



SET À WATCH

LIVRET DE
RÈGLES

2

APERÇU DU JEU

Le royaume est en grave danger. De puissants ennemis conspirent pour ramener à la vie le vil et menaçant Damné que votre groupe vient d'anéantir. Désormais c'est à vous, les courageux Aventuriers de cette contrée, d'explorer tous les cercles d'invocation et d'éliminer la Horde de créatures derrière ces sombres desseins, avant que le Damné revenu à la vie ne plonge le monde dans les ténèbres.

Dans Set a Watch, **un jeu coopératif pour un à quatre joueurs**, vous devez sécuriser neuf lieux pour empêcher les acolytes du Damné de briser les sceaux magiques qui l'emprisonnent. A chaque tour votre groupe devra explorer un nouveau lieu et choisir un aventurier pour qu'il se repose, entretienne le feu et réalise des actions au campement. Le reste du groupe, les Sentinelles, montera la garde pour affronter une rangée de créatures tentant de raser votre camp. Utilisez vos dés pour aller au combat et activer vos compétences de classe, à chaque tour de jeu faites preuve de déduction et d'ingéniosité afin de résoudre le défi qui s'offre à vous. Dans cette campagne épique pour la survie, vous devrez utiliser vos atouts et compétences pour entretenir votre feu de camp, combattre au nom de la lumière et terrasser le Damné... ou tous périr dans les ténèbres.

CONTENU

- 6 Plateaux Aventuriers



- 30 Cartes Capacités d'Aventurier (recto coloré pour une **Capacité active**, verso grisé si elle est épuisée)

3



- 42 Cartes Créatures dont 2 Acolytes (A) et 4 cartes Invocation (B)



- 9 Cartes Créatures "Damnés" identifiables grâce à l'icône



* Indication "Damné" en bas de carte

- 20 Cartes Lieux (dont une carte **Lieu Final** ) et des **Lieux Repos** )



* Au dos des cartes Lieux se trouvent les emplacements des **Actions Runes**.

- 9 dés à 6 faces (d6) & 9 dés à 8 faces (d8)

- 4 Pions Repos  et 1 Pion Feu en bois

- 1 Livret de Règles

- 1 Boîte de jeu Magnétique : une fois dépliée, elle présente le Plateau Campement et la pile de Lieux inutilisés.

EXEMPLE DE PARTIE

EN COURS

(INTÉRIEUR DE BOÎTE)

LIEUX INUTILISÉS :
Pile de cartes
Lieux laissés
de côté lors
de la mise en
place.



HORDE:
Pile de
Créatures
face cachée
placées dans
la boîte pour
le tour final.



**PIOCHE
CRÉATURES**



**EMPLACEMENT
CIMETIÈRE
(DÉFAUSSE
CRÉATURES)**



**PIOCHE
DAMNÉS**



**1ÈRE
POSITION**

**2ÈME POSITION
(ATTAQUE À DISTANCE)**



LA RANGÉE (CARTES CRÉATURES)

**LÉGENDE
DU PLATEAU
CAMPEMENT**

**A. PILE QUÊTE
(LIEUX)**

**B. LIEU EN
COURS**

**C. VISIBILITÉ DU
FEU**

MISE EN PLACE

5

1. INSTALLER LE MATÉRIEL

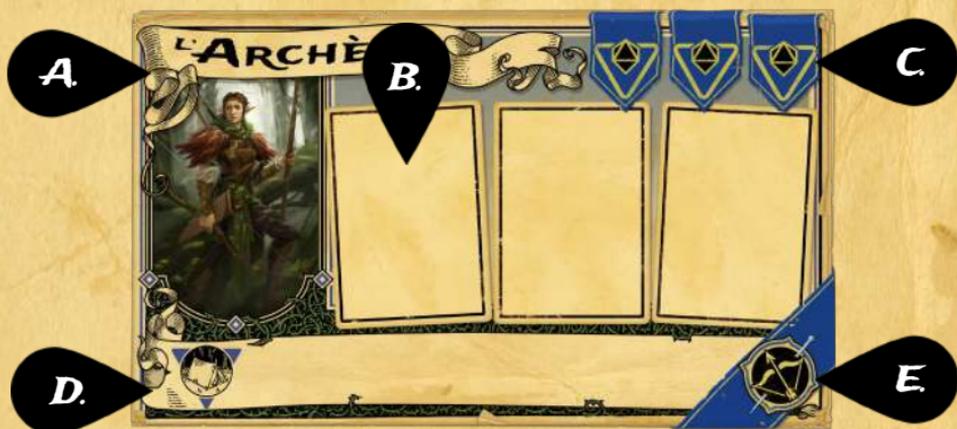
Placez le Plateau de Campement à proximité de tous les joueurs. Posez les pions Repos, les dés, les Fiches de Personnages et tous les autres composants à proximité. Triez toutes les cartes par type : Damnés, Créatures, Capacités d'Aventurier et Lieux.

2. SÉLECTIONNER LES AVENTURIERS

Choisissez votre Aventurier et prenez sa Fiche de Personnage, ses cartes Capacités et les 3 dés correspondants (choisissez la couleur).

Piochez 3 cartes Capacités au hasard pour débiter le jeu. Placez ces cartes sur votre Fiche de Personnage et les autres juste à coté.

Déterminez au hasard une carte Capacité sur votre Fiche de Personnage et **épousez-la** (retournez-la face grisée).



A. Classe de Personnage

B. Emplacement des Capacités : les Aventuriers doivent placer leurs cartes Capacités sur ces 3 emplacements.

C. Dés : précise si les dés d'Aventurier sont des dés à 6 faces (d6) ou à 8 faces (d8). Placez ici les dés dépensés lors des combats.

D. Action de Campement : action spécifique que l'Aventurier peut réaliser au Campement (une seule fois par Phase de Campement).

E. Portée: un Aventurier avec une Attaque à Distance (arc et flèche) peut effectuer une Attaque Directe sur les créatures en **Première ou Seconde position** dans la Rangée. L'Attaque de Mêlée (épées croisées) peut uniquement prendre pour cible les créatures en **1ère position**.

