellement en train d'assiéger "Tamalir" (F), qui a 1 jeton Siège (G).

De plus, les Héros ont stocké 1 Objet de Quête, le 1^{er} Parchemin, à Riverwatch (H), et ont assigné la Rumeur actuelle aux "Plaines de Velours" (I).

Pour le moment, le seigneur a Amélioré ses Humanoïde au Niveau Argent (J), et a acheté 1 point Traîtrise Piège (K).

Le Groupe n'a fait qu'une Escale (Demi-Coche) à la "Porte du Nord" sans être entré dans le donjon pour l'Explorer, alors que pour la "Rivière du Sommeil" le Groupe a Exploré (Croix) le donjon et ils ne pourront y revenir (L) (sauf si 1 Objet de Quête y est déposé entre temps).

À la fin de la dernière Session de jeu, avant que les joueurs n'aient rangé le jeu, les Héros ont accompli le 1^{er} Niveau de Donjon aux Plains de Velours, et sont maintenant prêts à commencer le 2^{ème} Niveau de Donjon (M).

Le seigneur a la carte Pouvoir "Destin Funeste !" en jeu (N), et a 18 points de Menace à dépenser (O).

Il a aussi 22 cartes dans sa pile de défausse (P).

Sa "main" de cartes n'a pas besoin d'être notée car elle est mise dans sa Boîte Seigneur (vous trouverez plus de détails sur les informations à noter entre les Sessions à la page 43).

Erratas et Clarifications

Jeu de Base

Carte Evénement

Souffle Percutant

Est 1 carte Evénement et non 1 carte Pouvoir.

Soulagement

Est 1 carte Evénement et non 1 carte Pouvoir.

Cartes Caractéristique

Châtiment Divin (Magie)

Le Châtiment Divin ne se déclenche que lorsqu'une Figurine ennemie tue le Héros, et non si le Héros tue un autre Héros possédant Châtiment Divin.

Dématérialisation (Magie)

L'Attaque est faite comme si l'attaquant était dans la case occupée par son allié, et il ne reçoit les bénéfices du Commandement et d'autres effets similaires que si la case de l'allié est dans l'Effet de Zone de Commandement. Cependant, le Héros est toujours à Portée de lui-même si c'est lui qui a la Capacité Commandement.

Meneur (Combat)

Vous ne pouvez pas choisir 2 fois la même Demi-Action. Si le Héros donne 1 Ordre se Reposer à un autre Héros, ce Héros reprendra toute sa Fatigue dès sa prochaine activation. Le Héros doit obligatoirement dépenser 1 Fatigue pour utiliser la Capacité de la carte Meneur. Que ce soit pour gagner 1 Demi-Action supplémentaire ou pour la donner à un autre Héros.

Pactiser avec la Terre (Magie)

Les Achats en Ville/Cité comptent comme un déplacement (le Héros bouge et ne reste pas immobile) et coûtent 3 Points de Mouvement. Donc le fait de faire du commerce compte comme 1 Demi-Action de Mouvement pour les besoins de cette Capacité.

Précision (Subterfuge)

Le Héros peut ignorer 1 Obstacle (peut importe sa taille) ou 1 Figurine (peut importe sa taille).

Raillerie (Combat)

La Capacité Transformation a priorité, et Raillerie peut être utilisé seulement si le Héros qui la possède est une cible légale pour le Monstre et ne peut donc forcer le Monstre à jouer avec tel ou tel dés.

Télékinésie (Magie)

On peut déplacer 1 Figurine dans 1 Fosse pour un coût normal en Fatigue. Pour sortir le Héros de la Fosse avec Télékinésie il faut dépenser 1 Fatigue.

Il est impossible de faire franchir 1 Obstacle qui brise (altère) le Mouvement à 1 Figurine par Télékinésie. Il est impossible de faire franchir 1 Obstacle qui ne brise pas le Mouvement à 1 Figurine, celle-ci doit s'y arrêter et subir les règles de cet Obstacle qui en découle.

Si le Héros est pris dans une Toile, elle restera avec lui durant les Mouvements due à la Télékinésie.

Vigilance (Subterfuge)

Cette carte Caractéristique agit comme dans "Attaque surprise (Surveiller) durant le Bond d'une Figurine" page 21.

Cartes Monstre

Ferrox

Les Ferrox Normaux n'ont pas la Capacités Sangsue et les Ferrox Majeurs n'ont pas Sangsue et Agripper

mais respectivement Saignement (Normaux) et Saignement, Sangsue (Majeur).

Cartes Piège

Rune Explosive

Quand 1 Coffre explose à cause d'1 carte Rune Explosive, seul Le Héros se tenant sur le Coffre prend des Blessures.

Cartes Seigneur

Esquiver

Cette carte permet au seigneur de forcer à relancer les dés.

Fureur

On ne peut pas utiliser la carte Fureur plusieurs fois durant le même tour sur un même Monstre.

Sortilège Sombre

Le seigneur contrôle le Héros pour cette Attaque, y compris l'utilisation des Dés de Pouvoir et des Eclairs d'Energie du Héros. Le seigneur peut aussi jouer des cartes comme Viser pour cette Attaque. Mais le seigneur ne peut pas déplacer le Héros ou le forcer à dépenser de la Fatigue pour l'Attaque. Le seigneur ne peut pas forcer le Héros à utiliser des Ordre. Le Héros garde le contrôle de ses possibilités défensives.

Les Ordre Surveiller peuvent interrompre le seigneur à tout moment. Mais chaque Action doit être résolue dans son intégralité une fois qu'elle a commencé.

Exemple : bien que vous puissiez interrompre le seigneur s'il déclare 1 Attaque, si vous ne le faites pas on résout l'Attaque dans sa totalité avant que vous ayez une chance d'utiliser votre Ordre Surveiller. Donc pour le Sortilège Sombre, une fois que le seigneur a joué la carte vous devez décider immédiatement si vous l'interrompez avec 1 Ordre Surveiller. Si vous ne le faites pas, le seigneur lance les dés et vous devez attendre que la carte (et son éventuelle Attaque) soit totalement résolue. Si vous interrompez le Sortilège Sombre et que vous tuez le Héros visé, la carte est annulée sans plus d'effet.

Cartes Tresor

Gantelets de Puissance (Cuivre)

Remplacez le texte sur la carte Gantelets de Puissance par celui-ci :

"Toutes vos Attaques gagnent la Capacité :

Epuisez les Gantelets de Puissance et payez 2 Eclairs d'Energie pour récupérer 1 point Fatigue."

fiche Héros

Ker le Gris

Ker le Gris ne peut déclarer qu'1 Action par tour. Sa Capacité lui permet de changer l'Action en cours (mais la nouvelle Action doit être possible), ce qui n'est pas la même chose qu'en déclarer 1 supplémentaire.

Exemple : Ker le Gris pourrait déclarer 1 Action de Combat (ce qui pourrait déclencher Cri de Guerre ou 1 Capacité similaire), faire 1 jet d'Attaque et dépenser de la Fatigue pour se déplacer, puis changer pour son Action Combat en cours pour 1 Action Avancer et se déplacer de sa Vitesse ou à la place pour 1 Action se Préparer afin de placer 1 jeton Ordre.

L'avantage de cette Capacité c'est que Ker le Gris peut donc changer à tout moment son Action de base alors qu'un autre Héros ne le pourra pas.

Exemple : un Héros décide à son tour de faire 1 Action Combat pour tuer le seul Monstre à sa Portée. Après la 1^{ère} Attaque, le Monstre meurt, le tour du Héro est terminé même s'il lui reste 1 Attaque. Dans le cas de Ker le gris, il peut changer son Action en Avancer pour se déplacer ou utiliser 1 Ordre s'il décide plutôt de se Préparer.

Landrec Le Sage

La Capacité Spéciale de Landrec Le Sage devrait indiquer "Landrec reçoit 2 Eclairs d'Energie gratuits à tous ses jets d'Attaque."

Nanok de la Lame

Ce personnage là ne peut-être équipé par aucune Armure, ni par la Relique Obscure "Amure de Verre" !

Quetes

Quête 1 : Enterrés Vivants !

Si 1 Familier ou le Spectre est tué parce que l'on retire 1 Tuile du Plateau de Jeu due à l'effondrement de la mine, on replace immédiatement la Figurine sur le Plateau de Jeu sur la case la plus proche du dernier emplacement de la Figurine (s'il y a plusieurs cases possibles, c'est le seigneur qui choisit).

Quête 2 : La Toile de l'Araignée

Les Héros ne peuvent utiliser que les Glyphes qu'ils ont eux-mêmes Activées jusqu'à l'Activation du Glyphes de la Zone 4.

Quête 4 : Un Petit Problème

Voici les contenus des Coffre d'Or, malheureusement manquants du livret de règles :

Or 1 : 2 Jeton Conquête, 1 Malédiction, 1 Trésor Or.
Or 2 : 1 jeton Conquête, 1 Potion de Soins, 1 Trésor Or.

Quête 4, Zone 6

Le texte suivant est à modifier :

Remarque : utilisez 1 Figurine de Géant Normal pour 1 des 2 Géant Majeurs de cette Zone. On considère que ce Géant Normal a les statistiques du Géant Majeur. Pour ce texte, il faut intervertir Majeur et Normal, ce qui donne
Remarque : utilisez 1 Figurine de Géant Majeur pour 1 des 2 Géant Normaux de cette Zone. On considère que ce Géant Majeur a les statistiques du Géant Normal.

Quête 6, Zone 3

Il faut supprimer ce texte :

Les 2 Glyphes de cette salle sont reliés. Si l'1 d'eux est Activé, l'autre est Activé immédiatement. Les Héros reçoivent 3 Jeton Conquête pour l'Activation des 2 Glyphes.

Quête 8 : Spirale Mortelle

Si l'on commence son tour sur un effet de Dégâts, comme la Lave ou l'Aura d'un Monstre, et que l'on ne bouge pas, on reçoit des Dégâts à la fin de son tour.

Campagne Avancée

Cartes Améliorations

Amélioration de l'Avatar

Roi Sorcier / Tireur Embusqués

Les Squelette sont forcés d'utiliser la Capacité Tireur Embusqués (ignorer 1 Obstacle ou 1 Figurine qui bloque la Ligne de Vue) quand ils Attaquent un Héros qui utilise Raillerie si leurs Ligne de Vue vers ce Héros et vide une fois la Capacité Tireur Embusqués du Roi Sorcier utilisé.

Cartes Caractéristique

Dématérialisation (Magie)

Elle est réduite à 5 cases et non 10 comme inscrit sur la carte.



Expert (Subterfuge)

Quand les Héros arrivent au Marché, la carte Caractéristique Expert peut seulement être utilisée si le Héros qui arrive au Marché la possède. Expert peut être utilisé sur n'importe quel Coffre qui génère 1 Trésor ou plus, peut importer si c'est le Héros qui possède la carte Expert ou non qui l'a ouvert.

Pactiser avec le vent (Magie)

Quand une Rencontre impliquant 1 Lieutenant commence, les Héros peuvent utiliser la carte Caractéristique Pactiser avec le Vent afin de forcer le seigneur à défausser 1 de ses cartes qu'il a en "main".

Cartes Incident

Silencieux Comme la Tombe

Une erreur d'impression c'est glissée dans le texte, il devrait y être écrit : "1 points de Menace : déplacez Silence d'1 case supplémentaire durant son activation".

Un Raid Silencieux

Erreur d'impression dans le texte, il devrait y être écrit : "5 points de menace : Renforcer (1 Ferrox)".

Cartes Intrigue

Nuit Éternelle avec le Titan

Les Plaines de la Barrière de Rubis sont adjacentes au Donjon du Titan, ainsi rien ne peut arrêter le seigneur Titan de placer la Pierre Soleil dans son Donjon une fois qu'il l'a obtenu en jeu. Les Héros doivent prévenir cette situation.

Cartes Monstre

Cerbère

Les Formes Argent et Or doivent être modifiées. Pour la Forme Argent baissez la Vitesse à 4 et augmentez le Transpercer du Cerbère Majeur à 4. Pour la Forme Or, augmentez la Vitesse à 4.

Golem

Ses Attaques au Dé Blanc doivent se faire au Corps à Corps ! (case adjacente)

Cartes Objet

Amélioration de Groupe : Bâton de la Nature

Si les Héros ont le Bâton de la Nature, avancent de 2 lieux et pioche pour le test de la Rencontre "Perdus" au 2^{ème} lieu, ils reviennent sur le 1^{er} lieu qu'ils ont empruntés (il ne peut y avoir qu'1 seul test de Rencontre même si le Groupe se déplace de 2 lieux au lieu d'1 seul).

Amélioration de Groupe : Le Guide

Le Guide peut réduire le nombre de dés lancés pour vérifier une Rencontre à 0.

Cartes Piège

Effondrement

Effondrement ne peut jamais être joué sur 1 case adjacente à 1 marqueur (Peut importer la nature de ce marqueur) ou à un Type de terrain (Eau, Décombres...) imprimé sur 1 Tuile de terrain (présent dans le cas des Tuiles de Donjon de Héros de Légende) qui bloque le Mouvement.

Exemple : Rocher, Mur Mobile, Décombres, Eau.

Cartes Trésor

Bouclier Miroir (Argent)

Les jetons Endormis sont traités comme tout autre jetons Effets Persistants sauf si c'est explicitement mentionné. Le Bouclier Miroir peut empêcher 1 jeton Endormi d'être placé sur 1 Héros.

Divers

Marché des Orcs à Dawnsmoor

Le rabais de ce Marché s'applique seulement sur les Objets de la Boutique (donc pas sur les Potion de l'Alchimiste).

Point de règle

Quand un effet (cartes, Capacités, ...) se réfère à 1

Dé Noir, faites comme si cela se référait à 1 Dé de Pouvoir en général. Si un effet ajoute 1 Dé de Pouvoir Noir à 1 jet (comme dans le cas de Destin Funeste ou de la Potion de Pouvoir), cela donne 1 "boost" gratuit au Héros (comme s'il avait dépensé 1 jeton Fatigue pour ajouter ou Améliorer 1 Dé Pouvoir).

Exemple : au Niveau de Campagne Cuivre, l'Homme Animal Majeur, qui lance normalement 1 Dé de Pouvoir Noir, peut soit lancer 2 Dés Noir ou 1 Dé Argent avec la carte Destin Funeste en jeu. Trenloe et Lyssa peuvent relancer leurs Dés de Pouvoir, peut importer la couleur de ceux-ci.

fiche Havatar

Le Grand Wurm

Le Grand Wurm reçoit 1 jeton Conquête si le résultat "Traitez le comme un Coffre" est obtenu sur 1 Sarcophage ou 1 Tas d'Ossements.

Le Seigneur Bestial

Quand le Seigneur Bestial pose 1 Ordre sur lui-même, tous ses clones sont considérés comme ayant le même Ordre. Cependant, dans le cas de l'Ordre Surveiller, seulement 1 Figurine (l'Avatar ou 1 de ses clones) peut effectuer l'Attaque surprise.

Le Titan

Dans le texte de la Zone 4 du Donjon du Titan, une phrase dit : "Défaussez tous les ordres placés des Héros qui ne font pas effet". Remplacez la par : "Défaussez tous les ordres en jeu sans qu'ils puissent prendre effet". Si au début du tour du Titan, un Héros a 1 Ordre Surveiller sur lui, il ne pourra donc pas faire d'Attaque surprise.

fiche Héros

Astarra Sorcière des Runes

Comme les Niveau de Donjon sont beaucoup plus petits en moyenne dans la Campagne Avancée, la Compétence de Héros d'Astarra n'Active les Glyphes que dans un rayon de 3 cases autour d'elle.

Ispher

Normalement les Blessures restent quand le Groupe retourne sur la Carte de Terrinoth après une Rencontre, un Donjon, etc... mais Ispher retrouve instantanément toutes ses Blessures quand le Groupe retourne sur la Carte de Terrinoth.

Ronan le Sauvage

Pico ajoute 1 Dé Pouvoir Noir quand la Campagne est au Niveau Cuivre, 1 Dé Pouvoir Argent quand la Campagne est au Niveau Argent et 1 Dé Pouvoir Or quand la Campagne est au Niveau Or.

Sahla

Peut dépenser de la Fatigue au début de son tour pour se réveiller (2 points Fatigues pour 1 jeton Endormi).

Scorpion Rouge

Le pouvoir guérisseur de Scorpion Rouge signifie qu'elle va soigner tous ses Poisons pour ensuite continuer de se soigner afin d'atteindre sa valeur maximale de Blessures. Normalement les Blessures restent quand le Groupe retourne sur la Carte de Terrinoth après une Rencontre, un Donjon, etc... mais Scorpion Rouge retrouve instantanément toutes ses Blessures quand le Groupe retourne sur la Carte de Terrinoth.

Sir Valadir

Peut utiliser sa Compétence de Héros pour Améliorer ses Dés de Pouvoir avec la Fatigue. Il reçoit 2 dés Pouvoir supplémentaires, ou 2 Améliorations, ou 1 Dé Pouvoir supplémentaire et 1 Amélioration pour chaque point de Fatigue dépensé de cette façon.

Quetes

Donjon

Niveau 9 : La Prison

Traitez les cellules comme des Zone non-révlées dans le cas d'apparition de Monstres.

Niveau 10 : L'Ancienne Bibliothèque

Le Chef réapparaît sur sa case, déplaçant ainsi ce qui s'y trouve (si c'est le cas). C'est le seigneur qui décide sur quelle case sera déplacée la Figurine qui s'y trouvait (dans un rayon d'1 case). Il est important de noter que cela ne lui permet pas de jouer 1 Piège relié au déplacement.

Niveau 14 : La Fontaine de Jouvence

Si 1 Monstre invulnérable bloque le passage, les Héros peuvent passer à travers celui-ci.

Niveau 15 : La Crypte

Les Sarcophages sur ce Niveau peuvent être ouverts mais les Héros ne peuvent pas les Fouiller pour obtenir un Butin de Sarcophage.

Niveau 27 : Monastère

Le Seigneur Aktar peut être Généré peut importer si le Sarcophage a été Fouillé ou non. Si le Sarcophage n'est pas là, placez simplement le Seigneur Aktar adjacent à sa position originale.

Rencontre

Rencontre Extérieur : Ancien Bosquet

Les Arbres ne peuvent pas être traversés (excepté pour les Figurines qui occupent plus d'1 case).

Rumeur

Rumeur 8 : Les Lamentations d'une Mère

Le Bébé Griffon n'est pas un Familier. Il ne peut pas partager 1 case avec une autre Figurine. De plus le Bébé Griffon doit quitter le Donjon par le Portail et non par 1 Glyphes de Transport car il ne peut pas effectuer d'Action Brève.

Sea Of Blood

Cet ajout de dernière minute est placé dans l'Errata car les règles qui vont suivre ne sont pas encore sortie en France mais sont officielles. Elles permettront probablement d'équilibrer le jeu en Campagne Avancée et de palier au problème souvent énoncé dans le forum et dans ce livre.

1 : Mata et Kata peuvent ramasser les Potion du Donjon. De plus s'ils commencent leur tour sur la même case ils peuvent aller chercher ensemble 1 marqueur Monnaie, 1 Clé Runique ou 1 Coffre ! Cependant ils ne peuvent pas entrer sur la même case qu'1 Figurine avec l'1 de ces 3 marqueurs.

2 : par tranche complète de 25 XP de différence entre le seigneur et les Héros la Valeur de Conquête des Héros augmente ou diminue de 1 point. Si les Héros ont 200 XP contre 143 pour le seigneur, alors la mort d'1 Héros sera augmentée d'une Valeur de 2. A contrario si les Héros n'ont que 100 XP, la mort de l'un d'entre eux vaudra 1 point de Valeur de moins.

3 : lors de la Bataille Finale au dernier Niveau on fait le total de tous les jetons Conquête gagnés depuis le début de la Campagne Avancée et les Héros n'ont que +1 Blessure pour 4 Jeton Conquête. Le seigneur lui a +2 Blessure par Point Conquête.

4 : Amélioration de la Fatigue +1 au lieu de +2.

5 : adapter le Type de Monstre particulier au Niveau de Campagne en additionnant les bonus de Blessure et d'Armure pour les Monstres suivant : Chef, Chef du Niveau de Donjon, Chef du Donjon et Lieutenant. Quand ces Monstres là ont des bonus en Armure et Blessure, ils gagnent ce bonus par Niveau de Campagne. Cuivre = bonus initiaux. Argent = x2. Or = x3 (faites de même avec Peur, transpercer, ...)

Exemple : le Chef du Donjon Grelins le Mage est un sorcier Majeur avec +8 en Blessure et +1 d'Armure et possède Immortel et Sorcellerie 3. Au Niveau Cuivre cela reste inchangé. Au niveau Argent de la Campagne Avancée il bénéficie de +16 Blessure, +2 d'Armure et Sorcellerie 6 ! Au Niveau Or de la campagne Avancée il bénéficie de +24 Blessure, +3 d'Armure et Sorcellerie 9 !

Aides

Cette Section est destinée à vous aider que vous soyez "Héros" ou "seigneur". Ces aides vont vous donner des bases solides pour jouer de manière plus technique et moins hasardeuse. L'aide pour les Héros a été écrite par **Kevin Wilson** et l'Aide pour le seigneur par **Robb**.

Le Chapitre "**Modifications de Héros de Légende**" va tenter de palier au problème de déséquilibre de la Campagne Avancée en vous proposant des règles uniques écrites par un passionné, **Tiny Cthulhu**.

En effet, au vue de l'expérience de nombreux joueurs ayant fait une ou plusieurs Campagne Avancée, il semblerait qu'un déséquilibre se crée à partir du Niveau Argent. Autant le jeu semble difficile et déroutant pour les Héros au Niveau Cuivre, autant après la vapeur est inversée et une fois passé au Niveau Or c'est le seigneur qui ne touche plus terre.

Les Héros vont être déçus du peu de difficulté à avancer et pire encore, au Niveau Or ça en devient lassant. Je n'évoque même pas la frustration du seigneur ...

Pour les Héros !

1 - Eviter les recoins tu devras et une bonne Ligne de Vue tu établiras !

