

DESCENT!

VOYAGE DANS LES TÉNÉBRES



LE PUIITS DES TÉNÉBRES™
EXTENSION



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.



Ferrox

Un magicien malade a créé ces créatures infectées à partir des Ailes-Rasoires, 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.



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.

Le Puits des Ténèbres

Merci d'avoir acheté cette extension à **Descent : Voyage dans les Ténèbres**. Cette extension propose du matériel inédit, de nouvelles règles et des nouvelles quêtes.

Utiliser ce Livret

Ce livret de règles contient de nouvelles règles pour jouer à **Descent : Voyage dans les Ténèbres**. On y trouve des modifications et des clarifications aux règles originales, des nouvelles règles pour l'extension, et des réponses aux questions les plus fréquentes sur le jeu. Même si cette extension a été conçue pour être employée dans son intégralité, on peut y jouer en utilisant seulement certains des nouveaux éléments, comme les nouveaux héros, les nouveaux monstres, ou les nouvelles cartes Seigneur.

La partie **Guide des Quêtes** commence à la page 9.

Matériel

Ce livret de règles (la seconde partie est le guide des quêtes)

- 6 Fiches héros
- 6 Héros en plastique
- 27 Monstres en plastique
 - 12 Kobolds ocre, 6 Kobolds rouges
 - 4 Ferrox ocre, 2 Ferrox rouges
 - 2 Golems ocre, 1 Golem rouge
- 110 cartes
 - 6 cartes de 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 de 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



Toutes les cartes de cette extension sont identifiées par un petit symbole pour vous permettre de les trier des cartes du jeu de base.

Cartes de remplacement pour Descent : Voyage dans les Ténèbres

Il y a plusieurs cartes de rechange pour **Descent : Voyage dans les Ténèbres** dans cette extension. Ces cartes ont été changées pour différentes raisons après la sortie du jeu de base et ces cartes modifiées sont fournies dans cette boîte.

On trouve les cartes de référence de monstre pour l'Homme Animal et les Squelettes (4 cartes au total), un exemplaire d'Acrobate (une compétence), un exemplaire de Châtiment Divin (une compétence), un exemplaire de Rune Explosive (une carte Seigneur), deux exemplaires d'Arc (un objet de la boutique de la ville), un exemplaire d'Arc en Os (un trésor argent), un exemplaire d'Armure Dorée (un trésor argent), et un exemplaire d'Armure en Écailles de Dragon (un trésor or).

Pour vous en servir, enlevez simplement les vieilles cartes de **Descent : Voyage dans les Ténèbres** et remplacez-les par ces nouvelles cartes avant de jouer.



Aperçu du matériel

Voici une brève description du matériel de cette boîte. Cela va vous aider à identifier le matériel et à connaître son utilisation.

Nouveaux Héros

Ces nouveaux héros peuvent être facilement ajoutés au jeu de base. Il suffit de les mélanger avec les héros du jeu original lors du choix des héros en début de partie.

Nouveaux Monstres

Les nouveaux monstres de cette extension apparaissent dans les nouvelles quêtes de cette extension. Le seigneur peut les générer à n'importe quelle quête de **Descent : voyage dans les ténèbres** en utilisant les cartes progénitures de cette extension. Le Seigneur peut employer tous les monstres de cette extension en plus de tous les monstres du jeu de base.

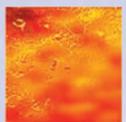
Note : pour des raisons esthétiques, la figurine de Kobold montre deux Kobolds ensemble. Pour les besoins du jeu, une figurine de Kobold représente un seul Kobold.

Nouveaux Morceaux de Plateau

On se sert des nouveaux morceaux de plateau dans les nouvelles quêtes. Ils donnent aux joueurs plus de possibilités pour créer de nouvelles quêtes.

Nouveaux accessoires

Les nouveaux accessoires de cette extension sont énumérés ci-dessous.



Lave

La lave inflige des dégâts aux personnages qui se déplacent dessus, mais elle ne bloque pas la ligne de vue.



Boue

La boue coûte 2 points de mouvement pour aller dessus au lieu d'1, mais elle ne bloque pas la ligne de vue.



Champs de flèches

Les champs de flèches peuvent blesser et assommer les personnages qui passent dessus, mais ne bloquent pas la ligne de vue. Voir page 4 pour plus de détails.



Lames Faucheuses

Ces lames peuvent blesser et faire saigner les personnages qui passent dessus, mais elles ne bloquent pas la ligne de vue. Plus de détails en page 4.



Rochers

Les rochers sont des obstacles mobiles dangereux qui tuent tous les personnages qu'ils frappent. Les rochers bloquent la ligne de vue et le déplacement. Voir la page 5 pour plus de détails.



Rampes de rochers

On utilise ces rampes pour changer la direction de déplacement des rochers. Elles ne bloquent pas la ligne de vue ou le déplacement. Plus de détails en page 5.



Nouvel escalier

Cet escalier est identique à ceux du jeu de base.

Gabarit de Foudre



Les monstres ou les pièges utilisant la capacité Foudre (voir page 6) emploient ce gabarit pour déterminer les cases affectées par leur attaque.

Nouveaux Jetons Effets



Ces marqueurs d'effet sont employés pour marquer les 2 nouveaux effets persistants saignement et assommer. Plus de détails en page 6.

Nouveaux jetons de trésor et marqueurs



Potion de pouvoir

Nouvelles Reliques

Ces marqueurs représentent les potions de pouvoir introduites dans cette extension (voir page 5) et les nouvelles reliques des nouvelles quêtes.



Furr le Loup Fantôme



Le Spectre

Divers nouveaux marqueurs

Le marqueur de Furr Le Loup Fantôme représente un nouveau compagnon animal disponible pour les héros avec la caractéristique de combat appropriée. Voir la page 6 pour d'autres détails. Le Spectre représente une apparition immortelle que commande le Seigneur dans la première des nouvelles quêtes de cette extension.

Nouvelles Cartes

Cette extension inclut de nouvelles cartes caractéristique, objet de la boutique en ville, trésor. Ces cartes peuvent simplement être mélangées avec les cartes de même type avant de jouer.

Nouvelles Reliques

Les six nouvelles reliques peuvent être acquises lors des nouvelles quêtes de cette extension.

Nouvelles cartes Seigneur

Trois de ces nouvelles cartes sont prévues pour être ajoutées aux cartes du Seigneur du jeu de base (2 exemplaire de «Nuée de Kobolds» et 1 exemplaire de «Tribu de Ferrox»). Les autres cartes du Seigneur ont une gemme hexagonale colorée au bas de la carte. Dans cette gemme se trouve le coût de trahison de la carte. La trahison est expliquée à la page 4.

Nouvelles cartes de référence pour les monstres

Une nouvelle carte Homme Animal et de nouvelles cartes Squelette sont fournies pour remplacer celles du jeu original. Les autres nouvelles cartes de référence de monstre fournissent les règles et les caractéristiques de jeu des nouveaux monstres de cette extension.



Règles de l'Extension

Cette section décrit les règles pour les nouveaux éléments de cette extension.

Traîtrise

Avec **Le Puits des Ténèbres**, le Seigneur a la possibilité de personnaliser le paquet de cartes du jeu de base en utilisant la **traîtrise**.

La plupart des nouvelles cartes du Seigneur ont un nombre dans une gemme hexagonale colorée entre leur coût et leur valeur de menace : c'est leur coût de traîtrise.

Au début de chaque quête, avant que le jeu ne commence (étape 6B), le Seigneur reçoit une certaine quantité de traîtrise avec laquelle il peut personnaliser son paquet de cartes de base. Le set de cartes du jeu de base pour le Seigneur se compose de toutes les cartes qui n'ont pas de gemme de traîtrise : ceci comprend toutes les cartes de **Descent : voyages dans les ténèbres**, ainsi que la carte «Tribu de Ferro» et les 2 cartes «Nuée de Kobolds» de cette extension.

Pour personnaliser son jeu de cartes, le Seigneur échange des cartes de son paquet de base avec des cartes ayant un coût de traîtrise. Chaque quête indique la valeur de traîtrise que le Seigneur reçoit pour jouer la quête. Cette information se trouve au-dessus de la table des coffres de cette quête. Pour les quêtes de **Descent : voyages dans les ténèbres** la traîtrise est donnée dans l'encadré «Traîtrise pour les quêtes originales».

Il y a trois types de traîtrise : les Événements (vert), les Pièges (mauves), et les Monstres (rouges). Les cartes pouvoir sont payées avec la traîtrise de la couleur adéquate.

Pour ajouter une carte avec un coût de traîtrise dans son paquet, le Seigneur dépense la valeur indiquée de traîtrise (en respectant le type) puis ajoute cette carte à son paquet. Il retire ensuite la carte de son choix. Le Seigneur peut échanger autant de cartes qu'il veut de cette manière tant qu'il a assez de points de 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 de coffre. Il décide d'ajouter la carte «Pierre qui Roule» (3 points de traîtrise piège), la carte «danger» (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 qu'il a choisies à son paquet de cartes et 3 autres cartes qu'il retire du paquet (il retire Viser, Souffles Néfastes, et Hordes de Choses).



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.

Traîtrise non dépensée

Pour chaque 2 points de traîtrise non dépensée (de n'importe quel genre), le Seigneur pioche 1 carte supplémentaire de son paquet pour commencer la partie, jusqu'à un maximum de 8 cartes.

Exemple : Paul additionne ses points de traîtrise non dépensée (3 traîtrise piège + 2 traîtrise monstre) pour un total de 5. Il pioche 2 cartes supplémentaires de son paquet (ce qui lui fait un total de 5 cartes), le point de traîtrise restant est perdu.

Réinitialiser le paquet de cartes Seigneur

A la fin du jeu, le paquet de cartes seigneur est remis dans son état original, en enlevant toutes les cartes avec un coût de traîtrise et en y remettant les cartes échangées.

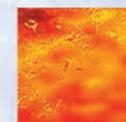
Traîtrise pour les Quêtes Originales

Le seigneur reçoit les points de traîtrise indiqués ci-dessous lorsque vous jouez les neuf quêtes de Descent : Voyage dans les Ténèbres.

	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

Nouveaux accessoires

Obstacles

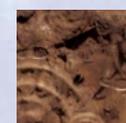


Lave

Les marqueurs de lave ne bloquent pas la ligne de vue, mais quand une figurine (héros ou monstre) passe sur une case de lave, la figurine reçoit immédiatement 2 blessures qui ne peuvent pas être réduites par une armure. En outre, la figurine prend 2 marqueurs brûlure.

Les grandes figurines ne sont affectées par la lave que lorsqu'elles sont intégralement sur des cases de lave.

Un héros ou un monstre peut sauter par-dessus la lave comme si c'était une fosse.



Boue

Les marqueurs de boue ne bloquent pas la ligne de vue, mais une petite figurine (héros ou monstre) doit dépenser 2 points de mouvement au lieu d'un pour aller sur une case de boue, ou pour se déplacer d'une case de boue à une autre. On dépense 1 point de mouvement pour sortir d'une case de boue vers une case normale.

Si une petite figurine a 1 seul point de mouvement, elle ne peut pas aller sur une case de boue.

Les grandes figurines ne sont affectées par la boue que lorsqu'elles sont totalement sur des cases de boue.

Un héros ou un monstre peut sauter par-dessus la boue comme si c'était une fosse.

Pièges



Lames faucheuses

Les marqueurs de lame faucheuse ne bloquent pas la ligne de vue, mais à chaque fois qu'un héros ou un monstre voit une partie de sa figurine sur une case de lame faucheuse, il risque d'être blessé. Le héros ou le monstre doit alors lancer 1 dé de pouvoir. S'il obtient un éclair d'énergie, il ne se passe rien. Sinon, le personnage reçoit immédiatement 2 blessures (qui ignorent les armures) et 1 marqueur saignement (voir page 6).

On ne peut pas sauter par dessus des lames faucheuses.

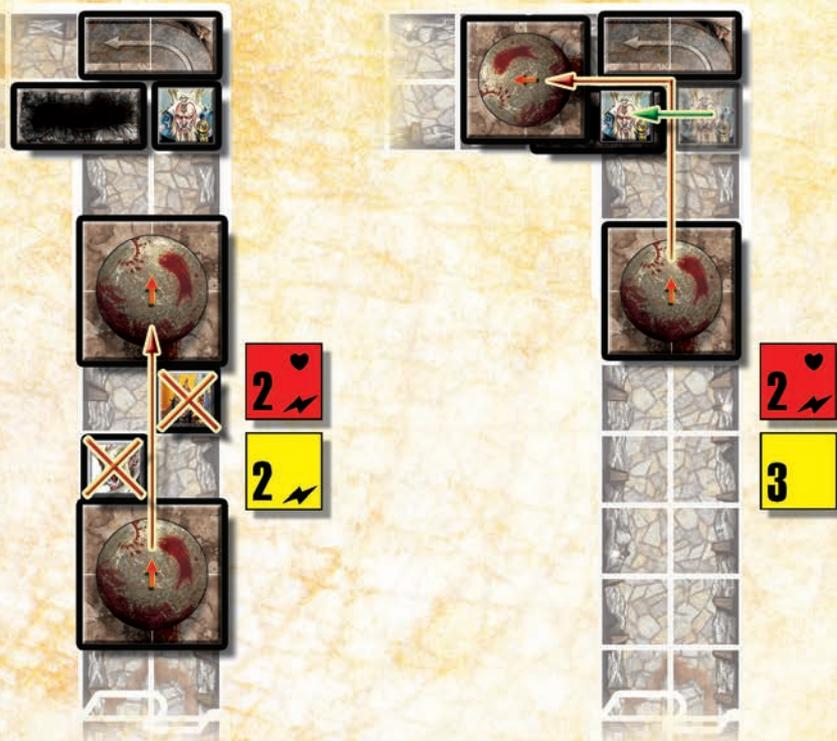


Champ de flèches

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 une 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 un éclair d'énergie, il ne se passe rien. Sinon, le personnage reçoit immédiatement 1 blessure (qui ignore les armures) et 1 marqueur assommé (voir page 6).

On ne peut pas sauter par dessus un champ de flèches.

Déplacement des Rochers



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

Au tour suivant, le seigneur fait 5 aux dés pour le déplacement du rocher. Mais il ne le déplace que de 3 cases avant de pénétrer dans une rampe 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 une fosse. Le rocher passe donc au-dessus de lui sans danger.



Rochers

Les rochers bloquent la ligne de vue, et sont traités comme des murs pour la ligne de vue, les attaques, et le mouvement. Les rochers roulent dans le donjon, écrasant tout ce qui se trouve sur leur passage.

Déplacement des Rochers

Au début du tour du seigneur, et avant toute chose, il doit déplacer les rochers en jeu. Il désigne un rocher et lance **1 dé rouge et 1 dé jaune**. Il totalise la portée des deux 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 rochers en jeu.

