DESCENT:™
VOYAGE DANS LES TÉNÈBRES
L'AUTEL DU DÉSESPOIR™
EXTENSION

Grand Singe de Sang

On les trouve dans les jungles les plus denses des coins les plus reculés au monde. On les différencie de leurs cousins plus doux par leur prédisposition à la sauvagerie, leur faculté de faire des bonds extraordinaires, et leur appétit pour la chair humaine. Les grands singes de sang les plus dangereux sont les «dos pourpres», à cause de leur bande de fourrure rouge au dos. Les dos pourpres rentrent dans une rage dévastatrice quand ils sont blessés, il vaut donc mieux les abattre assez rapidement.

Bête du Chaos

Ces horribles créatures étaient déjà anciennes avant que l'homme n'apparaisse. Ces bêtes sommeillent dans les temples isolés et les cavernes. Mais une fois réveillées et prêtes au combat, elles peuvent changer de forme et attaquer en un instant pour faire face à toute situation. Comme pour les prêtres noirs, celui qui les bat est sûr d'être maudit.

Troll

Similaires aux ogres, les trolls sont des créatures bestiales possédant une force et une taille incroyables. Contrairement à leurs cousins, les trolls sont extrêmement maladroits et ont du mal à contrôler leur puissance. Même le simple souffle d'un troll peut être mortel, ce qui évidemment rend les aventuriers très prudents à leurs abords. Les trolls les plus forts peuvent balayer plusieurs aventuriers en un seul coup. Ils ont souvent des tatouages élaborés sur les bras.

Prêtre Noir

Certains prêtres adressent leurs prières à des créatures étranges, qu'il vaudrait mieux ne pas connaitre. Cette vénération malsaine dénature leurs esprits de curieuses manières. Ces hommes pervertis intéressent les seigneurs par les pouvoirs surnaturels qu'ils peuvent canaliser. Les prêtres noirs favorisés par leurs dieux malsains ont des protections puissantes, et celui qui arrive à les battre est sûr de recevoir une terrible malédiction.

Elfe des Profondeurs

Loin sous terre se trouve un groupe d'elfes ayant tourné le dos à leurs comparses. C'est un ordre d'élite d'assassins, louant leurs services au plus offrant. Les meilleurs assassins reçoivent des dagues de glace qui recouvrent leurs victimes d'une fine couche de givre, ce qui rend leurs armes et leur armure extrêmement fragiles.

L'Autel du Désespoir

Merci d'avoir acheté cette extension pour le jeu **Descent : Voyage dans les Ténèbres**. Cette extension comprend de nouvelles règles, de nouvelles quêtes et du matériel inédit.

Utiliser ce Livret

Ce livret contient de nouvelles règles à utiliser pour **Descent : Voyage dans les Ténèbres**. On y trouve des modifications ou des clarifications des règles originales, des nouvelles règles pour cette extension, et des réponses aux questions les plus fréquentes sur le jeu. Cette extension a été prévue pour être utilisée dans son intégralité, mais il est possible de jouer en utilisant seulement une partie des nouveaux éléments, comme les héros ou les monstres inédits, ou bien encore les nouvelles cartes seigneur.

La partie **Guide des Quêtes commence à la** page 12.

Matériel

Ce livret (dont la seconde partie est le guide des quêtes)
6 fiches de héros
6 héros en plastique
21 monstres en plastique
- 6 grands singes de sang
- 6 prêtres noirs
- 3 elfes des profondeurs
- 3 trolls
- 3 bêtes du chaos

110 cartes
- 10 cartes de référence pour les monstres
- 49 cartes seigneur
- 4 cartes caractéristiques de subterfuge
- 4 cartes caractéristiques de combat
- 4 cartes caractéristiques de magie
- 5 cartes boutique de la ville
- 12 cartes trésor en cuivre
- 10 cartes trésor en argent
- 6 cartes trésor en or
- 5 cartes relique obscure
- 1 carte de remplacement

8 morceaux de plateau
- 2 salles corrompues
- 2 corridors corrompus
- 1 intersection corrompue
- 3 culs-de-sac corrompus

50 marqueurs accessoires
- 30 obstacles
- 2 glyphes
- 6 glyphes sombres
- 6 autels
- 1 grande fosse
- 2 rencontres
- 3 murs mobiles

4 bases en plastique pour les murs mobiles
28 pions effet
- 14 malédictions
- 14 givres

18 marqueurs trésor
- 9 marqueurs potion d'invulnérabilité
- 9 pions pièces

15 jetons progression
4 jetons ordre prolongé pour les actions prolongées des héros
7 marqueurs divers
- 1 marqueur Sharr
- 1 marqueur Âme Fantôme
- 1 marqueur Diablotin de la Bouteille
- 1 marqueur Les Yeux de Thara
- 3 marqueurs singe

Toutes les cartes de cette extension sont identifiables par un symbole d'autel, qui vous permet de les trier des cartes du jeu de base.

La carte de Remplacement «Meneur»

Une carte de remplacement «Meneur» pour **Descent : Voyage dans les Ténèbres** se trouve dans cette extension. Cette carte a été modifiée pour s'accorder avec les nouvelles règles de l'action prolongée. Pour vous en servir, remplacez l'ancienne carte du jeu de base par la nouvelle.

Aperçu du Matériel

Voici une brève description du matériel de cette boîte. Cela va vous permettre d'identifier le matériel et de connaitre 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 dans n'importe quelle quête de **Descent : Voyages 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 ceux du jeu de base.

Nouveaux Morceaux de Plateau

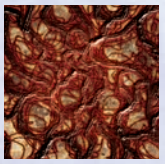
On se sert des nouveaux morceaux de plateau pour les nouvelles quêtes. Ce sont tous des terrains corrompus (voir page 7).

Nouveaux Accessoires

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

Brouillard

Le brouillard bloque la ligne de vue, mais pas le déplacement.



Corrompu

Quand un héros sur un terrain corrompu est blessé ou dépense des points de fatigue, le seigneur gagne de la menace.