Ne vous approchez pas des coins à moins de pouvoir établir une Ligne de Vue autour de celui-ci,



SURTOUT si votre Héros possède une faible valeur d'Armure. Ce conseil pourrait vous sauver à plusieurs reprises mais le truc pour réduire les dommages pendant une partie est certainement de contrer les progénitures avec la Ligne de Vue. La plupart des Monstres ont un maximum de 2 ou 3 de Mouvement. Souvenez vous de ça et prenez-en avantage ! Ne "paranoiez" pas sur les cartes que le seigneur à en "main" (oui certaines double la Vitesse des Monstres mais si ça arrive, ça arrive et le seigneur a épuisé la carte).

2 - Caractéristiques et Fatigue il te faudra gérer !

Tirez profit de vos Caractéristiques et de votre Fatigue ! Gardez votre réserve de Fatigue pleine ; utilisez l'Ordre "se Reposer" lorsque son niveau est bas. Gardez les Potion de Vitalité pour les situations critiques. N'oubliez pas que la Fatigue peut vous faire bouger quand vous Combattez. Mais surtout, n'oubliez pas vos Caractéristiques dans le feu de l'action !

3 - Achever les blessés tu devras !

Éliminez les Monstres blessés au lieu de commencer à en Blessé un nouveau, si possible. Si un Monstre peut faire beaucoup de dommage aux Héros, utilisez de la Fatigue quand vous combattez pour vous assurer qu'il succombera. Ne considérez pas les "Homme Animal" Majeurs, les Ferrox Majeurs, etc. à la légère, détruisez les grandes sources de dommages en priorité. Si vous pouvez utiliser une Arme avec Explosion pour tuer plusieurs Monstres à la fois, c'est encore mieux.

4 - De Trésor tu t'équiperas, mais en quantité tu n'en auras besoin !

Si vous avez déjà un Trésor d'un Type quelconque (Cuivre, Argent, Or) et que vous êtes assez confortable avec, laissez les autres Trésor de ce Type de coté. Les Coffre génères de la Menace, prenne du



temps et contiennent les pièges les plus vicieux du jeu. Les jeton Conquête que vous allez tirer de ces Coffre vont souvent être perdus rapidement et même plus... La Menace des pièges contenus dans les Coffre s'intensifie au fil des extensions. Ne soyez pas gourmand !

5 - Progresser il te faudra !

Déplacez-vous rapidement mais prudemment ! N'ouvrez pas de Portes si la situation actuelle n'est pas sous votre contrôle à moins d'être sous une contrainte de temps extrême. Ne perdez pas de temps à ramasser chaque Potion, chaque pile d'or (jeton Monnaie) et Trésor. Etant le concepteur des Quêtes, je les ai placés comme tentation ! Ne les ramassez que si vous ne ralentissez pas le groupe ou si vous en avez vraiment besoin. Encore une fois, ne soyez pas gourmand. Souvenez-vous d'utiliser les Glyphe de Transport pour en tirer un meilleur profit. Si vous êtes sur un Glyphe de Transport et que vous êtes sur le point de mourir, allez en Ville. Achetez et buvez 1 ou 2 Potion de soin (1 quand vous êtes en Ville et 1 au retour dans le Donjon). La Fatigue est plus facile à récupérer que les Blessures.

6 - Grouper les Héros ne devront pas le rester !

Restez disperser, avec le Héros le plus faible dans le milieu. Il y a des Effets de Zone qui peuvent éliminer le groupe de Héro en entier s'ils sont trop collés, comme le Rocher. N'offrez pas 10-12 jeton Conquête au seigneur sur un plateau d'argent ! Ce peut-être une erreur fatale.

7 - Hésiter tu ne devras point !

Ce qui m'emmène à dire : restez vigilant aux cartes potentiels du seigneur dans toute situation. Est-ce que le Rocher va tuer le groupe en entier si on passe dans ce petit couloir si le seigneur à la carte en "main" ? Y a-t-il un Héros plus apte à Ouvrir cette Porte, ce Coffre ? Y a-t-il quelque chose que vous pouvez faire pour minimiser le risque que le seigneur joue une carte qui pourrait mettre le groupe sur les genoux ? Sinon, foncez et priez pour le meilleur. N'hésitez pas sur le "POURRAIS" à moins que cela augmente vos chances. L'hésitation ne fait qu'augmenter les chances que le seigneur ait la carte en question en sa possession.



8 - Les Ordre il te faudra utiliser !

Viser et SURTOUT Esquiver sont plus utile que vous ne le pensez ! Un Ordre Esquivé DOUBLE LES CHANCES QUE L'ATTAQUE PORTEE ENVERS VOUS SOIT RATE (résultat d'un "X" sur le dé). Au moins, cela vas souvent diminuer les Dégâts que vous inflige l'Attaque. L'Ordre Visé est particulièrement utile contre les ennemis possédant une haute valeur d'Armure car il est plus difficile des les blesser. Effectuer 2 Attaques avec l'Action Combattre est bien moins efficace si votre personnage a de la difficulté à passer l'Armure de l'ennemi. L'Ordre Viser vous donne de bonnes chances d'augmenter considérablement les Dégâts d'une Attaque, vous permettant de pénétrer les Armures les plus résistantes.

9 - Nettoyer tout le Donjon tu ne devras !

Vous n'avez pas à tuer tous ce qui bouge pour réussir une Quête. Laissez-moi répéter : vous n'avez pas à tuer tous ce qui bouge pour réussir une Quête ! Si un Monstre ne peu pas faire beaucoup de dommage au groupe de Héros et/ou peut être abandonné dans l'ombre de vos pas pendant que vous courez dans le couloir, laissez le ! Ne perdez pas de temps à le tuer.

Oui c'est vraiment dérangeant quand un Squelette vous atteint de ses flèches pour 1 ou 2 Dégâts... Et puis ? Le seigneur tente de vous inciter à les poursuites ! Avec quelque chose comme un Kobold Majeur, vous pouvez perdre beaucoup de temps et vous risquez de faire une croix sur des investissements nécessaires ! Pouvez-vous tuer le Kobold et utiliser un Glyphe de Transport pour retourner rapidement auprès du groupe ? Peut importe, n'oubliez jamais le point #5 ! Ne laissez jamais un Ogre derrière vous pendant que vous ouvrez une Porte un peu plus loin dans le couloir. C'est le meilleur moyen pour devenir de la viande dans un sandwich Ogre-Héros-Ogre !

10 - Analyser le Donjon après la Quête tu devras !

Si vous échouez une Quête, analysez le Donjon avant de ranger le matériel. Où était le coin le plus chaud ? Y avait-il des endroits que vous auriez pu éviter ? Si oui, est-ce que cette salle valait vraiment la peine, est-ce que le prix était assez gros pour que vous y consacriez tous ce temps ? Où est le recoin à privilégier pour les Ligne de Vue ? Parfois, le mieux est d'avoir un personnage avec beaucoup d'Armure qui Court afin de couvrir une Ligne de Vue avant que le seigneur ne fasse apparaître des Monstres dans le couloir que vous comptiez engager. Si vous ne prenez pas quelques minutes pour analyser vos erreurs et que vous n'apprenez pas de celles-ci, il va vous arriver la même chose lors de votre prochaine partie que ce soit la même Quête ou non.

Les choses se compliquent pour les Héros avec les extensions. Ils ont besoins d'être plus adaptés et plus intelligent. Mais je suis confiant que les Héros ressourcés et observateurs peuvent affronter de nouveaux défis s'ils gardent ces dix conseils en tête.

Pour le seigneur !

1 - Toujours tuer quand vous en êtes capable



Alors que la plupart des seigneurs aspirant à la malveillance, il y en a toujours un de temps en temps qui compati à la situation des Héros. Si vous épargnez les Héros en pensant qu'ils vont passer un meilleur moment, résistez ! Il n'y a aucune situation possible qui peut satisfaire les deux camps

car les deux désirent la destruction de l'autre. A cause de ça, il est souvent mieux d'éliminer les Héros le plus vite possible et de leur proposer rapidement de refaire la Quête. De cette façon, si les Héros ont tirés quelque chose de leur défaite, ils ne pourront que mieux paraître. Et s'ils ont beaucoup appris... dites-vous que vous menez déjà par une partie.

2 - Toujours vous en prendre au plus faible (même si pour cela vous devez tuer l'un de vos Monstres)

Alors que le seigneur contrôle une tonne de Monstre, la réalité est qu'il agit plus souvent en David qu'en Goliath. Il y a toujours un ou deux Héros qui vous incite à effectuer une Attaque qui se traduira par l'élimination de vos Monstres tout en leur infligeant un minimum de Blessure.



Toutefois, il y a toujours un Héros plus facile à tuer que les autres ! C'est habituellement l'assassin à distance qui vous dérange avec son style guérilla et qui vous attaque de derrière son groupe. Attaquez toujours celui-ci ! Même si ce Héros ne vous donne que 2 petits jeton Conquête, c'est toujours plus facile de tuer ce personnage à plusieurs reprises que de s'en prendre à un personnage lourdement blindé !

3 - Toujours être un menteur digne de confiance (quand cela vous avantage)



Dans la majorité des cas, le joueur le plus expérimenté de la table prend le rôle du seigneur. Les nouveaux joueurs demandent souvent l'avis de "l'équipe" afin de prendre les bonnes

décisions. En tant que seigneur, vous devez toujours prendre part à cette "équipe". Au début, l'excuse est que vous les aidez à entrer dans le jeu. A ce point, de légitimes conseils s'avèrent être la meilleure médecine et ils contribueront à mettre le terrain pour plus tard. Il y a un point vers le milieu de la partie où une décision importante devra être prise par les Héros suite à l'évaluation de l'un de ceux-ci. Montrez votre accord avec ce plan (qui, en effet, s'avère être une bonne solution) ou suggérez leur un plan alternatif qui semble avoir aussi du mérite. Pendant que vous leur parlez de ce plan, les joueurs réalisent la bienveillance qui se cache dans votre cœur et prendrons en compte votre conseil car ils en auront assez du joueur qui se prend pour le "grand sait tout" et qui joue pratiquement à leur place. Après quelques tours de jeu, les déplacements des Héros que vous aviez planifiés deviendront réalité. Vous n'avez qu'à mettre ça sur le dos de la chance. Finalement, avec pratiquement plus de jeton Conquête, les Héros chercheront désespérément une manière d'affronter le boss final au plus vite. Vous garderez le silence. Voici la méthode du menteur malicieux.

4 - Prenez toujours le temps de mentionner aux Héros ce qu'ils auraient pu faire pour éviter le carnage (mais seulement quand il est trop tard!)

Les Héros commettent souvent des erreurs qui sont dues partiellement au fait que le seigneur contrôle la plupart des informations cachées. Le déplacement douteux dû à l'impatience crée une vulnérabilité que le seigneur doit exploiter. Il est souvent utile de mentionner aux Héros ce qu'ils ont fait



de mal dans la situation, surtout s'il y avait plusieurs façon d'éviter la catastrophe. Le seigneur agit comme ceci afin que les Héros lui fassent confiance quand il utilise la technique précédente (#3), de plus, ça peut inciter les Héros à jouer plus conservateur. Ils sont plus susceptibles de se déplacer lentement quand ils voient qu'ils ont tendance à commettre des erreurs. De plus, le Héros le plus démoralisé devient une proie facile !

5 - Toujours remettre en doute la sagesse des déplacements d'un Héros (Surtout ceux qui mène à un progrès considérable)



N'oubliez pas de toujours remettre en question la sagesse de mouvement d'un Héro (surtout de celui ou de ceux qui va (vont) vers l'avant). Un bon groupe ira vers l'avant le

plus vite possible. Les vétérans de ce type de jeux comprennent cela rapidement, car la dynamique Trésor est à l'envers des jeux traditionnels. A Descend, afin que des Héros battent des Monstres, ils ont besoin de Trésor. Cela va à l'encontre de l'idée

que les Héros doivent battre des Monstres pour recevoir des Trésor. Il est donc possible qu'un vétéran se sépare du groupe pour s'aventurer tout seul afin de braver des risques pour gagner du Trésor. A ce moment, les joueurs moins expérimentés, préférant une approche conservatrice (moins risquée), pourront lui reprocher son action. C'est le moment parfait pour provoquer le "questionnement du jugement". Cette technique consiste à faire semblant d'avoir pitié de quelqu'un en démontrant à quel point son mouvement est mauvais car vous aurez des points "Menace", ou comment vous pourriez facilement séparer ce joueur du groupe, et/ou comment il laisse le flanc du groupe sans garde ou autres erreurs tactiques similaires. Votre véritable objectif n'est pas de convaincre le joueur de l'erreur de son mouvement, mais bien d'en convaincre son équipe, car il est rare qu'un joueur s'oppose à son équipe si celle-ci est convaincue que le mouvement est une terrible erreur. S'il demande de retourner en arrière et de refaire son mouvement, répondez que cela n'est pas un problème et laissez-le faire. Les Héros joueront maintenant d'une manière plus conservatrice, ce qui ralentira leur progression. Soyez par contre conscient que, si vous ne réussissez pas à convaincre le groupe que le mouvement solo est une mauvaise idée ou si le joueur agressif décide d'ignorer l'appel de son équipe et bouge néanmoins de manière indépendante, des représailles brutales seront de rigueur. Vous devrez le tuer, ou mieux encore, tuer quelqu'un du groupe resté à l'arrière. Abandonnez toute prudence et sortez le grand jeu. Reportez ensuite les conséquences sur le Héro et sur son avance trop agressive. Dites-lui enfin qu'il aurait dû écouter vos avertissements et que vous ne lui en donnerez plus aussi rapidement la prochaine fois.

6 - Toujours essayer de "sédentariser" les Héros

En tant que seigneur, le temps est toujours de votre côté. Plus les Héros perdent du temps à s'assurer qu'ils sont en sécurité, plus vous avez de temps pour piocher la carte dont vous avez besoin pour les ébranler. Cette technique peut vous faire gagner si les



Héros laissent le paquet Seigneur défilé en même temps que leurs jeton Conquête. Ne leur faites pas remarquer le paquet Seigneur qui fond à vue d'œil. Au lieu de cela, attirez leur attention à quelque chose d'autre. Il y a 2 distractions efficaces possibles. 1^{ère} : rendez les Héros paranoïaques. Pointez des zones derrière eux sur lesquelles ils n'ont pas de Ligne de Vue, même si vous ne planifiez pas d'y faire apparaître quoi que ce soit. Ne cessez pas de leur répéter qu'il y a beaucoup de cartes Piège dans le paquet. Cela fonctionne toujours et surtout quand les Héros planifient d'Ouvrir un Coffre. La paranoïa va souvent pousser les Héros à vider complètement une salle avant de passer à l'autre tout en se dispersant afin de couvrir toutes les Lignes de Vue, ce qui va se traduire par un ralentissement considérable du groupe car ils surestimeront ce qui n'est pas encore dévoilé sur le Plateau de Jeu. 2^{ème}, le seigneur peut utiliser un "filet" de défense. L'objectif ici est d'utiliser un assaut de style guérilla en conjonction avec une défense agressive pour forcer les Héros à devoir se déplacer afin d'attaquer vos Monstres pendant que vous Générez une tonne de Monstres. Essayez d'attaquer les Héros et de vous retirer ensuite pour forcer les Héros à se déplacer pour venir vous atteindre, de cette manière, les Héros ne pourront pas utiliser l'Action Combattre. Mettez vos petits Monstres sur la 1^{ère} ligne de défense et vos plus fort à l'arrière pour les faire contre-attaquer. Cette méthode d'attaque "par vague" et de contre-attaque est aussi un bon moyen de garder les Héros suspicieux pendant toute la durée de l'attaque, non ? Une bonne 1^{ère} ligne donne aussi l'impression aux Héros qu'ils doivent se situer près de celle-ci pour attaquer ou pour apporter du support. Bien-sûr, c'est à ce moment que faire

apparaître des Monstres derrière une Porte est le plus utile !

7 - Soyez toujours un fidèle défenseur des règlements



Chose intéressante, il est à votre avantage de suivre les règles à la lettre. Les règles vous aident à survivre et, parfois, à prendre le dessus. La 1^{ère} règle que vous devez défendre avec acharnement est la déclaration de l'Action effectuée par un Héros avant que celui-ci ne fasse quoi que ce soit. Si un Héros débute son Mouvement, demandez

lui immédiatement l'Action qu'il effectue. Après qu'il est effectué la 1^{ère} partie de son Action, ne lui permettez pas de revenir sur sa décision. Cela établit les priorités et force les Héros à réfléchir plus minutieusement sur leurs Action. S'ils ne le font pas, et qu'ils prennent des décisions rapidement sur le feu de l'Action, ça va les rattraper tôt ou tard. La 2^{ème} règle importante à faire respecter est que l'échange d'Objet n'existe pas, on peut seulement DONNER des Objets. Il est aussi pertinent de leur rappeler que cela leur coûte 1 Point de Mouvement. Cette règle va souvent retarder les Héros à recevoir de bonne pièces d'équipements car le Héros qui doit leur donner est déjà parti. Ça vous donne un laps de temps pour attaquer, et peut être tué ce Héros avant qu'il acquiert une Arme plus puissante. Finalement, les Héros ne doivent pas pouvoir rejouer leur tour si un autre Héros à commencer son tour et que le Héros précédent à tourné son jeton Tour sur le "X". Le Héros qui tente de faire ça est toujours le plus "Pensif". En d'autres mots n'autorisez pas un Héros qui vient de terminer son tour en mettant son jeton Tour sur la croix à revenir sur ses Action alors qu'un autre Héros vient de commencer son tour. Ce joueur veut probablement expérimenter toutes les possibilités avant de jouer. Après avoir joué, le "Penseur" aperçoit une imperfection dans son Mouvement. Ne le laissez surtout pas revenir en arrière ! Au lieu de ça tuer un Héros qui exploite cette faiblesse (ou perçoit cette faiblesse). Cela va causer le ralentissement du Héros et va le forcer à bien réfléchir avant d'agir.

Bien que ces conseils ne soient que des techniques de base que le seigneur devrait employer, elles sont loin d'être banales. Si vous trouvez que ces conseils sont trop vicieux envers les Héros, considérez à devenir un Héros, vous n'avez pas l'étoffe d'un seigneur ! Pour tous les VRAIS seigneurs de ce monde, je vous demande de garder à l'esprit ces paroles de Profion en ce qui concerne vos Héros : *"Let their blood rain from the sky !"*

Modifications de la Campagne Avancée !

Problèmes et modifications

1. Problèmes rencontrés

Lors des Campagnes Avancées effectuées de Héros de Légende, quelques soucis d'équilibre sont apparus, liés, la plupart du temps, à la progression du seigneur qui est très loin de suffire à contrer la montée en puissance des Héros. Quatre problèmes majeurs ont donc été identifiés : les Donjons, les caractéristiques des Monstres et les Dégâts qu'ils peuvent faire, l'Avatar et enfin, celui qui pose le plus de difficultés, les points de Traîtrise.

Ces problèmes d'équilibre ne concernent pas le Niveau de Campagne Cuivre, qui ne souffre pas de déséquilibre. En temps normal, le seigneur devrait finir ce Niveau de Campagne avec une confortable

avance allant de 70 à plus de 100 Points Conquête. Cet écart est normal et ne doit pas décourager les Héros car une des composantes de leur progression est le matériel qu'ils acquièrent au fur et à mesure de la Campagne Avancée, hors, celle-ci n'est pas mesurable en terme de Points Conquête mais reste extrêmement importante. Ainsi, comparer les Jetons Conquête des Héros et du seigneur n'est pas une démarche pertinente pour évaluer quel camp a pris le dessus sur l'autre.

Chaque problème est détaillé ci-dessous, des petits commentaires concernant les Relique et les **feat cards** (extension "Tombeau de Glace" non comprise dans ce livre et qui ne sortira que pour l'automne 2009) ont aussi été ajoutés à la suite de ces paragraphes.

1.1 Les Donjons

Le fonctionnement même des Donjons ne permet pas d'avoir des niveaux grands et élaborés comme les scénarios classiques de Descent. Si ce système d'enchaînement de plusieurs petits niveaux donne un coté aléatoire salutaire et évite à la Campagne Avancée de durer une éternité, il pose un problème de taille.

Si, au Niveau Cuivre, tout ce passe bien, au Niveau Argent, et plus encore au Niveau Or, les Héros peuvent sécuriser (gérer les Ligne de Vue et bloquer la Génération des Monstres) nombre de Niveau de Donjon dès le 1^{er} Tour de Jeu. Certains matériels, comme les "Bottes Elfiques" (Niveau Argent) et les "Ailes" (Niveau Or), deviennent extrêmement puissantes car elles permettent à 1 Héros de traverser tout un Niveau de Donjon dès le 1^{er} Tour de Jeu. De plus, certains Héros auront peut-être acheté des points de Fatigue supplémentaires ou 1 Caractéristique comme "Rapide" ou le "Tatouage du Tigre" afin d'aller encore plus vite.

Autre problème posé par ces Niveau de Campagne : Le seigneur démarre le Donjon de la même manière en niveau Cuivre qu'en niveau Or, c'est à dire avec 2 cartes et 0 pion Menace. Autant dire qu'il ne peut quasiment rien espérer faire lors du 1^{er}, voir du 2^{ème} Niveau d'un Donjon Or car les Héros vont vite, frappent fort et tuent beaucoup de Monstres au 1^{er} Tour de Jeu. Les Héros au Niveau Or de la Campagne Avancée "nettoient" 1 Niveau de Donjon en 2 Tours de Jeu maximum et sortent de celui-ci au 3^{ème} Tour de Jeu. Le seigneur n'a alors pas eu le temps de se faire une réserve suffisante de pions Menace pour se payer des cartes puissantes... Dans un Donjon Niveau Or, poser 1 carte Pouvoir est très difficile, en poser 2 est illusoire.

1.2 Les Monstres

Il y a 2 problèmes liés à l'évolution des Monstres dans Héros de Légende : leurs caractéristiques et leurs Dégâts.

D'abord, leurs caractéristiques, Armure et Blessures, n'évoluent pas assez. Les Héros peuvent tuer net quasiment tous les Monstres, avec 1 seule Attaque, même si leur jet de dés n'est pas exceptionnel. Ce petit souci n'est pas en soi un facteur de gros déséquilibre, le nombre prime toujours comme lors des scénarios classiques de Descent.

Le principal défaut de l'évolution des Monstres est les Dégâts qu'ils peuvent produire, particulièrement les Monstres Normaux. Si les Monstres Majeurs acquièrent 1 Dé de Pouvoir de la couleur de leur Forme (niveau) d'évolution (Dé Argent et Or), les Monstres Normaux récupèrent, au mieux, qu'1 Dé Jaune, ce qui est très insuffisant pour inquiéter des Héros suréquipés.