NOTE: il doit toujours y avoir quatre Aventuriers en jeu. Si vous êtes 4 joueurs, chacun prend un Aventurier. A 3 joueurs, prenez un Aventurier flexible qui sera contrôlé par le joueur dont le personnage est resté au Campement pour le tour. A 2 joueurs, choisissez deux Aventuriers chacun.

3. PRÉPARER LA PILE CRÉATURES

Facile: Invocation x1
Normal: Invocation x2
Difficile: Invocation x3
Légendaire: Invocation x4



Déterminez le niveau de difficulté du jeu en utilisant 1, 2, 3 ou 4 **cartes Invocation**, pour un jeu Facile, Normal, Difficile ou Légendaire. Retirez du jeu les cartes Invocation non utilisées. Déterminez au hasard 30 cartes Créatures, en prenant garde à bien y **inclure deux Cartes Acolyte**. Divisez les cartes Créatures en autant de paquets, de taille à peu près égale, que le nombre de cartes Invocation utilisées pour la partie. Mélangez 1 carte Invocation dans chaque pile. Empilez ces cartes face cachée pour former la **pile Créatures**, en plaçant les plus petits paquets en dessous.

4. PRÉPARER LA QUÊTE

Retirez toutes les cartes Lieu Repos (cartes avec l'**icône tente**) et le Lieu Final (Cf. Symbole de forteresse **C.**) du paquet de **cartes Lieux** (si vous avez plusieurs cartes Lieu Final du fait d'extensions, choisissez un Lieu Final et écartez les autres, ils ne serviront pas durant la partie). Mélangez toutes les cartes restantes et **piochez 8 cartes** sans les regarder. Mélangez ces 8 cartes et placez-les sur le plateau de jeu face cachée pour former la **pile Quête**. Placez le Lieu Final **sous la pile Quête**. Mélangez les cartes Lieux restantes avec les Lieux Repos et placez-les dans la boîte de jeu pour former la **pile de Lieux inutilisés**.

- CARTES LIEUX -

Les Lieux déterminent les modificateurs d'intensité du Feu de camp (Cf. **A**) et indiquent combien de Créatures sont placées dans la Rangée pour l'affrontement durant le Guet (**B**).



Certains Lieux ont également des effets particuliers qui seront actifs pour le tour en cours (D). **Nettoyer un Lieu** requiert d'éliminer toutes les Créatures ou bien de les ajouter à la Horde.

5. PRÉPARER LES DAMNÉS

Mélangez les **cartes Damnés** et sans les regarder, **piochez une carte** et placez-la face cachée dans la boîte pour débiter la **pile Horde**. La Horde est formée de cartes Créatures qui seront ajoutées à la Rangée au dernier tour du jeu. Plus importante sera la Horde, plus difficile sera le tour final. **Piochez 7 cartes Damnés et placez-les en une pile face visible** à proximité du Plateau Campement. Placez les cartes restantes à l'écart de l'espace de jeu.

6. ALLUMER LE FEU !

Piochez une carte Lieu et placez-la comme Lieu en cours sur le Plateau Campement. **Ne résolvez pas la modification d'intensité du Feu pour le premier tour**. Placez le pion Feu sur la case 7 du cercle de Feu du Plateau Campement. Pour amener plus de difficultés dans le jeu, vous pouvez lancer un dé à 8 faces pour déterminer aléatoirement la valeur du Feu de camp au début de la partie.

CARTES CRÉATURES

Les cartes Créatures décrivent les capacités et la Vigueur de chaque Créature. Quand elles sont éliminées, les Créatures sont placées dans la défausse **Cimetière**. Quand elles ne sont pas détruites elles rejoignent la **Horde**.

- A. Dommages** : nombre de cartes Capacité des Aventuriers à épuiser si la Créature n'est pas éliminée. Le total des dommages doit être partagé entre les différents Aventuriers Sentinelles.
- B. Vigueur** : la valeur qui doit être atteinte ou dépassée avec vos dés pour éliminer la Créature.
- C. Pouvoir** : description des effets déclenchés selon les situations (comme Révélé quand la carte est retournée face visible ou Première Position quand la carte est positionnée au plus près du Plateau).
- D. Type de Créature** : prenez bien garde à séparer les Damnés dans leur propre pioche. Ils sont considérés comme des Créatures avec le Type de Créature *Damné*. Certains types de Créatures sont affectés par des effets de Capacité ou de Pouvoir.



1. Piochez une carte Lieu et modifiez l'intensité du Feu de camp selon la valeur indiquée sur la carte Lieu en cours (excepté au 1er tour).

2. Lancez les dés, placez-les en attente à côté de votre fiche de Personnage et choisissez l'Aventurier qui reste au Campement. Celui-ci prend un pion Repos, ou le retourne s'il en avait déjà un.

3. Phase de Campement : l'Aventurier au Repos **rafraîchit une carte Capacité** (s'il en avait au moins une épuisée) et **réalise toutes ses Actions** en posant ses dés sur les emplacements prévus sur le plateau Campement, le dos des cartes Lieux ou sa Fiche de Personnage :

- a. Couper du bois
- b. Observer
- c. Planifier avec un 4+
- d. Soigner avec un 6
- e. S'équiper
- f. Sorts de Runes avec un Double ou un Triple
- g. Capacité d'Aventurier

4. Phase de Guet : piochez le nombre de cartes Créatures indiquées par le Lieu en cours et placez-les à côté du Plateau Campement faces cachées, pour former la Rangée.

- a. Révélez une à une les Créatures en fonction de la Visibilité du Feu de Camp (*).
- b. Dépensez vos dés pour attaquer ou activer des Capacités.
- c. Épuisez une carte pour augmenter le Feu de camp de 2.