Glyphes Sombres

Les glyphes sombres ont été pervertis par le seigneur et ont des effets négatifs chaque fois que les héros les utilisent. Il y a trois types de glyphe sombre et ils doivent être achetés avec des points de traîtrise au début du jeu.

Glyphe d'Invocation

Glyphe Brisé

Glyphe de Puissance

Autels

Les autels sont des endroits où les héros et les monstres interagissent avec leurs dieux. Ils invoquent des forces puissantes qui les aident ou qui gênent leurs adversaires. Une face de l'autel est une face bénéfique, l'autre est maléfique. Le guide des quêtes vous indique quel type d'autel il faut utiliser.

Autel du Mal

Autel du Bien

Murs Mobiles

Ces murs se tiennent verticalement sur des bases en plastique, comme les portes. Une fois leur mécanisme déclenché, ces murs se rapprochent lentement entre eux, écrasant ceux qui sont pris au piège.

Nouveaux Jetons Effet

Malédiction

Givre

Ces marqueurs d'effet sont employés pour indiquer les deux nouveaux effets persistants - **Givre** et **Malédiction**. Plus de détails en page 8.

Nouveaux Jetons Ordre et Marqueurs de Progression

Jeton Ordre Prolongé

Marqueur Progression

On se sert de ces pions et marqueurs quand on fait des actions prolongées (cf. page 6).

Nouveaux Marqueurs Trésor

Potion d'invulnérabilité

Ces marqueurs représentent les nouvelles potions d'invulnérabilité (voir page 8) introduites par cette extension.

Divers Nouveaux Marqueurs

Sharr

Âme Fantôme

Diablotin de la Bouteille

Les Yeux de Thara

Les marqueurs Sharr et Âme Fantôme sont les nouveaux familiers utilisables par les héros grâce, respectivement, à la caractéristique adéquate de Magie ou de Subterfuge. Le Diablotin dans la Bouteille est un familier disponible grâce à une carte trésor en argent. Il faut la carte trésor en argent Les Yeux de Thara pour utiliser le marqueur homonyme. Cette extension fournit des pions singe supplémentaires qui permettent de transformer tout un groupe de héros.

Nouvelles Cartes

Cette extension inclut de nouvelles cartes caractéristiques, objet de la boutique en ville et trésor. Ces cartes peuvent être simplement mélangées avec les cartes de même type avant de jouer. Cependant, certaines nouvelles cartes trésor ont l'attribut Maudit. Plus de détails sur ces objets maudits page 7.

Cartes Relique Obscure

Les reliques obscures sont des objets terrifiants que le seigneur peut glisser parmi les trésors que les héros peuvent débusquer. Ils sont déclenchés par la carte piège Relique Obscure. Voir page 7 pour plus de détails.

Nouvelles Cartes Seigneur

Six de ces nouvelles cartes sont destinées à être ajoutées au paquet seigneur (1 exemplaire de chaque : Danger, Baume Sombre, Bloc Percutant, Gaz Paralysant, Tribu de Grands Singes de Sang et Ordre Noir). Les autres cartes seigneur ont une gemme hexagonale colorée au bas de la carte. Dans cette gemme se trouve le **coût de traîtrise** de la carte. La traîtrise est expliquée aux pages 4 & 5.

Nouvelles cartes de référence pour les monstres

Les nouvelles cartes de référence pour les monstres fournissent les caractéristiques des monstres de cette extension. Voir pages 8-9 pour une description complète des nouvelles capacités spéciales.

Règles de cette Extension

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

Traîtrise

Avec cette extension, le joueur seigneur a la possibilité de personnaliser le paquet de cartes du jeu de base en utilisant la **traîtrise**.

La plupart des nouvelles cartes 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 points de traîtrise avec laquelle il peut personnaliser son **paquet de cartes seigneur de base**. Le paquet de cartes seigneur de base se compose de toutes les cartes qui n'ont pas de gemme de traîtrise : ceci comprend toutes les cartes de **Descent : Voyages dans les Ténèbres**, ainsi que les cartes Danger, Baume Sombre, Bloc Percutant, Gaz Paralysant, Tribu de Grands Singes de Sang et Ordre Noir de cette extension.

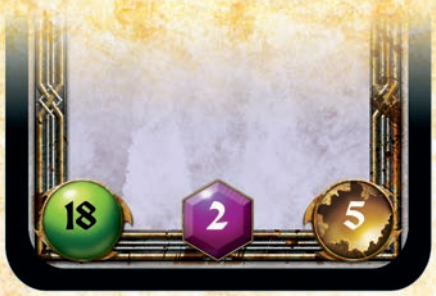
Pour personnaliser son jeu de cartes, le joueur seigneur échange des cartes de son paquet de base contre des cartes ayant un coût de traîtrise. Chaque quête indique le nombre de points de traîtrise que le seigneur reçoit pour jouer cette quête. Cette information se trouve au-dessus du tableau des coffres 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 joueur seigneur dépense la valeur indiquée de traîtrise (en respectant le type), puis il 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 du tableau des coffres. Il décide d'ajouter la carte «Danse du Dieu Singe» (3 points de traîtrise piège), la carte «Sombre Pouvoir» (1 point de traîtrise événement), et la carte «Défilement du Temps» (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 retire 3 autres cartes du paquet (il retire les cartes «Viser», «Souffles Néfastes», et «Hordes de Choses»).*

La gemme traîtrise



La gemme traîtrise sur les nouvelles cartes 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.

Glyphes Sombres

En plus de dépenser des points de traîtrise pour personnaliser son paquet, le joueur seigneur peut aussi acheter des glyphes sombres. Ces glyphes ont été corrompus par le seigneur et ont généralement un effet déplaisant pour les héros quand ils les activent ou qu'ils s'en servent. Chaque glyphe sombre coûte 2 points de traîtrise de la couleur appropriée (voir plus bas). Au début du jeu, si le seigneur achète des glyphes sombres, il les mélange avec les glyphes normaux. Tous ces marqueurs doivent être avec leur face rouge (inactivée) visible.

Exemple : *Paul a un total de 5 points de traîtrise non dépensés (3 points de piège et 2 points de monstre). Il décide d'acheter un glyphe sombre du type Brisé (vert).*

Note : les glyphes qui sont activés au début de la quête ne peuvent pas être des glyphes sombres.