Toute figurine se trouvant sur le trajet du rocher est immédiatement tuée, on ne tient pas compte des points de vie,

de l'armure ou des capacités spéciales comme Immortel. La seule exception concerne les figurines qui se trouvent sur une fosse quand le rocher roule sur eux (voir plus loin). Les rochers enlèvent les débris des cases où ils passent, mais ignorent la plupart des autres obstacles (autres que les fosses). Les murs et les portes fermées détruisent un rocher qui les heurte. Si un rocher en heurte un autre, le rocher en mouvement est détruit.

Rochers et fosses

Les rochers traversent les fosses à moins que le rocher ne tombe complètement dedans. Une figurine dans une fosse traversée par un rocher échappe à l'écrasement, mais ne peut pas grimper dans une case occupée par le rocher. Si un rocher se déplace complètement sur une fosse, il tombe dedans. Lorsque cela se produit, une figurine sous le rocher est écrasée et tuée, puis le rocher éclate et est retiré du plateau de jeu.

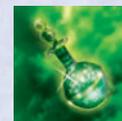


Rampes de rochers

Les rampes de rochers ne bloquent pas la ligne de vue, ni le déplacement. Quand un rocher entre dans une case avec une rampe de rocher, ce dernier est tourné dans la direction indiquée par la rampe.

Nouveaux Trésors

On peut rencontrer les nouveaux types de trésors suivants dans le donjon.



Marqueurs de Potion de Pouvoir

Les potions de pouvoir sont des élixirs avec de puissants fortifiants magiques. Quand un héros ramasse une potion de ce genre, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'a pas déjà trois potions d'équipées. Il peut placer la potion dans son paquetage s'il ne contient pas déjà 3 objets. Un héros peut boire une de ses potions de pouvoir équipées en dépensant 1 point de mouvement. Un héros qui boit une 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 bue. Mais l'effet de la potion est annulé si le héros est tué ou s'il boit une autre potion avant d'avoir fait une attaque.

Les héros peuvent acheter des potions de pouvoir à la boutique de la ville pour 50 or.

Nouveaux effets persistants

Voici 2 nouveaux effets persistants de cette extension.



Saignement

Une figurine qui saigne est identifiée par un marqueur saignement. Au début du prochain tour de la figurine, son propriétaire doit lancer un dé blanc par marqueur saignement sur la figurine, qui prend autant de blessures que les dés l'indiquent. Ces blessures ne sont pas réduites par une armure. Après ces blessures, tous les marqueurs saignement sont enlevés de la figurine.

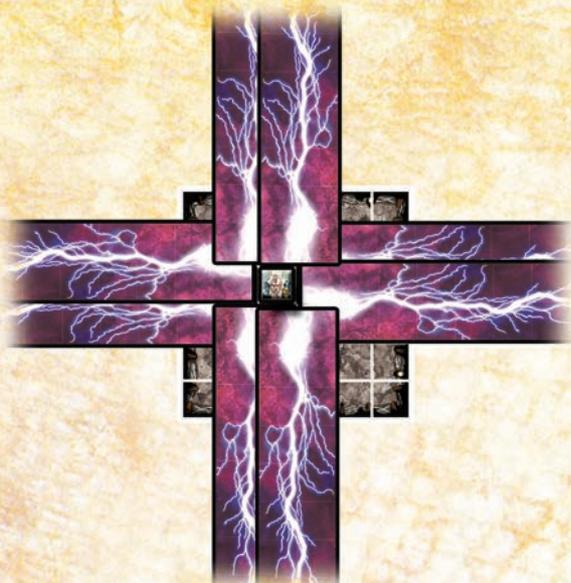
Exemple : Laurel de Boisanglant a 2 marqueurs saignement au début de son tour. Elle lance deux fois le dé blanc, obtenant un total de 5 dommages. Elle perd donc 5 blessures (on ne tient pas compte de l'armure) et elle défaisse les 2 marqueurs.



Assommer

Les pions assommé 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 un dé de pouvoir par marqueur assommé sur la figurine. Pour chaque éclair d'énergie obtenu au dé, on retire un marqueur assommé. Sinon, le marqueur reste.

Utiliser le Gabarit de Foudre



En plaçant le gabarit de foudre sur le plateau, on l'aligne de sorte que son extrémité arrière soit contre la base de la figurine réalisant l'attaque. Le gabarit de foudre a une largeur de 2 cases à sa base, et une des cases doit être alignée sur la figurine faisant l'attaque. Le gabarit peut sortir du plateau.

Le schéma ci-dessus montre les 8 positions possibles du gabarit pour une attaque de foudre réalisée par une petite figurine.

Les éclairs d'une attaque de Foudre contournent les obstacles comme les flammes d'une attaque de Souffle. On ne peut pas faire une attaque de Foudre par les escaliers.

Chaque fois qu'une figurine attaque quand elle a un ou plusieurs pions assommé, elle perd 1 dé (jaune, vert, ou noir) par pion assommé. Les dés perdus sont choisis par le propriétaire de la figurine. S'il y a plus de pions assommés sur la figurine que le nombre de dés jaunes, verts, et noirs utilisés dans son attaque, elle perd tous ses dés.

Exemple : Frère Glyn a 3 pions assommés lors de son attaque. Son attaque lui permet normalement de lancer 1 dé rouge, 1 vert, et 3 dés noirs, mais il décide de perdre les 3 dés noirs. S'il avait eu 4 pions assommés ou plus, l'attaque de Glyn aurait été réduite à 1 dé.

Nouveau Familier



Furr Le Loup Fantôme

On récupère ce familier avec la carte de caractéristique «Furr le Loup Fantôme».

Furr a 4 en vitesse et il peut attaquer une fois par tour (avant, après, ou pendant son déplacement), en lançant 1 dé blanc. Son attaque ignore les armures.

Exemples de Nuée



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, un autre kobold se déplace à côté de Sir Valadir et l'attaque. Comme il y a un autre monstre adjacent à Sir Valadir, ce deuxième kobold obtient un bonus d'un dé pouvoir pour attaquer Sir Valadir.



Plus tard, un troisième kobold se déplace à côté de Sir Valadir et l'attaque. Cette fois, il y a trois 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.

L'attaque de Furr est une attaque de mêlée même s'il lance un 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.

Nouvelles Capacités Spéciales Saignement

Quand une attaque faite par un monstre ou une arme avec la capacité Saignement inflige au moins 1 dégât à la cible (avant d'appliquer les effets de l'armure), la cible commence à saigner de nombreuses petites blessures.

Après application des blessures de cette attaque, on place un pion saignement à côté de la figurine affectée. Une figurine peut avoir plusieurs pions saignement en même temps.

Foudre

On se sert du gabarit de foudre pour déterminer les cases affectées par une attaque avec la capacité Foudre. On place le gabarit contre le bord de la figurine attaquante (voir le schéma) et toutes les figurines (amies et ennemies) sous le gabarit sont affectées par cette attaque. Une attaque avec la Foudre ignore la portée, elle ne rate qu'avec le résultat raté. Si l'attaque n'est pas ratée, elle cause des dégâts à toutes les figurines qu'elle affecte.

Si une attaque de Foudre est esquivée par plusieurs figurines, on ne relance les dés qu'une seule fois (le premier joueur à esquiver situé à la gauche de l'attaquant décide des dés à relancer).

Les attaques de 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 de Foudre.

Assommer

Quand une attaque d'un monstre ou d'une arme ayant la capacité d'assommer inflige au moins 1 dégât à la cible

(avant d'appliquer les effets de l'armure), la cible est temporairement affaiblie par sa blessure. Après application des blessures de cette attaque, on place un pion assommé à côté de la figurine affectée. Une figurine peut avoir plusieurs pions assommés en même temps.

Peau de fer

Une 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.

Sangsue

Pour chaque pion blessure perdu à cause d'une attaque de **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'une blessure.

Nuée

En attaquant, une 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).

Tricherie

Le coût, pour le Seigneur, pour jouer les cartes Piège est réduit de 1 point de menace par monstre avec cette capacité en jeu.

Invincible

Une figurine avec cette capacité est immunisée contre Assommer, Agripper, Coup Violent, Étourdissement, et Toile.



Modifications et Clarifications de Règles pour Descent : Voyage dans les Ténèbres

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées par souci d'amélioration du jeu.

Cartes de Départ pour le Seigneur

Le seigneur commence la partie en piochant 3 cartes de son paquet.

Défausser des cartes seigneur pour des pions menace

Le seigneur peut défausser des cartes contre des pions menace à tout moment, y compris durant le tour d'un joueur héros.

Boire des potions

Chaque Héros ne peut boire qu'une potion par tour. Cela empêche les joueurs d'utiliser des combinaisons de potions beaucoup trop puissantes.

Vendre les trésors des coffres

Les héros ne peuvent plus défausser immédiatement la carte trésor qu'ils venaient de récupérer d'un coffre afin de récupérer de l'argent. Maintenant, ils doivent ramener l'objet en ville et le vendre pour la moitié de sa valeur à la boutique de la ville.

Acheter des cartes trésor de la boutique

Les héros ne peuvent acheter des cartes trésor de la boutique que s'ils ont précédemment ouvert au moins un coffre de cette couleur à cette partie. Par exemple, tant que les héros n'ont pas ouvert au moins un coffre en argent, ils ne peuvent pas acheter de trésors argent à la boutique de la ville.

Fosses et lignes de vue

Les figurines dans une fosse peuvent voir les cases adjacentes à la fosse. Cette clarification sert uniquement à régler un problème se produisant avec la capacité Agripper.

Clarification à propos du gabarit de souffle

Les flammes d'une attaque avec la capacité Souffle contournent les obstacles. Une 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 une 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 de souffle), alors la cible est affectée. Voir les schémas ci-contre pour des exemples. On ne peut pas faire d'attaques Souffle par les escaliers.

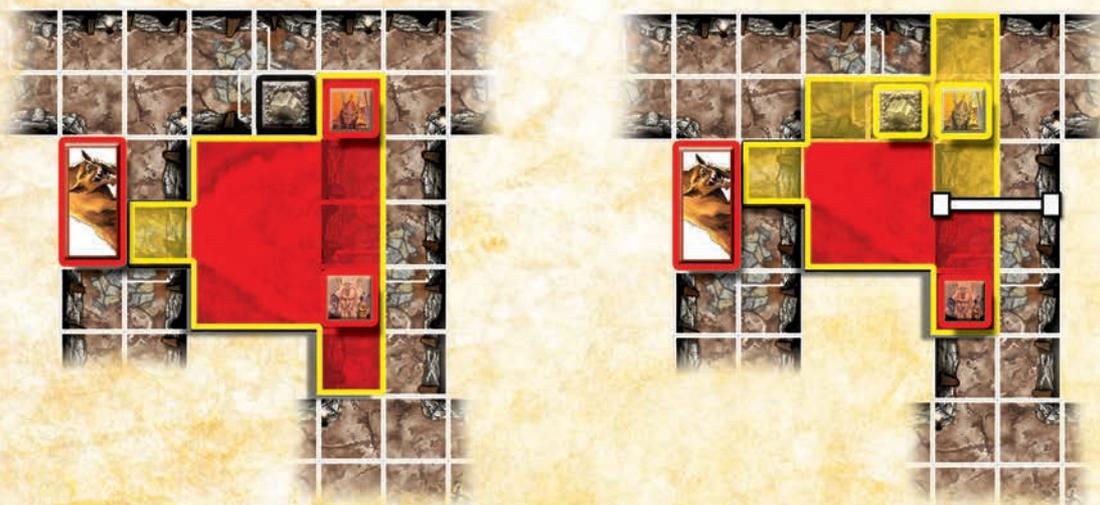
Exemples de Blocage d'Attques à Souffle



Le schéma ci-dessus montre une section de donjon juste avant qu'un Cerbère ne fasse une attaque à Souffle.

Dans les trois autres schémas, les cases en jaune sont des cases affectées par l'attaque à 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. Une figurine volante sur la case "départ" du gabarit pourrait tracer un chemin autorisé vers les héros.



Dans cet exemple, l'attaque à Souffle est presque entièrement bloquée par les murs du donjon. Même si le gabarit atteint les héros, une 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 un héros est affecté par l'attaque.

Landrec le Sage

La capacité spéciale de Landrec Le Sage devrait indiquer «Landrec reçoit deux éclairs d'énergie gratuits à tous ses jets d'attaque.»

Foire aux questions

Voici les questions (et les réponses) les plus fréquentes à propos de **Descent : Voyage dans les Ténèbres**.

Tour d'un joueur Héros

Q : Un héros peut-il donner n'importe quel type d'objet à un héros adjacent, ou uniquement des armes et des potions ?

R : Un héros peut donner n'importe quel objet à un héros adjacent, cela lui coûte un point de mouvement. Un héros ne peut jamais donner d'argent à un autre héros.

Q : Quand un héros peut-il s'équiper d'objets ?

R : Un héros peut s'équiper, abandonner, ou placer des objets dans son paquetage au début de son tour, juste après avoir réactivé ses cartes. De plus, quand un héros reçoit un objet d'un autre joueur ou d'un coffre, il peut s'équiper de cet objet, abandonnant ou plaçant des objets dans son paquetage pour libérer les mains nécessaires à l'objet récupéré.

Q : Un héros a-t-il une ligne de vue de 360 degrés ?

R : Oui comme cela est précisé en page 4 des règles.

Q : Est-ce que un héros étourdi peut faire des actions de mouvement (comme boire une potion) ?

R : Oui, si ce héros choisit de recevoir des points de mouvement plutôt que d'attaquer ou de placer un ordre. Un héros étourdi peut aussi dépenser de la fatigue pour les points de mouvement.

Q : Un héros peut-il choisir l'action Courir et utiliser les points de mouvement pour faire autre chose que se déplacer (comme boire une potion) ?

R : Oui. Quand un héros reçoit des points de mouvement, il peut les utiliser pour n'importe quelle action de mouvement (déplacement, boire une potion, ouvrir une porte, etc.).

Q : En ville, est-on limité pour le nombre d'objets à acheter ou à vendre et faut-il le faire dans un ordre précis ?

R : Vous pouvez acheter et vendre dans n'importe quel ordre et autant que voulu.

Q : Un héros peut-il se reposer en ville ?

R : Oui.

Q : Dans les règles sur les Trésors en Cuivre, il est dit que "chaque héros pioche une carte du paquet de cartes trésors cuivre". Si un coffre a deux marqueurs trésor cuivre, est-ce que chaque héros pioche 2 cartes trésor cuivre ?

R : Oui.

Tour du joueur seigneur

Q : Quand le seigneur contrôle un héros grâce à Sortilège Sombre, qui décide de la façon de dépenser les éclairs

d'énergie et les dés de pouvoir ? Le seigneur peut-il déplacer le personnage ou juste faire une seule attaque sans déplacement ?