5. Fin de Tour

Ajoutez une par une toutes les Créatures invaincues à la Horde, en déclenchant leurs Pouvoirs si besoin. Les Aventuriers Sentinelles épuisent leurs cartes Capacités (*les retournent côté grisé*), au choix du groupe, en fonction des dégâts encaissés. **Les cartes Capacités représentent les pouvoirs des Aventuriers, mais aussi leur Santé : les Capacités épuisées ne peuvent plus être utilisées !**

* La Visibilité est indiquée par le chiffre dans les crânes rouges autour du cercle du Feu de Camp. En fonction de la case sur laquelle se trouve votre pion Feu, la visibilité sera différente : **1 carte révélée** des cases 1 à 6, **2 cartes révélées** des cases 7 à 11, **3 cartes révélées** des cases 12 à 15 (Cf. p4). Quand vous déplacez votre pion Feu, par des actions ou des effets de jeu, la Visibilité se modifie.

TOUR DE JEU

9

Lors d'un tour de jeu, les joueurs **lancent leurs dés** et décident quel Aventurier reste au Campement, laissant le reste du groupe comme **Sentinelles** (voir plus bas). Les Sentinelles vont devoir éliminer les Créatures qui vont attaquer le groupe durant la Phase de Guet (*cette attaque va être décrite sous le terme **Rangée***). Les joueurs doivent décider collectivement quel Aventurier doit rester au camp, en fonction de la situation et des résultats des dés.

EXEMPLE DE PREMIER TOUR :

Afin d'illustrer les différents mécanismes de Set A Watch, jetons un oeil à un tour de jeu utilisant **la Dompteuse, le Sorcier, l'Archère et la Voleuse**. Le Damné a été pioché et placé face cachée dans la Horde. Les joueurs révèlent en premier Lieu le **Col Enneigé**. Chaque Aventurier a sélectionné aléatoirement une carte à épuiser. Ils décident de lancer un d8 pour débiter le **Feu de Camp**, ils obtiennent une valeur de 4. Ils posent le pion Feu sur le 4, ce qui signifie qu'ils ne peuvent révéler qu'une seule Créature à la fois dans la Rangée. Ensuite les joueurs lancent leurs dés : l'Archère obtient 6, 3, 1 ; la Dompteuse 8, 6, 3 ; le Sorcier 4, 4, 1 ; et la Voleuse 4, 3, 1. Le Col Enneigé indique que les joueurs doivent placer le dé le plus faible sur la carte Lieu et qu'il ne pourra pas être utilisé ce tour. La Voleuse pose donc son dé avec le 1 sur la carte (c'est un des plus faibles).



PHASE DE CAMPEMENT

L'Aventurier resté au camp ne participe pas aux combats, il va gérer le camp. Il prend un **pion Repos** et **rafraîchit immédiatement**, si possible, **une de ses cartes Capacités épuisée** (*il retourne une carte Capacité de la face grisée vers la face colorée*). Le joueur va ensuite placer ses dés sur n'importe quel **emplacement** valable du Plateau Campement, sur sa **Fiche de Personnage** ou sur les **Runes** au verso des cartes Lieux, afin d'assister les Aventuriers Sentinelles.

Chaque Aventurier **DOIT** s'occuper du Campement **deux fois** durant la partie. N'oubliez pas de prendre un **pion Repos** à votre première visite du Campement et placez-le sur votre Fiche de Personnage.

Retournez le pion lors de votre **seconde visite** au Campement.



ACTIONS CAMPEMENT

A. COUPER DU BOIS (3 emplacements) : augmentez la valeur de Feu de 2 pour chaque dé placé sur une case Couper du bois.

B. OBSERVER (3 emplacements) : piochez et regardez les deux premières cartes Créatures de la pile. Réarrangez les deux cartes et replacez chaque carte au-dessus ou au-dessous de la pile Créature. Chaque action Observer supplémentaire nécessite de placer sur une des cases un dé d'une valeur supérieure à celui placé au préalable.

C. PLANIFIER (1 emplacement) : piochez la première carte de la pile Quête et celle de la pile Lieux inutilisés (à l'intérieur de la boîte), choisissez-en une et placez-la sur le haut de la pile Quête. La carte restante est placée sous la pile de Lieux inutilisés. Cette action requiert un dé de valeur 4 ou plus. Vous ne pouvez PAS échanger la carte Lieu Final.

D. S'ÉQUIPER (1 emplacement) : échangez une carte Capacité de votre plateau personnel avec une de vos cartes Capacité laissée de côté. Si vous échangez une carte épuisée, la nouvelle doit être posée épuisée également (face grisée).

E. SOIGNER (1 emplacement) : rafraîchissez 1 carte Capacité épuisée pour vous-même ou une Sentinelle. Requiert un dé de valeur 6 exactement.

-ACTIONS SPÉCIALES DE CAMPEMENT-

Chaque Aventurier possède son **Action Spéciale de Campement**, utilisable une seule fois par tour, présentée en bas de la Fiche de Personnage. Vous pouvez activer cette Capacité comme toute autre action au Campement, **en posant un dé sur son emplacement**.

11

-RUNES-

Pour activer les **Runes** sur le Campement (**F**), vous devez avoir obtenu au moins des doubles sur vos dés, et les placer sur les Runes que vous souhaitez activer. Si vous avez obtenu des triples, vous pouvez décider de placer 3 dés ou seulement 2. **Vous devez sélectionner au moins deux Runes et ne pouvez pas choisir deux fois la même :**

-**SCELLER** (1 emplacement) : retirez un Damné du Cimetière (vous pouvez chercher dans la pile) et **placez-le sous la Pile Damnés**.

-**VAINCRE** (1 emplacement) : **retirez du jeu** la carte Créature du dessus de la Pile Horde (*ce sont les Créatures qui n'ont pas été éliminées par les Sentinelles et qui seront ajoutées à la rangée de Créatures lors du tour final*).

-**SOUTENIR** (1 emplacement) : tous les Aventuriers Sentinelles **peuvent relancer les dés de leur choix**.