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**.

	Événe. (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

Voici les effets des chaque type de glyphe sombre :

Invocation (rouge) : quand ce glyphe est activé, ainsi que chaque fois qu'un héros l'utilise pour aller ou pour revenir de la ville, le seigneur peut générer 2 monstres (n'importe quelle combinaison d'homme animal, squelette, araignée poison, ailes-rasoir, cerbère et/ou sorciers), en respectant les règles normales de génération de monstres. Autrement, ce glyphe fonctionne comme un glyphe normal.

Brisé (vert) : ce glyphe ne fournit qu'1 point de conquête quand il est activé, et ne peut pas être utilisé pour aller ou pour revenir de la ville comme un glyphe normal.

Puissance (mauve) : quand ce glyphe est activé, ainsi que chaque fois qu'un héros l'utilise pour aller ou pour revenir de la ville, le seigneur peut piocher deux cartes et les regarder. Il en garde une et défausse l'autre pour les points de menace. Autrement, ce glyphe fonctionne comme un glyphe normal.

Quand un nouveau glyphe est placé sur le plateau (généralement quand on révèle une nouvelle zone), le seigneur choisit le glyphe de sa réserve de glyphes. Il a le droit de regarder le type des glyphes pour choisir celui qu'il désire.

Traîtrise non dépensée

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

Exemple *: Paul a 3 points de traîtrise non dépensés. Il pioche 1 carte supplémentaire de son paquet (ce qui lui fait un total de 4 cartes), le point de traîtrise restant est perdu.*

Réinitialiser le paquet de cartes Seigneur

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

L'Action Se Préparer (modifiée)

Cette action a été légèrement modifiée pour être plus explicite et pour mieux correspondre aux actions prolongées, qui sont expliquées plus loin. Désormais, quand un héros se prépare, il reçoit deux demi-actions différentes. Et l'une d'elles doit être une demi-action ordre. Les deux actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre.

Les demi-actions possibles sont :

Mouvement : le héros peut se déplacer d'autant de cases (ou moins) que sa vitesse. Le héros peut interrompre son mouvement avec son autre demi-action, puis continuer son déplacement comme désiré.

Attaque : le héros peut faire une attaque.

Ordre : le héros peut placer un pion ordre face visible à côté de son personnage. Si l'ordre est un ordre d'action prolongée (voir plus loin), le héros peut aussi lancer les dés de pouvoir.

Concentration : un héros avec un ordre d'action prolongée sur lui peut faire une demi-action concentration pour lancer des dés de pouvoir, comme indiqué dans le paragraphe «Actions Prolongées». Il peut dépenser des points de fatigue pour lancer jusqu'à un maximum de 5 dés de pouvoir, comme d'habitude. Cela permet de faire deux jets de dés par tour pour une action prolongée tant que le héros ne fait rien d'autre.

Héros Étourdis et Demi Actions

Un héros étourdi peut maintenant recevoir une demi-action au lieu de son action normale, il peut donc choisir de se concentrer, d'attaquer, de se déplacer ou de placer un ordre.

Actions Prolongées

Jeton Ordre Prolongé

Parfois les héros veulent faire des choses qui impliquent autre chose que de se déplacer ou d'attaquer. Ils peuvent vouloir chercher un levier caché qui empêcherait un mur mobile de les écraser. Ils peuvent chercher à convaincre un fantôme de les aider dans leur quête. C'est là que les actions prolongées deviennent très utiles.

Les actions prolongées sont généralement dictées par le texte de la quête, et sont effectuées en faisant l'action Se Préparer et en plaçant un pion ordre d'action prolongée sur votre héros.

L'ordre action prolongée est retiré du héros à la fin de votre tour. Cependant, vous pouvez garder les pions progression que vous avez accumulé en effectuant l'action prolongée.

Les actions prolongées apparaissent ainsi dans le texte de la quête :

«Faites une action prolongée **Attribut (Difficulté)** pour faire quelque chose.» Cette phrase est ensuite suivie par une instruction qui dit si l'action peut être interrompue ou non.

L'attribut peut être **corps à corps**, **à distance**, ou **magie**, et vous devrez utiliser cet attribut pour votre tentative. Immédiatement après avoir placé le pion d'ordre action prolongée sur votre héros, lancez autant de dés de pouvoir que votre attribut indiqué. Vous pouvez dépenser des points de fatigue pour ajouter des dés de pouvoir à ce lancer, jusqu'à un maximum de cinq dés de pouvoir.

Exemple : *le guide de quêtes indique «un héros doit faire une action prolongée* ***Corps à corps (4) pour forcer la porte coincée. Cette*** *action ne peut pas être interrompue». Tahlia, qui a un attribut de corps à corps de 3, se déplace sur la case indiquée par la quête. À son prochain tour, elle fait une action Se Préparer. Elle effectue d'abord une demi-action ordre pour placer un pion ordre prolongé à côté de sa figurine et lancer les dés de pouvoir. Elle lance 3 dés de pouvoir grâce à sa valeur d'attribut de corps à corps et elle pourrait dépenser 2 points de fatigue pour lancer 2 dés de pouvoir supplémentaires.*

La **difficulté** vous indique le nombre d'augmentations de puissance qu'il vous faut sur plusieurs tours pour accomplir l'action. Pour chaque **augmentation de puissance** obtenue sur les dés de l'action prolongée, vous gagnez 1 marqueur progression. Si cela vous donne un nombre de marqueurs progression égal ou supérieur à la difficulté de l'action prolongée, cette action est alors accomplie et l'effet indiqué se produit.

Marqueur Progression

Note : si une action prolongée a une difficulté de X, vous pouvez alors choisir de l'accomplir avec n'importe quel nombre de marqueurs progression.