R : Le seigneur contrôle le héros pour cette attaque, y compris l'utilisation des dés de pouvoir et des éclairs d'énergie du héros. Le seigneur peut aussi jouer des cartes comme Viser pour cette attaque. Mais le seigneur ne peut pas déplacer le personnage ou le forcer à dépenser de la fatigue pour l'attaque.

Q : L'effet de la carte seigneur Esquiver fait-il rater l'attaque du héros, ou est-ce que le seigneur peut forcer le héros à relancer les dés de cette attaque comme pour l'ordre Esquiver des héros ?

R : Cette carte permet au seigneur de forcer à relancer les dés.

Q : Un monstre peut-il finir son mouvement ou être généré sur un glyphe de transport ?

A : Les monstres peuvent finir leur mouvement ou être générés sur des glyphes inactivés, mais pas sur des glyphes 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 glyphes.

Q : Est-ce que le seigneur reçoit des jetons menace pour faire une attaque même s'il n'y a pas de cibles autorisées (pas de héros à distance ou dans la ligne de vue) ?

R : Non. Seules les attaques qui peuvent viser un héros peuvent fournir de la menace au seigneur.

Capacités Spéciales

Q : Est-ce qu'un attaquant utilisant Coup Violent peut déplacer la cible dans n'importe quelle direction, ou juste en ligne droite ? Peut-on déplacer la cible dans une fosse ?

R : L'attaquant avec Coup Violent peut déplacer la cible dans n'importe quelle direction, y compris dans une fosse ou un autre piège.

Q : Est-ce que les capacités spéciales s'accumulent ?

R : Les capacités spéciales qui vous demandent de dépenser des éclairs d'énergie peuvent s'accumuler. Si vous avez une capacité qui indique : «  : +1 aux dégâts et Transpercer 1 », vous pouvez payer 3 éclairs pour gagner Dégâts +3 et Transpercer 3. Certains objets indiquent clairement la limite d'accumulation/de dépense des éclairs mais ce sont des exceptions à la règle.

Q : Combien de fatigue cela coûterait à un héros avec Télékinésie de sortir un héros d'une fosse ?

R : Une.

Q : Un héros avec Télékinésie peut-il déplacer un héros pris dans une toile ?

R : Oui, mais le pion toile reste avec le héros déplacé.

Q : Si un monstre volant passe à travers un héros qui a Aura Sacrée, est-ce que le monstre prend une blessure pour la case «partagée» avec le héros ?

R : Non.

Q : Quand un coffre explose à cause d'une carte Rune Explosive, est-ce que le héros se tenant sur le coffre prend des blessures, ou juste les héros adjacents au coffre ?

R : Le héros se tenant sur le coffre prend des blessures.

Q : Pourquoi ne peut-on pas sauter par-dessus l'eau alors que c'est possible pour les fosses ?

R : Tous les héros le savent, l'eau croupissant dans les cavernes est généralement infestée de créatures prêtes à se saisir des héros distraits.

Crédits

Auteur : Kevin Wilson

Développement : Darrell Hardy

Règles : Kevin Wilson

Maquette : James D. Torr

Création Graphique : Brian Schomburg

Illustration de Couverture : Jesper Ejsing

Illustrations Intérieures : Lou Frank, Rafal Hrynkiwicz, Frank Wall

Responsable des Tests : Tony Doepner

Testeurs : Sarah Bachmann, Dan Clark, Pete Lane, Thyme Ludwig, Evan Kinne, Thor Wright, équipe FFG

Production : Darrell Hardy

Développeur Exécutif : Greg Benage

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Mise en page : Edge Studio · www.edgeent.com

Descent : Voyage dans les Ténèbres et l'extension *Le Puits des Ténèbres* sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc.

© 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous Droits Réservés.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduit ou distribué dans l'accord de l'éditeur ou du détenteur des droits.

Pour des quêtes supplémentaires ou pour poster les vôtres, visitez

www.edgeent.com



Guide des Quêtes

Cela fait des mois que vous avez vaincu Glim le sorcier maléfique. Vous avez pris du bon temps pour vous reposer et soigner vos blessures mais vous savez que cela ne durera pas éternellement. Le royaume a besoin de héros. Rassemblant votre équipement, vous vous préparez avec vos compagnons à vous aventurer une fois de plus dans les ténèbres.

Bienvenue dans le guide des quêtes du Puits des Ténèbres ! Voici neuf nouvelles quêtes mettant en scène les nouveaux monstres, obstacles, et pièges de cette extension.

Joueurs héros, soyez prévenus ! Vous ne devez pas lire les lignes suivantes pour ne pas vous gâcher l'effet de surprise. Le reste de ce livret de règles est réservé au seigneur, à l'exception de la dernière page qui est un résumé des capacités spéciales.

Éditeur de Scénario en Ligne

Nous encourageons les fans de Descent à créer leurs propres quêtes. Fantasy Flight Games héberge un éditeur de quêtes sur son site internet. Ce programme permet de créer ses propres quêtes ou de consulter les quêtes fournies par les fans. Pour plus d'information, visitez :

www.fantasyflightgames.com/descent.html

Traîtrise

La trahison reçue par le seigneur pour chaque scénario est indiquée par trois gemmes colorées au-dessus des informations des coffres.



Par exemple, ces gemmes indiquent que le seigneur a 4 points de trahison à dépenser pour des cartes avec des gemmes de trahison mauves, 2 points de trahison à dépenser pour des cartes avec des gemmes de trahison vertes, et 2 points de trahison à dépenser pour des cartes avec des gemmes de trahison rouges. N'oubliez pas que le seigneur doit retirer une carte de son paquet de base pour chaque carte achetée avec de la trahison.

Légende de la Carte



Vitalité



Soin



Pouvoir



Marqueur Rencontre



Glyphe Inactif



Glyphe Actif



Coffre en Cuivre



Coffre en Argent



Coffre en Or



Pile d'Or



Rocher



Champ de Flèches



Porte Runique Rouge



Porte Runique Bleue



Rune Jaune



Rune Bleue



Rune Rouge



Lames Faucheuses



Porte Runique Jaune



Décombres



Boue



Fosse



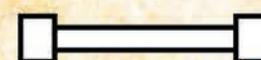
Eau



Lave



Rampe de Rocher



Porte



Escaliers Gris



Escaliers Rouges



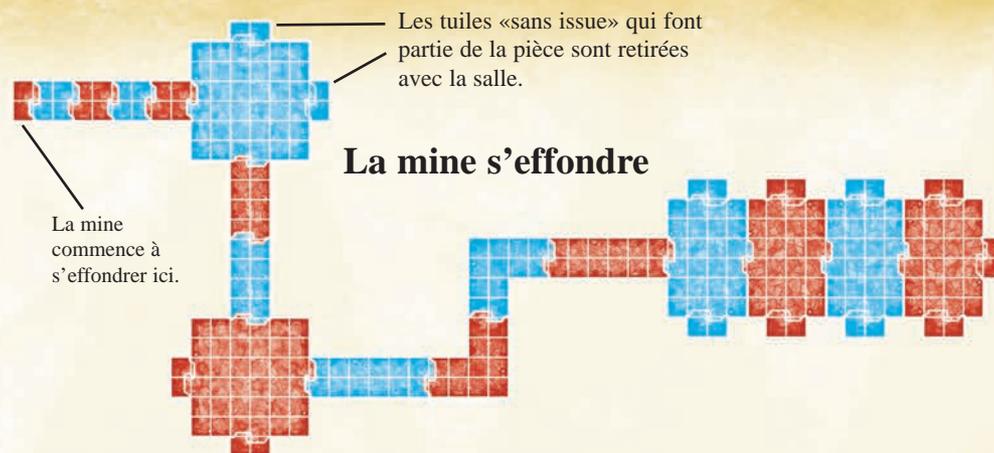
Escaliers Bleus



Escaliers Verts

Note : Les monstres à bordure rouge sont des Monstres Majeurs.

Quête 1 : Enterrés Vivants !



La mini carte ci-dessus montre l'effondrement du donjon pièce par pièce. À la fin de chaque tour, le seigneur retire un morceau du plateau, en commençant de la gauche vers la droite. Le morceau de 2 cases en rouge est retiré après le 1er tour, le couloir de 4 cases en bleu est retiré après le 2^{me} tour et ainsi de suite. Quand il n'y a pas de porte sur le côté d'une salle, il y a une tuile de 2 cases sans issue. Quand ces tuiles sans issue font partie d'une salle, on les retire en même temps que la salle quand celle-ci doit disparaître.



Traîtrise



Coffres

- Cuivre 1** 1 pion conquête, 200 pièces, 1 Trésor Cuivre
- Cuivre 2** 3 pions conquête, 1 Trésor Cuivre
- Cuivre 3** 2 pions conquête, 1 Potion de Vitalité, 1 Trésor Cuivre
- Argent 1** 3 pions conquête, 1 Malédiction, 1 Trésor Argent
- Argent 2** 2 Malédictions, 2 Trésors Argent
- Argent 3** 1 Malédiction, 1 Trésor Argent, 250 pièces

Quête 1 : Enterrés Vivants !

Lors de cette quête, les héros doivent secourir le Duc d'une mine qui s'effondre tout en affrontant un esprit maléfique.

Introduction

Après plusieurs jours de voyage, vous avez pisté la tribu des ogres de Dentnoire jusqu'à une mine abandonnée où ils se sont réfugiés. Il y a une semaine, ils ont kidnappé le Duc, et sa famille vous a supplié de le secourir. En regardant aux alentours, vous dépliez la carte qu'un vieux mineur vient de vous vendre. La première chose que vous remarquez sur la carte sont les mots «Plafond Instable». Ce n'est pas rassurant.

Objectifs de la Quête

Quand vous entrez dans la mine; vous entendez un bruit sinistre. L'entrée commence à s'effondrer derrière vous ! On dirait que la mine toute entière va s'écrouler. Votre objectif est de sauver le Duc et de tuer le chef des ogres de Dentnoire avant que la mine ne s'effondre sur vous. Si vous arrivez à activer les anciens glyphes de transport, ce ne sera que bénéfique. Vous commencez avec 8 pions conquête. Si vous tombez à 0 point de conquête, les ogres vous auront battu. Bonne chance.

Effondrement de la Mine

À chaque tour, à la fin du tour du seigneur, on retire un morceau de la carte en commençant par la pièce de fin de 2 cases dans la Zone de Départ et en avançant le long du corridor. Quand on retire une salle, tous les morceaux sans issue qui lui sont attachés sont aussi retirés. On continue ainsi jusqu'à ce que la salle finale dans la Zone 5 soit retirée à la fin du 17^{ème} tour. Le schéma au-dessus de la carte fournit tous les détails nécessaires.

Une figurine se trouvant partiellement ou totalement sur une tuile que l'on ôte, est immédiatement et automatiquement tué. Si un familier ou le spectre est tué parce que l'on retire une pièce du plateau due à l'effondrement de la mine, on replace immédiatement la figurine sur le plateau, sur la case la plus proche de la figurine (s'il y a plusieurs choix possibles, le seigneur choisit). Si à cause du retrait de tuiles, il ne reste plus de glyphe activé sur la carte, les héros en ville ne peuvent plus revenir dans le donjon tant que l'un de leurs camarades n'a pas activé un nouveau glyphe. Si tous les héros sont en ville et qu'il n'y a plus de glyphe activé sur la carte, les héros ont alors perdu la partie.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone 1

Le plafond est tellement branlant, que vous vous demandez combien de temps il va tenir. Les monstres effrayés s'éparpillent dans toute la salle, tandis qu'un passage vers le nord s'enfonce dans la boue. Lors de votre entrée, un spectre apparaît. "Encore des intrus ! Je n'aurai de cesse de les chasser !". Avec un gloussement sinistre, le fantôme vient vers vous...

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 déplacement 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).

Zone 2

Cette salle est dominée par le puits sans fin de la mine situé en son centre. Des hommes animaux et des kobolds rampent sur le sol craquelé, tandis qu'un ogre vous attend de l'autre côté du puits.

Quand un héros tombe dans la fosse :

Vous tombez pendant un long moment avant de vous écraser au sol.

Le héros est automatiquement tué.

Quand une créature tombe dans la fosse :

La créature tombe pendant un long moment avant de s'écraser au sol.

La créature est automatiquement tuée.

Zone 3

Ce corridor venteux est infesté de fosses et de monstres, qui sont pratiquement invisibles à cause de l'obscurité. Faites attention où vous posez les pieds.

Zone 4

Cette pièce est délabrée, bien qu'il reste des piliers soutenant la structure. Mais ils sont chancelants et ne vont pas tarder à s'effondrer. Un géant se déplace vers vous pour mettre un terme à votre quête.

Zone 5

C'est la tanière du chef des ogres qui abrite également ses serviteurs kobolds et une manticores (son animal de compagnie). Le Duc git inconscient sur le sol. Le chef s'adresse à vous : «Nous allons tous être ensevelis ici, mais je vais d'abord vous fracasser le crâne.»

L'ogre majeur est le chef. Il a les mêmes caractéristiques qu'un ogre majeur avec un point d'armure supplémentaire, 2 blessures en plus et la capacité balayage.

Quand un héros termine son mouvement sur le marqueur rencontre et que le chef n'a pas encore été battu :

Le chef hurle alors, "Laissez-le ! Vous devez d'abord vous occuper de moi !"

Si les héros battent le chef (et qu'il reste mort) :

Le chef titube, puis s'écroule. "Profitez de votre victoire pour le peu de temps qu'il vous reste à vivre." Crachant un caillot de sang, il perd connaissance.

Quand un héros termine son mouvement sur le marqueur rencontre et que le chef a été battu :

Vous aidez le Duc à se relever. "Venez, il faut sortir d'ici maintenant !"

Retirez le marqueur rencontre. Le Duc accompagne dorénavant ce héros. Si ce héros décède, le Duc reste sur place jusqu'à ce qu'un autre héros entre dans sa case et dépense 1 point de mouvement pour le remettre sur pied.