L'Aventurier au Camp assigne un dé après l'autre et déclenche les effets des actions après chaque dé posé. Quand toutes les actions ont été réalisées, poursuivez avec la **Phase de Guet**.

A noter : Un Aventurier **ne pourra pas participer** à la Phase de Guet si toutes ses cartes Capacités sont épuisées **au début de cette phase**. (*Si c'est en cours de tour, il peut toujours faire des Attaques Directes. Cf. P. 12*).

EXEMPLE DE PREMIER TOUR (SUITE) :

Les joueurs décident que c'est le Sorcier qui va rester au Campement. Le Sorcier rafraîchit sa carte Capacité épuisée et prend un **pion Repos** indiquant qu'il est resté au camp une fois sur les deux nécessaires. Le Sorcier a obtenu des doubles, il pourrait donc activer deux **Runes**, mais il choisit d'alimenter le feu de camp et assigne ses trois dés à l'action **Couper du bois**. Cela porte la valeur de Feu de camp à 10, ce qui permet aux joueurs de révéler les 2 premières cartes de la Rangée durant ce tour de combat.

PHASE DE GUET

DISPOSER LA RANGÉE

Vérifiez sur la carte Lieu le nombre de cartes Créatures que vos Aventuriers Sentinelles vont devoir affronter à ce tour (Cf. Lieux, page 6).

Sans les regarder, piochez autant de cartes Créatures dans leur pile qu'indiqué sur la carte Lieu, disposez-les faces cachées sur une ligne, avec la carte du sommet du paquet placée au plus près du plateau Campement. Une fois ceci fait votre disposition est terminée.

Si jamais vous devez piocher des cartes dans la pile Créatures mais que celle-ci est vide, mélangez les cartes du Cimetière, y compris les cartes Invocations et Damnés qui y sont présentes, pour former une nouvelle pioche.

RÉVÉLER LES MONSTRES

En fonction de l'intensité du Feu de camp vos Aventuriers ne pourront distinguer qu'un certain nombre de Créatures visibles (Cf Visibilité du Feu p4). **Révélez les cartes les plus proches du Campement une par une, selon la visibilité du Feu, et résolvez leurs Pouvoirs l'un après l'autre (Première Position, Révélé...) avant de révéler une autre carte.**

Ex : en révélant l'Acolyte, le joueur devra résoudre son Pouvoir Révélé, voire Première position si la carte est en Première Position, avant de pouvoir continuer de révéler des cartes de la Rangée ou faire n'importe quelle action (utiliser un dé, une capacité, etc.).



Certains effets de Pouvoirs diminuent l'intensité du Feu de Camp et peuvent donc diminuer la Visibilité et empêcher de révéler de nouvelles Créatures. Par contre, une fois les Créatures révélées, elles le restent, même si des effets de jeu font baisser la valeur du Feu de camp.

Seuls certains Pouvoirs ou Capacités permettent de retourner face cachée des cartes Créatures.

-ACTIONS DE COMBAT-

Lors de cette Phase les Sentinelles vont pouvoir utiliser leurs dés pour éliminer les Créatures dans la Rangée. Une fois toutes les Créatures éliminées, le tour est terminé. Une fois assignés pour une Attaque Directe ou une Capacité, **les dés sont dépensés et ne peuvent pas être**

réutilisés (sauf mention explicite).

13

Vous pouvez utiliser vos dés dans n'importe quel ordre (il n'y a pas d'ordre de tour) jusqu'à ce que les Créatures soient toutes éliminées ou que vous n'ayez plus d'actions possibles. **C'est à ce moment que les Créatures attaqueront.** Quand une Créature inflige 1 dégât, **épuisez une carte Capacité d'une Sentinelle.**

ATTAQUES DIRECTES

Une Attaque Directe vous permet de **poser un dé** sur une carte Créature **révélée** en Première Position ou Deuxième Position (en fonction de votre Portée) et d'**infliger autant de dégâts à la Créature que la valeur de votre dé.** Vous pouvez combiner plusieurs dés (y compris de Personnages différents) afin d'**atteindre ou de dépasser la valeur de Vigueur de la Créature.** Une fois ce total atteint, **la Créature est éliminée** et envoyée **au Cimetière** (la défausse).

Ex : pour éliminer la carte Acolyte, les joueurs pourraient combiner leurs dés en posant un 5 et deux 1 afin d'atteindre la Vigueur de 7 de la Créature. Sans doute pas le meilleur choix à faire cependant...



Faites progresser la Rangée **pour combler le vide** créé par la carte retirée de la table.

Révélez la prochaine carte Créature de la Rangée si la visibilité du Feu de camp le permet.

Les joueurs peuvent poser leurs dés utilisés pour une Attaque Directe sur leur Fiche de Personnage pour ne pas oublier qu'ils sont dépensés.

CARTES CAPACITÉS

Vous pouvez activer une carte Capacité pour cibler n'importe quelle Créature **révélée** (à moins que la carte Capacité ne puisse cibler une carte face cachée, comme le **Tir à longue portée** de l'Archère). Vous pouvez le faire de deux façons :

- en lui **assignant** un dé, c'est-à-dire en utilisant un dé, quelle que soit sa valeur, **pour le placer sur la carte Capacité** (seulement **une fois par carte** et par tour) ;
- ou en **épuisant la Capacité**, c'est-à-dire en la retournant du côté grisé (cela est possible même après qu'un dé l'ait déjà activé).

Les Capacités "**Passives**" sont une exception, elles ne nécessitent pas de dés pour être activées et restent disponibles.

Certaines ne sont utilisables qu'une seule fois par tour, elles ne peuvent pas être épuisées volontairement pour être activées une deuxième fois.

Ex : dans la situation précédente, il serait beaucoup plus intéressant que le Sorcier utilise un de ses dés à 1 pour activer sa capacité "Onde de Choc", qui lui permet d'éliminer une Créature d'une Vigueur de base de 8 ou moins...