1.3 L'Avatar

La Bataille Finale se doit d'être à la hauteur du temps passé à jouer la Campagne Avancée. Hors, ce combat final est loin d'être le combat épique auquel on peut s'attendre. Le manque de Blessures de l'Avatar, du aussi au fait que les Niveau de Donjon de son repère sont complètement à l'avantage des Héros, ne permet pas à celui-ci de survivre plus de 2 ou 3 Tours

de Jeu, même si le seigneur a acheté toutes les Améliorations de l'Avatar.

1.4 Les points de Traîtrise

Ce point est LE problème majeur du système de la Campagne Avancée. Les points de Traîtrise sont trop cher (voir "2.2 Progression du seigneur" plus loin) et sont trop peu nombreux. Au maximum, le seigneur ne peut avoir que 2, 3 et 4 points de Traîtrise dans les 3 couleurs, ce qui est en dessous des points fournis dans la plupart des scénarios classiques de Descent, et ce, à la fin de la Campagne Avancée si le seigneur y a mis tous ses Points d'Expérience dedans.

Sachant que l'utilisation des cartes Traîtrise est la seule manière de rester compétitif face aux Héros, il est évident qu'il y a un problème de conception de la progression du seigneur.

1.5 Les Relique

Il est regrettable que les Relique ne soient pas utilisées dans Héros de Légende. Si elles ne sont pas utilisées en Campagne Avancée, quand pourront-elles l'être ?

1.6 Les Feat Cards

Ces cartes, issues de l'extension Tombeau de Glace (non inclus dans ce livre), permettent aux Héros de surprendre le seigneur avec des effets ponctuels. Ces cartes sont récupérées par les Héros lorsqu'ils activent 1 Glyphe de Transport.

Elles ne doivent pas être jouées dans Héros de Légende. Elles constituent un moyen trop important de spolier le seigneur sans coût, sans risque et de manière durable. Certaines d'entre elles ont des effets "sympas" (exemple : +8 en Portée, Dégâts maximum, +3 en Mouvement...) mais beaucoup touchent aux gros points faibles du seigneur dans Héros de Légende : les pions Menace et les cartes Seigneur... quand le seigneur commence un Niveau de Donjon avec 3 cartes Seigneur et 0 pions Menace, c'est déjà dur, mais quand les Héros lui enlèvent 1 carte Seigneur et 4 pions Menace... celui-ci prend un retard fatal (les Niveau de Donjon se faisant en 2 ou 3 Tours de Jeu quand les Héros sont bien équipés). La frustration de se faire contrer un plan d'attaque juste avec 1 feat card est déjà grand (surtout lorsqu'on a du "Défausser" 1 Pouvoir pour avoir les pions suffisants)... mais être dans l'impossibilité de faire un plan est pire !

2. Modifications conseillées

Au vue des problèmes précités, Il est donc fortement conseillé de modifier la manière dont évolue le seigneur. C'est même vital car personne n'aura de plaisir à jouer le Niveau Or de la Campagne si les Niveau de Donjon se font en 2 Tours de Jeu, sans stress pour les Héros et sans intérêt pour le seigneur. La différence de puissance est trop importante entre des Héros optimisés et suréquipés et un seigneur à l'agonie, incapable de faire quoi que ce soit.

2.1 Modifications générales

- Les **points de Traîtrise** achetés valent le **triple** ! Ainsi, pour chaque point acheté, le seigneur reçoit 3 points de Traîtrise dans la couleur concernée. Le maximum "réel" est ainsi porté à 12 pts au lieu de 4, 9 points au lieu de 3 et 6 points au lieu de 2... cela a pour but de rendre utile la dépense d'XP dans les points Traîtrise et ainsi de pouvoir jouer des cartes Traîtrise impossible à prendre normalement (cartes ayant un coût de 2 ou 3).

- Les Caractéristiques suivantes peuvent être retirées (en plus de celles prévues par Héros de Légende... j'ai mis en gras celle qui sont vraiment à proscrire ou à modifier), j'en explique la raison à coté :

- **Bog le Rat** : les Niveau de Donjon étant petits, les Héros arrivent facilement à couvrir les Ligne de Vue dès le 1^{er} Tour de Jeu, au pire au 2ème. Pas besoin d'en rajouter, "L'Oeil de Thara" arrivera bien assez tôt. C'est bien d'avoir des progénitures issue de cartes Traîtrise, autant il faut avoir une chance de les poser.

- **Infatigable** : les Héros peuvent déjà Améliorer leur maximum de Fatigue de 6 points (+3 depuis la Zone de Maître Secret)... à vous de voir si c'est la peine de leur laisser la possibilité d'Améliorer de 8 points.

- **Meneur** : déjà puissante à la base, je conseille, au minimum, d'appliquer la règle qui interdit d'effectuer 2 Demi-Action identiques lorsqu'on utilise Meneur. Encore à cause des Niveau de Donjon très petits et des Action Combattre plus Surveiller, je déconseille fortement son utilisation. De plus, Meneur permet à 1 Héros de "brûler" toute sa Fatigue sans scrupule car il la récupèrera au début de son prochain tour avec un Meneur bien placé.

- **Télékinésie** : les Niveau de Donjon dans Héros de Légende sont petits et la possibilité d'avoir beaucoup, beaucoup de points de Fatigue font que les Héros peuvent mettre le Chef, le Chef du Donjon ou 1 Lieutenant n'importe où dans le Niveau de Donjon, même au contact des Héros dès le 1^{er} Tour de Jeu ou, pire encore, de déplacer les autres Héros directement au centre du Niveau de Donjon pour qu'ils puissent tout faire 1 Action Combattre et ainsi raser le Niveau de Donjon sans que le seigneur n'y puisse rien.

- **Tir Rapide** : ne jamais, au grand jamais, permettre d'utiliser cette Caractéristique tel qu'elle est prévue. La possibilité d'avoir plein de points de Fatigue et surtout l'utilisation des "Gantelets de Pouvoir"(*) rend cette Caractéristique ingérable (Attaques infinies). Je recommande toutefois de l'autoriser afin de ne pas pénaliser l'archer par rapport aux guerriers et aux magiciens (avec "Fendre l'air" et "Sort Rapide") à la condition de le limiter à 1 seule Attaque supplémentaire par Attaque ou par tour.

(*) *petite précision concernant les "Gantelets de Pouvoir" : contrairement aux avis "officiels" qui veulent l'interdire, je ne suis pas d'accord depuis l'arrivée des Armes du Tombeau de Glace qui ne permettent pas la dépense d'Éclair d'Énergie, interdire les "Gantelets de pouvoir" revient à interdire (de facto) leur utilisation... c'est dommage.*

2.2 Progression du seigneur

- **Au Niveau Argent** le seigneur commence un Donjon avec :

- 1 Pouvoir gratuit, posé devant lui, dont le coût est strictement inférieur à 20 pions Menace. Ce Pouvoir peut être choisi parmi les Pouvoir de Traîtrise sans que celui-ci ne soit comptabilisé dans ses points de Traîtrise auquel il a droit normalement.
- 5 pions Menace.
- 4 cartes en "main".
- 1 point Traîtrise supplémentaires de chaque couleur.
- Retourner son pion "Renfort" coûte -1 pion Menace.

- **Au Niveau Or** le seigneur commence un Donjon avec :

- 1 Pouvoir de son choix dont le coût est strictement inférieur à 25. Ce choix se fait en suivant les mêmes règles qu'au Niveau Argent.
- 10 pions Menace.
- 5 cartes en "main".
- 2 points Traîtrise supplémentaires de chaque couleur.
- Retourner son pion "Renfort" coûte -3 pions Menace.

- **A la Bataille Finale** le seigneur commence avec :

- 1 Pouvoir de son choix (pas de limite de coût). Ce choix se fait en suivant les mêmes règles qu'au Niveau Argent.
- 15 pions Menace.
- 6 cartes en "main".
- 3 points Traîtrise supplémentaires de chaque couleur.

- Le pion "Renfort" n'est plus utilisé, le seigneur peut jouer ses progénitures comme prévu dans le jeu de base.



Analyse et Stratégie d'une Campagne Avancée

Résultats après avoir joué une Campagne Avancée normalement sans modification, je n'ai pas pu tout acheter. La Campagne Avancée est arrivée à la Bataille Finale lorsque le seigneur (moi) était à 337 XP et les Héros à 302 XP.

Donc, un calcul s'impose. Je pars du principe que les Améliorations de Monstres (Forme Argent, Or et Diamant) sont des dépenses incompressibles et obligatoires (on peut facilement comprendre pourquoi... sinon, les Monstres ne voient vraiment pas le jour !!).

TOTAL XP : 337

Amélioration des Monstres : 2 Catégories (30 XP/niveau/Catégorie) à la Forme OR, 1 autre Catégorie (25 XP/niveau) à la Forme Diamant : coût = $(30 \times 2) \times 2 + 25 \times 3 = 195$ XP

RESTE : 142 Xp

Donc là, plusieurs dépenses sont possibles suivant les stratégies adoptées:

- l'Intrigue
- les Lieutenants
- les Traîtrises
- les Améliorations de l'Avatar

Voici quelques pistes de stratégies.

Intrigue

Le souci des Intrigues, c'est qu'elles coûtent assez chères, pour des résultats qui ne sont pas toujours à la hauteur.

Chaînes d'Obsidienne

Elle est très chère, dès le début, n'est pas très efficace mais a tout de même le mérite de ne pas nécessiter de Lieutenant (économie d'XP). Par contre, son pouvoir final (qui est fort, restons honnête) ne s'applique qu'au niveau de l'Avatar (pour un rush du seigneur sur la Campagne Avancée... c'est mort)... pour information, mon Avatar (Le Seigneur Bestial avec ses clones) s'est fait tuer au 2^{ème} Tour de Jeu sans avoir tué 1 seul Héros !!

COUT :

1. Prix des Potions +25 Pièces, Marché -1, total = 20 XP
2. [Argent] Cité Rasée, coût = 15 XP
3. [Argent] Cité Rasée, coût = 20 XP
4. [Argent] Zone de Maître Secret détruit, coût = 20 XP (pouvoir totalement inutile car les Héros ont déjà eu le temps d'y aller !)
5. [Or] contrôle possible d'1 Héro lors du combat avec l'Avatar, coût = 30 XP

TOTAL XP : 105 XP (reste 37 XP... une misère !)

On voit bien ici, qu'avec 37 XP restant, ça va être compliqué pour booster l'Avatar (il faut 15 XP rien que pour l'Amélioration qui booste les Monstres "préférées" de chaque Avatar).

Nuit Eternelle

Ce complot est celui qui permet au seigneur de jouer au chat et à la souris sur la Carte avec les Héros. Il nécessite cependant d'acheter les Lieutenants. Au mieux, il ne faudra déboursier que 10 XP pour les Farrow et entre 12 et 20 XP suivant votre Avatar... soit au total environ 30 XP si les Héros n'ont tué aucun Farrow lorsque vous les achetez (si les Héros dorment par exemple).

1. Objet de Quête à poser sur 1 Cité en ruine, coût = 10 XP
2. Idem
3. Idem

4. Idem
5. Pierre du Soleil, idem
6. Victoire si tous les Objets de Quête ont été gérés, coût : 15 XP

Seul complot permettant un rush du seigneur (pas de limitation de Niveau de Campagne) il reste difficile de surprendre les Héros car il nécessite de Raser 5 Cités, son coût total (Intrigue + Lieutenant) avoisine les 90-100 XP.

RESTE : environ 40 - 50 XP

Ascension

Tout comme "Nuit Eternelle", cette Intrigue est basée sur la destruction de Cités. L'intérêt majeur de cette Intrigue est ses coûts qui sont à 0 XP à l'exception du dernier qui coûte 20 XP. Etant basé sur la destruction de Cité, il nécessite aussi l'achat de Lieutenant mais bénéficie du gain de +5 XP par Cité Rasée contrairement à "Nuit Eternelle". Par contre, il oblige le seigneur à investir assez vite dans les Améliorations de l'Avatar car le Donjon du Seigneur est accessible dès que "Le Présage Approche" est posé (dernière carte du complot).

COUT TOTAL (Intrigue et Lieutenant) = 50 XP environ

RESTE : 92 XP.... ce qui est le moins cher mais oblige un investissement rapide en Amélioration de l'Avatar.

Conclusion : on peut voir ici que le seigneur ne peut pas tout faire... et il doit se décider vite. S'il choisit "Chaînes d'Obsidienne", il ne doit pas investir 1 seul XP dans cette Intrigue et voir ci après pour les autres dépenses d'XP. Pour les deux autres Intrigues, il lui reste le choix de les faire ou non, sachant qu'il devra alors abandonner les Traîtrises et la plupart des Améliorations de l'Avatar.

Traîtrise

Le coût des Traîtrises est toujours de la même forme suivant leur valeur maximum possible :
Maximum à 2 → coût = 20 XP/Point Traîtrise
Maximum à 3 → coût = 15 XP/Point Traîtrise
Maximum à 4 → coût = 10 XP/Point Traîtrise

Soit un coût total de 125 XP si vous désirez avoir tous les Points Traîtrise dans les 3 couleurs. Il ne reste alors que 17 points pour le reste (Amélioration de l'Avatar, Lieutenant et Intrigue).

Conclusion : si, comme moi, vous voulez orienter la Campagne Avancée sur le combat et être plus compétitif dans les Donjons, vous remarquerez que vous êtes condamné à ne pas faire (ou peu) d'Amélioration de l'Avatar (17 XP, c'est même pas 2 dés OR pour l'Avatar)... lorsque j'ai choisi cette optique là, j'ai tout de même investi dans les Améliorations de mon Avatar... je n'ai jamais pu avoir tous mes points de Traîtrise.

Amélioration de l'Avatar

Ils sont quasiment indispensables sauf si vous tentez le rush avec l'Intrigue "Nuit Eternelle"... les 2 autres se finissant par la Bataille Finale (sauf si vous jouez avec l'Intrigue "Ascension" et que vos Héros sont assez stupides pour ne pas aller attaquer le Donjon du Seigneur alors que vous n'avez pratiquement pas fait d'Amélioration de l'Avatar).

Leur coût total est variable selon l'Avatar mais ceux communs à tous ont un coût total de 81 XP, 40 XP si vous prenez le minimum vital pour votre Avatar.

Les coûts des Améliorations spécifiques à l'Avatar sont compris entre 10 XP (Le Roi Sorcier) à 35 XP (Le Prince Démon et Le Grand Wyrn), avec une valeur moyenne d'environ 20 XP.

Pour un Avatar "à fond", compter environ 20-30 XP...

RESTE : 82 XP au moins

Les Améliorations de l'Avatar agissant sur les Monstres de prédilection de l'Avatar sont puissantes et pèsent beaucoup sur le jeu, je conseille donc d'en faire une dépense systématique. Leur coût total va de 15 XP (Le Seigneur Bestial) à 35 (Le Roi Sorcier et La Reine Araignée), avec en moyenne 30 XP environ.

RESTE : 82 XP aussi (sans les Améliorations spécifiques pour votre Avatar)

Conclusion : avec en moyenne une dépense de 70 XP pour le minimum vital, 130 à 140 XP pour tout faire... cela signifie qu'il ne reste quasiment rien pour les Lieutenants, l'Intrigue et les Traîtrises.

DONC, de cela, on peut en déduire que même la spécialisation dans un domaine (Traîtrise, Améliorations et Intrigue) reste très compliquée pour le seigneur à moins de tuer les Héros pour avoir le plus d'XP possible, et ce le plus tôt possible car dès que les Héros sont équipés en Trésor Argent, c'est fini la fête !!

Pour ma part, en me disant, "je n'achète que les Améliorations de l'Avatar indispensables et les Traîtrises", je n'ai fini la Campagne Avancée qu'avec 4 points de Traîtrise rouge, 1 point violet et 1 point vert. Je n'ai acheté que les Améliorations de l'Avatar indispensables (Amélioration du Seigneur Bestial et de mon Avatar).

JE ME SUIS FAIS ECLATER !!

Mes joueurs sont expérimentés et dès le début du Niveau OR, ils tuaient tout les Monstres en 1 Tour de Jeu... même mon Avatar n'a fait que 2 Tours de Jeu !!

Vous avez des questions ?

Si vous désirez poser des questions sur les "Modifications de la Campagne Avancée" apportées par l'auteur **Tiny Cthulhu**, rendez-vous sur le Forum Officiel de Edge Entertainment à l'adresse mentionnée plus bas.

Communauté Support Internet

Voici les adresses Internet utiles pour trouver de l'aide en ligne mais également de nombreux produits créés par des passionnés comme de nouvelles cartes, de nouvelles Fiche Héros, des scénarios originaux, des logiciels spécialement conçus pour Descent ...

Site Officiel du jeu Descent en Français :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_minisite.asp?eidm=123

Forum Officiel en Français :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_temas.asp?efid=10&efcid=3

Télécharger les Feuilles Héros et cartes Familier par Lud :

<http://www.box.net/shared/ses5kiuuds>

Télécharger la Feuille Rencontre de Warshade :

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_foros_discusion.asp?efid=112&efcid=3&efcid=44129

Télécharger la Feuille Ville :

http://kratos38fr.googlepages.com/20080313_CE_Descent_feuille_ville.pdf

Site de Slashaxl :

<http://descent-fr.blogspot.com/>

Site pour créer votre Héros en ligne en Anglais :

<http://descent.epixx.org/>

Site Anglais :

<http://www.descentinthedark.com/index.php>

Bestiaire

Ailes-Rasoir



Ces puissantes créatures ressemblant à des chauves souris volent au-dessus de la bagarre, puis fondent sur les Héros pour les déchiqueter de leurs serres meurtrières. Certaines Ailes-Rasoir volent aussi vite que le vent, frappant avant qu'on ne les ait vues.

Démon



Les Démons font partie des créatures les plus terrifiantes et les plus puissantes. Ils maîtrisent des sorts très puissants et vivent dans un brasier de flammes fulgurantes. Les Démons les plus forts triomphent de leurs ennemis par la terreur et l'épouvante.

Géant



Similaires aux Ogres, mais plus grands et plus puissants, les Géants sont des adversaires dévastateurs que peu de Héros ont bravés. Le plus terrible des Géants peut exterminer un groupe de Héros d'un seul coup de massue.

Araignée Poison



Ces Araignées sont des arachnides gigantesques qui crachent du sang empoisonné. Certaines de ces Araignées, marquées d'un sablier rouge sur leur dos, lancent également des toiles gluantes sur leur proie.

Dragon



Ces horribles créatures légendaires crachent du feu noir qui brûle même sous l'eau. Les Dragons les plus puissants sont si terrifiants que même les guerriers les plus courageux sont parfois paralysés par la peur au milieu de la bataille.

Golem ■



Issus de la pierre et du fer, les Golems font partie des adversaires les plus effrayants qu'un aventurier puisse rencontrer. Leur peau est pratiquement impénétrable, déviant les armes transperçant normalement les armures. De plus les Golems se rient du poison, du feu, et d'autres armes tuant généralement les ennemis bien protégés. Les Golems les plus puissants ont les yeux dorés et peuvent éviter avec aisance les pièges et les sortilèges conçus pour les ralentir.

Bête du Chaos ■



Ces horribles créatures étaient déjà anciennes avant que l'homme n'apparaisse. Ces Bêtes sommeillent dans les temples isolés et les cavernes. Mais une fois réveillées et prêtes au combat, elles peuvent changer de forme et attaquer en un instant pour faire face à toute situation. Comme pour les Prêtres Noirs, celui qui les bat est sûr d'être maudit.

Elfe des Profondeurs ■



Loïn sous terre se trouve un groupe d'Elfes ayant tourné le dos à leurs comparses. C'est un ordre d'élite d'assassins, louant leurs services au plus offrant. Les meilleurs assassins reçoivent des dagues de glace qui recouvrent leurs victimes d'une fine couche de givre, ce qui rend leurs armes et leur armure extrêmement fragiles.

Grand Singe de Sang ■



On les trouve dans les jungles les plus denses des coins les plus reculés au monde. On les différencie de leurs cousins plus doux par leur prédisposition à la sauvagerie, leur faculté de faire des bonds extraordinaires, et leur appétit pour la chair humaine. Les Grand Singe de Sang les plus dangereux sont les «dos pourpres», à cause de leur bande de fourrure rouge au dos. Les dos pourpres rentrent dans une rage dévastatrice quand ils sont blessés, il vaut donc mieux les abattre assez rapidement.

Cerber



Ces bêtes démoniaques peuvent cracher des boules de feu, immolant plusieurs Héros dans un seul souffle brûlant. Certaines de ces créatures sont protégées par des flammes diaboliques qui brûlent tous ceux qui approchent.

Ferrox ■



Un magicien malade a créé ces créatures infectées à partir des Ailes-Rasoirs, il y a bien des années. Leur soif de sang a scellé le sort de nombreux aventuriers, les blessures infligées par les Ferrox entraînent la perte de beaucoup de sang à cause d'une cicatrisation très lente. Les Ferrox les plus puissants ont une raie blanche dans leurs cheveux et sont capables d'absorber l'énergie vitale de leurs adversaires et de s'en servir pour guérir.



Homme Animal



Ces créatures à moitié humaine sont les ennemis les plus souvent rencontrés dans les ténèbres. Elles se battent avec leurs dents et leurs griffes. Leurs chefs les regroupent en bandes meurtrières qui luttent toutes ensemble pour abattre et dévorer les Héros.

Kobold ■



Vaguement apparentés aux hommes animaux, les Kobolds sont petits et faibles. Individuellement, ce sont des ennemis prudents, mais ils attaquent violemment quand ils sont en nombre. Les Kobolds les plus intelligents sont connus pour concevoir des pièges habiles afin de protéger leurs demeures. On peut les identifier par la peinture de guerre qu'ils ont sur leur visage.

Note : les Kobold sont représentés par 2 Figurines sur le même socle mais elle n'en représente en termes de jeu qu'1 seul !

Manticore



Une Manticore peut lancer une salve magique de piques avec sa queue, attaquant deux fois en un clin d'œil. Les plus fortes possèdent des piques avec du venin, qui peuvent empoisonner les Héros les plus puissants.

Naga



Les Nagas sont des créatures qui ressemblent à des serpents avec des maléfices magiques et la possibilité de clouer leur proie sur place avec leurs longues queues flexibles. Les Nagas les plus puissants sont souvent vus en train de commander d'autres monstres dans la bataille.