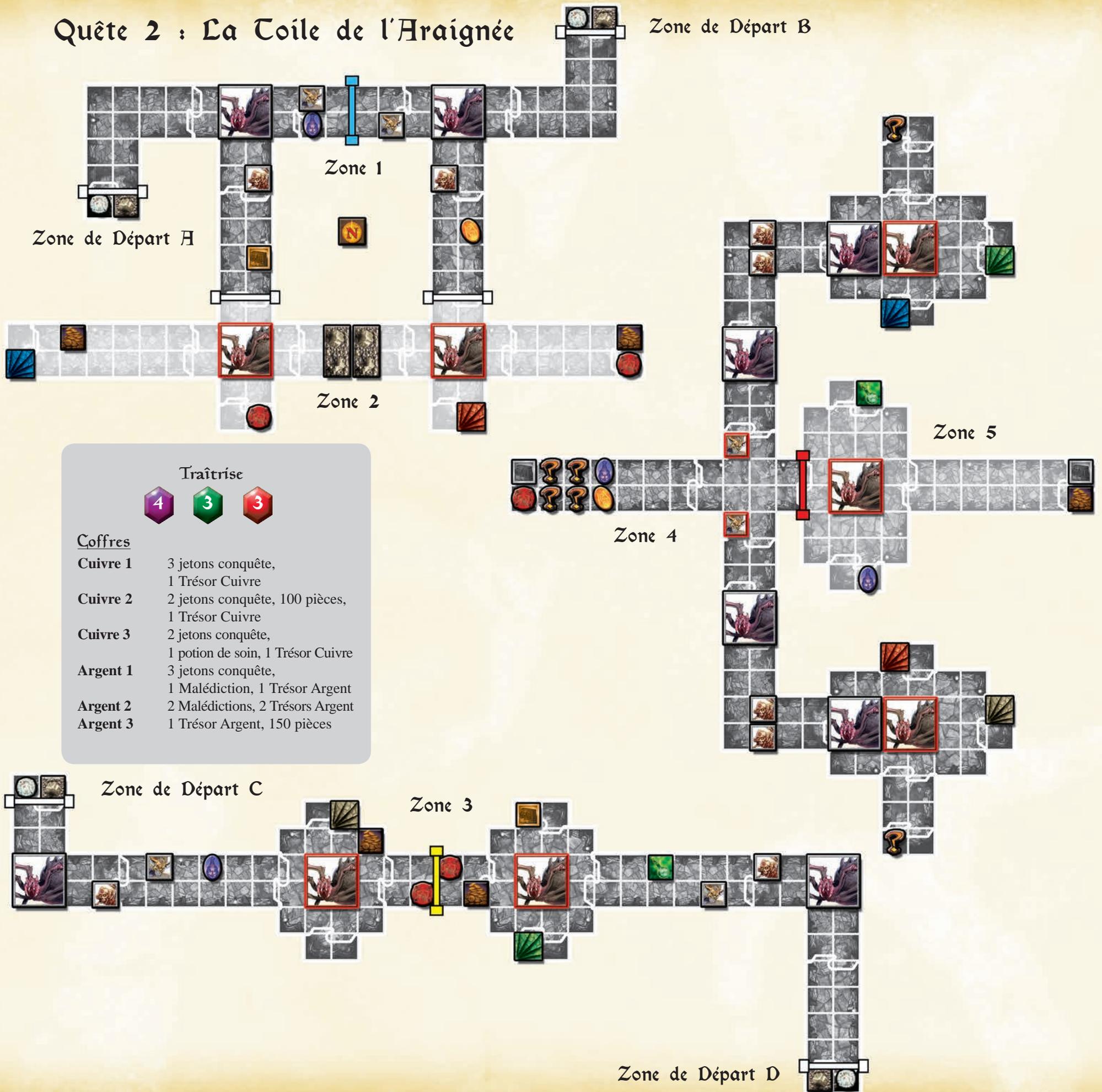
Si un héros va en ville avec le Duc :

Vous et vos partenaires vous précipitez vers un glyphe. Vous finissez par l'atteindre au moment où la mine s'écroule. Vous titubez mais êtes heureux de revoir la lumière du jour. Ramener le Duc à sa famille vous procure un sentiment de joie.

Les héros gagnent 4 jetons conquête pour avoir secouru le Duc. Ils ont terminé leur quête.

Quête 2 : La Toile de l'Araignée

Zone de Départ B



Quête 2 : La Toile de l'Araignée

Dans cette quête, vous allez devoir sauver une innocente victime et vous échapper de l'ancre d'une araignée mortelle.

Introduction

Au début, tout se présentait comme une simple mission de sauvetage. La doyenne du village avait disparu dans une partie de la forêt réputée pour être infestée d'araignées poison. Confiants, vous avez fait route jusqu'à l'endroit où elle avait été aperçue pour la dernière fois...

Trop confiants, peut-être, car vous êtes tombés dans une embuscade tendue par les arachnides et vous vous êtes rapidement fait assommer...

Objectifs de la Quête

Alors que vous reprenez connaissance, vous découvrez que vous êtes enveloppé dans le voile gluant d'une toile d'araignée. Vous ne voyez nulle part vos camarades, mais il semble qu'un prisonnier précédent a gravé un plan de la zone sur le mur.

Votre but est de rejoindre votre groupe et de sauver la doyenne. Pour ce faire, vous devrez certainement tuer la Reine Araignée. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 8 jetons conquête. Si vous perdez tous vos jetons conquête, les araignées auront triomphé. Bonne chance.

Les héros débutent sur des glyphes activés différents. Ils viennent de se libérer de la toile d'araignée et doivent retrouver leurs camarades. Ils ne peuvent utiliser que les glyphes qu'ils ont eux-mêmes activés jusqu'à l'activation du glyphe zone 4.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Ces couloirs sont arrondis par l'usure et bas de plafond, vous obligeant à progresser à quatre pattes. Devant vous, vous apercevez une grille de fer rouillé qui vous bloque le passage. Apparemment, ces tunnels devaient appartenir à un réseau d'égouts.

Grilles

Dans cette quête, de nombreuses portes sont en fait des grilles, y-compris la porte fermée par la rune bleue. On ne peut pas passer à travers les grilles, mais elles ne bloquent

pas la ligne de vue et les personnages peuvent se passer des objets à travers.

Zone 2

Plusieurs araignées anormalement grosses sont accrochées au plafond de cette section de tunnels. Elles bloquent l'accès à un escalier qui s'enfonce plus profondément dans les ténèbres. Un des tunnels s'est effondré et forme un obstacle infranchissable.

Plusieurs araignées anormalement grosses sont accrochées au plafond de cette section de tunnels. Elles bloquent l'accès à un escalier qui s'enfonce plus profondément dans les ténèbres. Un des tunnels s'est effondré et forme un obstacle infranchissable.

Les araignées majeures qu'on trouve ici sont appelées des Poisons Pourpres. Leurs caractéristiques sont les mêmes que les araignées poison, avec 2 points d'armure supplémentaires, 4 blessures en plus et la capacité **Assommer** à la place de **Toile**.

Les deux jetons décombres forment un mur infranchissable. Même un héros avec la compétence **Acrobate** ne peut les traverser.

Zone 3

Une faible lueur filtre des fissures du tunnel. Dans ce passage extrêmement bas, vous avancez en rampant, quand, plissant les yeux, vous distinguez une grille bloquant le passage, ainsi que plusieurs escaliers descendant vers l'obscurité.

La porte fermée par la rune jaune est une grille. Les araignées majeures qu'on trouve ici sont appelées des Poisons Pourpres (identiques à celles de la zone 2).

Zone 4

De nombreuses araignées infestent ce hall à la recherche de victimes. À l'angle d'un mur, vous distinguez une douce lueur venant d'un bassin rempli d'eau, ainsi qu'un étrange levier dépassant d'un mur proche.

Si un héros finit son déplacement sur l'un des 4 marqueurs rencontre adjacents :

Vous buvez une longue gorgée d'eau du bassin, et sentez immédiatement le poison des araignées disparaître de votre corps.

Défaussez tous les jetons Poison de ce héros.

Ce bassin ne peut être utilisé qu'une seule fois par héros. Toute utilisation après la première, reste sans effet.

Si héros finit son déplacement sur l'un des deux jetons Rencontre isolés:

Vous tirez sur le levier qui refuse de bouger. Vous avez déjà vu ce genre de dispositif : il y a plusieurs leviers que vous devrez actionner au même moment pour enclencher le mécanisme.

Si un héros finit son déplacement sur l'un des deux jetons Rencontre isolés et qu'un autre héros est déjà sur l'autre jeton de rencontre isolé:

Vous criez et tirez le levier en même temps que votre camarade à l'autre bout du couloir. Après avoir résisté un instant, le levier s'abaisse en cliquetant. La porte bloquée par la rune rouge s'ouvre dans un grincement sinistre.

Retirez les deux jetons de rencontre isolés et la porte bloquée par la rune rouge qui mène à la zone 5. La zone 5 est immédiatement révélée. Une fois ouverte, la porte bloquée par la rune rouge ne peut plus être fermée.

Zone 5

Une énorme araignée poison se tient au centre de la pièce. D'innombrables cocons pendent au plafond près d'un large passage vers l'extérieur. Avec un étrange hurlement, entre cri humain et crachat de serpent, la Reine Araignée vous charge.

L'araignée poison majeure de cette pièce est la Reine Araignée. Ses caractéristiques sont les mêmes que les araignées poison, mais avec 8 points d'armure, 20 blessures et la capacité de **Poison Psychique** : tout héros se trouvant à moins de 16 cases d'elle (sans être bloqué par une porte fermée) reçoit à la fin de son tour 1 blessure par marqueur **Poison** qu'il a sur lui.

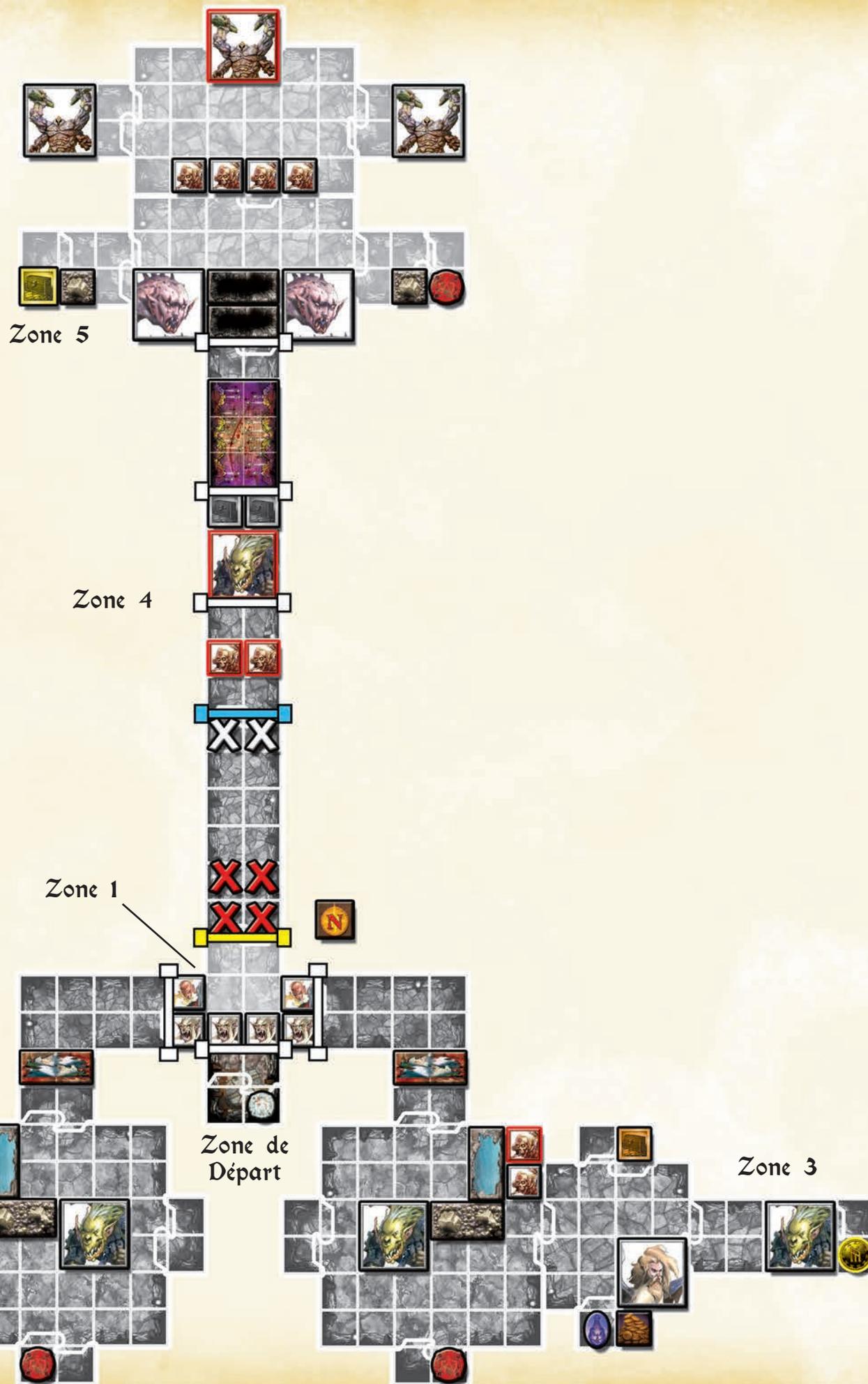
Si les héros battent la Reine Araignée :

Maculée de son sang jaunâtre, la Reine Araignée s'effondre en poussant un terrifiant cri d'agonie. En examinant les cocons sur le mur, vous trouvez celui renfermant la doyenne et la libérez avant de retourner au village. Beau travail !

Les héros gagnent 4 jetons conquête pour avoir sauvé la doyenne. Leur quête est terminée.



Quête 3 : Les Aventuriers du Temple Perdu



Traîtrise



Coffres

- Cuivre 1** 1 Malédiction (et rien d'autre)
- Cuivre 2** 3 jetons conquête, 100 pièces, 1 Trésor Cuivre
- Cuivre 3** 3 jetons conquête, 1 potion de pouvoir, 1 Trésor Cuivre
- Argent 1** 3 jetons conquête, 1 Malédiction, 1 Trésor Argent
- Argent 2** 1 Malédiction (et rien d'autre)
- Argent 3** 2 jetons conquête, 1 Trésor Argent, 150 pièces
- Or 1** 1 Malédiction, 1 Trésor Or
- Or 2** 2 Malédictions, 1 Trésor Or, 1 Potion de soin

Quête 3 : Les Aventuriers du Temple Perdu

Dans cette quête, les héros voyagent jusqu'à un temple antique pour récupérer une idole en or pur.

Introduction

Après avoir étudié les légendes du temple perdu durant de longs mois, vous vous tenez enfin devant lui.

En son centre, entouré d'un labyrinthe de pièges mortels, est sensé se trouver une énorme idole faite d'or pur.

Durant vos recherches, vous avez récupéré un plan du temple. L'idole a peut-être déjà été volée lors d'une expédition précédente, mais il n'y a qu'un seul moyen de le découvrir...

Objectifs de la Quête

Votre but est de pénétrer dans le temple perdu et de récupérer l'idole en or. Après tout, ces ardoises de tavernes ne vont pas se régler toutes seules. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 8 jetons conquête. Si vous perdez tous vos jetons conquête, l'idole devra attendre la venue du prochain groupe de chasseurs de trésors. Bonne chance.