FIN DE TOUR

Si les Aventuriers sont à court d'actions (dés et capacités utilisés ou épuisés) et qu'il reste des Créatures dans la Rangée, elles attaquent. Déplacez ces cartes **sur le sommet de la pile Horde** une par une. Résolez leurs éventuels Pouvoirs (*Première position...*) si nécessaire et **épuisez autant de cartes Capacités des Sentinelles que de dommages** infligés par les Créatures (Cf. P7).

Ex : c'est la fin du tour et il reste deux Créatures dans la Rangée, l'Aigle et le Géant des Forêts. L'Aigle infligera 1 point de dégât avant de rejoindre la Horde, le Géant infligera 2 points.



Une fois la Rangée vidée, si tous les Aventuriers Sentinelles n'ont pas toutes leurs cartes Capacités épuisées, le tour se termine avec succès.

Piochez et révéléz le prochain Lieu.

- CARTES INVOCATION ET DAMNÉS -

Les cartes Invocation épuisent immédiatement 1 carte Capacité d'un Aventurier quand elles sont révélées. Elles sont ensuite défaussées dans le Cimetière et remplacées par la carte Damné du sommet de la pile Damnés. Les Pouvoirs du Damné sont résolus et, quand il est éliminé, il est placé dans le Cimetière.

Les cartes Invocations sont **toujours** déclenchées en priorité quand elles sont révélées (CF. Ordre de priorité au dos du livret de règles), même lorsqu'elles le sont par un effet de Capacité. Si c'est le cas, résolvez si nécessaire la fin de la Capacité après avoir révélé l'Invocation et déclenché son effet.

EXEMPLE : l'Archère dépense un dé pour utiliser sa Capacité Tir à Longue Portée et révèle la carte Invocation. Les joueurs doivent décider quelle Sentinelle épuise une de ses cartes et placer un Damné en remplacement de la carte Invocation. Le Damné est ensuite immédiatement défaussé dans le Cimetière sans déclencher sa Capacité car il est éliminé avant par la Capacité Tir à longue portée.

EXEMPLE DE PREMIER TOUR (SUITE ET FIN) :

15

Au début de la Phase de Guet, les joueurs **Sentinelles** vérifient la carte Col Enneigé et piochent 6 **Créatures** depuis le sommet de la **pile Créatures**. Sans regarder, ils placent la première face cachée au plus près du Plateau Campement et placent les suivantes à la file pour former la Rangée. Les Sentinelles révèlent les 2 premières Créatures dans la Rangée en commençant par la plus proche du Plateau Campement. C'est un **Aigle** avec une Vigueur de 4, sans capacité spéciale **Révéilé**. La suivante est une **Bête Déchue** avec une Vigueur de 11, mais aussi un pouvoir de **Première Position**, qui amène à piocher une autre carte de la Pile Créature et à la placer devant celle-ci s'il est déclenché.



Après délibération, la Voleuse décide d'agir en premier et dépense son dé 3 pour utiliser sa Capacité **Coup surnois**.

Elle révèle les deux dernières Créatures de la Rangée. Ce sont une **Vampire** avec une Vigueur de 1 et une **Acolyte** avec une Vigueur de 7. Le total des dés de la Voleuse est de 8 ce tour, elle peut donc envoyer l'une ou l'autre au **Cimetière**. Elle décide d'éliminer la **Vampire** : sa capacité **Révéilé** n'est pas déclenchée (*Vol d'un dé pour en faire sa Vigueur*), elle ne peut donc pas voler le 8 de la Dompteuse.



L'**Acolyte** est désormais révélée et son Pouvoir est déclenché : piocher une carte de la pile Créatures et l'ajouter à la **Horde**... ça se complique! L'Archère et la Dompteuse ont une **attaque à distance** et dépensent leur 3 et 8 pour éliminer directement la **Bête Déchue** en Seconde position. Cela fait bouger la Créature suivante en deuxième position et la révèle. C'est un **Géant des Forêts** avec une Vigueur de 7. Le **Géant** a une capacité **permanente** qui révèle la carte derrière lui et ajoute sa Vigueur à la sienne.



La Créature suivante est une **Horde Zombie** avec une Vigueur de 8. Mais celle-ci aussi a une capacité **Permanente** qui ajoute la Vigueur de la Créature du sommet du Cimetière à la sienne. Le **Géant** a donc maintenant une Vigueur de 15 (la sienne de 7 plus celle de base de la Horde Zombie, 8) et les **Zombies** ont 19 en

Vigueur (8 plus la Vigueur de 11 de la **Bête Déchue**, comme celle-ci est au sommet du Cimetière) !

L'Archère utilise sa capacité **Tireur d'élite** pour relancer son 3 utilisé plus tôt et obtenir un 7.

La Dompteuse épuise sa capacité **Bête Dressée** pour dresser et récupérer l'**Aigle** sans utiliser de dé.

Elle dépense ensuite son dé de 3 pour ses **Collets** et déplacer la **Horde Zombie** au sommet de la pile Créatures (ce qui veut dire que ce sera la première Créature du prochain tour). Il ne reste donc que le **Géant** avec une Vigueur de 14 (7 plus les 7 de l'Acolyte) et une **Acolyte** avec un 7. L'Archère utilise son dé de 7 pour attaquer directement l'**Acolyte** et l'envoyer au Cimetière. Le **Géant** restant diminue sa Vigueur à 7 car il n'y a plus de Créatures derrière lui dans la Rangée. La Voleuse, l'Archère et la Dompteuse ont encore des dés avec des 4,6,6 et un **Aigle** à 4. La Dompteuse garde son **Aigle** pour un tour prochain. La Voleuse et l'Archère combinent leur dé (un 4 et un 6) pour éliminer le **Géant**. Toutes les Créatures de la Rangée sont désormais vaincues. Un nouveau tour peut commencer.



TOUR FINAL

Une partie de Set a Watch permet d'explorer 8 Lieux aléatoires et un Lieu Final lors du dernier tour.