Exemple : *en continuant l'exemple précédent, Tahlia décide de ne pas dépenser de points de fatigue, elle lance donc 3 dés de pouvoir. Elle obtient 2 augmentations de puissance, et prend donc 2 marqueurs progression qu'elle devant elle. Une fois qu'elle aura accumulé 4 marqueurs (car la difficulté est 4), elle aura accompli l'action et brisé la porte. Avec sa seconde demi-action, Tahlia pourrait décider de se concentrer et lancer de nouveau des dés de pouvoir.*

Actions Prolongées Interrompues

Certaines actions prolongées peuvent être interrompues par certains événements, comme la dépense de points de mouvement ou la perte de blessures. La quête spécifie quand et comment une action prolongée peut être interrompue. Quand une action prolongée est interrompue, c'est un échec immédiat et vous défaussez tous les marqueurs progression que vous avez accumulés jusqu'ici. Une action interrompue peut être recommencée aussi souvent que les héros le souhaitent.

Exemple : *dans l'exemple précédent, l'action prolongée* ***(Corps à corps) 4*** *ne peut pas être interrompue, donc Tahlia garde les marqueurs progression qu'elle a accumulés jusqu'à ce qu'elle finisse par forcer la porte. Elle pourrait décider de ne pas faire d'actions Se Préparer pendant plusieurs tours, elle pourrait s'éloigner de la porte, elle pourrait même mourir, mais elle conserverait ses marqueurs de progression jusqu'à ce que la porte soit abattue.*

Exemple : *le guide des quêtes indique que l'action prolongée* ***Magie (2)*** *pour chercher une porte secrète sera interrompue si le héros faisant l'action prolongée quitte la case où il fait la recherche. Aurim décide de faire une action Se Préparer pour fouiller la case où il se trouve. Il fait une demi-action ordre, qui lui permet de placer un pion ordre prolongé et de lancer les dés de pouvoir. Son attribut de magie est 1 et il ne souhaite pas dépenser de points de fatigue, il lance donc 1 dé. Il obtient 1 augmentation de puissance et place 1 marqueur progression devant lui. Il utilise sa seconde demi-action pour se concentrer, ce qui lui permet de lancer à nouveau 1 dé de pouvoir. Malheureusement il n'obtient rien. Si lors d'un tour ultérieur, Aurim quitte la case où il se trouve, il perdra son marqueur progression. Mais Aurim peut faire d'autres choses, comme attaquer et prendre des blessures, sans interrompre l'action prolongée.*

Actions Prolongées Continues

Certaines actions prolongées sont continues, ce qui veut dire qu'il faut y travailler constamment, sinon c'est l'échec. Dès qu'une action prolongée continue a commencé, le héros doit la continuer à chaque tour, sinon elle est interrompue.

Exemple : *Kirga fait une action prolongée continue* ***À Distance (5)*** *action pour déverrouiller une serrure. Kirga utilise une action Se Préparer pour d'abord se déplacer sur la case indiquée par la quête (demi-action mouvement), puis commence l'action prolongée en plaçant un pion ordre prolongé et il lance les dés de pouvoir (demi-action ordre). À ses prochains tours, si Kirga fait autre chose qu'une action Se Préparer et se concentrer avec ses demi-actions, il perdra les marqueurs progression qu'il a accumulés jusqu'ici.*

Efforts Collectifs

Parfois le guide de quête permet à plusieurs héros de participer à une action prolongée. Dans ce cas, on combine les pions progressions des différents héros en une seule réserve pour enregistrer la progression de l'action. Si la quête indique qu'une action prolongée peut être un effort collectif et qu'il est continu, un seul héros doit continuer l'action à chaque tour, même si plusieurs héros contribuent à sa progression.

Objets Maudits

Certains objets ont une puissance terrible, mais cela se paye. Ces objets ont l'attribut Maudit. Chaque fois qu'un héros s'équipe d'un objet maudit, il reçoit un pion malédiction. De plus, si le héros est tué, il doit immédiatement se défausser ou se rééquiper des objets maudits dont il était équipé lorsqu'il est mort. Il reçoit un pion malédiction pour chaque objet maudit dont il se rééquipe, pour remplacer les pions malédiction qui avaient été retirés quand il est mort (voir **Malédiction** en page 8 pour plus d'informations).

Reliques Obscures

Quelques objets sont encore plus dangereux que les simples objets maudits. Ce sont les légendaires reliques obscures dont le but est d'apporter la désolation là où elles apparaissent. Pour les utiliser, le seigneur doit dépenser des points de traîtrise pour échanger au moins un exemplaire de la carte seigneur «Relique Obscure» dans son paquet. Puis, quand il joue cette carte, il peut remplacer une des cartes trésor que les héros sont sur le point de recevoir par une relique obscure de son choix du paquet des reliques obscures.

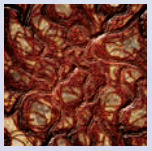
Le héros qui reçoit une relique obscure doit immédiatement s'en équiper, et au besoin se déséquiper d'autres objets si nécessaire. Pire, les héros ne peuvent pas abandonner ou se déséquiper d'une relique obscure. En fait, la seule façon de se débarrasser d'une relique obscure est de mourir. Un héros qui meurt défausse toutes les reliques obscures dont il est équipé.

Nouveaux Accessoires

Obstacles

Brouillard

Les marqueurs de brouillard ne bloquent pas le mouvement. Cependant, ils bloquent la ligne de vue. Les figurines ont une ligne de vue dans les cases de brouillard adjacentes. Une figurine dans une case de brouillard a une ligne de vue vers toutes les cases adjacentes, et uniquement sur ces cases.



Corrompu

Un terrain corrompu ne bloque pas la ligne de vue, ni le mouvement. Mais chaque fois qu'un héros dépense un point de fatigue quand il se trouve sur une case corrompue, le seigneur gagne 1 point de menace. Pire, chaque fois qu'un héros perd une blessure quand il se trouve sur une case corrompue, le seigneur gagne 2 points de menace. Quand un héros est pris dans un effet de «mort instantané» comme un mur mobile quand il est sur une case corrompue, le seigneur gagne 2 points de menace par blessure que le héros perd avant d'être tué.