Vous commencez avec un exemplaire de la carte «Destin funeste !» en jeu, et une main de 6 cartes au lieu de 3.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Un groupe d'hommes animaux se tient dans le hall devant vous, mené par deux sorciers qui examinent la porte nord. Un des sorciers se tourne vers l'autre et dit «C'est inutile, il nous faut la Clé Runique pour passer.» Alors qu'il s'apprête à continuer, un des hommes animaux, reniflant l'air, se tourne vers vous en poussant un grognement étonné. Dégainant ses armes et préparant ses sorts, le groupe s'avance vers vous.

Zone 2

Si les héros n'ont pas encore vu la zone 3 :

Un tourbillon de lames bloque le passage vers le sud de la pièce. Au-delà, vous apercevez plusieurs squelettes et des statues qui s'animent et descendent de leurs socles pour se tourner vers vous.

Si les héros ont déjà vu la zone 3 :

Cette zone semble parfaitement identique à celle que vous avez découverte au sud, y compris le tourbillon de lames à l'entrée.

Zone 3

Si les héros n'ont pas encore vu la zone 2 :

Un tourbillon de lames bloque le passage vers le sud de la pièce. Au-delà, vous apercevez plusieurs squelettes et des statues qui s'animent et descendent de leurs socles pour se tourner vers vous.

Si les héros ont déjà vu la zone 2 :

Cette zone semble parfaitement identique à celle que vous avez découverte vers le sud, y compris le tourbillon de lames à l'entrée.

Zone 4

Ce couloir de pierre se prolonge vers le nord et se termine par une porte fermée par une rune. Toutefois, quelque chose dans ce passage vous donne des frissons. Il y a quelque chose qui cloche, un terrible danger...

Dans cette zone, ne révélez rien de ce qu'il y a derrière les portes avant qu'elles ne soient ouvertes. Lorsqu'une porte est ouverte, ne révélez que la partie du couloir attendant. Les portes ouvertes dans cette zone ne peuvent plus être refermées.

Si un héros entre sur une case marquée d'un X blanc et qu'il n'y a pas de rocher au sud de sa position :

Vous entendez un déclic alors que vous posez le pied sur une dalle qui semblait pourtant parfaitement normale. Dans un terrible grondement, un énorme rocher tombe d'un trou au plafond et commence à rouler vers vous !

Placez un rocher dirigé vers le nord sur les quatre X rouges de la zone. Toute figurine présente à cet endroit est immédiatement tuée. Le rocher commence à se déplacer à la fin du prochain tour du Seigneur.

Zone 5

Arrivant enfin au bout de ce couloir mortel, vous ouvrez la dernière porte pour vous retrouver encerclé par la queue de serpent d'un naga. Vous luttez contre cette créature alors que le rocher continue à rouler dans votre direction.

Au-delà du naga, vous voyez une ligne d'archers squelettes protégeant plusieurs statues animées. L'une d'elles semble être faite entièrement d'or ! Ce golem est sûrement la légendaire idole en or que vous êtes venus chercher. On dirait qu'il va vous falloir le terrasser si vous voulez pouvoir l'emmener.

Le golem majeur est l'idole en or. Il a les mêmes caractéristiques qu'un golem majeur normal, avec 2 points d'armure supplémentaires et il lance les 5 dés pouvoir lorsqu'il attaque au lieu d'un seul.

Si les héros battent l'idole en or :

Votre dernière attaque terrasse l'idole. Elle s'écroule lentement au sol avant d'arrêter définitivement de bouger. Il ne vous reste plus qu'à trouver un moyen de transporter ces centaines de kilos d'or hors d'ici...

Les héros gagnent 4 jetons Conquête pour avoir vaincu l'idole en or. Leur quête est accomplie.



Quête 4 : Un petit problème



Traîtrise



Coffres

- Cuivre 1** 2 jetons conquête, 1 Potion de Soin,
1 Trésor Cuivre
- Cuivre 2** 2 jetons conquête,
1 Potion de Vitalité, 1 Trésor Cuivre
- Cuivre 3** 2 jetons conquête, 1 potion de Pouvoir,
1 Trésor Cuivre
- Argent 1** 2 jetons conquête, 1 Malédiction,
1 Trésor Argent
- Argent 2** 2 jetons conquête, 1 Malédiction,
1 Trésor Argent
- Argent 3** 1 jeton conquête, 1 Trésor Argent,
150 pièces
- Or 1** 2 jetons conquête, 1 Malédiction,
1 Trésor Or
- Or 2** 1 jeton conquête, 1 Potion de Soin,
1 trésor Or

Quête 4 :

Un petit problème

Lors de cette quête, les héros vont devoir se débarrasser du chef d'une tribu locale de Kobolds – ce qui ne sera peut-être pas aussi facile qu'il y paraît.

Introduction

Le Roi vous a confié pour mission de détruire une tribu kobold un peu trop turbulente. Elle est dirigée par un kobold étonnamment malin du nom de Bigg.

Le Roi vous a prévenu que bien qu'ils n'aient pas l'air très dangereux, vous devrez être très prudent dans l'antre des kobolds. Trois groupes de ses plus vaillants chevaliers y sont déjà allés, et seuls leurs écuyers en sont revenus, rendus à moitié fous de terreur par les choses dont ils ont été témoins.

Objectifs de la Quête

Votre but est d'aller dans l'antre des kobolds pour y tuer Bigg. Vous disposez d'une carte de l'antre, dessinée d'après les souvenirs des écuyers, portant la mention «méfiez-vous des coffres».

Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 10 jetons conquête.

Si vous perdez tous vos jetons conquête, les kobolds pourront se vanter d'avoir fait de nouvelles victimes. Bonne chance.

Vous commencez avec un exemplaire de la carte «Expert en Pièges» en jeu, et une main de 6 cartes au lieu de 3.

Coffres : chaque coffre de ce donjon est en fait un mimétisme. Quand on en ouvre un, il se comporte comme si vous aviez joué une carte **Mimétisme**. Le coffre est déplacé sur une case adjacente libre et est activé. Les coffres de cuivre ont les mêmes caractéristiques que les hommes animaux, ceux d'argent ont les caractéristiques des ogres, et ceux d'or les caractéristiques des géants.

Comme chaque coffre est piégé, vous ne pouvez pas jouer de cartes Piège (coffre) supplémentaires lorsqu'on les ouvre – donc, vous devriez utiliser votre trahison pour échanger toutes ces cartes de votre paquet.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Un tunnel bas et venteux s'ouvre devant vous, au bout duquel un reflet d'or attire votre regard. En avançant, vous entendez de nombreux bruits étranges, et vos narines sont assaillies par la puanteur des kobolds.

Il y a deux marqueurs Rencontre dans cette zone.

La première fois qu'un héros termine son déplacement sur un marqueur Rencontre :

Lancez un dé pouvoir.

Sur n'importe quel résultat, sauf augmentation de puissance, lisez ceci :

Vous entendez un grincement et la dalle de pierre bloquant la porte nord s'enfonce dans le sol.

Retirez l'obstacle de décombres devant la porte nord de cette zone.

Si le résultat est une augmentation de puissance, la rencontre devient une fosse contenant des pointes empoisonnées. Le héros doit lancer un dé pouvoir. Sur un résultat vierge, il échappe au piège et se déplace sur une case adjacente de son choix. Sur tout autre résultat, il tombe dans la fosse et reçoit 4 blessures Poison (en fait 6, car la carte Expert en Pièges est en jeu) qui ne peuvent pas être absorbées par des armures.

Lorsqu'un héros termine son déplacement sur le marqueur Rencontre restant :

Si les décombres sont encore devant la porte nord, lisez le texte "Vous entendez un grincement..." ci-dessus puis retirez l'obstacle.

Si l'obstacle a déjà été enlevé, la rencontre devient le piège de la fosse décrit ci-dessus.

Zone 2

Ici, le passage s'ouvre dans trois directions : tourbillons de lames à l'est et à l'ouest, et une énorme dalle de pierre qui bloque le passage nord. Vous percevez les chuchotements et grognements des monstres plus loin dans les couloirs.

Si un héros termine son déplacement sur l'un des marqueurs Rencontre :

Les rencontres sont identiques à celles de la Zone 1.

Zone 3

Cette caverne est occupée par un gigantesque dragon métallique. Il se déplace péniblement, d'une démarche saccadée et des éclairs électriques parcourent sa peau. Ouvrant sa gueule d'acier, il grogne : «Grésille détruire intrus».

Le dragon majeur de cette zone se nomme Grésille, un dragon mécanique construit par les Kobolds. Ses caractéristiques sont identiques à celles d'un dragon majeur, avec la capacité Foudre à la place de Souffle, et la capacité

Assommer à la place de celle de Brûlure. De plus, vous devez lancer un dé pouvoir à chaque fois que vous activez Grésille. Sur un résultat d'augmentation de puissance, Grésille souffre d'une défaillance et ne peut rien faire ce tour. Sur tout autre résultat, Grésille fonctionne normalement.

Il y a deux marqueurs Rencontre dans cette zone.

La première fois qu'un héros termine son déplacement sur un marqueur rencontre :

Lancez un dé pouvoir.

Sur n'importe quel résultat autre qu'augmentation de puissance, lisez ceci :

En fouillant dans la poussière, vous trouvez une Clé Runique.

Donnez la clé runique bleue au héros.

Si le résultat est une augmentation de puissance, la rencontre devient une fosse contenant des pointes empoisonnées. Le héros doit lancer un dé pouvoir. Sur un résultat vierge, il échappe au piège et se déplace sur une case adjacente de son choix. Sur tout autre résultat, il tombe dans la fosse et reçoit 4 blessures Poison (en fait 6, car la carte Expert en Pièges est en jeu) qui ne peuvent pas être absorbées par des armures.

Lorsqu'un héros termine son déplacement sur le marqueur Rencontre restant :

Si les héros n'ont pas reçu la clé runique bleue, il la reçoit comme décrit plus haut.

Si les héros ont reçu la clé runique bleue, la rencontre devient la fosse avec des pointes empoisonnées décrite ci-dessus.

Zone 4

Une légion de kobolds se tient devant vous, prête à se sacrifier pour défendre son souverain. Vous apercevez ce dernier au nord, derrière leurs rangs, assis sur un trône et arborant une couronne dorée. «Approchez donc, héros. Mettons un terme à tout cela.»

Le kobold majeur de cette zone est Bigg. Ses caractéristiques sont identiques à celles d'un kobold majeur, à ceci près qu'il utilise quelques objets magiques qui améliorent ses capacités. Grâce à ses gantelets, il attaque comme un ogre majeur. Grâce à sa couronne, il reçoit 8 points d'armure en plus et 16 blessures supplémentaires. Enfin, grâce à ses bottes, sa vitesse est de 5 et il s'active une fois après le tour de chaque héros, au lieu de s'activer normalement durant le tour du Seigneur. Bien que ces objets améliorent ses capacités, les héros ne peuvent en aucun cas les récupérer s'ils gagnent le combat.

Si les héros battent Bigg :

Titubant légèrement, Bigg vous lance un sourire méprisant : «Vous ne m'aurez pas si facilement. Vanderung !» Et il explose en une boule de feu.

Bigg lance une dernière attaque Explosion 3 centrée sur lui-même. Si cette attaque réduit les héros à 0 points de conquête, vous gagnez. Sinon, les héros remportent 4 points de conquête. Leur Quête est accomplie.

Quête 5 : Les catacombes oubliées



Zone 6



Zone 4

Zone 5

Zone 1

Zone 2

Zone 3

Zone de Départ

Traîtrise



Coffres

- Cuivre 1** 3 jetons conquête,
1 potion de Soins,
1 trésor Cuivre
- Cuivre 2** 3 jetons conquête,
100 pièces,
1 trésor Cuivre
- Cuivre 3** 3 jetons conquête,
1 potion de Power,
1 trésor Cuivre
- Argent 1** 3 jetons conquête,
1 Malédiction,
1 trésor Argent
- Argent 2** 3 jetons conquête,
1 Malédiction,
1 trésor Argent
- Argent 3** 2 jetons conquête,
1 trésor Argent,
150 pièces

Quête 5 : Les catacombes oubliées

Dans cette quête, les héros doivent récupérer une ancienne relique dans des catacombes envahies d'abominations mort-vivantes.

Introduction

Il y a un peu plus d'une semaine, vous avez fait un rêve étrangement réaliste. Dans ce rêve, une femme vêtue d'une robe noire comme la nuit vous montrait l'emplacement d'antiques catacombes. La suivant à l'intérieur, vous avez traversé un labyrinthe de couloirs avant de survoler une série de fosses. A cet endroit, la femme disparut devant vos yeux, ne laissant derrière elle que sa robe, flottant jusqu'au sol avant de disparaître dans les ténèbres. A votre réveil, vous êtes parvenu à identifier son vêtement comme étant la Robe du Temps et de l'Espace, un puissant artefact supposé disparu pour toujours. Faisant confiance à l'expérience tirée de votre rêve, vous décidez de partir en quête de cette relique.

But de la Quête

Votre but est d'aller dans les catacombes et de récupérer la *Robe du Temps et de l'Espace*. Pour y arriver, vous devrez vaincre les forces qui ont dissimulées la Robe dans les ténèbres. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 8 jetons Conquête. Si vous perdez tous vos jetons Conquête, vous échouez et la relique est perdue. Bonne chance.

Malédiction de la Mort-vivante

Les catacombes sont maudites, et quiconque meurt à l'intérieur se relèvera et hantera ces lieux à tout jamais. A cet effet, tous les squelettes et sorciers **normaux** gagnent une forme mineure d'**Immortel**, qui se déclenche lorsqu'une face vierge est obtenue plutôt qu'un éclair d'énergie.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Un vent glacial balaye le couloir tandis que les morts-vivants titubent vers vous le regard plein de haine. Derrière eux, vous apercevez une crevasse fumante. Elle devait mener autrefois vers un autre endroit mais à été comblée, ne formant plus qu'un trou peu profond.

Zone 2

La plainte des morts résonne sur les pierres de cette ancienne sépulture. Une lourde statue s'est visiblement brisée en tombant sur le sol, et des cercueils éventrés moisissent à même le sol.

Zone 3

La pestilence des chairs putréfiées agresse vos narines dès l'ouverture de la porte de cette pièce. Des éclats d'os gisent éparpillés et des silhouettes tordues grognent après vous depuis les ténèbres.

Zone 4

Une faible lueur rouge filtre à travers le sol, comme si les feux de l'enfer brûlaient sous vos pieds. Des hurlements étouffés montent de loin sous la surface, mettant vos nerfs à rude épreuve.

Si un héros récupère la clé runique, et que le groupe possède à la fois la clé runique bleue et la jaune :

Lorsque vous prenez la clé runique, un frisson parcourt votre bras alors qu'un sortilège se dissipe. Au loin, vous entendez un crissement de pierres.