Lorsque la carte Lieu Final est révélée, les Aventuriers sont arrivés au bout du voyage. Ils débutent le dernier tour de jeu :

Lors du tour final, tous les Aventuriers doivent aller au combat et seront des Sentinelles (vous pourrez toujours épuiser une carte Capacité afin d'augmenter le feu de camp de 2 si besoin).

Au début de ce tour, les Créatures sont piochées puis placées normalement dans la Rangée, puis **la pile Horde est placée face cachée à la fin de la Rangée**. La Horde n'est pas mélangée. Le tour se déroule ensuite normalement, **les Créatures de la Horde étant ajoutées en fin de Rangée au fur à mesure qu'un emplacement se libère**. Une fois le tour débuté, vous pouvez commencer **une nouvelle pile Horde** si besoin (*Pouvoir Révélé de l'Acolyte par exemple*).



FIN DU JEU

17

Les joueurs gagnent la partie **en explorant les 9 Lieux avec succès**.

Vous pouvez remporter la partie **sans éliminer toutes les Créatures** : pour cela, il faut disposer d'au moins **une carte Capacité non épuisée** à la fin du 9^{ème} tour, après avoir résolu tous les dommages infligés par les Créatures restantes.

Les joueurs perdent la partie si tous les **Aventuriers Sentinelles** sont **épuisés à la fin d'un tour** ou si une carte Invocation est révélée mais que **la pile Damnés est vide**.

Si le Feu de camp atteint le niveau 0 les joueurs doivent immédiatement épuiser une carte Capacité pour augmenter l'intensité du Feu à 2. Si c'est impossible les joueurs ont perdu.

-POINTS À GARDER À L'ESPRIT LORS D'UNE PREMIÈRE PARTIE-

-Si vous venez de révéler une nouvelle carte Créature, vous ne pouvez pas décider d'activer une capacité ou de jouer un dé avant de déclencher l'effet d'un Pouvoir de Première Position ou Révélé, sauf si vous révélez la carte grâce à un effet de Capacité le précisant.

-Lors de la Phase de Guet, vous pouvez toujours épuiser une carte Capacité afin d'augmenter le Feu de camp de 2.

-Il peut être plus intéressant d'épuiser une carte Capacité pour éliminer une Créature dans la Rangée que de la placer dans la Horde.

-Vous pouvez placer volontairement une Créature en 1^{ère} position dans la Horde (en encaissant les dommages) durant la Phase de Guet.

-Quand des dommages sont infligés et que des cartes Capacités doivent être épuisées, vous ne pouvez le faire **que** sur des Sentinelles.

-Lorsque toutes les Capacités d'un Aventurier sont épuisées au début de la Phase de Guet, il ne peut pas participer au tour en cours.

-Les Pouvoirs des Créatures au Cimetière ne sont pas actifs (**sauf celui des Squelettes**).

-En cas de situation particulière, vérifiez la FAQ P.19.

GUERRIER

Puissant combattant en mêlée infligeant des dommages importants, le Guerrier est spécialisé dans l'élimination des séides à haute Vigueur et l'amélioration des dégâts de ses alliés.

SORCIER

Le Sorcier compense ses faibles dégâts directs par des puissantes capacités magiques. Il est l'un des meilleurs combattants à distance, la plupart de ses sorts pouvant atteindre toute Créature révélée de la Rangée.

CLERC

Le Clerc est le gardien de la Lumière et le plus puissant face aux Morts-Vivants et aux Damnés. Sa Lumière intérieure peut aussi révéler des Créatures éloignées et réorganiser la rangée si votre Feu de camp est faible.

DOMPTEUSE

Spécialisée dans le dressage d'Animaux de la forêt (en utilisant leur Vigueur comme des dés d'attaque) et infligeant de lourds dommages, la Dompteuse devient encore plus puissante à son maximum de Créatures dressées (2).

ARCHÈRE

Combattante émérite à distance et disposant d'un ensemble de capacités sur lesquelles les autres peuvent compter, dont sa magie elfique, l'Archère Elfe a sa place dans n'importe quel groupe.

VOLEUSE

La Voleuse est peut-être faible en attaque directe, mais elle compense par sa versatilité. Selon la situation, la Voleuse peut passer des dommages directs à la révélation de Créatures ou l'amélioration des actions alliées.

FAQ

19

Qui va en premier au combat ? Il n'y a pas d'ordre de tour. A vous de décider qui agit en premier et dans quel ordre sont utilisés les dés.

Puis-je faire une action Campement plusieurs fois ? Seulement s'il y a plusieurs cases pour y poser vos dés.

Une carte placée dans la Rangée face visible est-elle considérée comme révélée ? Oui.

CAPACITÉS

Que se passe-t-il lorsque toutes mes cartes Capacités sont épuisées ? Vous ne pourrez pas participer au combat à la prochaine Phase de Guet, à moins qu'un Aventurier au Campement ne puisse vous soigner. Si vous épuisez vos cartes au milieu du tour, vous pouvez toujours utiliser vos dés restants pour faire des Attaques Directes. Si vous ne participez pas à un tour, vous pourrez toujours participer quand vous aurez au moins une carte Capacité active.

Combien de fois puis-je utiliser une carte Capacité ? Les Capacités Passives ne requièrent pas de dé et peuvent toujours être utilisées (*sauf indication*). Les autres Capacités sont utilisées en leur assignant un dé ou en les épuisant, donc au maximum 2 fois par Lieu exploré.

Puis-je épuiser une carte Capacité sans lui assigner un dé au préalable ? Oui, c'est en fait la façon la plus intelligente de préserver un haut résultat de dé pour l'utiliser ultérieurement, au lieu de dépenser ce dé sur une Capacité.

Est-ce que mes Capacités sont soignées entre les tours ? Non.

CRÉATURES

Puis-je attaquer directement les Créatures dans la Rangée avant qu'elles ne soient révélées ? Non, les Créatures sont d'abord révélées une par une, en fonction de la visibilité du Feu de Camp, résolvant en premier leurs Pouvoirs indiqués sur les cartes.