Exemple de Relique Obscure

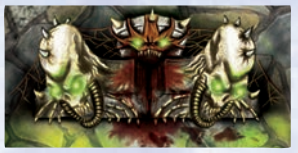
Les cartes Relique Obscure ont un coût de menace indiqué dans la gemme verte dans le coin supérieur gauche. Par exemple, la carte «L'Anneau Noir» a un coût de menace valant 11. En plus de ce coût, le seigneur doit dépenser des points de menace supplémentaires dépendant du type de la carte trésor remplacé par L'Anneau Noir (comme indiqué par la carte piège Relique Obscure). Il paierait 4 menaces supplémentaires si l'anneau remplaçait un trésor de cuivre (soit un total de 15 points de menace), 8 menaces supplémentaires pour un trésor en argent (19 points de menace au total), ou 12 menaces supplémentaires pour un trésor en or (23 points de menace au total).

Les Autels

Autel du Bien

Un autel ne bloque pas la ligne de vue, ni le mouvement. Les autels ont des effets qui varient selon les quêtes, mais la manière de les activer est toujours la même :

Autel du Bien : pour activer un autel bénéfique, le héros doit se tenir sur l'autel, dépenser 2 points de mouvement comme action de mouvement, et dépenser 250 pièces. L'effet de l'autel est alors déclenché comme indiqué dans la quête.



Autel du Mal

Autel du Mal : pour activer un autel maléfique, le seigneur doit y déplacer un monstre dessus, et lui faire dépenser 2 points de mouvement. Le monstre est alors tué et l'effet de l'autel est alors déclenché comme indiqué dans la quête.

Pièges

Murs Mobiles

Les murs mobiles bloquent la ligne de vue et sont considérés comme des murs pour les besoins du blocage de la ligne de vue, des attaques et du mouvement. Contrairement aux autres accessoires, les murs mobiles se déplacent dans le donjon, écrasant tout ce qui se trouve sur leur passage.

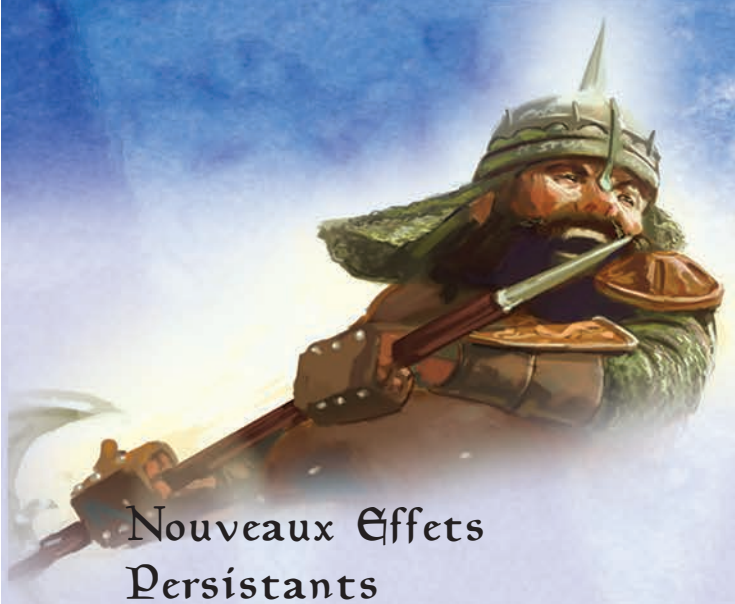
Mouvement des Murs Mobiles

Au début du tour du seigneur, avant qu'il ne fasse quoi que ce soit, celui-ci doit déplacer les murs mobiles en jeu. Pour ce faire, il déplace d'une case le mur mobile dans la direction indiquée par la quête. Si une figurine est coincée entre un mur mobile et un mur, un mur mobile, ou une porte fermée, la figurine est tuée sur le coup. Peu importe ses blessures, son armure ou ses capacités spéciales comme Immortel.

Une figurine dans une case où se déplace un mur mobile est poussée par le mur et prend 1 blessure (qui ignore l'armure). La seule exception à ceci est une figurine dans une fosse sur laquelle passe le mur mobile (voir le chapitre suivant). Les murs mobiles retirent les décombres des cases qu'ils traversent mais ignorent la plupart des autres obstacles (autre que les fosses). Une fois qu'un mur mobile entre dans un mur ou une porte fermée, il est retiré du plateau.

Les Murs Mobiles et les Fosses

Les murs mobiles se déplacent au-dessus des fosses. Une figurine dans une fosse sur laquelle passe un mur mobile ne subit aucun effet du mur et n'est pas poussé par celui-ci. Une figurine se déplaçant d'une case de fosse à une autre peut traverser un mur mobile comme s'il n'était pas là.



Nouveaux Effets Persistants

Cette extension introduit les nouveaux effets persistants suivants.

Malédiction

Un héros qui est maudit est marqué par un pion malédiction. La valeur de conquête du héros est augmentée de 1 par pion malédiction sur lui. Les pions malédiction sont généralement défaussés uniquement quand le héros est tué.

Exemple : *Astarra a 2 pions malédiction sur elle. Sa valeur de conquête passe de 2 à 4. Si le seigneur la tue, les héros perdent 4 pions de conquête. Mais si elle est tuée, tous les pions malédiction sur elle sont défaussés.*

Givre

Les pions givre indiquent qu'un héros a été temporairement recouvert d'une fine couche de glace, ce qui fragilise ses objets. Au début de chaque tour de ce héros, il doit lancer un dé de pouvoir par pion givre sur lui. Il défausse un pion givre par éclair d'énergie obtenu. Sur un autre résultat, il ne passe rien. Chaque fois qu'un héros attaque avec une arme alors qu'il a au moins un pion givre sur lui, il doit, après coup, lancer autant de dés de pouvoir qu'il a de pions givre sur lui. Si un des dés indique une face blanche, l'arme utilisée pour faire l'attaque est brisée et défaussée.

Cet effet s'applique également au bouclier du héros à chaque fois qu'il est épuisé pour absorber des dégâts. Ainsi qu'à l'armure du héros chaque fois qu'une attaque lui inflige au moins 5 blessures (avant d'être réduites par l'armure).