Ogre



Créatures lourdes et pesantes, les Ogres sont capables de projeter les Héros dans les airs à la force de leur souffle. Il est dit que les Ogres les plus forts peuvent se remettre rapidement, même des blessures les plus graves.

Prêtre Noir ■



Certains Prêtres adressent leurs prières à des créatures étranges, qu'il vaudrait mieux ne pas connaître. Cette vénération malsaine dénature leurs esprits de curieuses manières. Ces hommes pervers intéressent les seigneurs par les pouvoirs surnaturels qu'ils peuvent canaliser. Les Prêtres Noirs favorisés par leurs dieux malsains ont des protections puissantes, et celui qui arrive à le battre est sûr de recevoir une terrible malédiction.

Sorcier



Ces Sorciers maléfiques ont mis leur puissante magie au service de seigneurs démoniaques. Certains Sorciers ont scellé des pactes maléfiques avec des forces infernales pour devenir immortels ou presque.

Squelette



Ces Squelette sont armés d'arcs qui tirent des éclats d'os sur leurs ennemis. Les puissants Squelette, identifiables à leurs yeux rouges incandescents, sont presque impossibles à tuer.

Troll ■



Similaires aux Ogres, les Trolls sont des créatures bestiales possédant une force et une taille incroyables.

Contrairement à leurs cousins, les Trolls sont extrêmement maladroits et ont du mal à contrôler leur puissance. Même le simple souffle d'un Troll peut être mortel, ce qui évidemment rend les aventuriers très prudents à leurs abords. Les Trolls les plus forts peuvent balayer plusieurs aventuriers en un seul coup. Ils ont souvent des tatouages élaborés sur les bras.

Matériel du Jeu

Accessoires

Autres Accessoires

Arbre

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? Non



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour entrer dans 1 case Arbre. La Figurine dans 1 case Arbre est considérée comme ayant la Capacité Camouflage. Les Gros Monstre n'ont besoin que d'occuper 1 case d'Arbre pour bénéficier de cette Capacité. La case contenant plusieurs Arbres a le même effet qu'1 case avec 1 seul Arbre.

1 Figurine peut dépenser 1 point de Mouvement supplémentaire pour grimper dans l'Arbre et bénéficier de la Position Elevée. Il lui faudra dépenser 1 autre Point de Mouvement pour redescendre (interdit aux Gros Monstre).

Autel

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Il y a 2 Type d'Autel, Bien et Mal. Chacun est activé pour effectuer diverses fonctions spécifiques aux Quêtes, mais la méthode d'activation est différente. Pour activer 1 Autel du Bien, le Héros doit se tenir dessus, dépenser 2 Points de Mouvement, et sacrifier 250 Pièces. Pour activer 1 Autel du Mal, le seigneur doit déplacer 1 Monstre dessus, qui doit dépenser 2 Points de Mouvement, et sacrifier le Monstre.

Cercle d'Invocation

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Le Cercle d'Invocation n'a pas de règles spéciales, mais les Quêtes peuvent leur en donner.

Champignons Géants

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Une Figurine dans 1 case de Champignons Géants est considérée comme ayant la Capacité Camouflage. Les Gros Monstre n'ont besoin que d'occuper 1 case Champignons Géants pour bénéficier de cette Capacité. Mais 1 Attaque qui Blesse 1 Figurine dans 1 case de Champignons Géants gagne la Capacité Poison (comme pour 1 Araignée Poison Majeure).

Escalier

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Pour 1 Point de Mouvement, la Figurine dans 1 case Escalier peut aller sur la case Escalier associée comme si elle était adjacente. Des Attaques peuvent être faites d'un Escalier associé à l'autre comme si les 2 étaient adjacents. La Figurine dans 1 Escalier a une Ligne de Vue vers l'autre case Escalier et toutes les cases qui lui sont adjacentes. La Figurine adjacente à 1 Escalier a une Ligne de Vue sur l'autre case Escalier.

Fontaine

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour pénétrer dans 1 case de Fontaine. La Figurine qui termine son Mouvement dans la Fontaine peut guérir 2 Blessures (valable à chaque fin de tour).

Glyphe de Transport

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Les Glyphe de Transport permettent aux Héros de se déplacer entre le Glyphe et la Ville/Cité pour 1 Point de Mouvement. Mais les Glyphe doivent d'abord être Activé avant d'être utilisés (face rouge Désactivé, face blanche Active). Les Héros gagnent 3 jeton Conquête par Glyphe de Transport Activé. Le Héros ne peut utiliser 1 Glyphe qu'1 seule fois par tour.

Lit et Table

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Oui



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour pénétrer dans 1 case de Lit ou de Table. Les Figurines dans ces cases sont en Position Elevée (pour plus d'information voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09).

Sarcophage

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Oui



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour entrer dans 1 case de Sarcophage. Ces cases sont en Position Elevée (pour plus d'information voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09). De plus, pour 2 Points de Mouvement, le Héros dans 1 case de Sarcophage peut le Fouiller. Le Héros lance 1 Dé Pouvoir Noir, consulte le tableau suivant et le seigneur retire ensuite le Sarcophage. Fouiller le Sarcophage permet au seigneur de jouer 1 carte Piège (Coffre) s'il le veut et s'il peut la payer.

Jet de dé	Résultat
Augmentation de Puissance	Vide ! Il ne se passe rien.
Eclair d'Energie	Trésor ! Traitez le Sarcophage comme un Coffre.
Vierge	Surprise ! 1 Sorcier Majeur est placé sur le Plateau de Jeu à côté du Sarcophage et est activé immédiatement. *

* Si toutes les cases adjacentes sont occupées, placez le Sorcier Majeur à 1 case de Portée du Sarcophage.

Quand on ouvre un Sarcophage, on ne le retire pas du Plateau de Jeu. Cependant, on ne peut pas l'ouvrir une 2^{ème} fois.

Tas d'Ossements

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour pénétrer dans 1 case de Tas d'Ossements. De plus, pour 2 Points de Mouvement, le Héros sur cette case peut la Fouiller. Pour ce faire, il lance 1 Dé Noir de Pouvoir, consulte le tableau suivant et le seigneur retire le Tas d'Ossements. Fouiller le Tas d'Ossements permet au seigneur de jouer 1 carte Piège (case) s'il le veut et s'il peut la payer.

Jet de dé	Résultat
Augmentation de Puissance	Vide ! Il ne se passe rien.
Eclair d'Energie	Trésor ! Traitez le Tas d'Ossements comme un Coffre.
Vierge	Surprise ! 1 Squelette Majeur est placé sur le Plateau de Jeu à côté du Tas d'Ossements et est activé immédiatement. *

* Si toutes les cases adjacentes sont occupées, placez le Squelette Majeur à 1 case de Portée du Tas d'Ossements.

Trône

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Oui



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour entrer dans 1 case de Trône. Ces cases sont en Position Elevée (pour plus d'information voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09).

Villageois

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? NA



Les Villageois représentent les gens que les Héros doivent protéger et/ou sauver. Les Villageois ont 1 en Armure et 6 Blessures. Ils sont immunisés aux Pièges, mais peuvent être Attaqués par les Monstres. Ils ne peuvent pas Attaquer, faire d'Action Brève autre que passer par 1 Glyphe de Transport, ou transporter des Objet. Les Villageois ont une Vitesse de 4 cases par tour, se déplaçant après les Héros, et sont contrôlés par les Héros. Les Villageois n'engendrent pas de la Ligne de Vue bloquant la Ligne de Vue bloquant Monstre. Les Villageois ne sont pas des éléments de terrain. Ils sont considérés comme des Figurines.



Obstacles

Boue (page 17)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour pénétrer dans 1 case de Boue.

Brouillard (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? Non



Les Figurines adjacentes à 1 case de Brouillard ont une Ligne de Vue sur cette case. La Figurine dans 1 case de Brouillard a une Ligne de Vue sur toutes les cases adjacentes, mais pas sur les autres cases.

Corrompue (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Chaque fois que le Héros sur 1 case Corrompue dépense 1 Fatigue, le seigneur gagne 1 point de Menace. Chaque fois que le Héros sur 1 case Corrompue prend 1 Blessure, le seigneur gagne 2 points de Menace.

Décombres (page 18)

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? NA (il est impossible de s'y arrêter avec la Capacité Vol)



Pas de règles spéciales.

Eau (page 18)

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? NA (il est impossible de s'y arrêter avec la Capacité Vol)



On ne peut pas Sauter par-dessus l'Eau.

Fosse (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Position Non Elevée



Quand la Figurine entre dans 1 case de Fosse, elle prend 1 Blessure (ignorant l'Armure). La Figurine dans 1 Fosse n'a une Ligne de Vue que vers les cases de la Fosse et vers les cases adjacentes à la Fosse. Cela coûte 2 Points de Mouvement pour sortir d'une Fosse.

Une Figurine dans 1 Fosse est considérée en Position Non Elevée (voir "Position Elevée/Non Elevée" page 09).

Lave (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Quand la Figurine entre dans 1 case de Lave, elle prend 2 Blessures (ignorant l'Armure) et doit prendre 2 jetons Brûlure.

Pièges

Champ de Flèches (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Quand la Figurine entre dans 1 case de Champ de Flèches, on lance 1 Dé Noir de Pouvoir. Sur 1 Eclair d'Energie, il ne se passe rien. Sur tout autre résultat, la Figurine prend 1 Blessure (ignorant l'Armure) et doit prendre 1 jeton Assommé. On ne peut pas Sauter par-dessus le Champ de Flèches.

Glyphe Sombre (page 3)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Quand ces 3 Type de Glyphe Sombre sont Activés elles produisent un effet qui est respectivement :

- Invocation (rouge). Le seigneur peut Générer 2 Monstres Normaux (n'importe quelle combinaison d'Homme Animal, Squelette, Araignée Poison, Ailes-Rasoïr, Cerbère et/ou Sorcier), en respectant les règles normales de Génération de Monstres.
- Brisé (vert). Ce Glyphe ne fournit qu'1 jeton Conquête quand il est Activé, et ne peut pas être utilisé pour aller ou pour revenir de la Ville/Cité comme 1 Glyphe de Transport normal.
- Puissance (mauve). Chaque fois que le Héros l'utilise pour aller ou pour revenir de la Ville/Cité, le seigneur peut piocher 2 cartes Seigneur et les regarder. Il doit en garder 1 et Défausse l'autre pour gagner les points de Menace.

Lames Faucheuses (page 18)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Quand la Figurine entre dans 1 case de Lames Faucheuses, on lance 1 Dé Pouvoir Noir. Sur 1 Eclair d'Energie, il ne se passe rien. Sur tout autre résultat, la Figurine prend 2 Blessures (ignorant l'Armure) et doit prendre 1 jeton Saignement. On ne peut pas Sauter par-dessus la Lames Faucheuses.

Mur Mobile (page 18 et 19)

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? NA



Les Mur Mobile sont traités comme les murs pour les besoins de la Ligne de Vue, des Attaques, et du Mouvement. Au début de son tour, le seigneur déplace d'1 case chaque Mur Mobile dans la direction indiquée par la Quête. La Figurine coincée entre le Mur Mobile et 1 Porte fermée, un mur, ou 1 autre Mur Mobile, est tuée sur le coup. Les Mur Mobile détruisent les jetons Décombres mais sont détruits par les murs, les Portes fermées, les Mur Mobile et les Rocher. Les Mur Mobile peuvent passer par-dessus les Fosse, ne touchant pas ceux à l'intérieur. La Figurine allant de la case de Fosse à une autre peut traverser le Mur Mobile comme s'il n'était pas là.

Rampe de Rocher (page 19)

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



Si le Rocher emprunte 1 case de Rampe de Rocher, il pivote dans la direction indiquée par la Rampe de Rocher.

Rocher (page 19)

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? NA



Les Rocher sont traités comme les murs pour les besoins de la Ligne de Vue, des Attaques, et du Mouvement. Au début du tour du seigneur, celui-ci lance 1 Dé Rouge et 1 Dé Jaune pour chaque Rocher en jeu, avançant ce Rocher d'autant de case que la Portée obtenue. La Figurine écrasée par le Rocher est tuée sur le coup. Les Rocher détruisent les jetons Décombres, mais sont détruits par les murs, les Portes fermées, les autres Rocher et les Mur mobile. Les Rocher peuvent rouler par-dessus les Fosse, ne touchant pas ceux à l'intérieur. Mais si le Rocher entre complètement dans la Fosse, il tombe dedans, tuant toute personne en dessous avant d'être détruit.



Les Héros

Andira "Main Runique"	
Astarra, Sorcière des Runes	
Aurim	■
Bogram l'Ombre	
Carthos le Fou	■
Corbin	■
Cornes d'Acier	■
Eliam	■
Frère Glyn	■
Ispher	
Jaes Mage de Bataille	
Jonas le Gentil (<i>exclusif</i>)	■
Kel la Voyante (<i>exclusif</i>)	■
Ker le Gris	
Kinga	■
Landrec le Sage	
Laurel de Boisanglant	■
Lord Hawthorne	■
Lyssa	
Mok le Spirite	
Mordrog	
Nanok de la Lame	■
Nara le Crochet (<i>exclusif</i>)	■
Ronan le Sauvage	
Sahla	■
Scorpion Rouge	
Silhouette	
Sir Valadir	
Tahlia	■
Tetherys	■
Thom le Maître des Runes	
Tobin le Tueurdoloïn (<i>exclusif</i>)	■
Trenloe le Puissant	
Ume Main	
Varikas le Mort	
Vyrah le Fauconnier	

Vous trouverez de nombreux autres Héros proposés par la communauté Descent sur internet et notamment sur le Forum Officiel (voir la Section Aides "Communauté Support Internet" page 50).

Les Avatars



La Reine Araignée



Le Prince Démon



Le Seigneur Bestial



Le Grand Wym



Le Roi Sorcier



Le Titan

Les Lieutenant



Dar Hilzernod



Kar-Amag-Athot



Krieg l'Implacable



Lord Merick Farrow



Slaggorrath



Gata la Mort Blanche



Kratz le Fléau



Lady Eliza Farrow



Sir Alric Farrow

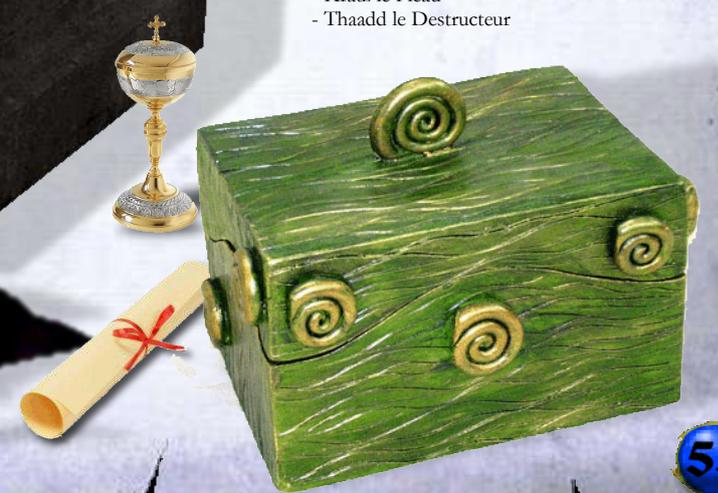


Thaadd le Destructeur

La plupart des Lieutenant sont représentés par leurs jetons sur la Carte de Terrinoth quand ils apparaissent dans un Donjon ou lors d'une Rencontre. Mais 3 de ces Lieutenant sont trop imposants pour être sur la Carte de Terrinoth, on utilise donc des marqueurs supplémentaires pour les Donjons et les Rencontres.

Les trois Gros Monstre Lieutenant

- Dar Hilzernod
- Kratz le Fléau
- Thaadd le Destructeur



Contenu des boîtes

Jeu de base DESCENT :

Voyage dans les Ténèbres

- 1 livret de règles
- 1 guide des quêtes
- 20 fiches héros
- 20 héros en plastique
- 60 monstres en plastique
 - 6 ailes-rasoir (4 ocres, 2 rouges)
 - 9 araignée poison (6 ocres, 3 rouges)
 - 6 cerbère (4 ocres, 2 rouges)
 - 2 démon (1 ocre, 1 rouge)
 - 2 dragon (1 ocre, 1 rouge)
 - 2 géant (1 ocre, 1 rouge)
 - 9 homme animal (6 ocres, 3 rouges)
 - 3 manticores (2 ocres, 1 rouge)
 - 3 naga (2 ocres, 1 rouge)
 - 3 ogre (2 ocres, 1 rouge)
 - 6 sorcier (4 ocres, 2 rouges)
 - 9 squelette (6 ocres, 3 rouges)
- 12 dés spéciaux
 - 1 dé rouge de combat au corps à corps
 - 1 dé bleu de combat à distance
 - 1 dé blanc de combat magique
 - 2 dés verts de dégâts de combat
 - 2 dés jaunes de combats à distance
 - 5 dés noirs de pouvoir
- 180 cartes
 - 24 cartes référence pour les monstres
 - 36 cartes seigneur
 - 12 cartes caractéristiques de subterfuge
 - 12 cartes caractéristiques de combat
 - 12 cartes caractéristiques de magie
 - 24 cartes boutique de la ville
 - 22 cartes trésor en cuivre
 - 18 cartes trésor en argent
 - 16 cartes trésor en or
 - 4 cartes relique
- 1 marqueur rose des vents
- 1 marqueur ville
- 61 morceaux de plateau
 - 10 morceaux salle
 - 25 morceaux corridor
 - 6 morceaux intersection
 - 20 morceaux cul-de-sac
- 10 marqueurs portes
 - 7 portes normales
 - 3 portes runiques
- 10 socles de porte en plastique
- 49 marqueurs accessoires
 - 23 marqueurs obstacle
 - 10 marqueurs rencontres
 - 10 marqueurs glyphe
 - 6 marqueurs escalier
- 55 jetons blessure
- 24 jetons fatigue
- 52 jetons pièces
- 16 jetons ordre pour les Héros
 - 4 ordres viser
 - 4 ordres surveiller
 - 4 ordres esquiver
 - 4 ordres se reposer
- 32 jetons menace
- 24 jeton conquête
- 1 gabarit souffle
- 55 jetons effet
 - 12 jetons toile
 - 14 jetons étourdi
 - 13 jetons brûlure
 - 16 jetons poison
- 39 marqueurs trésor
 - 9 marqueurs potion de soin
 - 9 marqueurs potion de vitalité
 - 9 marqueurs monnaie
 - 8 marqueurs coffres
 - 4 marqueurs relique
- 4 jetons tour des héros
- 12 jetons entraînement
 - 4 jetons entraînement au corps à corps
 - 4 jetons entraînement au tir
 - 4 jetons entraînement à la magie
- 6 marqueurs divers
 - 1 marqueur bogg le rat
 - 1 marqueur kata le furet

- 1 marqueur mata le furet
- 1 marqueur pico le petit panda
- 1 marqueur ciel le faucon
- 1 marqueur singe

1^{ère} extension :

Le Puits des Ténèbres

- 1 livret de règles
- 6 fiches héros
- 6 héros en plastique
- 27 monstres en plastique
 - 18 kobold (12 ocres, 6 rouges)
 - 6 ferrox (4 ocres, 2 rouges)
 - 3 golem (2 ocres, 1 rouge)
- 110 cartes
 - 6 cartes référence de monstre
 - 39 cartes seigneur
 - 4 cartes caractéristiques de combat
 - 4 cartes caractéristiques de subterfuge
 - 4 cartes caractéristiques de magie
 - 12 cartes boutique de la ville
 - 6 cartes trésor en cuivre
 - 8 cartes trésor en argent
 - 9 cartes trésor en or
 - 6 cartes relique
 - 12 cartes de remplacement pour Descent voyage dans les ténèbres

10 morceaux de plateau

- 1 morceau salle
- 3 morceaux corridor
- 4 morceaux intersection
- 2 morceaux sans issue

73 marqueurs accessoires

- 48 marqueurs obstacle
- 23 marqueurs piège
- 2 marqueurs escalier

1 gabarit foudre

33 jetons effets

- 14 jetons saignement
- 14 jetons assommé
- 2 jetons brûlure
- 2 jetons toile
- 1 jeton étourdissement

26 marqueurs trésor

- 9 marqueurs de potion de pouvoir
- 11 marqueurs monnaie
- 6 marqueurs relique

2 marqueurs divers

- 1 marqueur furr le loup fantôme
- 1 marqueur spectre

2^{ème} extension :

L'Autel du Désespoir

- 1 livret de règles
- 6 fiches de héros
- 6 héros en plastique
- 21 monstres en plastique
 - 6 grand singe de sang (4 ocres, 2 rouges)
 - 6 prêtre noir (4 ocres, 2 rouges)
 - 3 elfe des profondeurs (2 ocres, 1 rouge)
 - 3 troll (2 ocres, 1 rouge)
 - 3 bête du chaos (2 ocres, 1 rouge)
- 110 cartes
 - 10 cartes référence pour les monstres
 - 49 cartes seigneur
 - 4 cartes caractéristiques de subterfuge
 - 4 cartes caractéristiques de combat
 - 4 cartes caractéristiques de magie
 - 5 cartes boutique de la ville
 - 12 cartes trésor en cuivre
 - 10 cartes trésor en argent
 - 6 cartes trésor en or
 - 5 cartes relique obscure
 - 1 carte de remplacement
- 8 morceaux de plateau
 - 2 salles corrompues
 - 2 corridors corrompus
 - 1 intersection corrompue
 - 3 culs de sac corrompus
- 50 marqueurs accessoires
 - 30 obstacles
 - 2 glyphes
 - 6 glyphes sombres
 - 6 autels
 - 1 grande fosse
 - 2 rencontres

- 3 murs mobiles

4 bases en plastique pour les mur mobile

28 jetons effet

- 14 malédictions
- 14 givres

18 marqueurs trésor

- 9 marqueurs potion d'invulnérabilité
- 9 jetons pièces

15 jetons progression

4 jetons ordre prolongé pour les action

prolongée des héros

7 marqueurs divers

- 1 marqueur sharr
- 1 marqueur âme fantôme
- 1 marqueur diabolotin de la bouteille
- 1 marqueur les yeux de thara
- 3 marqueurs singe

3^{ème} extension :

Héros de Légende

10 dés (5 dés pouvoir argent, 5 dés pouvoir or)

6 fiche avatar

6 boîtes (4 boîtes héros, 1 boîte seigneur, 1 boîte cimetière)

1 bloc de feuilles de campagne

1 plateau représentant la carte de terrinoth

220 cartes

- 40 cartes référence pour les monstres de campagne
 - 40 cartes niveau de donjon
 - 35 cartes amélioration de l'avatar
 - 21 cartes intrigue
 - 30 cartes incident
 - 15 cartes lieu
 - 15 cartes rumeur
 - 10 cartes lieutenant
 - 5 cartes amélioration de tamalir
 - 4 cartes amélioration du groupe
 - 3 cartes compétence de campagne
 - 1 carte relique
 - 1 carte boutique de la ville
- ### 22 morceaux de plateau réversibles
- 3 salles
 - 7 corridors
 - 3 intersections
 - 8 culs-de-sac
 - 1 portail
- ### 23 marqueurs accessoires
- 1 marqueur camp/lac
 - 1 marqueur trône/cercle d'invocation
 - 8 marqueurs table/lit
 - 6 marqueurs villageois
 - 4 marqueurs tas d'ossements/champignons
 - 3 marqueurs fontaine/sarcophage

43 marqueurs cartes de terrinoth

- 1 marqueur groupe de héros
- 1 marqueur donjon du seigneur
- 10 marqueurs lieutenant
- 14 marqueurs siège/rasé
- 4 marqueurs temple élémentaire
- 3 marqueurs parchemin
- 1 marqueur pierre de Soleil
- 9 marqueurs comète

3 grands marqueurs lieutenant

6 jetons endormis

4 jetons argent

18 jetons blessure

95 jetons formation

- 11 jetons amélioration magie argent
- 12 jetons amélioration de mêlée argent
- 12 jetons amélioration à distance argent
- 12 jetons amélioration magie or
- 12 jetons amélioration de mêlée or
- 12 jetons amélioration à distance or
- 4 jetons amélioration blessure cuivre
- 4 jetons amélioration fatigue cuivre
- 4 jetons amélioration blessure argent
- 4 jetons amélioration fatigue argent
- 4 jetons amélioration blessure or
- 4 jetons amélioration fatigue or

7 jetons divers

- 1 marqueur renfort
- 1 jeton rumeur
- 1 jeton couronne des anciens rois
- 4 jetons chaînes

Resume

Regles de base

Deroulement d'un Tour de Jeu

tour 1 : tour du 1^{er} Héros
tour 2 : tour du 2^{me} Héros
tour 3 : tour du 3^{me} Héros
tour 4 : tour du 4^{me} Héros
tour 5 : tour du seigneur

Fin du Tour de Jeu, nouveau Tour de Jeu

Si on joue avec moins de 4 Héros, on passe les tours des Héros manquants.