Que se passe-t-il lorsqu'un pouvoir de Première Position réduit le nombre de Créatures révélées ? Comme indiqué ci-dessus, vous révélez et résolvez les Pouvoirs des Créatures un à la fois. Si Votre Feu est à 7, avec une Visibilité de 2, et qu'une Wyvern est révélée en premier, réduisant le Feu de 2, vous arrêtez de retourner les cartes Créatures (Feu à 5 et Visibilité de 1).

Que se passe-t-il lorsque la pile Créatures est vide ? Si vous devez piocher une carte et que la pile Créatures est vide, mélangez la pile Cimetière (incluant les Damnés et cartes Invocation) pour créer une nouvelle pile Créatures.

Peut-on regarder les Créatures placées dans la Horde à cause du Pouvoir de l'Acolyte ? Non, piochez la carte et placez-la face cachée sans la regarder.

Quand un effet fait référence à la carte Créature au sommet du Cimetière, si cette carte est une Invocation, l'effet est-il déclenché ? Non.

Les cartes Créatures ajoutées à la fin de la Rangée par des effets de jeu sont-elles placées face visible ? Non, elles sont ajoutées face cachée, à moins que le contraire ne soit précisé.

Que se passe-t-il si je révèle le Métamorphe Spectral, et qu'au sommet du Cimetière la carte est l'autre Métamorphe Spectral ? Déclenchez l'effet Révélé, changez les deux cartes, mais ne reproduisez pas l'effet une nouvelle fois ensuite.

Récupère-t-on un dé Volé par la Vampire ou le Bandit lorsque la Créature est éliminée ? Oui, mais le dé est considéré comme utilisé et doit être posé sur la Fiche de Personnage de son propriétaire.

VOLEUSE

Dans quel cas la Capacité "Ne te relève pas !" de la Voleuse est-elle appliquée ? A chaque fois que la Voleuse utilise un dé qui élimine une Créature (Capacité ou Attaque Directe).

Comment fonctionne la Capacité "Bombe Fumigène" sur le Serpent de Feu et le Traqueur d'Ombre ? Ils sont directement éliminés.

"Coup sournois" peut-il être utilisé sur une seule Créature ? Oui.

DOMPTEUSE

La Dompteuse peut-elle conserver ses Créatures dressées d'un Lieu à l'autre ? Oui, elle peut les garder tant qu'elle ne les utilise pas.

Les Créatures dressées sont-elles défaussées au Cimetière quand elles sont utilisées en attaque ? Oui, leur Vigueur est utilisée comme un dé pour une Attaque Directe, puis la Créature dressée est envoyée au Cimetière.

Les Créatures dressées peuvent-elles attaquer toutes les cartes de la Rangée ? Non, elles agissent comme une Attaque Directe (portée limitée).

Les Créatures dressées bénéficient-elles de l'effet des "Bois Sombres" qui augmentent la Vigueur des Créatures de la Forêt ? Oui.

21

SORCIER

La Capacité "Polymorphe" peut-elle envoyer une carte

Invocation au Cimetière ? Non. Les cartes Invocation ne peuvent pas être ciblées par des effets visant des "Créatures".

Comment utiliser la Capacité "Illumination" ? Vous pouvez diminuer la valeur de Feu de 1 pour révéler une carte dans la Rangée. Vous pouvez le faire plusieurs fois.

Les Créatures envoyées au Cimetière par les effets des cartes "Polymorphe" sont-elles considérées comme éliminées ? Non.

Les Créatures placées dans la Rangée grâce à "Polymorphe" déclenchent-elles leurs effets Révélé ou Première Position ? Oui.

"Onde de Choc" peut-elle être utilisée sur une Créature avec une Vigueur actuelle de 8 ou moins du fait d'une Blessure ? Non, cette Capacité ne peut cibler que les Créatures avec une Vigueur de base de 8 ou moins.

La Capacité "Déflagration" peut-elle être utilisée sur une seule Créature révélée ? Oui, s'il n'y en a qu'une, mais vous devez cibler deux Créatures si deux sont disponibles.

Un dé Volé par une Créature permet-il l'utilisation de "Malédiction" ? Non, "Malédiction" ne fonctionne qu'avec des dés *assignés* par les Aventuriers pour des Attaques Directes, ou avec les Créatures Dressées de la Dompteuse car celles-ci fonctionnent comme des dés d'Attaque Directe.

GUERRIER

Puis-je utiliser "Blessure" deux fois sur la même Créature ? Non.

Le reliquat de dé de la Capacité "Coup Tranchant" peut-il bénéficier de la Lame Empoisonnée de la Voleuse ? Oui, il est possible que le reliquat soit supérieur au résultat initial du dé.

Comment fonctionne la Capacité "Berserker" ? Si le Guerrier élimine une Créature, il peut vérifier la Vigueur des Créatures révélées adjacentes à la carte qu'il vient de retirer de la Rangée (y compris une toute nouvelle carte révélée par l'élimination précédente, néanmoins déclenchez les éventuels effets Révélé ou Première Position avant d'utiliser Berserker). Si une de ces Créatures remplit les conditions, le Guerrier peut activer Berserker.

Attaque Directe : quand vous dépensez un dé pour sa valeur afin d'attaquer une Créature et lui faire des dégâts.

Cartes Capacité : ce sont les petites cartes que vous placez sur votre Fiche de Personnage. Elles représentent également votre santé.

Cimetière : se réfère à la pile de défausse des cartes Créatures.

Dresser : "Dresser" une Créature fait référence à l'action de prendre une carte Créature dans la Rangée et l'ajouter à son espace de jeu, pour l'utiliser lors d'une Attaque Directe, de la même façon qu'un dé. Ces Créatures peuvent être conservées d'un tour sur l'autre à moins que le contraire ne soit précisé.

Éliminé : Pouvoir de certaines cartes Créatures qui se déclenche quand la Créature est vaincue et envoyée au Cimetière.

Éliminer : vaincre une carte Créature et la placer dans le Cimetière.