Exemple : *Sir Valadir a 1 pion givre sur lui alors qu'il attaque avec son épée. Après avoir effectué cette attaque et infligé des dégâts, il lance un dé de pouvoir. Il obtient une face vierge, son épée est donc défaussée. Puis lors du tour du joueur seigneur, une attaque lui inflige 5 blessures. Il épuise son Bouclier de Cristal pour réduire de 1 les blessures. Sa Cotte de Mailles et son armure de base réduise de 4 ses blessures, mais on lui a tout de même infligé 5 blessures initialement. Par conséquent, il lance un dé de pouvoir pour son Bouclier de Cristal (éclair d'énergie) et un autre pour sa Cotte de Maille (face vierge). Pas de chance, sa Cotte de Maille est défaussée.*

Nouveau Trésor

On peut trouver ce nouveau type de trésor dans le donjon.

Marqueurs de Potion d'Invulnérabilité

Les potions d'invulnérabilité sont des élixirs avec des pouvoirs de protection magique. Quand un héros ramasse une potion d'invulnérabilité, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de trois potions. Il peut placer la potion dans son paquetage s'il ne transporte pas déjà trois objets non équipés.

Potion d'Invulnérabilité

Un héros peut boire une de ses potions d'invulnérabilité équipées en dépensant 1 point de mouvement. Un héros qui boit une telle potion place le marqueur de cette potion sur l'image de sa fiche de héros. Quand il est touché par une attaque ennemie, il peut défausser la potion d'invulnérabilité de sa fiche de héros après que le jet d'attaque ait été fait pour gagner **Armure +10** contre cette attaque. Cet effet est annulé si le héros boit une autre potion avant de l'utiliser. Autrement, la potion fait effet jusqu'à ce que le héros défausse le marqueur ou meurt.

Nouveaux Familiers

Sharr

Ce familier est accordé par la carte de caractéristique de magie «Sharr». Sharr a une vitesse de 5 et elle a la capacité Vol. Si Sharr termine son déplacement dans la même case qu'un personnage ami, celui-ci récupère 2 blessures. Si Sharr termine son déplacement dans la même case qu'un glyphe sombre activé, celui-ci est retiré du plateau et remplacé par un glyphe normal activé.

L'Âme Fantôme

On récupère ce familier avec la carte caractéristique de subterfuge «Âme Fantôme». Sa vitesse est de 5 et il a la capacité Vol. L'Âme Fantôme ne peut pas terminer son mouvement dans la même case qu'une autre figurine. Les figurines ne peuvent pas terminer leur mouvement dans la même case que l'Âme Fantôme. Au début du tour de son propriétaire, celui-ci peut soit :

A) échangez de place avec l'Âme Fantôme,
B) déplacez l'Âme Fantôme sur une case vide adjacente au propriétaire,
C) ne rien faire avec l'Âme Fantôme.

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

Diablotin de la Bouteille

Ce familier est obtenu avec la carte trésor en argent «Diablotin de la Bouteille». Sa vitesse est de 4 et il a la capacité **Aura**.

Nouvelles Capacités Spéciales

Cogner

Quand on fait une attaque avec la capacité Cogner, la figurine peut lancer jusqu'à 5 dés de pouvoir avec l'attaque. Si un de ces dés montre une face vierge, on le traite comme si la figurine avait eu un résultat raté. Sinon, l'attaque se déroule normalement et a la capacité suivante :

«✸✸:Dégâts **+5 et Transpercer 2**.»

La figurine n'est jamais obligée de lancer des dés de pouvoir quand elle fait une attaque Cogner, quels que soient les autres effets.

Berserk

Quand un monstre avec la capacité **Berserk** est blessé (il a au moins un pion blessure sur lui), il lance 5 dés de pouvoir quand il attaque.

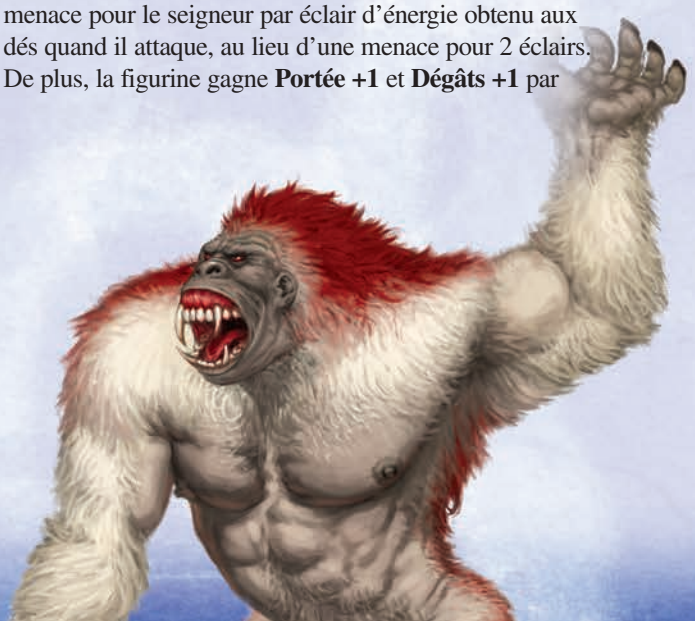
Malédiction Noire

Toutes les figurines ennemies dans un rayon de 3 cases d'une figurine ayant la capacité **Malédiction Noire** reçoivent **Portée -1** (les attaques de corps à corps ignorent toujours la portée) et **Dégâts -1** à toutes les attaques qu'elles font.

De plus, une figurine ennemie qui tue une figurine ayant la **Malédiction Noire** reçoit un pion malédiction. Cela ne fait effet que si la figurine avec la **Malédiction Noire** meurt réellement (c'est-à-dire qu'elle n'est pas sauvée par **Immortel** ou une capacité similaire).

Oraison Funeste

Un monstre avec la capacité **Oraison Funeste** génère 1 menace pour le seigneur par éclair d'énergie obtenu aux dés quand il attaque, au lieu d'une menace pour 2 éclairs. De plus, la figurine gagne **Portée +1** et **Dégâts +1** par



éclair d'énergie obtenu aux dés quand elle attaque.