Placez un jeton escalier rouge sur le X rouge de la zone 1.

Zone 5

Un texte blasphématoire est griffonné sur le mur en lettres de sang. C'est certainement la magie noire qui maintient les lettres rouges et humides bien qu'elles aient sûrement été tracées depuis une éternité.

Si un héros récupère la clé runique, et que le groupe possède à la fois la clé runique bleue et la jaune :

Lorsque vous prenez la clé runique, un frisson parcourt votre bras alors qu'un sortilège se dissipe. Au loin, vous entendez un crissement de pierres.

Placez un jeton escalier rouge sur le X rouge de la zone 1.

Zone 6

Vous reconnaissez cette antichambre : c'est l'entrée de la pièce où vous avez vu la Robe du Temps et de l'Espace dans votre rêve. Malheureusement, vous bloquant le passage, se trouve une monstruosité que vous n'auriez pu imaginer dans vos pires cauchemars : un amas de squelettes grimaçants et hurlants, fondus les uns dans les autres en un immonde mur d'ossements. Au son de votre approche, l'horreur dégaine une douzaine d'arcs et encoche autant de flèches...

De toute façon, vous allez bien être obligés de le franchir pour récupérer la Robe.

Les squelettes de cette zone forment une seule et même entité : Le Mur d'Ossements. Les squelettes doivent rester adjacents lorsqu'ils se déplacent, et tous les squelettes normaux gagnent la forme améliorée d'Immortel, qui se déclenche lorsqu'une augmentation de puissance est obtenue plutôt qu'un éclair d'énergie. Chaque squelette tué est remis en jeu à la place où il a été tué au début du prochain tour du Seigneur. Enfin, tous les squelettes du Mur d'Ossements attaquent comme des squelettes majeurs, mais avec 5 dés pouvoir à la place d'un seul.

Si un héros ramène la Robe du Temps et de l'Espace en ville:

Le Mur d'Ossements hurle et se contorsionne, ses mâchoires claquant près de vous alors que vous atteignez le glyphe de transport, emportant la Robe à jamais hors de son atteinte. Souriant de joie et de soulagement au soleil qui vous baigne de sa douce chaleur, vous emmenez la relique jusqu'au château, où le roi saura en faire bon usage.

Les héros gagnent 4 jetons Conquête pour avoir récupéré la Robe. Leur quête est accomplie.

Quête 6 : Grosse Chaleur

Zone de Départ

Zone 1

Zone 2

Zone 3

Zone 4

Zone 5

Zone 6

Zone 7

Zone 8

Traîtrise

4
3
2

Coffres

Cuivre 1 3 jetons Conquête, 1 potion de Vitalité, 1 trésor Cuivre

Cuivre 2 2 jetons Conquête, 150 pièces, 1 trésor Cuivre

Cuivre 3 3 jetons Conquête, 1 potion de Pouvoir, 1 trésor Cuivre

Argent 1 3 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent

Argent 2 3 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent

Argent 3 2 jetons Conquête, 1 trésor Argent, 150 pièces

Or 1 1 Malédiction, 1 trésor Or

Or 2 2 Malédictions, 1 trésor Or, 1 potion de Soins

Quête 6 : Grosse Chaleur

Dans cette quête, les héros vont devoir explorer un volcan en activité pour trouver un moyen de l'empêcher d'entrer en éruption.

Introduction

La semaine dernière, à peine sortiez vous d'une taverne qu'un petit paysan chauve s'est planté devant vous. «S'il vous plaît, braves aventuriers, j'ai besoin de votre aide. Mon village est construit au pied d'un volcan en activité que nous avons scellé il y a très longtemps afin qu'il n'entre pas en éruption. Aujourd'hui, malgré nos efforts, tout indique qu'il va entrer en éruption dans la semaine. Nous avons besoin de quelqu'un qui puisse monter à son sommet refermer le sceau avant qu'il ne détruise le village !»

Objectifs de la quête

Votre but est de pénétrer dans le volcan, de découvrir pourquoi il est sur le point d'entrer en éruption et de l'en empêcher. Vous devrez vaincre tout ce qui essaiera de vous arrêter dans votre mission. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 8 jetons conquête. Si vous perdez tous vos jetons conquête, vous échouez et le volcan entre en éruption. Bonne chance.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Vous pénétrez dans le volcan par une fissure dans sa paroi. Vous rencontrez un groupe d'hommes animaux patrouillant cette zone avec des cerbères tenus en laisse. Au sud, un tunnel s'enfonce plus avant dans le volcan.

Zone 2

Un labyrinthe de passages étroits a été taillé à l'intérieur du volcan. Une mince corniche les contourne en passant par le flanc extérieur de la montagne. Malheureusement, la corniche est si fragile que seuls les héros les plus agiles peuvent l'utiliser.

Seuls les héros avec une vitesse de 5 ou plus peuvent utiliser l'escalier, au prix de 3 points de mouvement.

Zone 3

Observant prudemment du haut de ce corridor, vous découvrez un dragon entouré de cerbères se prélassant près d'un bassin de lave. Vous vous demandez ce qu'une créature si puissante peut faire ici, et quel peut être son rapport avec l'éruption imminente.

Zone 4

La chaleur à l'intérieur de cette pièce est insupportable. Un sifflement vous alerte de la présence d'un dragon, qui émerge lentement d'un bassin de lave près de vous. Derrière le monstre, vous apercevez une clé runique sur une corniche.

Zone 5

Vous suez à grandes eaux en vous approchant d'une profonde crevasse. Derrière celle-ci, un dragon rugit à votre adresse, vous défiant de venir chercher la clé runique que son énorme masse protège.

Zone 6

Une voix profonde gronde au bout de ce passage. Dans la faible lueur rouge de la chaleur du volcan, vous voyez un dragon donner des ordres à deux hommes animaux : «Gardez l'objet au prix de votre vie. Tant qu'il est en notre possession, le feu de la montagne pourra ressusciter. Les humains ne doivent en aucun cas le récupérer.»

Si un héros termine son mouvement sur le jeton rencontre :

Vous déballez l'objet des fourrures dans lesquelles les hommes animaux l'avaient enveloppé. En découvrant l'épée, vous êtes stupéfait de sentir la température baisser à un niveau beaucoup plus supportable. Cette épée doit être Dent de Glace, qui détient les pouvoirs de la glace et du froid. C'est certainement elle que les villageois avaient utilisée pour sceller le volcan.

Donnez Dent de Glace au héros 3 et retirez le jeton rencontre.

Zone 7

Un rugissement de colère est le seul avertissement que vous recevez avant d'être chargé par un énorme dragon.

Zone 8

Lisez cette description après que les héros aient ouvert la porte rouge :

Après avoir ouvert la troisième porte bloquée par une rune, vous avancez prudemment vers le sud lorsque vous êtes surpris par une voix caverneuse : «Je ne vous laisserai pas faire taire la montagne de feu. Elle m'a parlé en rêve. Elle m'a demandé de la libérer des humains arrogants qui ont enchaîné sa colère et qui l'empêchent de chanter librement sa mélodie. Affrontez Longcros si vous l'osez, mais vous ne le vaincrez pas aujourd'hui.»

Longcros possède les mêmes caractéristiques qu'un dragon majeur, mais avec 3 points d'armure en plus et 8 blessures supplémentaires. Il guérit automatiquement de 5 blessures à chaque fois qu'il est activé.

Si les héros tuent Longcros :

Hurlant de douleur sous votre dernier coup, Longcros semble enfin ne plus bouger.

Si les héros ne possèdent pas Dent de Glace quand ils battent Longcros :

Malheureusement, votre quête n'est pas achevée. Vous devez trouver le moyen de sceller le volcan et l'amener ici.

Si Longcros a été tué et que Dent de Glace est en leur possession :

Vous approchez du centre de la pièce et plantez Dent de Glace dans le sol, perçant aisément la roche volcanique. La terre tremble un instant alors que des racines de glace semblent pousser de l'épée et s'insinuer dans le sol, puis tout se calme. Le volcan est de nouveau scellé.

Les héros gagnent 4 jetons conquête pour avoir sauvé le village. Leur quête est accomplie.

Quête 7 : Rivières de sang



Traîtrise



Coffres

- Cuivre 1** 3 jetons Conquête, 1 potion de Soin, 1 trésor Cuivre
- Cuivre 2** 2 jetons Conquête, 150 pièces, 1 trésor Cuivre
- Cuivre 3** 2 jetons Conquête, 1 potion de Soin, 1 trésor Cuivre
- Argent 1** 3 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent
- Argent 2** 2 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent
- Argent 3** 2 jetons Conquête, 1 trésor Argent, 150 pièces

Quête 7 : Rivières de sang

Dans cette quête, les héros doivent affronter les tunnels à moitié inondés d'un clan de ferrox sanguinaires.

Introduction

Arrêtant sa monture, votre guide vous indique d'un signe de la tête l'entrée couverte de mousse d'une caverne. "C'est le repaire de la bête. C'est bien gardé, par des ferrox et d'autres créatures des marais. Je vous ai déjà donné la carte que nos éclaireurs ont réussi à ébaucher, alors à partir d'ici, vous devrez vous débrouiller seuls. Mais je veux bien surveiller vos chevaux pendant que vous êtes là-dedans."

Encore une fois, l'ancien du village vous remercie d'avoir accepté cette mission et vous assure que les récompenses ne manqueront pas.

Baissant la tête pour éviter la mousse gluante qui pend dans l'ouverture, vous pénétrez dans les ténèbres.

Objectifs de la Quête

Vous avez accepté de détruire une créature qui terrorise les villages alentour avec ses séides ferrox. Votre but est d'aller dans le repaire des ferrox et de tuer le monstre qui crée ces abominations. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux.

Vous commencez avec 6 jetons Conquête. Si vous perdez tous vos jetons Conquête, vous échouez et les créatures auront gagné. Bonne chance.

La Brume Sanglante

Les cavernes sont baignées d'une brume qui fluidifie le sang et empêche la cautérisation. Ainsi, à chaque fois qu'un héros obtient un échec comme résultat d'un dé blanc pour l'effet d'un jeton saignement, il doit relancer le dé. Si c'est encore un échec, il conserve ce résultat.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Vous n'entendez qu'un doux ruissellement d'eau tandis que vous progressez prudemment dans cette zone. Malgré tout, vous vous sentez épié depuis les ombres.

Zone 2

Un étroit tunnel se dirige vers le nord avant de tourner à 90°. De fins stalactites pendent du plafond et il vous faut les éviter pour ne pas les briser. Au nord du passage, vous voyez de gros rochers empilés.

Si un héros termine son déplacement sur l'un des deux marqueurs Rencontre :

Apercevant un filet d'eau s'écoulant des rochers, vous secouez un peu l'empilement. Immédiatement, le filet d'eau devient un puissant jet balayant les rochers en un véritable torrent.

Retirez l'obstacle d'eau de la zone 3. Si la zone 3 n'a pas encore été révélée, ne placez pas l'obstacle d'eau lorsque cette zone sera révélée.

Retirez les jetons rencontre du plateau.

Si un héros utilise l'escalier :

Un passage venteux vous entraîne plus profond dans les cavernes.

Zone 3

Si les rochers de la zone 2 n'ont pas encore été déplacés :

Ce passage inondé s'enfonce vers l'ouest, dans une eau glaciale probablement remplie de toutes sortes d'horreurs. Si vous voulez continuer dans cette direction, il va d'abord vous falloir faire quelque chose à propos de toute cette eau.

Le passage vers l'ouest est complètement inondé. Même un héros avec la compétence Acrobate ne peut pas se déplacer à travers cet obstacle.

Si les rochers de la zone 2 ont été déplacés :

Ce passage humide s'enfonce vers l'ouest, et vous distinguez la marque de l'eau sur les murs autrefois submergés. Maintenant, la voie est libre, il semble que déplacer les rochers a permis de drainer l'eau du passage.

Zone 4

Les rochers sont couverts de moisissure, rendant votre progression difficile. De nombreuses créatures vivantes dans cet endroit rampent et glissent vers vous dès que vous ouvrez la porte.

Si un héros utilise l'escalier :

Un passage venteux vous mène plus haut dans le réseau de cavernes.

Zone 5

Visiblement, cette zone était encore inondée jusqu'à très récemment. Des algues recouvrent toutes les surfaces de la pièce et vous entendez le grondement d'une rivière souterraine loin sous vos pieds.

Les fosses de cette zone sont particulièrement glissantes. Il vous faut 3 points de mouvement pour en sortir (au lieu de 2).

Zone 6

Ce dédale de cavernes abrite un gigantesque dragon squelette qui domine la rivière au sud. "Des mortels envahissent mon domaine et prennent mon eau bien-aimée ? Larvebois les donnera en pâture aux vers !"

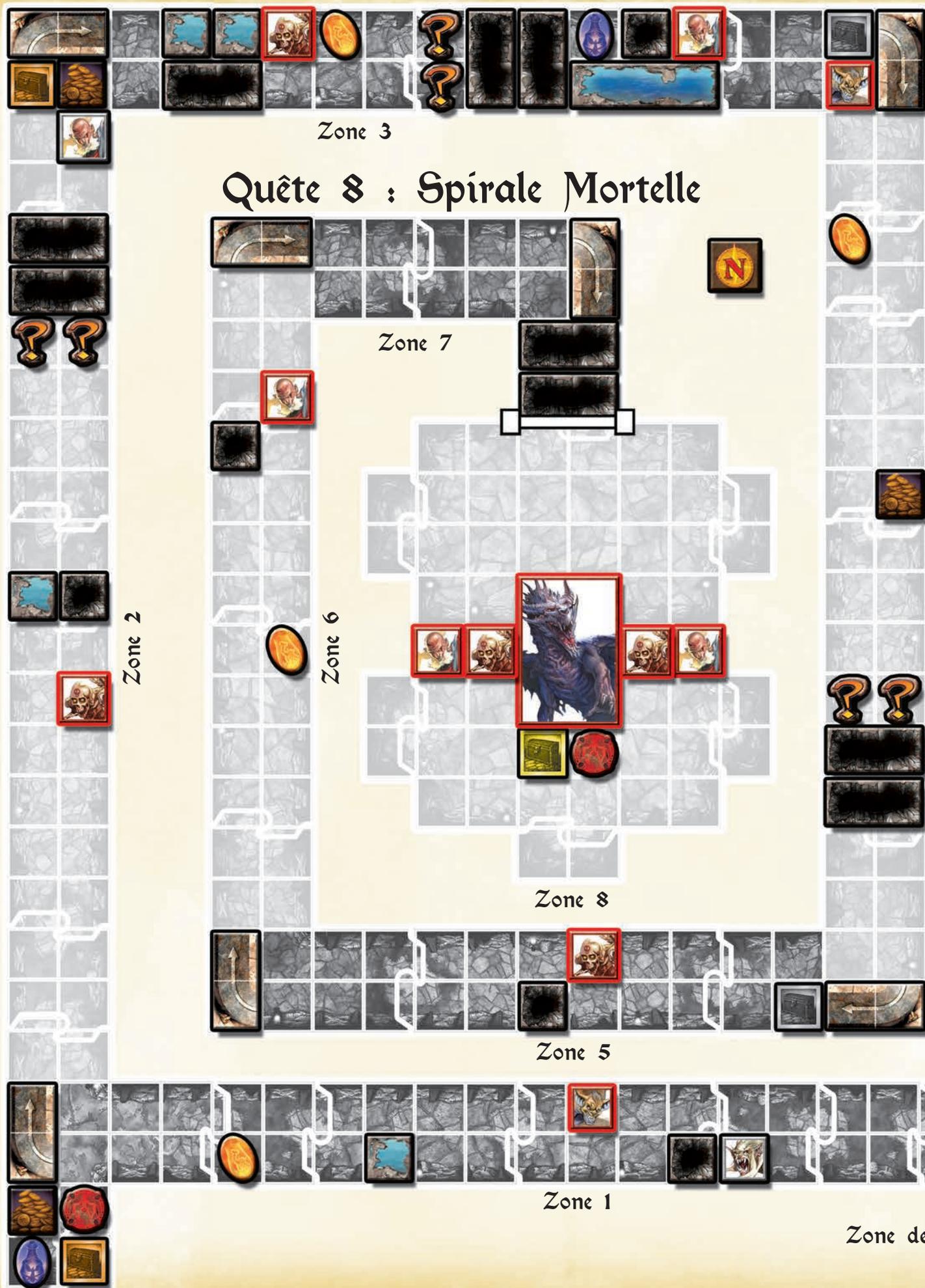
Les fosses de cette zone sont particulièrement glissantes. Il vous faut 3 points de mouvement pour en sortir (au lieu de 2).