Tour d'un joueur Héros

Etape 0 : Résolution des Effets Persistants

Etape 1 : Réactiver les cartes

Etape 2 : S'équiper d'Objet

Etape 3 : Déclarer et réaliser 1 Action

Action des Héros

- **Courir** (deux fois les Points de Mouvement de base)
- **Combattre** (2 Attaques)
- **Avancer** (Points de Mouvement de base et 1 Attaque)
- **se Préparer** (soit se déplacer ou Attaquer, et placer un Ordre)

Ordre

- **Viser** (peut relancer les Dés de Combat)
- **Esquiver** (force l'attaquant à relancer) les Dés d'Attaque)
- **Surveiller** (peut faire 1 Attaque d'interruption)
- **se Reposer** (récupérer la Fatigue au maximum au début du prochain tour)
- **Action Longue** (action qui demande plus d'une Demi-Action. Peut-être étendu avec la Concentration pour gagner des points Progression)

Décomposition des différents Ordre :

- **Viser** (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- **Esquiver** (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- **Surveiller** (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- **se Reposer** (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2)
- **Action Prolongée** (1/2) + Attaquer (1/2) ou Mouvement (1/2) ou Concentration (1/2)

Sequence d'Attaque

Que l'attaquant soit un Monstre ou un Héros, toutes les Attaques se déroulent de la même manière :

Etape 1 : Déclarer l'Attaque

Etape 2 : Vérifier la Ligne de Vue

Etape 3 : Déterminer la Portée de l'Attaque et lancer les dés

Etape 4 : Utiliser les Eclairs d'Energie et les Augmentations de Puissance

Etape 5 : Dépenser la Fatigue (Héros)

Etape 6 : Infliger les Blessures

Attaquer avec une Arme sans Des d'Attributs

Si vous désirez y implanter une limite, utilisez le Tableau suivant :

Dé de Pouvoir dans l'Attribut	Type d'Armes utilisable au maximum
0	Objet Boutique
1	Objet Cuivre
2	Objet Argent
3	Objet Or

Action Breve des Héros

- 0 Activer 1 Glyphe
- 0 Prendre 1 jeton sur sa case (1)
- 0 Lâcher 1 Objet (il est perdu pour toujours, sauf les Relique) (1)
- 1 Se déplacer d'un Glyphe vers la Ville (ou l'inverse)
- 1 Descendre ou monter un Escalier
- 1 Donner 1 Objet ou 1 Potion à un Héros Adjacent
- 1 Point de Mouvement par Objet donné.
- 1 Boire 1 Potion *
- 2 Ouvrir ou Fermer 1 Porte normale
- 2 Ouvrir ou Fermer 1 Porte runique seulement si les Héros ont la clef
- 2 Ouvrir 1 Coffre
- 2 Rééquiper **
- 2 Sortir d'une Fosse
- 2 Activer 1 Autel du Bien + 250 Pièces ■
- 3 Commercer en Ville
- 3 Sauter par-dessus 1 Fosse

(1) Action réalisable même si la Figurine ne se déplace pas
 * chaque Héros ne peut boire qu'1 Potion par tour.
 ** uniquement si le Héros désire changer le ou les Objet en Main pendant son Action

Tour du seigneur

Une fois ses 5 Etapes ci-dessous effectuées, le tour du seigneur est terminé, ainsi que le Tour de Jeu.

N'importe quand : Défausser des cartes Seigneurs supplémentaires pour gagner des points de Menace

Etape 0 : Déplacer les Rocher en jeu ■ et/ou les Mur Mobile ■

Etape 1 : Prendre 1 Menace par Figurine Héros et par carte Défaussée. Piocher 2 cartes Seigneur et en Défausser pour revenir à 8 cartes maximum.

Etape 2 : Jouer 1 ou 0 carte Pouvoir

Etape 3 : Jouer 1 ou 0 carte Progeniture

Etape 4 : Activer des Monstres (chacun bouge et Attaque 1 fois)

Action Breve des Monstre

- NA Prendre 1 jeton sur sa case *
- NA Prendre un jeton sur sa case *
- 1 Descendre ou monter un Escalier pour les Monstre à 1 case seulement
- 2 Ouvrir ou Fermer 1 Porte normale
- 2 Ouvrir ou Fermer 1 Porte runique **
- 2 Sortir d'une Fosse
- 2 Activer 1 Autel du Mal + mort du Monstre ■
- 3 Sauter par-dessus une Fosse

* les Monstres ne peuvent pas transporter/ ramasser un Objet ou Activer 1 Glyphe.

** seule les Monstres Uniques peuvent le faire et seulement si la Zone a déjà été découverte par les Héros

Gains/pertes jetons Conquete

Jetons gagnés ou perdus :

- +3 Activer 1 Glyphe de Transport
- variable Ouvrir 1 Coffre
- variable Faire une Rencontre
- variable Tuer des Monstres Uniques
- 2 à -4 Héros tué
- 3 Le seigneur pioche la dernière carte de son paquet Seigneur

Gains jetons Menace

Points Menace

égale au nombre de Héros à chaque début du tour du seigneur
 +1 variable à chaque Défausser des cartes Seigneur

Attention : seules les Attaques qui peuvent viser un Héros peuvent fournir de la Menace au seigneur.

Acheter (vendre)

Objet	Coût en pièces
Potion de tous Type (1)	50 (25)
Piocher un Trésor Cuivre *	250 (125)
Piocher un Trésor Argent *	500 (250)
Piocher un Trésor Or *	750 (375)
Nouvelle carte Caractéristique *	1000
Jeton Entraînement **	500

(1) chaque Héros ne peut boire qu'1 Potion par tour.
 * les Héros ne peuvent acheter des cartes Trésor de la Boutique que s'ils ont précédemment ouvert au moins 1 Coffre de cette couleur à ce moment précis du jeu (pas de limite pour les cartes Caractéristiques). Limité à 1 achat.
 ** un Héros ne peut pas dépasser la limite de 5 Dés Pouvoir dans un Attributs.

S'équiper et se Reéquiper d'un Objet

- 0 Durant l'Etape 2 : s'équiper d'Objet
- 0 Quand un Héros reçoit 1 Objet d'un autre Héros
- 0 Quand un Héros récupère 1 Objet d'un Coffre
- 2 Durant son Action, le Héros change d'Objet en Main

Restrictions d'Équipement

- Objet dont le total d'icônes de Main est 2 ou moins
- 1 Armure
- 3 Potion
- 2 autres
- 3 Objet dans le Paquetage
- Pas de limite de Pièces

Traîtrise pour les quetes originales

	Événement (vert)	Piège (mauve)	Monstre (rouge)
Au Cœur des Ténèbres	4	4	4
Les Frères Durnog	4	2	4
Une Question de Vie ou de Mort	3	3	4
L'enfant Gâté	3	3	3
Derniers Vœux	4	4	2
Le Gardien Éternel	3	2	5
La Lame Noire	3	5	4
Les Ruines Piégées	2	6	2
De Vieux Amis	5	3	3



Jeu en Campagne

Coté Héros

Quêtes complétées	Niveau des Héros	Bonus
0	1	aucun
1	2	(préparation normale) +100 Pièces
2-3	3	+250 Pièces
4-6	4	+500 Pièces
7-9	5	+500 Pièces et 1 jeton Entraînement au choix Héros accompli.
10	6	Choisissez un nouveau Héros

Coté seigneur

Niveau moyen des Héros	Bonus du seigneur
2	+1 carte, +1 jeton Menace par joueur
3	+2 cartes, +2 jetons Menace par joueur
4	+3 cartes, +3 jetons Menace par joueur
5	+4 cartes, +4 jetons Menace par joueur, retirez une carte "Hordes de Choses" du jeu et mettez-la en jeu. Elle n'affecte pas la Zone de départ de la Quête.

Ville

L'Apothicaire (Potion)

Coûte 2 Points de Mouvement. On lance le dé 1 fois pour chaque Type de Potion. Ce résultat est le nombre total de Potion disponibles en Ville pour ce Tour de Jeu.

Dé pouvoir	Nombre de Potion
Vierge	3
Eclair d'Energie	2
Augmentation de Puissance	1

Le nombre de jetons fourni par le jeu représente le stock total !

L'Hotel de Ville (Trésor)

Coûte 2 Points de Mouvement. Lancez 1 Dé Pouvoir et consultez le tableau suivant.

1 jet = le nombre de Trésor disponibles
2 jet = le genre
Valable 1 Tour de Jeu.

Dé pouvoir	Nombre de Trésor	Type de Trésor
Vierge	3	Or
Eclair d'Energie	2	Argent
Augmentation de Puissance	1	Cuivre

L'achat de Trésor en Ville n'est pas limité par le Type de Trésor obtenu dans les Donjons.

Le Guerisseur

Coûte 2 Points de Mouvement par tentative.

Guérisseur	Coût	Dés
Novice	50 Pièces	Blanc, Vert
* Adepté	75 Pièces	Blanc, Vert (x2)
** Maître	100 Pièces	Blanc, Vert (x2), Noir (x2)

☒ = Raté ☑ = 2 Blessure ☐ = 1 Blessure

* Guérit totalement du Saignement ** Saignement et Brûlure

L'Echoppe

La tournée = 50 P = 1 Réputation (x2 max/tour)
Manger = 25 P = 2 Blessure (1x max/tour)

La Tour d'Entraînement

	Entraînement	carte Caractéristique
Dé Rouge	nombre de ☑	nombre d'☑
Dé Bleu	nombre de ☐	nombre d'☑
Dé Blanc	nombre de ☒	nombre d'☑

Disponibilité sur le Tour de Jeu en cours dans chaque catégorie.

Campagne Avancée

Niveau de la Campagne

Joueurs	Cuivre
Héros	Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Cuivre. Aucun Héros ne peut Améliorer plus de 3 de ses Attributs en Dés de Pouvoir Argent.
seigneur	Le seigneur ne peut Améliorer qu'1 Catégorie de Monstre à la Forme Argent. Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Cuivre. Le seigneur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans un Donjon donné.
Joueurs	Argent (total minimum 200XP)
Héros	Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Argent. Les Héros peuvent Améliorer tous leurs dés d'Attributs en Dés de Pouvoir Argent, et jusqu'à 3 dés d'Attribut en Dés de Pouvoir Or.
seigneur	Le seigneur peut Améliorer toutes ses Catégories de Monstres à la Forme Argent, et 1 d'elles au Niveau Or. Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Argent. Le seigneur ne peut pas avoir plus de 3 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans un Donjon donné.
Joueurs	Or (total minimum 400XP)
Héros	Tous les Trésors découverts ou achetés sont des Trésors Or. Les Héros peuvent Améliorer tous leurs dés d'Attributs en Dés de Pouvoir Or.
seigneur	Le seigneur peut Améliorer toutes ses Catégories de Monstres à la Forme Or, et 1 d'elles à la Forme Diamant. Les Lieutenants du seigneur utilisent leurs caractéristiques à la Forme Or. Le seigneur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Pouvoir en jeu en même temps dans un Donjon donné.
Joueurs	Bataille Finale (total minimum 600XP)

La Semaine de Jeu

Etapas
1. Passage du temps
2. Résolution des Sièges
3. Actions du seigneur
4. Action de Groupe

Catégorie des Monstres

Catégorie	Description
	Humanoïde : Homme Animal, Elfe des Profondeurs, Ferrox, Géant, Kobold, Ogre, et Troll
	Bête : Araignée Poison, Grand Singe de Sang, Dragon, Cerbère, Manticore, Naga, et Ailes-rasoir
	Étrange : Bête du Chaos, Prêtre Noir, Démon, Golem, Squelette et Sorcier

Gains Points Conquete/XP

Points Conquête	Obtention (seigneur)
+1	A chaque début de Semaine de Jeu
+1	Par Cité Rasées à chaque début de Semaine de Jeu
+3	A chaque fois que le seigneur finit son paquet Seigneur
Variable	A chaque mort d'1 Héros

Gains Jetons Conquete/XP

Points Conquête	Obtention (Héros)
Aucune perte	Mort d'1 Héros ou du Groupe (aucune perte de Pièces)
+1	Découverte d'un nouveau donjon sur la Carte de Terrinoth
+1	Ouverture d'1 Coffre sans Trésor
+2	Mort du Chef d'une Rencontre (100 Pièces)
+2	Mort du Chef d'1 Niveau de Donjon (100 Pièces)
+3	Activation d'1 Glyphes de Transport
+4	Mort d'1 Lieutenant (250 Pièces)
+4	Mort du Chef du Donjon (250 Pièces)

Depenses et cumule de la fatigue

Dépenser de la Fatigue
Ajouter 1 Dé Pouvoir Noir (maximum 5 dés)
Améliorer 1 Dé Pouvoir d'1 niveau

Utiliser de la Menace durant les Rencontres

Capacité	Coût en Menace
Déplacer 1 Monstre d'1 case supplémentaire (comme le Héros dépensant de la Fatigue pour la Vitesse).	2
Ajouter 1 Dé de Pouvoir Noir au jet d'Attaque pour 1 Monstre, ou Améliorer d'1 Niveau 1 Dé de Pouvoir (comme le Héros dépensant de la Fatigue pour 1 Attaque).	2

Couts de la Capacité Renforcer

Type de Monstre	Coût de Menace pour 1 Renfort	Type de Monstre	Coût de Menace pour 1 Renfort
Ailes-Rasoir	4	Manticore	5
Araignée Poison	3	Meduse	4
Bête du Chaos	7	Naga	4
Cerbère	3	Ogre	6
Démon	7	Ombre	4
Dragon	7	Prêtre Noir	4
Elfe des Prof. Profondeurs	4	Scarabée de Feu	4
Ferrox	4	Sorcier	4
Géant	7	Squelette	3
Golem	6	Troll	6
Gr Singe de Sang	5	Wendigo	4
Homme Animal	4	Wurm de Glace	7
Kobold	2		

Main du Seigneur/Pioche

Types de Quête	Cartes Seigneur en main au départ	Cartes Traîtrise	Pioche
Rencontre	Non	Non	Aucune
Rencontre avec Lieutenant	La main uniquement *	Oui	Aucune
Tout type de Donjon	3	Oui	Normale

* 1 point de Traîtrise d'un Type donné = 1 cartes Seigneur du même Type (maximum 2 cartes Seigneur)

Le Chef du Donjon (dernier Niveau)

Le Chef du Donjon se voit attribuer les facultés spécifiques suivantes :

Capacité	Coût en Menace
• Déplacer le Chef du Donjon de 1 case supplémentaire (comme un Héros dépendant de la Fatigue pour la Vitese).	2
• Ajouter 1 Dé de Pouvoir Noir au jet d'Attaque pour le Chef du Donjon, ou Améliorer d'1 Niveau 1 Dé de Pouvoir (comme un Héros dépendant de la Fatigue pour 1 Attaque).	2

fin d'un Donjon

Types de Quête	Composition
Rencontres	1 Niveau (1 carte Incident)
Donjons	3 Niveaux (3 cartes Niveau de donjon)
Rumeurs	3 Niveaux (le 3 ^{ème} est celui de la Rumeur)
Zones Légendaires	4 Niveaux (le 4 ^{ème} est celui de la Zone Légendaire)
Donjon du Seigneur	5 Niveaux (le 5 ^{ème} est celui du Donjon du Seigneur)

Zone Légendaire

Ouvert uniquement si les Héros ont moins de Jeton Conquête que le seigneur et à des Niveau de Campagne particulier :

Niveau de Campagne	Emplacement
Cuivre	Les Carvernes de Thuul
Argent	Les Rapides du Fou
Or	La Vallée des Ames

Bataille finale preparation

Quand les Héros et le seigneur atteignent ensemble le total de 600 Points Conquête, la Bataille Finale commence que les Héros soient prêts ou non.

Phases	Descriptions de l'ordre à suivre
Dernière phase en fin de Campagne Avancée	<ol style="list-style-type: none"> Le marqueur du Groupe est déplacé à Tamalir, et chaque Héros peut se Former 1 fois dans le Bâtiments de son choix. Le marqueur de Groupe est déplacé à l'emplacement du Donjon du Seigneur. Les Héros et le seigneur perdent tous leurs jetons/Points Conquête, et les XP non dépensés sont perdus. Les Héros Explorent le Donjon du Seigneur.
A l'apparition de l'Avatar au 5 ^{ème} Niveau (Bataille Finale) (● 3)	<ol style="list-style-type: none"> Le seigneur retire tous les Monstres et ne laisse que l'Avatar sur le Plateau de Jeu. Il défausse ses cartes Seigneur, et range le paquet Seigneur dans la Boîte Seigneur. Le maximum de Blessures de chaque Héros est augmenté de +1 par paire de jetons Conquête que les Héros ont collectés depuis leur entrée dans le Donjon du Seigneur. Le maximum de Blessures de l'Avatar est augmenté de +2 par Point Conquête récupéré par le seigneur depuis l'entrée des Héros dans son Donjon.

Amélioration de Caractéristiques

Caractéristiques déjà apprises	Coût en Pièces de la nouvelle Caractéristique	Coût en XP de la nouvelle Caractéristique
1	1,000	20
2	1,500	30
3	2,000	40
4	2,500	50
5	Aucune autre Caractéristique ne peut être apprise	

Amélioration de Monstre

Forme	Campagne Cuivre	Campagne Argent	Campagne Or
Cuivre	Toutes	Toutes	Toutes
Argent	1	Toutes	Toutes
Or	0	1	Toutes
Diamant	0	0	1

Disponibilité de Caractéristique par Cité

Caractéristique	Dawnsmoor
Magie	aucune
Subterfuge	Acrobate, Expert, Cambrioleur, Pickpocket
Combat	Cri de Guerre, Berserker, Bagarreux, Raillerie
Caractéristique	Forge
Magie	aucune
Subterfuge	Ambidextre, Prudent, Maître Archer, Infatigable
Combat	Endurance, Implacable, Résistant, Immobile
Caractéristique	Frostgate
Magie	Châtiment Divin, Talent Naturel
Subterfuge	Vue Perçante, Chanceux, Rapide
Combat	Tatouage du Bœuf, Tatouage du Tigre
Caractéristique	Greyhaven
Magie	Prodige, Pactiser avec l'Eau, Pactiser avec le Vent
Subterfuge	aucune
Combat	aucune
Caractéristique	Nerekhall
Magie	Pactiser avec la Terre, Pactiser avec le Feu, Nécromancie, Sang de Vampire
Subterfuge	aucune
Combat	aucune
Caractéristique	Hutte d'Olmric
Magie	Sort Rapide
Subterfuge	Tir Rapide
Combat	Fendre l'air
Caractéristique	Riverwatch
Magie	Boggs le Rat, Mata et Kata
Subterfuge	Ame Fantôme
Combat	Furr le Loup
Caractéristique	Arbre de Shika
Magie	Dématérialisation
Subterfuge	Vigilance
Combat	Guerrier Talentueux, Chevalier
Caractéristique	Tamalir
Magie	Feu Intérieur, Volonté
Subterfuge	Détourner les Flèches, Tireur d'Élite
Combat	Puissant, Parade
Caractéristique	Vynelvale
Magie	Bénédictio, Aura Sacrée
Subterfuge	Né avec un Arc, Tireur Doué, Précision
Combat	Maîtrise des Armes, Meneur



Amélioration d'Attributs

Terrain d'Entraînement ou Zone de Maître
Secret : (limite de 5 Dés Pouvoir maximum par Attribut)

Amélioration des Dés de Puissance	Coût en Pièces de la nouvelle Amélioration	Coût en XP de la nouvelle Amélioration
+ 1 Dé Noir	500	15
1 Dé Noir → 1 Dé Argent	750	20
1 Dé Argent → 1 Dé Or	1,000	25

Limite d'Amélioration d'Attributs

Niveau de Campagne	Dés Noirs maximum	Dés Argent maximum	Dés Or maximum
Cuivre	5	3	0
Argent	5	5	3
Or	5	5	5

Butin d'un Coffre

Résultat du Dé	Campagne de Cuivre	Campagne d'Argent	Campagne d'Or
Augmentation de Puissance	100 Pièces	200 Pièces	300 Pièces
Eclair d'Énergie	50 Pièces et 1 Potion	100 Pièces et 1 Potion	150 Pièces et 1 Potion
Vierge	1 Trésor Cuivre	1 Trésor Argent	1 Trésor Or

Butin d'une Rencontre

Résultat du Dé	Campagne de Cuivre	Campagne d'Argent	Campagne d'Or
Augmentation de Puissance	50 Pièces	75 Pièces	100 Pièces
Eclair d'Énergie	75 Pièces	100 Pièces	125 Pièces
Vierge	100 Pièces	125 Pièces	150 Pièces

Butin d'un Tas d'Ossements ou d'un Sarcophage

Jet de dé	Résultat
Augmentation de Puissance	Vide ! Il ne se passe rien.
Eclair d'Énergie	Trésor ! Traitez le Tas d'Ossements ou le Sarcophage comme un Coffre.
Vierge	<ul style="list-style-type: none"> - Tas d'Ossement - Surprise ! 1 Squelette Majeur est placé sur le Plateau de Jeu à côté du Tas d'Ossements et est activé immédiatement. * - Sarcophage - Surprise ! 1 Sorcier Majeur est placé sur le Plateau de Jeu à côté du Tas d'Ossements et est activé immédiatement. *

* Si toutes les cases adjacentes sont occupées, placez le Squelette ou le Sorcier Majeur à 1 case de Portée du Tas d'Ossements.