Givre

Quand une attaque ou un monstre avec la capacité Givre inflige au moins 1 dégât sur un héros (avant d'appliquer les effets de l'armure), il est temporairement recouvert d'une fine couche de glace, ce qui altère ses objets. Après avoir appliqué les blessures de cette attaque, on place un pion givre à côté du héros affecté. Un héros peut avoir plusieurs pions givre sur lui. Les monstres ne sont pas affectés par le Givre.

Bond

Une figurine avec la capacité **Bond** peut faire une attaque par b**ond**. La figurine se déplace en ligne droite (verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale) jusqu'à deux fois son mouvement restant, ignorant les obstacles et les figurines ennemies. Les bonds ne peuvent pas passer à travers les murs ou les portes fermées et doivent se terminer sur une case vide. La figurine qui fait le bond peut alors faire un jet d'attaque qui affecte toutes les figurines ennemies dans les cases qu'elle vient de traverser. Une attaque par bond ignore la portée, elle n'échoue qu'avec le résultat raté. Si l'attaque ne rate pas, elle inflige les dégâts normaux à chaque figurine qu'elle affecte. Si une attaque par bond est esquivée par plusieurs figurines, on ne fait qu'un seul relancer (le premier joueur sur la gauche de l'attaque qui esquive décide des dés à relancer, s'il y en a). Une figurine ne peut faire qu'une attaque par bond par tour, et la figurine ne peut plus se déplacer après l'attaque.

Transformation

Un monstre avec la capacité Transformation peut choisir les dés avec lesquels il attaque. Pour chaque dé transformation (indiqué par un symbole de dé avec un point d'interrogation) que le monstre a sur sa carte de référence, le joueur seigneur peut choisir un dé rouge, blanc, bleu, jaune ou vert à lancer. Il n'est limité que par les dés fournis par le jeu. L'attaque doit comprendre au moins un dé rouge, bleu ou blanc mais peut inclure plusieurs de ces dés. Le seigneur choisit aussi quel type d'attaque la créature effectue (corps à corps, à distance, ou magie). L'attaque doit avoir un dé rouge pour être une attaque au corps à corps, un dé bleu pour être une attaque à distance, ou un dé blanc pour être *une attaque magique.*

Exemple : *une bête du chaos attaque un héros. Elle a 3 dés de transformation sur sa carte de référence, le seigneur choisit donc 3 dés. Il décide de lancer un dé bleu, un rouge et un blanc pour cette attaque. Les trois couleurs des dés lui permettent de choisir le type de l'attaque (corps à corps, à distance, ou magie).*

Nécromancie

Quand un héros avec la capacité **Nécromancie** tue un petit monstre (pas plus grand qu'une case) normal, commun (et qu'il reste mort, dans le cas d'**Immortel** ou d'effets similaires), il peut choisir d'animer ce monstre. Le monstre reste sur le plateau et retrouve sa pleine santé, mais est maintenant sous le contrôle du héros. Un héros ne peut contrôler qu'un seul monstre à la fois, mais peut choisir de laisser mourir un monstre sous son contrôle pour en animer un nouveau.

Un monstre animé se déplace après que le tour du héros qui le contrôle soit terminé. On active le monstre comme le ferait le joueur seigneur. Cependant, une fois que le monstre a terminé son activation, le héros qui le contrôle doit lancer un dé de pouvoir. Sur tout autre résultat qu'une augmentation de puissance, le monstre animé se désagrège et est retiré du jeu.

Camouflage

Une figurine avec la capacité Camouflage n'est affectée que par les attaques faites par des figurines adjacentes. La figurine ne souffre pas de blessures ou d'effets d'attaques se produisant à plus d'une case de distance.

Exemples d'Attaque par Bond

Le grand singe de sang sur la gauche a 4 points de mouvement restants quand il exécute une attaque par bond. Il se déplace du maximum possible (8 cases, deux fois ses points de mouvement restants) vers la droite, passant au-dessus d'Aurim, de Sahla, et d'un homme animal. Il fait ensuite une attaque qui affecte Aurim et Sahla, mais pas l'homme animal. L'attaque inflige le maximum de dégâts à chacun des héros affectés. Aurim ou Sahla peut esquiver cette attaque, mais pas les deux.

Le grand singe de sang au bas de l'exemple a aussi 4 points de mouvement restants quand il exécute une attaque par bond. Il se déplace de 7 cases vers le haut, passant au-dessus d'Aurim, Eliam, et d'un obstacle décombres (les attaques par bond ignorent les obstacles). Le singe peut alors faire une attaque qui affecte Aurim et Eliam. L'attaque inflige le maximum de dégâts à chacun des héros affectés. Encore une fois, Aurim ou Eliam peut esquiver cette attaque, mais pas les deux.

IMPORTANT

Les attaques par bond doivent être faites verticalement ou horizontalement. Une figurine ne peut pas faire une attaque par bond en diagonale.

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 du Seigneur

Le seigneur commence la partie en piochant 3 cartes de son paquet. Le seigneur peut défausser des cartes contre de la menace *à tout moment*, même durant le tour d'un héros.

Boire des potions

Chaque Héros ne peut boire qu'une potion (de n'importe quel type) par tour. Ceci pour empêcher 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. Désormais, 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 durant 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.

Petits Monstres et Escaliers

En utilisant un point de mouvement, un petit monstre peut se déplacer d'une case contenant un escalier vers une case contenant un escalier de la même couleur.

Coup Violent et Gros Monstres

Les gros monstres (ceux qui occupent plus d'une case) sont plus lourds et par conséquent moins affectés par un Coup Violent. Pour chaque case au-delà de la première occupée par le monstre, le monstre bouge d'une case de moins à cause d'un Coup Violent.

Par exemple, un ogre occupe quatre cases, donc il bougerait de trois cases en moins s'il était touché par un Coup Violent. Un dragon, qui occupe 6 cases, bougerait de cinq cases de moins.

Mêlée et Corps à Corps

Les termes Mêlée et Corps à Corps sont synonymes, que ce soit pour les attributs, les capacités, les attaques, etc. Par exemple, une attaque de mêlée est la même chose qu'une attaque au corps à corps.