Larvebois possède les mêmes caractéristiques qu'un dragon majeur avec 2 points d'armure en plus et 4 blessures supplémentaires, la capacité **Foudre** à la place de **Souffle**, et la capacité **Saignement** à la place de **Brûlure**. De plus, Larvebois dispose d'une version améliorée de la capacité Immortel qui se déclenche sur un jet d'augmentation de puissance plutôt que sur un jet d'éclair d'énergie.

Si les héros battent Larvebois :

Le dragon pousse un dernier sifflement infernal lorsque vous détachez sa tête des ses épaules, et vous lance : «Vous gagnez aujourd'hui, mais Larvebois connaît les secrets de la mort... et Larvebois saura retrouver son chemin, oh oui... et une nuit, quand vous dormirez bien au chaud, Larvebois viendra vous prendre...» Avant que la créature ait pu dire autre chose, vous fracassez son crâne, la réduisant enfin au silence.

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir vaincu Larvebois. Leur quête est accomplie.



Zone 4

Zone 3

Quête 8 : Spirale Mortelle

Zone 7

Zone 2

Zone 6

Zone 8

Zone 5

Zone 1

Zone de Départ

Traîtrise

2 2 2

Coffres

- Cuivre 1** 2 jetons Conquête, 1 potion de Vitalité, 1 trésor Cuivre
- Cuivre 2** 2 jetons Conquête, 150 pièces, 1 trésor Cuivre
- Cuivre 3** 2 jetons Conquête, 1 potion de Pouvoir, 1 trésor Cuivre
- Argent 1** 3 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent
- Argent 2** 3 jetons Conquête, 1 Malédiction, 1 trésor Argent
- Argent 3** 3 jetons Conquête, 1 trésor Argent, 150 pièces
- Or 1** 2 Malédictions, 1 trésor Or
- Or 2** 2 Malédictions, 1 trésor Or



Quête 8 : Spirale Mortelle

Dans cette quête, les héros doivent progresser au cœur de la terre et éviter les rochers qui s'abattent sur eux afin de combattre un ennemi inhabituel.

Introduction

Vous fixez l'escalier de basalte taillé à même la roche. Vous y êtes. Ça ne peut être que la légendaire Spirale Mortelle. On dit qu'un puissant ennemi vit au centre de cet endroit, envoyant ses sombres séides dévaster le pays.

Nombreux sont ceux qui ont tenté de le vaincre, mais aucun n'est revenu. Peut-être serez-vous le premier.

Objectifs de la quête

Votre but est d'atteindre le centre de la Spirale Mortelle et de tuer la créature qui vous y attend. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux. Vous commencez avec 10 jetons conquête. Si vous perdez tous vos jetons conquête, vous échouez et la créature aura gagné. Bonne chance.

Pierres qui roulent...

Au tour où les héros révèlent la zone 1, des pierres vont commencer à dévaler la Spirale Mortelle. Un rocher tombe dans la zone appropriée (la première est marquée de quatre X rouges, au nord de la première porte), orienté vers le sud, et commence à rouler au début du tour du seigneur comme décrit page 5. Toutefois, en raison de la forte inclinaison de la Spirale, les rochers se déplacent beaucoup plus vite (lancez 1 dé rouge et 2 dés jaunes pour leur déplacement).

Une fois le premier rocher tombé, un nouveau tombera dans la zone de départ tous les 3 tours jusqu'à ce qu'il y ait 4 rochers en même temps sur le plateau. Après cela, à chaque fois qu'un rocher tombe dans une fosse, il est immédiatement déplacé sur la zone de départ en cours pour perpétuer le cycle. Les rochers qui entrent dans une zone qui n'est pas encore révélée sont retirés du plateau et remis dans la «file d'attente».

Les monstres de la Spirale savent se mettre à l'abri lorsque les rochers dévalent et ne prennent pas de dégâts quand ils entrent dans une fosse s'ils s'y déplacent de leur plein gré (si c'est à cause d'un Coup Violent par exemple, ils subiront les dégâts normalement). De plus, les monstres volants peuvent passer au-dessus des rochers et ne mourront jamais être écrasés. Si un héros gagne le Vol, il ne subit plus les désagréments des rochers.

Les trésors sur lesquels passent les rochers, que ce soient des coffres, des potions, des pièces d'or, etc., sont retirés du plateau définitivement.

Description des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Révéler les zones

Contrairement à la plupart des quêtes, les zones de la Spirale Mortelle ne sont pas séparées par des portes. A la place, chaque zone est révélée lorsqu'un héros passe un angle : Dès qu'un héros dispose d'une ligne de vue sur une case de la prochaine zone, celle-ci est entièrement révélée.

Zone 1

Un fracas titanesque vous ébranle alors qu'un rocher tombe du plafond au nord. Le passage vers l'ouest, fortement incliné, entraîne la pierre ronde qui semble gagner rapidement de la vitesse.

Zone 2

La pente s'incline encore alors que le passage se tourne au nord. Plus loin, vous apercevez une large fosse dans le sol.

Si un héros entre dans une case où se trouve un jeton rencontre :

Alors que vous vous approchez dangereusement de la fosse, celle-ci disparaît dans un éclair de magie.

Retirez la rampe de rochers au sud de ce passage et les jetons rencontre. La nouvelle zone de départ des rochers devient les 4 cases les plus au sud de cette section. Les rochers apparaissent orientés vers le nord.

Zone 3

Le passage tourne vers l'est en s'inclinant toujours plus. Une boue glissante recouvre le sol et une fosse menaçante barre le couloir plus loin.

Si un héros entre dans une case où se trouve un jeton rencontre :

Alors que vous vous approchez dangereusement de la fosse, celle-ci disparaît avec un éclair de magie.

Retirez la rampe de rochers à l'ouest de ce passage et les jetons rencontre. La nouvelle zone de départ des rochers devient les 4 cases les plus à l'ouest de cette section. Les rochers apparaissent orientés vers l'est.

Zone 4

Le couloir tourne vers le sud et s'aplanit légèrement. Un petit passage s'écarte du couloir principal vers l'est et vous voyez une large fosse plus loin au sud.

Si un héros entre dans une case où se trouve un jeton rencontre :

La fosse disparaît dans un éclair de magie.

Retirez la rampe de rochers au nord de ce passage et les jetons rencontre. La nouvelle zone de départ des rochers devient les 4 cases les plus au nord de cette section. Les rochers apparaissent orientés vers le sud.

Zone 5

Le couloir tourne vers l'ouest et penche toujours un peu plus.

Zone 6

Le passage qui s'oriente vers le nord est tellement incliné que vous peinez à tenir debout.

Zone 7

Le passage s'aplatit enfin. Devant vous, vous voyez une large fosse qui précède une tout aussi énorme porte d'acier.

Ne révéléz la zone 8 qu'une fois la porte ouverte.

Zone 8

Une fois que cette zone est révélée, retirez les rochers du jeu en n'en remettez plus.

Cette pièce est recouverte de runes et de sceaux. Les murs ne montent pas très haut, mais s'ouvrent sur un firmament d'étoiles et de planètes. Devant vous, se tient un dragon d'or au corps sinueux et aux yeux sans pupilles.

«Ah ! Quelqu'un a enfin passé la première étape de mon défi. Je vous félicite, héros. Mon nom est Fortune. Si vous arrivez à me vaincre, moi et mes compagnons d'armes, vous serez alors prêts à faire face aux épreuves qui vous attendent.»

Fortune a les mêmes caractéristiques qu'un dragon majeur avec 2 points d'armure en plus et 4 blessures supplémentaires, ainsi que la capacité Assommer à la place de Brûlure. De plus, il est toujours considéré comme ayant Attaque Ajustée et Esquive.

Si les héros battent tous les monstres de cette pièce :

Alors que vous assénez le coup final, le temps semble se ralentir, s'arrêter puis refluer jusqu'à ce que Fortune apparaisse devant vous sans aucune blessure.

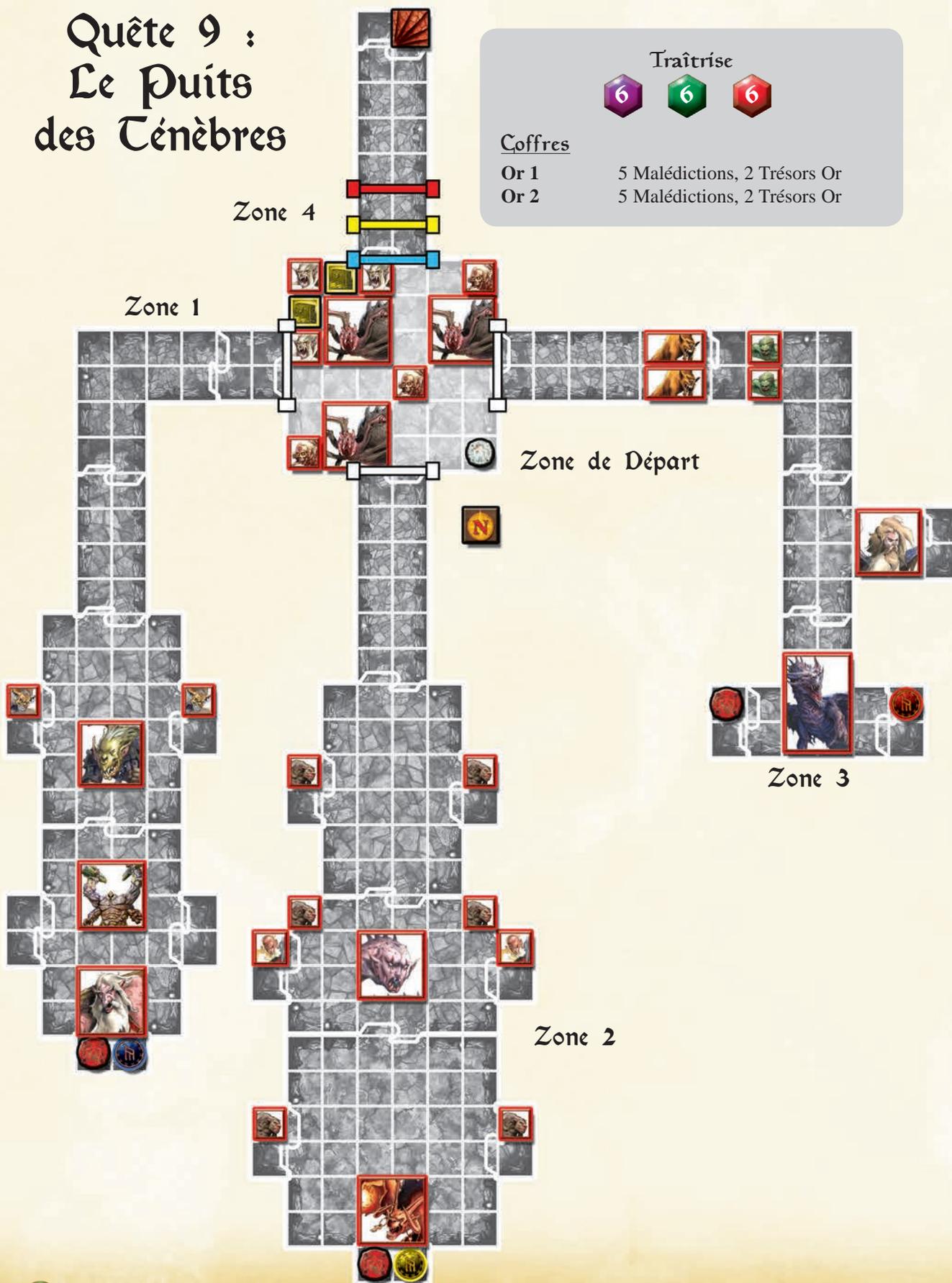
«Bien joué, héros. Je vois que vous êtes prêts à affronter les horreurs du Puits des Ténèbres. Prenez cette perle, et quand vous serez reposés, soufflez dessus. Elle vous emmènera au Puits et je vous expliquerai quelle tâche vous attend.»

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir vaincu Fortune. Leur quête est accomplie.



Zone 5 — Le Seigneur ne peut pas générer de monstres dans la zone 5.

Quête 9 : Le Puits des Ténèbres



Traîtrise



Coffres

Or 1 5 Malédictions, 2 Trésors Or
Or 2 5 Malédictions, 2 Trésors Or

Quête 9 : Le Puits des Ténèbres

Dans cette quête, les héros vont devoir utiliser les reliques que leur a données Fortune pour sceller définitivement le redoutable Puits des Ténèbres.

Note : Ne jouez pas cette quête avec moins de 3 héros.

Introduction

Si les héros ont accompli la quête 8 :

Vous étant soignés et réapprovisionnés depuis votre dernière quête, vous décidez qu'il est temps d'utiliser la perle de Fortune. Vous vous regroupez et, soulevant son écrin à hauteur de vos bouches, soufflez doucement dessus. La perle se met à briller et Fortune apparaît dans un éclair de lumière.