Compilation

Gains/pertes de Pièces

Jeu de base	Pièces
Mort d'1 Monstre Majeur	+50
Monnaie (par jeton)	+100 *
Ouverture d'1 Coffre	Variable *
Vendre : Objet, Potion, Trésor	Valeur : 2 **
Mort du Héros	Pièces : 2 **
Campagne Avancée	Pièces gagner pour le Groupe
Mort d'1 Monstre Majeur	+ 50
Mort d'1 Chef d'une Rencontre	+ 100
Mort d'1 Chef (Niveau de Donjon)	+ 100
Mort d'1 Chef du Donjon	+ 250
Mort d'1 Lieutenant	+ 250
Monnaie (par jeton)	+ 400
Fouiller les cadavres lors d'une Rencontre/ Rencontre avec 1 Lieutenant	4 dés Noirs → Tableau : Butin d'une Rencontre
Ouverture d'1 Coffre	4 dés Noirs → Tableau : Butin d'un Coffre
Vendre : Objet, Potion, Trésor	Valeur : 2 **
Mort du Héros	Aucune perte !

* pour chaque Héros
** arrondi à l'inférieur au multiple de 25

Potions

Potion	Jeu de base	Campagne Avancée
Soin	Récupère 3 Blessures	Récupère 3 Blessures
Vitalité	Récupère toute sa Fatigue	Récupère toute sa Fatigue
Pouvoir	5 Dés Pouvoir	5 Améliorations
Invulnérabilité	+10 d'Armure	Non utilisée
Invisibilité	Octroi Furtivité	Octroi Furtivité

Préparations

Jeu de base

0. Trier les cartes avant de commencer le jeu

Les cartes à remplacer du jeu de base sont réparties entre les deux extensions

Puits des Ténèbres :

- Homme Animal (cartes Monstre x2)
- Squelette (cartes Monstre x2)
- Acrobat (carte Caractéristique Subterfuge)
- Châtiment Divin (carte Caractéristique Magie)
- Rune Explosive (carte Seigneur)
- Arc (Objet de la Boutique x2)
- Arc en Os (Trésor Argent)
- Armure Dorée (Trésor Argent)
- Armure en Ecailles de Dragon (Trésor Or)

L'Autel du Désespoir :

- Meneur (carte Caractéristique Combat)

Etapes

- Triage des cartes -
1. Choisir son Héros
2. Mise en place des marqueurs sur la Feuille Héros
3. Distribuer les cartes Caractéristique de départ
4. Acheter son équipement de départ
5. Jetons Conquête de départ
6. Mélanger les Coffre et préparer les cartes Monstre et Seigneur (3 et 0 Menace)
7. Créer le Plateau de Jeu
8. Placer les éléments de départ sur le Plateau de Jeu
9. Utiliser les points de Traîtrise de la Quête
10. Commencer la partie

Campagne Avancée

Les cartes Traîtrise suivantes doivent être retirées :

- Poltergeist (Événements)
- Pierre qui roule (Pièges)
- Souffle Percutant (Événements) 1 seule sur les 2

On retire les cartes Trésor suivantes Trésor :

- Soin Mineur (paquet Cuivre)
- Soin Majeur (paquet Argent)
- Soin Supérieur (paquet Or)
- Cache aux Trésors (paquet Cuivre)
- Cache aux Trésors (paquet Argent)
- Cache aux Trésors (paquet Or) contenant des Potion d'Invulnérabilité

Potion non utilisée :

- Invulnérabilité

Les cartes Caractéristique n'étant plus utilisées sont :

- Musclé (Combat)
- Ranger (Subterfuge)
- Savoir des Bardes (Magie)
- Sharr (Magie)
- Tatouage de l'Ours (Combat)
- Télékinésie (Magie)

Les nouvelles cartes Caractéristique à utiliser et à remplacer par les anciennes sont :

- Parade (Combat)
- Détourner les Flèches (Subterfuge)
- Volonté (Magie)

Etapes

- Triage des cartes et Potions -
1. Choix du Héros
2. Choix de la Caractéristique
3. Trésorier et achat d'Objets
4. Point de départ du Groupe Héros
5. Choix de l'Avatar
6. XP à dépenser pour le seigneur avant le début du jeu
7. Choix de l'Intrigue
8. Début de partie



Capacités Spéciales

Agripper : les ennemis adjacents à 1 Figurine ayant la Capacité Agripper ne peuvent pas dépenser de Points de Mouvement jusqu'à la mort de la Figurine (page 20).

Assommer : les Attaques infligeant au moins 1 Dégât \dagger à la cible donnent 1 jeton Assommé à celle-ci. La victime doit lancer 1 Dé de Pouvoir par jeton Assommé à son prochain tour : on défausse 1 jeton Assommé par \blacksquare . La victime lance 1 dé de moins par jeton Assommé restant quand elle Attaque (page 20).

Attaque Rapide : le Monstre avec cette Capacité peut Attaquer 2 fois chaque fois qu'il est activé (page 20).

Aura : les Figurines ennemies qui se déplacent dans 1 case occupée ou adjacente à 1 Figurine ayant cette Capacité subissent 1 Blessure ****** (page 20).

Avaler : 1 Monstre avec cette Capacité qui fait 1 Attaque réussie (1 attaque qui génère des Dégâts) contre 1 Héros dans un rayon de 3 cases autour de lui peut choisir d'Avaler ce Héros. Le Héros Avalé subit les Dégâts de l'Attaque normalement, puis est retiré du Donjon et placé sur la Tuile Estomac (voir en fin d'ouvrage pour les détails des conditions affectant le Héros placé sur la Tuile Estomac).

Balayage : affectent toutes les Figurines ennemies se trouvant dans la zone de Corps à Corps ***** (page 20).

Berserk : le Monstre blessé (1 jeton Blessure ou plus) lance 5 Dés de Pouvoir quand il Attaque (page 20).

Bond : la Figurine peut se déplacer jusqu'à 2 fois son Mouvement restant en ligne droite (verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale), puis faire 1 jet d'Attaque contre toutes les Figurines dans les cases traversées sans tenir compte de la Portée ***** (page 20).

Brûlure : les Attaques par Brûlure qui infligent au moins 1 Dégât \dagger à la cible donnent 1 jeton Brûlure à celle-ci. La victime doit lancer 1 Dé de Pouvoir par jeton Brûlure à son prochain tour : on défausse 1 jeton Brûlure par \blacksquare , puis la victime prend 1 Blessure par jeton Brûlure restant ****** (page 21).

Camouflage : la Figurine n'est pas affectée par des Attaques de Figurines non adjacentes (page 21).

Cogner : la Figurine peut lancer jusqu'à 5 Dés de Pouvoir avec son Attaque. Si 1 de ces dés montre 1 face Vierge, l'Attaque est Ratée. Sinon, l'Attaque gagne « \blacksquare \blacksquare : Dégâts +5 et Transpercer 2 » (page 21).

Cogner utilise toujours les Dés Noirs. Ces dés ne peuvent être Améliorés en aucun cas. \odot

Commandement : la Figurine s'ajoute 1 à la Portée et aux Dégâts et a toutes les Attaques faites par des Figurines amies dans un rayon de 3 cases (page 21).

Coup Violent : les Attaques infligeant au moins 1 Dégât \dagger à la cible permettent à l'attaquant de déplacer la cible de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction (page 21).

Etourdissement : les Attaques infligeant au moins 1 Dégât \dagger à la cible donnent 1 jeton Etourdi à celle-ci. Les Monstres Normaux qui commencent le tour avec 1 jeton Etourdi ne peuvent rien faire, tandis que les Héros peuvent faire 1 Demi-Action, et les Monstres Majeurs peuvent se déplacer ou Attaquer 1 fois. Les Figurines défaussent 1 jeton Etourdi par tour. Les Monstres Uniques ne peuvent pas être Etourdis (page 21).

Explosion : affectent toutes les cases à X cases de la cible (seules les cases avec une Ligne de Vue vers la cible sont affectées ***** (page 22).

Extension : la Figurine peut Attaquer au Corps à Corps sur des cibles à 2 cases de distance (page 22).

La Figurine Attaque au Corps à Corps sur des cases à 1 case plus loin que la normale pour chaque Rang. \odot

Fantomatique : les Figurines ne peuvent pas être Attaquées par des Figurines adjacentes utilisant 1 Attaque au Corps à Corps (voir en fin d'ouvrage).

Foudre : cette Attaque utilise le Gabarit Foudre pour déterminer les cases affectées ***** (page 22).

Furtivité : quand on Attaque 1 Figurine ayant Furtivité, l'attaquant doit lancer le Dé de Furtivité en plus des Dés que l'attaquant lance normalement. Si le résultat d'au moins 1 des Dés utilisés dans ce jet d'Attaque est un X, l'Attaque est Ratée (voir en fin d'ouvrage).

Givre : les Attaques infligeant au moins 1 Dégât \dagger à la cible donnent 1 jeton Givre à celle-ci. La victime doit lancer 1 Dé de Pouvoir par jeton à son prochain tour : défaussez 1 jeton par \blacksquare . S'il reste des jetons sur le Héros quand il Attaque ou qu'il utilise son Bouclier, il doit lancer 1 Dé de Pouvoir : sur 1 résultat Vierge, l'Arme/Bouclier est brisé. On fait ce test pour l'Armure s'il reçoit 5 Dégâts (page 22).

Immortel : la Figurine lance 1 Dé de Pouvoir quand elle est tuée. Sur 1 \blacksquare , la Figurine se retrouve instantanément en pleine santé (page 23).

Invincible : la Figurine est immunisée contre Assommer, Agripper, Coup violent. Etourdissement, et Toile (page 23).

Malédiction Noire : toutes les Figurines ennemies dans un rayon de 3 cases cette Figurine reçoivent Portée -1 et Dégâts -1 à toutes les Attaques qu'elles font. La Figurine ennemie qui tue 1 Figurine ayant la Malédiction Noire reçoit 1 jeton Malédiction. La Valeur de Conquête perdu du Héros est augmentée de 1 par jeton Malédiction sur lui (page 23).

Marcher sur la Glace : les Figures sont immunisées aux effets de la Glace (voir en fin d'ouvrage).

Nécromancie : quand le Héros tue 1 petit Monstre Normal, il peut choisir de l'animer. Le Monstre reste sur le Plateau de Jeu et retrouve tous ses jetons Blessure, sous le contrôle du Héros. Il ne peut contrôler qu'1 seul Monstre à la fois. Le Monstre animé est activé après le tour du Héros, ensuite on doit lancer 1 Dé de Pouvoir. Il est tué sur tout autre résultat qu'1 Augmentation de Puissance (page 23).

Nuée : la Figurine peut lancer 1 Dé Pouvoir supplémentaire pour chaque autre Figurine amie adjacente à sa cible (page 23).

La Figurine peut lancer 1 Dé Noir de Pouvoir supplémentaire ou Améliorer 1 de ses Dés Pouvoir d'1 niveau pour chaque autre Figurine amie adjacente à sa cible (maximum de 5 Dés Pouvoir). \odot

Oraison Funeste : le Monstre génère 1 Menace pour le seigneur par \blacksquare obtenu aux dés quand il Attaque, au lieu de 2 \blacksquare . De plus, la Figurine gagne Portée +1 et Dégâts +1 par \blacksquare (page 23).

Peau de Fer : immunise la Figurine contre Aura, Saignement, Brûlure, Transpercer, Poison, et Sorcellerie. De plus, tous les Dégâts infligés à cette Figurine par des Attaques Explosion, Foudre ou Souffle sont réduits à 0 (page 23).

Peur : quand 1 Attaque affecte 1 case avec 1 Figurine avec Peur, l'attaquant doit dépenser X Eclairs d'Energie ou sinon l'Attaque échoue (page 23).

Planer : utilisable qu'en Extérieur durant les Rencontres. La Portée vers, ou de cette Figurine est

augmentée de 4 cases. Le Monstre se pose avant d'Attaquer sinon il est intouchable au Corps à Corps. La Portée supplémentaire est annulée jusqu'à la fin de l'Attaque, moment auquel il s'envole à nouveau. Tous les Monstres avec Vol ont Planer (page 23).

Poison : les Blessures perdues sont remplacées par des jetons Poison. Quand elle est soignée, la victime retire des jetons au lieu de récupérer des jetons Blessure jusqu'à ce qu'ils soient retirés (page 23).

Régénération : la Figurine guérie d'1 Blessure au début de son activation pour chaque Rang (page 24).

Renforcer : Permet aux Chefs, aux Chefs du Donjon et aux Lieutenant d'amener de nouveaux Monstres durant les Rencontres (page 24).

Saignement : les Attaques qui infligent au moins 1 Dégât \dagger à la cible donnent 1 jeton Saignement à celle-ci. La victime doit lancer 1 Dé Blanc par jeton à son prochain tour et prend autant de Blessures que le résultat total, puis défausse tous ses jetons ****** (page 24).

Sangsue : pour chaque jeton Blessure perdue à cause d'1 Attaque Sangsue, la cible perd aussi 1 Fatigue ou 1 Blessure ****** si la cible n'a plus de point Fatigue, et l'attaquant est guéri d'1 Blessure (page 24).

Sorcellerie : après le jet d'Attaque, la Figurine peut ajouter X à sa Portée ou à ses Dégâts, et peut répartir le bonus entre les 2 (page 24).

Souffle : cette Attaque utilise le Gabarit Souffle pour déterminer les cases affectées ***** (page 24).

Toile : les Attaques de ce Type qui infligent au moins 1 Dégât \dagger sur la cible donnent 1 jeton Toile à celle-ci. La victime doit lancer 1 Dé Pouvoir par jeton à ses prochains tours : défaussez 1 jeton par \blacksquare , la victime ne peut pas dépenser de Points de Mouvement s'il lui reste des jetons (page 24).

Transformation : le seigneur choisit les Dés d'Attaque utilisés par le Monstre (il doit y avoir au moins 1 Dé Rouge, 1 Dé Blanc ou 1 Dé Bleu représentant le Type d'Attaque effectuée) (page 25).

Transpercer : les Attaques de ce Type ignorent X points d'Armure (page 25).

Tricherie : le coût, pour le seigneur, pour jouer des cartes Piège est réduit de 1 point de Menace par Monstre en jeu avec cette Capacité (page 25).

Le coût est réduit d'1 point de Menace par Rang tant que la Figurine reste en jeu. Si plusieurs Figurines en jeu ont cette Capacité, les effets se cumulent. \odot

Vol : les Figurines peuvent traverser des Obstacles et des Figurines ennemies, elles peuvent terminer leur Mouvement sur des Obstacles sans prendre de Dégâts sauf ceux bloquant le mouvement (page 25).

Tous les Monstres avec cette Capacité ont Planer. \odot

Dans tous les cas, X est égale au Rang de la Capacité Spéciale.

* Si plusieurs Figurines Esquivent l'Attaque, on ne relance qu'1 seule fois les dés. C'est le 1^{er} joueur à Esquiver à la gauche du joueur attaquant qui décide des dés à relancer (voir "Effet de Zone" page 05).

** Les Dégâts infligés ignorent l'Armure.

\dagger Avant d'appliquer l'Armure.



Index - Lexique

Quand un mot commence par une Majuscule (sauf en début de phrase, pour un lieu ou un personnage), c'est qu'il désigne un terme technique propre au jeu. On peut ainsi parler d'Ordre (jetons, Demi-Action) ou d'ordre dans lequel les Héros vont jouer. Ces termes ne sont pas accordés en genre et en nombre pour la plupart.

Dans l'indexage, quand un Type de carte correspond au Mot Clé donné, le Type de la carte en question n'est pas noté, exemple :

- Amélioration de Tamalir (cartes)

et non :

- Amélioration de Tamalir (cartes Amélioration de Tamalir)

Si le Mot Clé recherché n'apparaît pas en évidence dans les titres d'une page, regardez les caractères en gras mis en évidence sur cette page.

Dernier point. Quelques termes sont volontairement raccourcis pour des besoins de place et de répétitivité comme pour le mot Capacité Spéciale réduit régulièrement à Capacité.

Les Mots Clés sont présentés comme ceci :

- Mot Clé (quand il s'agit de)..... n° de page

A	
- Accessoire (jetons Obstacles, Pièges, Autres Accessoires).....	17, 53, 56
- Action (Étape dans le tour du joueur, égale à 2 Demi-Action).....	04, 05, 57
- Action Brève (Points de Mouvement).....	04, 14
- Action Brève des Héros (Points de Mouvement).....	07, 57
- Action Brève des Monstres (Points de Mouvement).....	09, 57
- Action de Groupe (Étape dans 1 Semaine de Jeu).....	29
- Action de Groupe Déplacement (Action de Groupe).....	29, 32
- Action de Groupe Formation/Récupération (Action Groupe).....	29
- Action de seigneur (Étape dans une Semaine de Jeu).....	29
- Action Prolongée (jetons Ordre).....	06
- Action Prolongée Continue (Demi-Action).....	06
- Action Prolongée Interrompue (Demi-Action).....	06
- Agripper (Capacité).....	20, 61
- Ailes-Rasoir (cartes Monstre, Figurines).....	51
- Alchimiste (Bâtiment Boutique d'une Cité).....	39
- Ambidextrie (bonus d'utilisation 2 Armes, "Utiliser deux Armes").....	10
- Amélioration d'Attributs (augmentation).....	40, 41, 60
- Amélioration de Blessure (augmentation des points initiaux).....	27, 41
- Amélioration de Caractéristiques (augmentation).....	41, 59
- Amélioration de Groupe (carte Boutique).....	40
- Amélioration de l'Avatar (carte).....	41, 50
- Amélioration de la Fatigue (surcroît des points initiaux).....	27, 41
- Amélioration de Monstre (carte, augmentation de la Forme).....	42
- Amélioration de Tamalir (cartes).....	40
- Amélioration de Traîtrise (augmentation de point Traîtrise).....	41
- Amélioration des dés (dépense de la Fatigue).....	27, 40
- Améliorations (augmentations Héros et seigneur).....	40
- Améliorations des Héros (augmentation carte Caractéristique,..... Attributs, Blessures, Fatigue).....	40
- Améliorations Seigneur (carte Avatar, Monstre, Traîtrise).....	29, 41
- Apothicaire (Établissement).....	14, 58
- Aptitude (Actions supplémentaires Lieutenants, Avatars).....	34, 38, 42
- Araignée Poison (cartes Monstre, Figurines).....	51
- Arbre (jetons, Autre Accessoire).....	53
- Argent (jetons Coffre, Trésor).....	13
- Arme (cartes Boutique, Trésor, Relique).....	10, 57
- Armure (Armure de base, cartes Boutique, Trésor, Relique).....	01, 15
- Armurier (Établissement).....	14
- Asservi (carte Intrigue).....	20
- Assommer (jetons, Capacité, Effet Persistant).....	20, 61
- Attaque (Demi-Action).....	04, 10, 57
- Attaque à Main Nue (Attaque sans Armes).....	10
- Attaque Rapide (Capacité).....	20, 61
- Attribut (Corps à Corps, Distance, Magie propre au Héros).....	01
- Attribut Corps à Corps (Dés Pouvoir de base).....	01
- Attribut Distance (Dés Pouvoir de base).....	01
- Attribut Magie (Dés Pouvoir de base).....	01
- Augmentation de Puissance (Dés de Pouvoir → Dégâts, Portée).....	09, 11
- Aura (Capacité).....	20, 61
- Autel du Bien (jetons Autre Accessoire).....	19, 53
- Autel du Mal (jetons Autre Accessoire).....	19, 53
- Avancer (Action).....	05
- Avatar (Figurines représentant le seigneur).....	55

B	
- Balayage (Capacité).....	20, 61
- Bataille Finale (dernier Donjon "total global 600 XP").....	27, 38, 59
- Bâtiment (lieu spécifique dans une Cité).....	39
- Berserk (Capacité).....	20, 61
- Bête (Catégories de Monstres).....	31, 42
- Bête du Chaos (cartes Monstre, Figurines).....	51
- Blessure (jetons, point de vie de base, infliger des Blessures).....	01, 11
- Boggs le Rat (Familière Héros).....	15
- Boîte Cimetière (rangement de cartes définitivement retirées).....	31
- Boîte Héros (rangement fin de Session marqueurs Héros).....	31
- Boîte Seigneur (rangement fin de Session marqueurs seigneur).....	31
- Bond (Capacité).....	06, 20, 21, 61
- Bouclier (Armure de base "Bouclier bleu", cartes Boutique,..... Trésor, Relique).....	01, 04, 16
- Bouclier (symbole sur la Carte).....	31, 32
- Boue (jetons Obstacle).....	17, 54
- Boutique (cartes, achat).....	13, 14, 27
- Brouillard (jetons Obstacle).....	18, 54
- Brûlure (jetons, Capacité, Effet Persistant).....	21, 61
- Butin (Rencontre, Coffre, Tas d'Ossements, Sarcophage).....	27, 33, 35, 53, 60