Épuiser : fait référence à l'action de retourner une carte Capacité pour représenter le fait d'avoir encaissé des dommages et/ou utilisé une Capacité.

Feu de camp : cadran central du Plateau qui garde le compte de la valeur du Feu au Camp et sa Visibilité (valeurs indiquées dans le crâne rouge).

Horde : la Horde est un paquet additionnel de cartes Créatures qui est ajouté à la Rangée au dernier tour de jeu.

Passive : les Capacités Passives ne requièrent pas de dé pour être activées et le sont aussi longtemps qu'elles demeurent face visible.

Permanent : Pouvoirs continus et actifs le temps que la Créature est révélée.

Portée : indique jusqu'à quelle position dans la Rangée un Aventurier peut choisir sa cible. **Mêlée** (épées croisées) : peuvent cibler les Créatures en Première Position. **Attaque à Distance** (arc et flèche) : peuvent cibler les Créatures en Première ou Seconde Position. Si la Portée est augmentée de 1 chaque Aventurier pourra cibler une carte plus loin dans la Rangée.

Première Position : de nombreuses Créatures ont un pouvoir de Première Position qui est activé si elles sont la première Créature de la Rangée.

Rafraîchir : retournez une carte Capacité sur son côté coloré pour l'utiliser de nouveau (*idem action Soigner*).

Rangée : se réfère à la Rangée de Créatures qui doivent être éliminées à chaque tour.

Récupérer un dé : les cartes Capacité qui permettent de Récupérer un dé le rendent (à sa valeur actuelle) à l'Aventurier auquel il avait été volé. Une fois Récupéré, il peut être utilisé normalement.

Repos : fait référence à l'Aventurier qui reste au Campement pour le tour. Chaque Aventurier doit se reposer deux fois dans la partie.

Révéler : action de retourner une carte Créature face visible. Les Pouvoirs "Révélé" des Créatures se déclenchent dès que la carte est retournée.

Sentinelle : se réfère aux Aventuriers impliqués dans les combats.

Vigueur de base : les points de vie indiqués sur une carte Créature, ex: si vous avez un Géant des Forêts avec une Vigueur de base de 7 suivi par un autre Géant des Forêts avec une Vigueur de 8 lui-même suivi par une Bête Déchue (Vigueur 10), les Vigueurs finales des deux Géants sont respectivement de 15 (7+8) et 18 (8+10).

Voler : certains Pouvoirs de Créatures peuvent voler un dé. Quand un dé est volé il est placé sur la carte Créature jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Une fois la Créature vaincue, le dé est rendu à son propriétaire mais *utilisé*.

CRÉDITS

ÉDITION ORIGINALE PAR : Rock Manor Games

CONCEPTION : Todd Walsh & Mike Gnade

DÉVELOPPEMENT : Ryan Ward & Samuel Bailey

ILLUSTRATIONS DES CRÉATURES & AVENTURIERS :

Simon Tosovsky & Robert Schneider

ILLUSTRATIONS DES LIEUX : Boris Stanisic & Andreas Rocha

DESIGN GRAPHIQUE : Anthony Amato & Mike Gnade

ÉDITION FRANÇAISE PAR : Boom Boom Games

TRADUCTION & RELECTURE : David Lenoury, Angélique Thyssen, Jérôme Ringeval, Lionel Moinereau, Paresha Nossin, Christopher Plomb.

CONTRIBUTEURS : Fred Caldwell, Kristian Carlson, Arthur Gomez, Steffen Meyer, Michael Müller-Trudrung & Jeff "The Crow" Tjaden

PLAYTESTEURS : Flynn Walsh, Meghan Walsh, Heather O'Neill, Chris O'Neill, Rosalie Gnade, Matthew Cangialosi, Michelle Deleppo, Tessa LaNeve, Heather Wilson, Nicole Amato, Anthony Amato, Benjamin Afrasyab Farahmand, Nolan James, Tammy Dotts, Joe Brannigan, Wendy Rothschild, David Friant, Ryan Ward, Ryan Friant, Ted Adams, Tom Panico, Jason Tagmire, Ben Begeal, Duane Kolar, Chris Visco, Dan Cassar, Jake Vander Ende, Joseph Kim, Denny Dong, Tom Callahan

REMERCIEMENTS : GMG Philadelphia, Tabletop Coop

APERÇU DU TOUR

1. Piochez une carte Lieu
Modifiez le Feu de camp selon la valeur indiquée sur la carte Lieu.
2. Lancez les dés et choisissez l'Aventurier qui reste au Campement.
3. L'Aventurier au Repos rafraîchit une carte et réalise ses Actions :
 - a. Couper du bois
 - b. Observer
 - c. Planifier avec un 4+
 - d. Soigner avec un 6
 - e. S'équiper
 - f. Sorts de Runes avec un Double ou un Triple
 - g. Capacité d'Aventurier
4. Phase de Guet
 - a. Révélez les Créatures en fonction du Feu de camp.
 - b. Dépensez vos dés pour attaquer ou activer des Capacités.
 - c. Épuisez une carte pour augmenter le Feu de camp de 2.
5. Fin de Tour

Ajoutez une par une toutes les Créatures invaincues à la Horde, en déclenchant leurs Pouvoirs si besoin. Les Aventuriers Sentinelles épuisent leurs cartes Capacités, au choix du groupe, en fonction des dégâts encaissés.

ORDRE DE PRIORITÉ !

Si des cartes **sont révélées ou activées en même temps** ou sont en **conflit les unes avec les autres**, résolvez les actions dans l'ordre suivant (sinon résolvez les effets en suivant l'ordre habituel) :

1. **Cartes Invocation** : Elles sont toujours déclenchées !
2. **Cartes Capacités** : Elles peuvent éliminer des Créatures avant que ne soit déclenché leur Pouvoir (même **Révélé**).
3. **Cartes Créatures** : Leurs Pouvoirs, comme **Révélé** ou d'autres, ont toujours la Priorité la plus basse.