Si les héros n'ont pas accompli la quête 8 :

Alors que vous parcourez les plaines en direction de la ville, l'air qui vous entoure se remplit d'une lumière dorée et un gigantesque dragon d'or aux yeux sans pupilles apparaît devant vous. «N'ayez crainte. Mon nom est Fortune et je vous ai choisi pour être les Champions de la Lumière dans le combat qui s'annonce.»

Puis, dans les deux cas :

D'un geste de sa griffe, Fortune fait apparaître une image du monde sur lequel un voile noir est en train de progresser. Il vous indique le centre de cette tache. «Une terrible source maléfique menace notre monde. Les sceaux qui fermaient le Puits des Ténèbres commencent à se défaire et, sous peu, ils voleront en éclats, laissant le mal que renferme le Puits répandre sur le monde sa marée de mort et de désespoir.»

En remuant de nouveau sa griffe, il matérialise quatre objets devant vous. «Prenez ces reliques et faites en bon usage pour empêcher le Puits de s'ouvrir.»

Il désigne le premier objet, un bouclier : «Le bouclier du Dieu Sombre bloquera tout coup ou sort dirigé contre lui.»

L'objet suivant est un bâton : «Le Bâton de Lumière baignera vos blessures de sa lueur curative et donnera la mort à vos ennemis.»

Vient ensuite un arc : «Infaillible tire aussi loin que l'œil peut voir, et atteint sa cible en son point le plus faible.»

Enfin, le dernier objet est un jeu de dés : «La chance sourira toujours à celui qui porte mes dés.»

Donnez ces quatre objets aux héros. Ils peuvent se les répartir entre eux comme bon leur semble.

«Maintenant, dépêchez-vous, allez refermer le Puits avant qu'il ne soit trop tard !»
Sur ces quelques mots, Fortune vous enveloppe de son souffle doré. Lorsque le voile se dissipe, vous êtes cernés par une horde de monstres.

But de la quête

Votre but est de trouver le Puits des Ténèbres et d'empêcher son ouverture. Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport dans ce donjon, tant mieux. Vous commencez avec 15 jetons conquête. Si vous perdez tous vos jetons conquête, le monde sera plongé dans les ténèbres pour un millénaire. Bonne chance.

Vous commencez avec 6 cartes en main au lieu de 3. Les héros disposent de 500 pièces au lieu de 300 pour acheter leur équipement de départ.

Le Rituel

La zone 5 est révélée lorsque la partie commence. Au début de chacun des tours du Seigneur, un des deux hommes animaux de la zone 5 poussera un des deux jetons rencontre vers l'ouest. Lorsqu'ils les auront poussés tous les deux jusqu'au bout, c'est à dire au bout de 14 tours, lisez ce qui suit :

Laissant s'échapper le hurlement d'un million d'âmes, le Puits des Ténèbres commence à s'ouvrir. Il ne vous reste plus beaucoup de temps pour agir.

Si les deux hommes animaux sont toujours en vie à la fin de votre prochain tour (le 15^{ème}), lisez ceci :

Les deux hérauts remplissent la dernière condition de l'ouverture du Puits, sacrifiant leurs vies en se jetant dans l'ouverture béante. Dans une explosion d'énergie, le Puits des Ténèbres s'ouvre complètement et ombres et spectres en sortent en hurlant. En sentant la vie s'échapper de votre corps, vous comprenez que vous avez échoué, et que le monde devra en payer le prix.

Les héros ont perdu.

Si les héros tuent un des deux hommes animaux avant la fin du rituel :

Avec un couinement horrifié, l'homme animal s'écroule au sol. Sans son aide pour canaliser l'énergie du rituel qui permet d'ouvrir le Puits, le second héraut en est immédiatement submergé et détruit. Pendant un instant, l'ouverture du Puits des Ténèbres tente de vous attirer en son sein. Utilisant toute votre force de volonté, vous et vos camarades résistez à cette influence maléfique et repoussez le pouvoir du Puits. Dans un claquement d'outre-tombe, le Puits se referme une nouvelle fois. Vous commencez à peine à savourer votre victoire qu'une lueur dorée vous emporte pour vous déposer devant Fortune. «Voilà qui fut parfaitement exécuté, mes chers héros. Je me doutais que choisir votre groupe pour refermer le Puits serait une sage décision. Le monde vous doit sa reconnaissance éternelle.»

Les héros gagnent 8 points de conquête pour avoir scellé le Puits des Ténèbres. Leur quête est accomplie !

Description des Zones

Ces descriptions doivent être lues au fur et à mesure que les zones correspondantes sont découvertes par les héros.

Zone 1

Ce passage froid et humide est décoré de milliers d'épées, haches et autres armes pendues aux murs. Lorsque vous entrez, elles s'animent et commencent à vous attaquer.

Les Armes

Les armes animées attaquent avec 1 dé rouge et 2 dés verts à chaque fois qu'un héros se déplace d'une case dans cette zone. Les armes n'attaquent pas le héros qui porte les dés de Fortune.

Si un héros détient les dés de Fortune :

Alors que les armes menaçantes se dirigent vers vous, les dés de Fortune se mettent à briller et toutes les armes qui vous approchent s'entrechoquent maladroitement avant de tomber au sol.

Le géant de cette zone se nomme Crécelle. Il a les mêmes caractéristiques qu'un géant majeur avec 8 blessures supplémentaires.

Zone 2

Des filaments de magie lumineuse remplissent la pièce au-delà de la porte comme des serpents grotesques pendus en l'air. L'énergie qui s'en échappe vous dresse les cheveux sur la nuque.

Les filaments d'énergie

Les filaments d'énergie infligent 1 jeton Assommé, 1 pion saignement, 1 jeton poison et 1 pion brûlure à chaque héros lorsqu'il se déplace d'une case dans cette zone. Les filaments n'attaquent pas le héros qui détient le Bâton de Lumière.

Si un héros détient le Bâton de Lumière :

Un filament se rapproche du Bâton de Lumière, et celui-ci se met à briller avant de l'absorber complètement, comme s'il l'avait dévoré.

Le démon de cette zone se nomme Wrack. Il a les mêmes caractéristiques qu'un démon majeur avec 8 blessures supplémentaires.

Zone 3

Cet endroit vous semble particulièrement malsain. Tous vos instincts vous poussent à vous enfuir tant qu'il est encore temps. Tout à coup, un géant apparaît à l'angle du couloir. Il fuit en hurlant de terreur. Avant qu'il ait pu faire un pas de plus, son corps est frappé par un éclair noir. Gémissant d'angoisse, le géant disparaît comme s'il n'avait jamais existé.

Le dragon de cette zone s'appelle Mort. Mort attaque deux fois par tour, une fois comme un dragon majeur normal, et une autre avec son **Rayon Mortel**. Le **Rayon Mortel** est une attaque spéciale avec la capacité **Foudre**. Toute figurine touchée par le gabarit de foudre est automatiquement touchée (pas de jet de dé) et reçoit 666 points de dégâts. La seule chose qui peut permettre à un héros de survivre à cette attaque est le Bouclier du Dieu Sombre. Les caractéristiques de Mort sont identiques à celles d'un dragon majeur avec 8 blessures supplémentaires. Il ne peut jamais subir plus de 5 blessures d'une attaque unique.

Zone 4

Attendez que les héros aient ouvert la porte rouge pour lire ceci :

A l'exception d'un escalier qui monte vers l'inconnu, cette zone est complètement vide.

Zone 5

Lisez ce qui suit lorsque les héros entrent dans cette zone pour la première fois, pas lorsqu'ils la découvrent au début de la partie :

Une mare de lave en ébullition se tient entre vous et le Puits des Ténèbres. Malgré tout, deux hommes animaux ont réussi à passer cet obstacle et se tiennent près du Puits, accomplissant un étrange rituel. Vous réalisez qu'ils sont en train d'essayer d'ouvrir le Puits pour propager le Mal sur le Monde.

Le Seigneur **ne peut pas générer** de monstres en Zone 5.

La lave de cette zone est particulièrement mortelle et inflige 4 blessures et 4 jetons brûlure pour chaque case dans laquelle entre un héros. Étant donné que cela peut tuer le plus résistant des héros, ils devraient penser à utiliser Infaillible pour tuer l'un des deux hommes animaux (cf. **Le Rituel**, au début de cette quête).

Résumé des Capacités Spéciales

Les capacités spéciales marquées avec le symbole  sont propres à cette extension.

Dans tous les cas, X est égal au rang de la capacité spéciale.

Aura : les figurines ennemies qui se déplacent dans une case occupée ou adjacente à une figurine ayant cette capacité souffrent d'une blessure qui ne peut pas être réduite par l'armure.

Explosion : les attaques explosion affectent toutes les cases à X cases de la cible (seules les cases avec une ligne de vue vers la cible sont affectées).*

Saignement : les attaques saignement qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton saignement à celle-ci. La victime doit lancer un dé blanc par jeton saignement à son prochain tour : la victime prend autant de blessures que le résultat total**, puis défausse tous ses jetons saignement.

Foudre : les attaques Foudre utilisent le gabarit de foudre pour déterminer les cases affectées.*

Souffle : les attaques Souffle utilisent le gabarit de souffle pour déterminer les cases affectées.*

Brûlure : les attaques Brûlure qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton brûlure à celle-ci. La victime doit lancer un dé pouvoir par pion brûlure à son prochain tour : on défausse un jeton brûlure par , puis la victime prend une blessure par pion brûlure restant. **

Commandement : une figurine avec Commandement ajoute 1 à la portée et aux dégâts de toutes les attaques faites par des figurines amies dans un rayon de 3 cases.

Assommer : les attaques Assommer qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton Assommé à celle-ci. La victime doit lancer un dé pouvoir par pion assommé à son prochain tour : on défausse un jeton assommé par , puis la victime lance un dé de moins par jeton assommé restant quand elle attaque.

Peur : quand une attaque affecte une case avec une figurine avec Peur, l'attaquant doit dépenser X éclairs d'énergie ou sinon l'attaque échoue.

Vol : les figurines avec le Vol peuvent traverser des obstacles et des figurines ennemies, elles peuvent terminer leur mouvement sur des obstacles sans prendre de dégâts.

Agripper : les ennemis adjacents à une figurine ayant la capacité Agripper ne peuvent pas dépenser de points de mouvement jusqu'à la mort de la figurine.

Peau de Fer : une figurine avec la capacité Peau de Fer est immunisée 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.

Coup Violent : les attaques Coup violent qui infligent au moins 1 dégât† permettent à l'attaquant de déplacer la cible de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction.

Sangsue : pour chaque pion blessure perdu à cause d'une attaque Sangsue, la cible perd aussi 1 fatigue, et l'attaquant est guéri d'une blessure.

Transpercer : les attaques Transpercer ignorent X points d'armure.

Poison : les blessures perdues à cause d'une attaque Poison sont remplacées par des pions poison. Quand elle est soignée, la victime retire des pions poison à la place de récupérer des pions blessure, jusqu'à ce que tous les pions poison soient retirés.

Attaque Rapide : un monstre avec cette capacité peut attaquer deux fois chaque fois qu'il est activé.

Extension : permet à une figurine de faire des attaques au corps à corps sur des cibles à 2 cases de distance.

Sorcellerie : après avoir fait le jet d'attaque, une figurine avec cette capacité peut ajouter X à sa portée ou à ses dégâts, et peut répartir le bonus entre les deux.

Étourdissement : les attaques de ce genre qui infligent au moins 1 dégât† à la cible donnent un pion étourdi à celle-ci. Les monstres normaux défaussent 1 pion étourdi à leur prochain tour mais ne peuvent rien faire d'autre. Les héros peuvent toujours se déplacer ou faire une attaque ou placer un ordre. Les monstres majeurs peuvent se déplacer ou attaquer une fois. Les monstres uniques ne peuvent pas être étourdis.

Nuée : une figurine avec cette capacité peut lancer 1 dé pouvoir supplémentaire pour chaque autre figurine amie adjacente à sa cible.

Balayage : les attaques par balayage affectent toutes les figurines ennemies se trouvant dans la zone de corps à corps.*

Immortel : une figurine avec cette capacité lance un dé pouvoir quand elle est tuée. Sur un , la figurine retrouve instantanément sa pleine santé.

Tricherie : le coût, pour le Seigneur, pour jouer des cartes Piège est réduit de 1 point de menace par monstre avec cette capacité en jeu.

Invincible : une figurine avec cette capacité est immunisée contre Assommer, Agripper, Coup violent, Étourdissement, et Toile.

Toile : les attaques de ce type qui infligent au moins 1 dégât† sur une cible donnent un pion toile à celle-ci. La victime doit lancer un dé pouvoir par pion toile au prochain tour : défaussez un pion toile par , et la victime ne peut pas dépenser de points de mouvement s'il lui reste des pions toile.

Tour du Joueur Seigneur

1. Jouer une ou zéro carte Pouvoir
2. Piocher 2 cartes et en défausser pour revenir à 8 cartes
3. Récupérer 1 menace par héros et par carte défaussée
N'importe quand : défausser des cartes supplémentaires pour gagner des points de menace
4. Jouer une ou zéro carte Progéniture
5. Activer les monstres
(chacun bouge et attaque une fois)

Tour du Joueur héros

1. Réactiver les Cartes
2. S'équiper d'Objets
3. Faire une Action :
 - 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)

Restrictions d'Équipement

- Objets dont le total d'icônes de main est 2 ou moins
- 1 armure
- 3 potions
- 2 autres
- 3 objets dans le paquetage
- Pas de limite d'argent

Ordres

- Viser (peut relancer les dés d'attaque)
- Esquiver (force l'attaquant à relancer les dés d'attaque)
- Surveiller (peut faire une attaque d'interruption)
- Se Reposer (récupère la Fatigue au maximum au début du prochain tour)

Coûts de Mouvement

- 0 Prendre un objet dans sa case
- 0 Laisser tomber un objet (il est définitivement perdu)
- 1 Se déplacer entre un glyphe et la ville
- 1 Monter ou descendre un escalier
- 1 Donner un objet à un héros adjacent
- 1 Boire une potion
- 2 Ouvrir ou fermer une porte
- 2 Ouvrir un coffre
- 2 Rééquiper
- 2 Sortir d'une fosse
- 3 Faire du commerce en ville
- 3 Sauter par-dessus une fosse

Commerce en Ville

Potion	50
Trésor Cuivre	250
Trésor Argent	500
Trésor Or	750
Jeton Entraînement	500
Nouvelle Carte Compétence	1 000

* Si plusieurs figurines esquivent l'attaque, on ne relance qu'une seule fois les dés. C'est le premier joueur à esquiver à la gauche du joueur attaquant qui décide des dés à relancer.

** Les dégâts infligés ignorent l'armure.

† Choisissez comment sont répartis les dégâts avant d'appliquer les effets de l'armure