C	
- Camouflage (Capacité).....	21, 61
- Camp (Tuile).....	32
- Campagne Avancée (mode campagne - succession de Session).....	26
- Capacité Passive (Armes, Armures, Monstres).....	04
- Capacité Spéciale (Armes, Armures, Monstres, Avatars, cartes,..... "Compétence de Héros").....	10, 20, 61
- Capacité Spéciale Unique (Ville).....	39
- Caractéristique (carte Combat, Magie, Subterfuge).....	01
- Caractéristique Combat (cartes).....	01
- Caractéristique de l'Avatar (aptitude unique de l'Avatar).....	28
- Caractéristique Magie (cartes).....	01
- Caractéristique Subterfuge (cartes).....	01
- caractéristiques (ensemble de données techniques du Monstre).....	31, 34
- Carte (plateau représentant Terrinoth).....	30
- carte Monstre (Carte Référence souvent appelée carte Monstre).....	16
- Carte Référence (capacités et caractéristiques des Monstres).....	16
- Case vide (définition).....	09
- Catégories (Type de Monstre, Humanoïde, Bête, Étrange).....	31, 42, 58
- Cerbère (cartes Monstre, Figurines).....	46, 51
- Cercle d'Invocation (jeton Autre Accessoire).....	53
- Chambre Forte ("stockage" d'Objet de Quête. 1 par Cité).....	39
- Champ de Flèches (jetons Pièges).....	18, 54
- Champignons Géants (jetons Autre Accessoire).....	53
- Chef (Figurine boss d'1 Niveau, Rencontre, Monstre Unique).....	33, 36
- Chef du Donjon (Figurine, Monstre Unique).....	36, 59
- Chemin (Type de Chemin, Normal, Rivière, Secret sur la Carte).....	29, 30, 32
- Chemin Normal (Type de Chemin sur la Carte).....	29, 30, 32
- Chemin Rivière (Type de Chemin sur la Carte).....	29, 30, 32
- Chemin Secret (Type de Chemin sur la Carte).....	29, 30, 32
- Ciel (Familière Héros).....	15
- Cité (villes sur la Carte de Terrinoth, infrastructures).....	29, 39
- Clé Runique (jetons).....	11
- Clé Runique Rouge (possession du Chef, Chef du Donjon).....	34, 36, 37
- Cœur (Blessures de base "Cœur rouge" Dés d'Attaque, Dégâts).....	01, 09, 11, 16
- Coffre (jetons).....	02, 13, 35, 60
- Cognier (Capacité).....	21, 61
- Combat (Caractéristique de base "carte").....	01
- Combattre (Action).....	05
- Commandement (Capacité).....	21, 61
- Compétence de Héros (aptitude unique et spécifique du Héros).....	01
- Concentration (Demi-Action).....	06
- Corps à Corps (Attribut).....	10
- Corrompu (jetons Obstacle).....	18, 54
- Coup Mortel (mort direct donnée par une Figurine).....	17
- Coup Violent (Capacité).....	21, 61
- Courir (Action).....	05
- Croix (Explorer un donjon sur la Carte).....	29, 35, 44
- Cuivre (jetons Coffre, cartes Trésor).....	13



D

- Dé Blanc (Dé d'Attaque Magique)	09
- Dé Bleu (Dé d'Attaque à Distance)	09
- Dé Jaune (Dé d'Attaque Dégâts)	09
- Dé Rouge (Dé d'Attaque Corps à Corps)	09
- Dé Vert (Dé d'Attaque Dégâts)	09
- Déclarer l'Attaque (intention de début de tour)	10
- Décombre (jetons Obstacle)	18, 54
- Défausse (valeur des cartes Seigneur)	07
- Défense (valeur de Défense d'une Cité)	29
- Dégâts (Cœur obtenu aux Dés d'Attaque)	09, 11
- Demi-Action (décomposition d'une Action)	04
- Demi-Coche (Escale sur un donjon de la Carte)	29, 35, 44
- Démon (cartes Monstre, Figurines)	51
- Déplacement (mouvement sur la Carte)	29, 32
- Dés d'Attaque (Dés de Combat + Dés de Pouvoir)	09
- Dés de Combat (Dés Bleu, Blanc, Rouge, Vert, Jaune)	09
- Dés de Pouvoir Argent (Dés Argent)	31
- Dés de Pouvoir Or (Dés Or)	31
- Dés de Pouvoirs (Noir par défaut si non précisé)	09
- Diablotin de la Bouteille (Familière Héros)	15
- Distance (Attribut)	10
- donjon (symboles sur la Carte de Terrinoth)	29, 30
- Donjon (Tuile formant le Plateau de Jeu, Type de Quête)	02, 31
- Donjon Classique (Donjon composé de 3 Niveau de Donjon)	35
- Donjon du Seigneur (jeton, Donjon final 5 Niveau de Donjon)	38
- Donjon Rumeur (Donjon composé de 3 Niveau de Donjon)	36
- Donjon Zone Légendaire (Donjon spécial 5 Niveau de Donjon)	37
- Dragon (cartes Monstre, Figurines)	51

E

- Eau (jetons Obstacle)	18, 54
- Echoppe (Variantes de la Ville, Etablissement)	14, 58
- Eclair d'Energie (Dés d'Attaque, déclencheur de Capacité)	09
- Effet de Zone (Attaque sur une aire d'effet simultanément)	05
- Effets Persistants (effet négatif cyclique dépendant de Capacité)	01, 04, 20
- Efforts Collectifs (Action Prolongée Interrompue, Continue)	06
- Elfe des Profondeurs (cartes Monstre, Figurines)	51
- Embuscade (probabilité durant une Rencontre, carte Incident)	32
- Endormi (jetons, Effet Persistant, Rencontre avec embuscade)	21, 32
- Entraînement (jetons)	14
- Epuisé (Objet utilisé ce tour → Réactivé début du tour suivant)	04
- équiper (Action Brève gratuite)	04, 57
- Escalier (passer sur un donjon sans l'Explorer "Demi-coche")	35
- Escalier (jeton Autre Accessoire)	19, 53
- Esquive (cartes Caractéristique, carte Seigneur, jetons Ordre)	05
- Etablissement (lieu spécifique d'une Ville "variante")	14, 15
- Etape (composition des différentes phases d'1 Semaine de Jeu)	27, 29, 58, 60
- Etape (composition des différentes phases d'un Tour de Jeu)	04, 07, 10, 57, 60
- Etourdissement (jetons, Capacité, Effet Persistant)	21, 61
- Etrange (Catégories de Monstres)	31
- Evénement (Type de cartes Seigneur/Traîtrise)	02, 08
- Explorer (entrer dans un donjon "Croix")	35
- Explosion (Capacité)	22, 61
- Extension (Capacité)	22, 61
- Extérieur (Tuile formant le Plateau de Jeu, Type de Quête)	31

F

- Familier (jetons)	01, 15, 16
- Fatigue (Attribut de base "larme dorée", dépenser)	01, 11, 40
- Fermer Porte (Action Brève)	07, 09, 57
- Ferrox (cartes Monstre, Figurines)	45, 51
- Feuille de Campagne (fiche de renseignement par Campagne)	44, 50
- Feuille Héros (support pour Fiche Héros)	01, 27, 50
- Feuille Rencontres (cartonnette Rencontres)	33, 50
- Fiche Avatar (cartonnette représentation technique du seigneur)	28
- Fiche Héros (cartonnettes représentant le Héros)	01, 27
- Fontaine (jetons Autre Accessoire)	53
- Formation Secrète (surcroît initiale Fatigue ou Blessure)	41
- Formation/Récupération (Mode d'Approche d'une Cité)	29, 39
- Forme Argent (niveau des Monstres)	31, 42
- Forme Cuivre (niveau des Monstres)	31, 42
- Forme Diamant (niveau des Monstres)	31, 42
- Forme Or (niveau des Monstres)	31, 42
- Fortifier un donjon (Lieutenant à 1 Chemin ou - d'un donjon)	35, 42
- Fosse (jetons Obstacle)	18, 54
- Foudre (Capacité, Gabarit)	22, 61
- Fouiller (Butin d'une Rencontre, Sarcophage, Tas d'Ossement)	33, 53
- Furr Le Loup Fantôme (Familière Héros)	15

G

- Gabarit (Tuile de mesure affiliée à certaines Capacités)	22, 24
- Géant (cartes Monstre, Figurines)	51
- Générer (Monstres, carte Progéniture, Capacité Renforcer)	08

- Givre (jetons, Capacité, Effet Persistant)	22, 61
- Glyphe Activé (jetons Autre Accessoire, utilisé)	19, 35, 53
- Glyphe Brisé (jetons Pièges, Glyphe Sombre)	03, 54
- Glyphe d'Invocation (jetons Pièges, Glyphe Sombre)	03, 54
- Glyphe de Puissance (jetons Pièges, Glyphe Sombre)	03, 54
- Glyphe de Transport (jetons Autre Accessoire)	19, 35, 53
- Glyphe Désactivé (jetons Autre Accessoire, non utilisé)	19, 25, 53
- Glyphe Sombre (jetons Pièges)	03, 54
- Golem (cartes Monstre, Figurines)	46, 51
- Grand Singe de Sang (cartes Monstre, Figurines)	51
- Gros Monstre (Figurines occupant plus d'une case)	16, 17, 55
- Groupe (composition de 4 Héros indissociable sur la Carte)	26
- Guérisseur (Variantes de la Ville, Etablissement)	14, 58

H

- Héros (Figurines, joueur le représentant)	01
- Homme Animal (cartes Monstre, Figurines)	52
- Hôtel de Ville (Variantes de la Ville, Etablissement)	14, 58
- Humanoïde (Catégories de Monstre)	31, 42

I

- Immortel (Capacité)	23, 61
- Incident (cartes)	31, 32
- Intrigue (cartes)	28, 42, 50
- Invincible (Capacité)	23, 61

J

- Jeton Conquête (jetons Conquête gagnés par le Groupe/XP)	27, 31, 58
- jeton Conquête (progression des Héros)	02, 13, 17, 57

K

- Kobold (cartes Monstre, Figurines)	52
--	----

L

- L'Ame Fantôme (Familière Héros)	15
- Lames Faucheuses (jetons Pièges)	18, 54
- Lave (jetons Obstacle)	18, 54
- Le Spectre (Familière seigneur)	16
- Les Yeux de Thara (Familière Héros)	16
- Lien Internet (site et forum officiel de Descent, site de <i>Slashaxl</i> , site de création de Héros et site officiel de Descent en Anglais)	50
- Lieu (cartes)	31
- Lieutenant (jetons, Figurines Lieutenant)	55
- Ligne de Vue (analyse entre deux cases distantes)	10
- Lit (jetons Autre Accessoire)	53

M

- Magie (Attribut)	10
- Magie (Caractéristique de base "carte")	01
- Main (nombre de Main utilisé pour un Objet)	01, 04, 15
- Main du Seigneur "main" (composition de carte Seigneur en main)	02
- Main du Seigneur "main" (composition de carte Seigneur en main souvent inscrit "main")	33, 34, 35, 37, 38, 43, 59
- Malédiction (jetons, Objet Maudit → Effet Persistant)	13, 23
- Malédiction de Coffre (Coffre → jetons Menace)	13
- Malédiction du Dieu Singe (cartes Seigneur "voir Transformer")	25
- Malédiction Noire (Capacité)	23, 61
- Manticore (cartes Monstre, Figurines)	52
- Marché (Bâtiment Boutique d'une Cité)	39
- Mata et Kata (Familière Héros)	16
- Menace (jetons)	07, 17, 33, 57, 58
- Mode d'Approche (3 façons différentes d'entrer dans une Cité)	39
- Mode Formation/Récupération (approche des Villes)	39
- Mode Réapprovisionnement (approche des Villes)	39
- Mode Visite (approche des Villes)	39
- Monnaie (jetons)	13
- Monnaie du Coffre (Pièces reçu par l'Ouverture du Coffre)	13
- Monstre (Figurine Monstre)	07
- Monstre Majeur (Type de Monstre)	02, 17
- Monstre Normal (Type de Monstre)	02
- Monstre Unique (Type de Monstre, Figurine, boss du Donjon)	17
- Mort (Héros et Monstre)	17
- Mort (Héros)	42
- Munitions (gestion de Munitions dans Descent)	15
- Mur Mobile (jetons Pièges)	18, 19, 54

N

- Naga (cartes Monstre, Figurines)	52
- Nécromancie (Capacité)	23, 61
- Niveau de Campagne (Cuivre, Argent, Or)	26
- Niveau de Donjon (cartes, "étage" d'un plan)	35, (Livre de Quête)
- Niveau de Donjon du Seigneur (plan)	(Livre de Quête)
- Niveau de Rumeur (plan)	(Livre de Quête)

- Nuée (Capacité) [M] (C)	23, 61
O	
- Objet (cartes Boutique, Trésor)	01, 04, 15
- Objet de Quête (objet généré par une Intrigue) (C)	42, 43
- Objet Maudit (cartes Trésor) [M]	13
- Obstacles (jetons)	17, 54
- Ogre (cartes Monstre, Figurines)	52
- Or (jetons Coffre, cartes Trésor)	13
- Oraison Funeste (Capacité) [M]	23, 61
- Ordre (jetons = Demi Action)	01, 05, 57
- Ordre de Lieutenant (Etape dans 1 Semaine de Jeu) (C)	29
- Ordre de Lieutenant Déplacement (Action de seigneur) (C)	29
- Ordre de Lieutenant Siège de Cité (Action de seigneur) (C)	29
- Ouvrir Porte (Action Brève)	07, 09, 57

P	
- Paquetage (sac à dos contenant maximum 3 Objet)	01, 15
- Passage du Temps (Etape dans 1 Semaine de Jeu)	29
- Passage Magique (Tuile) (C)	31
- Peau de Fer (Capacité) [M]	23, 61
- Peur (Capacité)	23, 61
- Pico (Familiers Héros)	16
- Pièce de Sortie (Tuile) (C)	31
- Pièces (jetons)	01, 02, 27
- Piège (jetons, Type de cartes Seigneur/Traîtrise)	02, 08, 18, 54
- Pioche (se qui constitue le reste du jeu empilé et non joué après distribution par "Type de carte")	02, 03, 07, 33, 34, 35, 37, 38, 43, 59
- Planer (Capacité) (C)	23, 61
- Plateau de Jeu (ensemble de Tuile formant le Plateau de Jeu)	02, 31
- Points Conquête (jetons Conquête gagnés par le seigneur/XP) (C)	31, 58
- Points d'Expérience (voir "XP")	31, 58
- Points de Mouvement (égale à la Vitesse de la Figurine)	09
- Poison (jetons, Capacité, Effet Persistant)	23, 61
- Portail (Tuile) (C)	36
- Porte (jetons)	11, 12
- Porte Runique (jetons)	11
- Portée (Dés d'Attaque, distance)	10, 11
- Position Elevée (Figurine en hauteur) (C)	09
- Position Non Elevée (Figurine en contre bas) (C)	09
- Potion (jetons, achat)	01, 12, 13, 14, 39, 58
- Potion d'Invulnérabilité (jetons, Armure + 10) [M] (C)	13
- Potion de Pouvoir (jetons, donne 5 Ds Pouvoir ou 5 Améliorations de Ds) [M] (C)	12
- Potion de Soin (jetons, rends 3 Blessures)	12
- Potion de Vitalité (jetons, rends toute la Fatigue)	12
- Pouvoir (Type de cartes Seigneur/Traîtrise)	02, 08
- Prêtre Noir (cartes Monstre, Figurines) [M]	52
- Progéniture (Type de cartes Seigneur/Traîtrise)	02, 08
- Progression (jetons) [M]	01, 06

Q	
- Quête (Type)	12, 31

R	
- Rampe de Rocher (jetons Pièges) [M]	19, 54
- Rang (niveaux cumulable des Capacités) (C)	20
- Rasé (jetons) (C)	29, 40
- Raté (Dés de Combat)	09, 10
- Réactiver (Objet réinitialisé au début du tour pour être utilisable)	04
- Réapprovisionnement (Mode d'Approche d'une Cité) (C)	39
- Récupération/Formation (Mode d'Approche d'une Cité) (C)	29, 39
- Rééquiper (Action Brève)	07, 57
- Référence (voir "Carte Référence")	16
- Régénération (Capacité) (C)	24, 61
- Réinitialiser (carte Seigneur, autre Type de cartes) (C)	03
- Relique (jetons, cartes)	13, 49
- Relique Obscure (cartes Seigneur) [M]	03, 13
- Rencontre (jetons, symbole - ? - sur un plan)	12
- Rencontre (Type de Quête) (C)	31
- Rencontre avec 1 Lieutenant (Type de Quête) (C)	33
- Rencontre Combat (carte Incident → tirage d'1 carte Lieu) (C)	31
- Rencontre Non-Combat (carte Incident) (C)	31
- Renforcer (Capacité de la Rencontre, Capacité Lieutenants) (C)	24, 33, 34, 59, 61
- Renfort (jeton) (C)	35, 59
- Réputation (Variantes de la Ville, point gagné ou acheté) (C)	15
- Rocher (jetons Pièges) [M]	19, 54
- Rose des Vents (jeton)	02
- Rumeur (cartes, Type de Quête) (C)	36
- Rumeur Active (la seule Rumeur accessible) (C)	36
- Rune (cartes Boutique, Trésor)	NA

S	
- Saignement (jetons, Capacité, Effet Persistant) [M]	24, 61

- Sangsue (Capacité) [M]	24, 61
- Sarcophage (jetons Autre Accessoire, Butin) (C)	53, 60
- Sauter (utiliser 3 Points de Mouvement "Action Brève")	07, 09, 57
- Sea Of Blood (règles supplémentaires pour Héros de Légende) (C)	46
- se Préparer (Action)	05
- se Reposer (jetons Ordre)	06
- Séides (Monstres Normaux) (C)	32
- Seigneur (cartes)	02, 07
- Semaine de Jeu (séquence d'événements divisé en 4 Etapes) (C)	29, 58
- Session (plusieurs parties de jeu composant une Campagne) (C)	43
- Sharr (familier Héros) [M]	16
- Siège (jetons) (C)	29, 40
- Singe (jetons)	25
- Sorcellerie (Capacité)	24, 61
- Sorcier (cartes Monstre, Figurines)	52
- Souffle (Capacité, Gabarit) (C)	24, 61
- Squelette (cartes Monstre, Figurines)	52
- Subterfuge (Caractéristique de base "carte")	01
- Surveiller (jetons Ordre)	05

T	
- Table (jetons Autre Accessoire) (C)	53
- Tas d'Ossements (jetons Autre Accessoire, Butin) (C)	53, 60
- Taverne (Bâtiment d'une Cité) (C)	39
- Téléchargement (Feuille Héros, Feuille Rencontre, Feuille Ville)	50
- Temple (Bâtiment d'une Cité) (C)	39
- Terrain d'Entraînement (Bâtiment d'une Cité) (C)	39
- Test de Rencontre (symbole Bouclier sur les Chemin) (C)	31
- Toile (jetons, Capacité, Effet Persistant)	24, 61
- Tombeau de Glace (C)	Fin d'ouvrage
- Tour (jetons)	01, 04, 57
- tour (tour du joueur ou du seigneur)	04, 07, 57
- Tour d'Entraînement (Variantes de la Ville, Etablissement) (C)	14, 58
- Tour de Jeu (un tour complet de table)	04, 57
- Traîtrise (cartes, points Traîtrise pour les Quêtes originales) [M] [M]	02, 08, 57
- Transformation (Capacité) [M]	25, 61
- Transformé (cartes Piège, jetons "Malédiction du Dieu Singe)	25
- Transpercer (Capacité)	25, 61
- Trésor (cartes, achat)	12, 13, 14, 39, 57, 58
- Trésorier (Héros qui gère l'ensemble des Pièces du Groupe) (C)	27
- Tricherie (Capacité) [M] (C)	25, 61
- Troll (cartes Monstre, Figurines) [M]	52
- Trône (jeton Autre Accessoire) (C)	53
- Tuile (élément, morceau de Donjon) (C)	02, 31
- Tuile de Départ (Tuile où commence la Rencontre) (C)	32
- Type (identification des cartes, Glyphes, Trésor, Coffre, Monstre, Attaque, Accessoire, Quête, face de Dés, Dés, Arme, Armure, Potion, Action de seigneur, Chemin, Déplacement, Bâtiment, Etablissement, Donjon, Ordre, Amélioration, Entraînement)	02, 03, 04, 07, 15, 16, 17, 29, 31, 40, 43, 53
- Type de Monstre particulier (Chef, Chef de Niveau de Donjon, Chef du Donjon, Lieutenant) (C) (C) 5	33, 34, 35, 37

V	
- Valeur de Conquête (représente la perte en jeton Conquête)	01, 17, 42
	(C) 2 33, 34, 36, 37, 42
- Vierge (Dés de Pouvoir, face vide du dé)	09
- Villageois (jetons Autre Accessoire) (C)	53
- Ville (jeton)	13, 14, 15, 39, 58
- Viser (cartes Caractéristique, carte Seigneur, jetons Ordre)	05
- Visite (Mode d'Approche d'une Cité) (C)	39
- Vitesse (Attribut "botte verte")	01, 16
- Vol (Capacité)	25, 61

X	
- XP (Points Conquête et Jetons Conquête convertis) (C)	31, 58

Z	
- Zone (révélation, ensemble d'une partie du Plateau de Jeu)	02, 12, 35
- Zone de Maître Secret (lieu d'Augmentation pour les Héros) (C)	38
- Zone Légendaire (lieu sur la Carte, Type de Quête) (C)	37, 59

Dictionnaire des termes generiques

- Activer : quand il s'agit de jouer 1 Figurine elle devient "active".
- Défausser 1 carte : une carte défaussée est remise sous son paquet d'origine.
- Déséquiper : enlever 1 carte objet en Main du Héros.
- Figurine : miniature représentant 1 Héros ou 1 Monstre.
- Main de Jeu : les éventuelles cartes que le seigneur tiens dans ses mains.
- Salle : une salle collée à une autre ne forme pas 1 grande salle mais 2 salles distinctes l'une de l'autre annulant ainsi d'éventuelles Ligne de Vue passant par des murs.
Par définition 1 salle est égale à 1 Tuile.
- Tuile : élément de Plateau de Jeu formant 1 seule pièce comme 1 couloir.





Le Tombeau de Glace



Intégration

Cette partie du livre - non prévu à l'origine - et implantée juste avant impression et n'est donc pas compilée avec les règles de ce livre. Seul quelques points de règles sont misent à jour dans le livre de manière totalement transparente. Cependant le récapitulatif des Capacités Spéciales page 61 comporte toutes les extensions pour plus de facilité.

Durant votre lecture vous trouverez sans doute ce symbole concernant le Tombeau de Glace. Vous n'aurez alors qu'à vous reporter en fin d'ouvrage pour un complément d'information.

Vous trouverez la totalité des nouvelles règles de cette extension dans ces dernières pages. Vous n'aurez donc aucun mal avec ce nouvel ajout.

Cette extension propose de nouvelles cartes pour la Boutique et les paquets Trésors. On peut récupérer la nouvelle relique Anneau des Brigands dans les nouvelles quêtes de cette extension.



Cartes Prouesse

En plus des cartes Caractéristique qu'il reçoit normalement, chaque héros reçoit aussi des cartes Prouesses qu'il pourra utiliser tout au long du jeu. Quand une carte Prouesse est piochée, elle va toujours dans la main de celui-ci, sans être révélée.

Attention : On ne peut pas donner ou échanger une carte Prouesse.

Préparation des cartes Prouesse

Les cartes Prouesse sont similaires aux cartes Caractéristique dans le sens où elles sont des 3 mêmes Types : Combat, Subterfuge, et Magie. Mais contrairement aux cartes Caractéristique, les Héros piochent et jouent des cartes Prouesse supplémentaires au cours du jeu :



carte Prouesse de Combat



carte Prouesse de Subterfuge



carte Prouesse de Magie

Lors de la préparation en début de partie, après la distribution des cartes Caractéristique aux Héros, on trie les cartes Prouesse en 3 paquets (Combat, Subterfuge et Magie) et on les mélange séparément. Puis, chaque Héros pioche des cartes Prouesse selon ce qui est indiqué dans la partie Caractéristique de départ de sa Fiche Héros.



Cartes Prouesse de départ



La Fiche Héros de Karnon indique qu'il a 1 Caractéristique de 2 en Combat, 0 en Subterfuge, et 0 en Magie. Il pioche donc 2 cartes Prouesse Combat lors de la préparation.

La Fiche Héros d'Arvel Marcheurmonde indique qu'elle a 1 Caractéristique de 2 en Combat, 2 en Subterfuge, et 0 en Magie. Elle pioche donc 2 cartes Prouesse Combat et 2 cartes Prouesse Subterfuge lors de la préparation.

Quand plusieurs Héros doivent piocher des cartes Prouesse simultanément, c'est le seigneur qui choisit l'ordre pour eux.

Important : Chaque Héros peut piocher des cartes Prouesse que des mêmes paquets dans lesquels il avait pioché des cartes lors de la préparation.

Rappel : c'est le seigneur qui distribue les cartes Prouesse.

Piocher des cartes Prouesse



La Fiche Héros d'Okaluk et Rakash indique 1 Caractéristique de 2 en Combat, de 1 en Subterfuge, et de 0 en Magie. Quand Okaluk et Rakash piochent 1 carte Prouesse, ils peuvent piocher 1 carte Combat ou Subterfuge car ils ont 1 Caractéristique de départ de ces Types. Mais ils ne peuvent pas piocher de carte Prouesse Magie.

Quand 1 Héros pioche la dernière carte d'un paquet Prouesse, on mélange toutes les cartes défaussées de ce type pour créer un nouveau paquet.

Si 1 paquet Prouesse est épuisé et qu'il n'y a pas de cartes défaussées de ce Type, les Héros ne peuvent plus en piocher de ce Type et doivent tirer un autre Type de cartes Prouesse, si possible.

Sauf si le contraire est mentionné sur la Fiche Héros, 1 Héros ne peut pas avoir plus de 4 cartes Prouesse en main. Quand 1 Héros a déjà 4 cartes Prouesse en main et qu'il doit piocher des cartes Prouesse, il peut le faire mais il doit alors immédiatement défausser des cartes pour revenir à 4 cartes.

Important : Dès qu'un paquet Prouesse est épuisé, il le reste jusqu'à la fin de la partie.

Campagne Avancée Il est conseillé de ne pas utiliser les cartes Prouesse.

Campagne Avancée Les Héros tirent le nombre de cartes Prouesse normales au tout début du jeu, ils en piochent 1 à chaque Glyphes activé et ils gardent leur main de cartes Prouesse d'un Donjon à l'autre (il n'y a pas de remise à 0 entre chaque Donjon). Pour la Bataille Finale, à l'arrivée de l'Avatar elles sont défaussées.

Jouer des cartes Prouesse

Chaque carte Prouesse indique 1 ou plusieurs conditions de déclenchement qui déterminent le moment et la situation au cours desquels on peut la jouer.

Le Héros peut jouer 1 carte Prouesse à tout moment dès que les conditions de déclenchement ont été remplies. Après avoir joué 1 carte Prouesse, le Héros suit ses instructions, résout ses effets, puis Défausse la carte.

Important : chaque Héros ne peut jouer qu'1 carte Prouesse par tour. Par exemple, chaque Héros peut jouer 1 carte Prouesse à son tour et 1 autre lors du tour du seigneur.

Piocher des cartes Prouesse

Quand 1 Héros active 1 Glyphes, tous les Héros peuvent piocher 1 carte Prouesse (sauf si la Fiche Héros mentionne le contraire).

De plus, certains Coffre donnent des cartes Prouesse comme récompenses. Quand 1 Coffre indique 1 carte Prouesse comme récompense, tous les Héros gagnent 1 carte Prouesse (sauf si leur Fiche Héros mentionne le contraire).



Exploration

Potion

Potion d'Invisibilité

Les Potions d'Invisibilité sont des élixirs avec des pouvoirs magiques de dissimulation. Quand 1 Héros ramasse 1 Potion d'Invisibilité, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de 3 Potions. Alternativement, il peut placer la Potion dans son Paquetage s'il n'y a pas déjà 3 Objets non équipés.



Le Héros peut boire 1 Potion d'Invisibilité équipée en dépensant 1 Point de Mouvement.

Quand 1 Héros boit 1 Potion d'Invisibilité, il la place sur sa Fiche Héros. Tant que cette Potion reste sur la Fiche Héros, il **gagne la Capacité Furtivité** (voir "Furtivité" plus bas). Au début de ses prochains tours, ce Héros doit lancer 1 Dé Pouvoir Noir. Si le résultat est 1 Eclair d'Énergie, la Potion d'Invisibilité s'estompe et est retiré de la Fiche Héros. Les autres résultats n'ont pas d'effet.

Le Héros ne peut avoir qu'1 seul Type de Potion *active* à la fois. Le Héros qui boit 1 nouvelle Potion, alors qu'il a une autre Potion sur sa Fiche Héros, doit retirer ce dernier qui est remplacé par la nouvelle Potion.

Les Héros peuvent acheter des Potions d'Invisibilité à la Boutique de la Ville pour 50 Pièces.

Relique

Anneau des Brigands

Vous le trouverez dans les nouvelles Quêtes.



Autres Regles

Obstacle

Glace

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non



La Figurine qui pénètre dans 1 case de Glace peut glisser et tomber, ce qui met fin à son tour.

La Figurine (Héros ou Monstre) qui pénètre dans 1 case de Glace lors de son déplacement doit lancer 1 Dé de Pouvoir Noir. Si le résultat du Dé de Pouvoir est 1 Eclair d'Énergie, le tour de cette Figurine est immédiatement terminé. Les résultats des autres Dés n'ont pas d'effet. Le jet de Dé Pouvoir Noir doit être fait même si l'entrée dans la case de Glace se fait à partir d'1 autre case de Glace.

Quand 1 Figurine entre dans 1 case de Glace occupée par 1 Figurine amie et qu'1 Eclair d'Énergie est obtenu, la Figurine qui se déplace est placée sur la dernière case qu'elle occupait avant d'entrer dans la case de Glace, et son tour est terminé.

Les Gros Monstre sont affectés par la Glace mais uniquement si à l'issue d'un déplacement, toute la Figurine occupe des cases de Glace.

Les Familiers ne sont pas affectés par la Glace.

Les Figurines avec la Capacité Vol ne sont pas affectées par la Glace.

Les Figurines qui sont déplacées sur 1 case de Glace en utilisant la Caractéristique Télékinésie ne sont pas affectées par la Glace.

Les Figurines avec la Capacité Marcher sur la Glace sont immunisées aux effets de la Glace.

Les Héros et les Monstres peuvent Sauter par-dessus la Glace en respectant les mêmes règles que le Saut

par-dessus les Fosses (en dépensant 3 Point de Mouvement pour chaque case de Glace traversée).

Autres Accessoires

Estomac de Monstre

Les Héros attrapés par les Monstres avec la Capacité Avaler (voir plus loin) sont placés sur cette Tuile.

La Tuile Estomac de Monstre est un emplacement hors Plateau de Jeu qui n'est adjacent à aucune autre case. Donc, toute Attaque, Capacité, ou carte qui affecte normalement des cases adjacentes (par exemple les Capacités Aura, Explosion, ou Balayage, ou la carte Prouesse "Se Protéger") n'a pas d'effet sur la Tuile Estomac de Monstre ou sur 1 personnage qui s'y trouve.



Œufs de Monstre

Bloque le Mouvement ? Oui
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Non (🟢🟡)



Les Œufs de Monstres sont des endroits possibles pour la génération de Monstres. Leur fonction est donnée dans la Quête où on les trouve. Ils peuvent être Attaqués comme si c'étaient des Monstres normaux, en utilisant les valeurs de Blessures et d'Armure indiquées dans la Quête.

Sarcophage Gelé

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Non
Position Elevée ? Oui (🟢🟡)



On trouve les Sarcophages Gelés dans les cryptes et les tombeaux. Leurs effets varient selon la Quête.

🟢🟡 Bien que ces marqueurs ne fassent pas partie de Héros de Légende, vous pouvez les implanter dans vos propres créations de Donjon durant vos parties normales avec l'option de la Position Elevée ou non. En se qui concerne les règles du Sarcophage, vous pouvez les adapter en prenant exemple de la règle sur les Sarcophages (voir "Sarcophage" page 53).

Arbre

Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la Ligne de Vue ? Oui
Position Elevée ? Non



Cela coûte 2 Points de Mouvement pour pénétrer dans 1 case Arbre. La Figurine dans 1 case Arbre est considérée comme ayant la Capacité Camouflage. Les Gros Monstres n'ont besoin d'occuper qu'1 seule case Arbre pour bénéficier de cette Capacité. La case contenant plusieurs Arbres a le même effet qu'1 case avec 1 seul Arbre.

🟢 **Rappel :** 1 Figurine peut dépenser 1 point de Mouvement supplémentaire pour grimper dans l'Arbre et bénéficier de la Position Elevée. Il lui faudra dépenser 1 autre Point de Mouvement pour redescendre (interdit aux Gros Monstre).

Nouvelles Capacités Spéciales

Avaler

Le Monstre avec la Capacité Avaler qui réussit son Attaque (1 attaque qui génère au moins 1 Dégât avant d'appliquer les effets de l'Armure) contre 1 Héros dans un rayon de 3 cases autour de lui peut décider d'Avaler ce Héros.

Si le Monstre décide d'utiliser cette Capacité après 1 Attaque réussie, le Héros prend les Dégâts comme d'habitude, et la Figurine de ce Héros est retirée du Plateau de Jeu pour être placée sur la Tuile Estomac de Monstre.

Quand 1 Héros est placé sur la Tuile Estomac de Monstre, il est affecté par les conditions suivantes :

- Au début de chaque tour de ce Héros, il lance autant de Dés Pouvoir Noirs que le nombre de Blessures restant au Héros (s'il prenait ce nombre de Blessures supplémentaires, il serait Mort). Les résultats Vierges n'ont pas d'effet. Chaque résultat de Dé qui n'est pas Vierge inflige 1 Blessure au Héros (ignorant l'Armure).

- Le Héros ne peut pas utiliser de Compétence ou Caractéristique requérant d'Avancer, de Courir, de Combattre ou de se Préparer (sauf pour placer 1 Ordre de Héros).

- Le Héros ne peut faire qu'1 Attaque par tour, et ne peut Attaquer que le Monstre l'ayant Avalé. Une telle Attaque ignore l'Armure de ce Monstre.

- Le Héros ne peut utiliser qu'1 Arme à 1 seule Main. Le Héros peut aussi faire 1 Attaque à Mains Nues (voir "Attaque à Main Nue" page 10).

- Le Héros ne peut pas utiliser d'Eclair d'Énergie ou de Fatigue.

- Le Héros Avalé reste dans l'Estomac de Monstre jusqu'à ce que lui ou le Monstre l'ayant Avalé soit tué.

Si le Monstre est tué avant que le Héros Avalé meurt, celui-ci est retiré de la Tuile Estomac de Monstre et est placé sur 1 case au choix du Héros qui était occupée par le Monstre avaleur quand il est mort. Si le Héros sur la Tuile Estomac de Monstre est tué avant le Monstre l'ayant Avalé, la Figurine du Héros est placée sur la Tuile de la Ville, et toutes les règles concernant la Mort d'1 Héros s'appliquent (voir "Mort des Monstres et des Héros" page 17).

Un Monstre ne peut avoir qu'1 Héros placé sur sa Tuile Estomac de Monstre à la fois. Dès qu'1 Héros a été Avalé, le Monstre ne peut pas Avaler un second Héros tant que le 1^{er} n'a pas été tué.

Fantomatique

Les Figurines avec la Capacité Fantomatique ne peuvent pas être Attaquées par des Figurines adjacentes utilisant 1 Attaque au Corps à Corps.

La Figurine avec la Capacité Extension peut Attaquer 1 Figurine ayant la Capacité Fantomatique en utilisant 1 Attaque au Corps à Corps, tant que les 2 Figurines ne sont pas adjacentes et que la Figurine Fantomatique est à Portée de la Figurine ayant Extension.

🟢 Seul les Attaques Magiques ou provenant de Relique ou Relique Obscure peuvent atteindre les Monstres avec la Capacité Fantomatique (valable également pour les Héros avec la carte Prouesse Subterfuge "Déplacement Furtif").

Furtivité

Le Dé Transparent de Furtivité est utilisé quand on Attaque 1 Monstre ou 1 Héros ayant la Capacité Furtivité.



Quand 1 Figurine avec la Capacité Furtivité est Attaquée, la Figurine Attaquante doit lancer le Dé Transparent de Furtivité en plus des Dés lancés normalement.

Si le résultat d'au moins 1 des Dés lancés est un X, l'Attaque a échoué.

Quand le jet d'Attaque affecte plusieurs Figurines (par exemple 1 Attaque utilisant Explosion, Souffle, ou Balayage), et qu'1 de ces Figurines a Furtivité, on ajoute 1 Dé de Furtivité à ce jet d'Attaque, mais le résultat du Dé de Furtivité n'est utilisé que pour les Figurines ayant la Capacité Furtivité.

Les différentes sources de la Capacité Furtivité ne s'accumulent pas. Il n'y a au maximum qu'1 Dé de

Furtivité par Attaque donnée.

Attention : Okaluk et Rakash commencent la partie avec la Capacité Furtivité. Même si Okaluk et Rakash boivent 1 Potion d'Invisibilité, 1 Figurine Attaquant Okaluk et Rakash ne lance qu'1 Dé de Furtivité dans son jet d'Attaque.

Marcher sur la Glace

Les Figurines avec la Capacité Marcher sur la Glace sont immunisées aux effets de la Glace.

Clarifications

Aura

La Capacité Aura peut se cumuler. Par exemple si la carte Prouesse "Étincelles de Douleur" (Aura 4) est jouée sur Shiver, celui-ci gagne Aura 8 lors du tour du seigneur.

Shiver et Aura 4

Comme Shiver a la Capacité Aura 4 uniquement durant le tour du seigneur, et non durant le tour du Héros, il faut noter que si la Capacité Télékinésie est utilisée pour déplacer des Monstres adjacents à Shiver, la Capacité Aura 4 n'inflige pas de Dégâts à ces Monstres.

Nouvelles Tuiles

Jeu de base

Étiquettes sur les nouvelles Tuiles

Pour aider à la préparation du Donjon, certaines Tuiles de cette extension sont étiquetées par 1 lettre pour une identification plus facile. Les symboles de lettre ci-dessous sont utilisés dans les cartes du Guide des Quêtes pour montrer l'orientation et le placement de ces Tuiles.



Neige sur les Tuiles

Certaines Tuiles montrent de la neige. La neige n'affecte pas le Mouvement ou la Ligne de Vue des Quêtes de cette extension.

Héros de Légende

Toutes les Tuiles de cette extension sont réversibles. Leur face montre les Donjon utilisés dans le jeu standard, leur dos montre le terrain extérieur.



Erratas

Cartes Prouesse

Nous N'avons Pas Peur (Magie)

Le texte devrait indiquer "A jouer au début du tour d'un joueur (y compris le seigneur)".

Plans Déjoués (Subterfuge)

Il ne devrait pas y avoir 4 cartes Plans Déjoués mais 2. Les 2 autres cartes comportant la faute de frappe "Prenez et révélez" sont à remplacer par **Désarmé** : "A jouer quand le seigneur joue une carte sur vous ou une figurine amie à 3 cases ou plus de vous. Vous devez lancer un dé de pouvoir. Si le résultat est un blanc, il n'y a pas d'effet. Si le résultat n'est pas un

blanc alors la carte piège est annulée et défaussée, mais le seigneur doit tout de même payer le coût du piège défaussé".

Bestiaire

Méduse



Approximations déformées de femmes humaines, les Méduses sont une monstruosité visuelle. Même si la légende qui veut que ceux qui leur regardent se transforment en pierre est fausse, elle prend ses

sources dans les pouvoirs de pétrification de ces créatures. Les Méduses les plus puissantes, souvent appelées sorcières, peuvent utiliser leurs nombreux membres pour lancer plusieurs sorts simultanément.

Ombre

On ne sait pas si ces créatures morts-vivants sont le résultat d'expériences de nécromancie ou si ce sont des âmes tourmentées ne trouvant pas la paix. Quelle que soit leur origine, ces aberrations fantomatiques sont des créatures dans des capes déchirées à cagoule, flottant au-dessus du sol, la capuche vide à l'exception des emplacements des yeux d'où sort une lumière glacée. Les Ombres haïssent les vivants, et en gémissent de jalousie quand ils cherchent à prendre la vie de ceux qui s'aventurent trop près. Les Ombres les plus maléfiques se reconnaissent à la lueur bleue de leurs "yeux", tandis que les plus faibles ont une lueur jaune.



Scarabée de Feu



Les Scarabées de Feu se sont adaptés aux conditions de froid extrême en générant leur propre chaleur corporelle grâce à un processus interne méconnu. Cette même chimie biologique leur procure un

mécanisme de défense en expulsant de leur abdomen une substance liquide, poisseuse, bouillante sur tout ce qui leur semble être une menace. Les plus grosses créatures avec les couleurs les plus vives expulsent un fluide si chaud qu'il est inflammable. Les Scarabées de Feu forment une ruche, mais il leur arrive de patrouiller loin de leur foyer, à la recherche de provisions.

Wendigo

On dit que les Wendigos arrivent avec le vent hivernal, et que seul leur souffle d'air glacé trahit leur présence. Les Wendigos sont des monstruosité dégingandées à fourrure blanche avec de longs membres et une gueule effroyable couverte de dents acérés. Nerveux et rapides, ils peuvent escalader des surfaces lisses et se cramponner aux parois. Avec leur déplacement silencieux, ils sont très difficiles à repérer. Les jeunes Wendigos ont une coloration rosée sur la langue et la bouche qui devient mauve avec l'âge.



Wyrme de Glace



Ces créatures sont d'énormes drakes segmentés, dépourvus d'ailes, avec une prédisposition au mal équivalente à leur ténacité féroce. Leurs écailles dures comme la pierre sont

rendues encore plus raides et impénétrables par l'environnement glacé de leur habitat. Leurs cous allongés leur permettent de frapper comme les cobras, et les gueules des plus grands Wyrms de Glace peuvent avaler entièrement leur adversaire.

Les Héros

Arvel Marcheurmonde
Buldar le Rigolard
Karnon
Okaluk et Rakash
Shiver
Zyla

Contenu de la boîte

4^{ème} extension :

Le Tombeau de Glace

1 livret de règles (dont la 2^{ème} partie est le Guide des Quêtes)

6 fiches de héros

6 héros en plastique

21 monstres

- 2 wyrms de glace (1 ocre, 1 rouge)
- 2 méduses (1 ocre, 1 rouge)
- 2 Wendigos (1 ocre, 1 rouge)
- 4 ombres (2 ocres, 2 rouges)
- 4 scarabées de feu (2 ocres, 2 rouges)

110 cartes

- 10 cartes de référence de monstre
- 12 cartes seigneur
- 17 cartes prouesse de combat
- 17 cartes prouesse de subterfuge
- 17 cartes prouesse de magie
- 2 cartes boutique de la ville
- 4 cartes trésor de la ville
- 4 cartes trésor en argent
- 4 cartes trésor en or
- 1 carte relique
- 10 cartes de référence de monstre "héros de Légende"
- 5 cartes incident "héros de légende"
- 2 cartes lieu "héros de légende"
- 4 cartes donjon "héros de légende"
- 1 carte rumeur "héros de légende"

1 tuile estomac

43 morceaux de plateau

- 9 morceaux salle
- 20 morceaux corridor
- 4 morceaux intersection
- 8 morceaux sans issue
- 2 morceaux transition intérieur/extérieur

26 marqueurs Accessoire

- 1 marqueur sarcophage
- 19 marqueurs obstacle de glace
- 6 marqueurs (œufs de monstre)

1 dé transparent de furtivité

10 marqueurs trésor

- 9 marqueurs potion d'invisibilité
- 1 marqueur relique





Par Krull

*Règles compilées entre Mai et Septembre 2009 par Krull
Corrigées avec l'aide de Bashwilly de Septembre 2009 à Janvier 2010
Je remercie tout ceux qui m'ont aidés à la création de ce livre et tout particulièrement ma famille !*