Fosses et Ligne de Vue

Les figurines dans une fosse peuvent voir les cases adjacentes à la fosse.

Étourdi et Demi-Actions

Un héros qui défausse un pion étourdi reçoit désormais une demi-action (voir page 5) au lieu d'une action normale.

Clarifications à propos du gabarit de souffle

Les flammes d'une attaque par 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 petite figurine volante peut tracer une ligne de mouvement autorisée entre la case où l'attaque par Souffle commence et la case de la cible (en restant sous le gabarit de souffle), alors la cible est affectée. Voir la FAQ en ligne (www.editions-ubik.com) pour des exemples. On ne peut pas faire d'attaques par souffle par les escaliers.

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 immédiatement s'en équiper, 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 une demi-action de mouvement. 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 : 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 ?
R : 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, si possible. 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.

Divers

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

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 de la 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. Seuls les héros les plus acrobatiques osent sauter par-dessus une étendue d'eau qui semble paisible.

Crédits

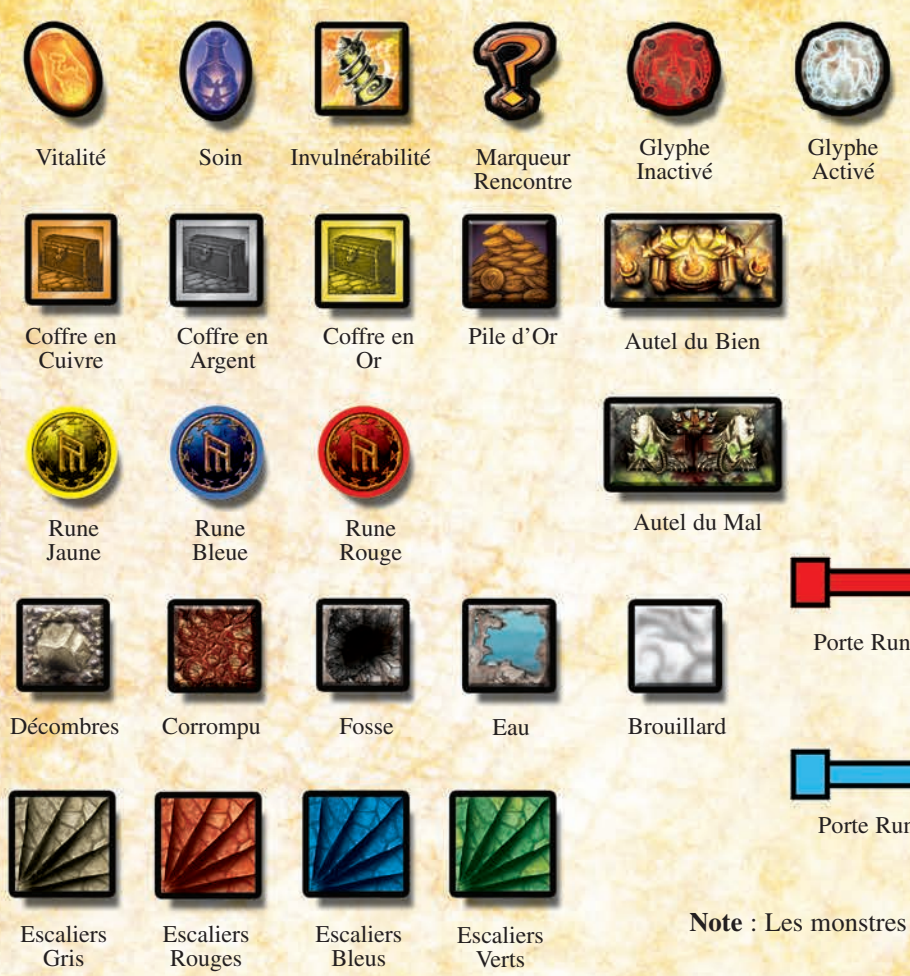
Auteur : Kevin Wilson
Développement : Darrell Hardy
Règles : Kevin Wilson
Maquette : James D. Torr
Création Graphique : Andrew Navaro
Illustration de Couverture : Jesper Ejsing
Illustrations Intérieures : Lou Frank, Rafal Hrynkiewicz, Frank Wall
Testeurs : Matthew B. Cary, Thyme Ludwig, Evan Kinne, Daniel Scheppard, John Skogerboe, Jason Allan Lee Smith, Thor Wright, Wright, équipe FFG
Production : Darrell Hardy
Éditeur : Christian T. Petersen
Traduction : Frédéric Bizet
Relecture : Olivier Prevot et Marc Taillefer

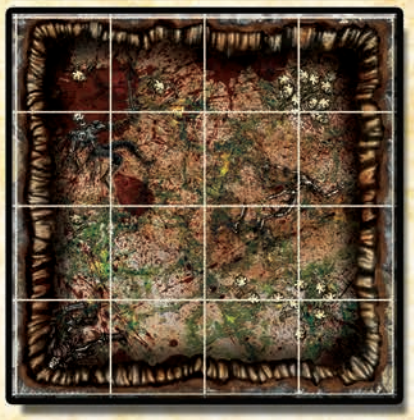
Descent : Voyage dans les Ténèbres et l'extension L'Autel du Désespoir sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. © 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous Droits Réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite ou distribuée sans l'accord de l'éditeur ou du détenteur des droits.

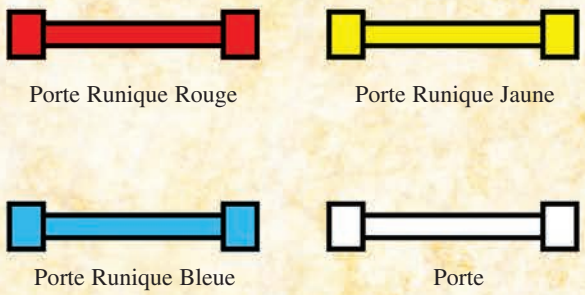
Pour des quêtes supplémentaires ou pour poster les vôtres, visitez

WWW.EDITIONS-UBIK.COM

Légende de la Carte




Grande Fosse



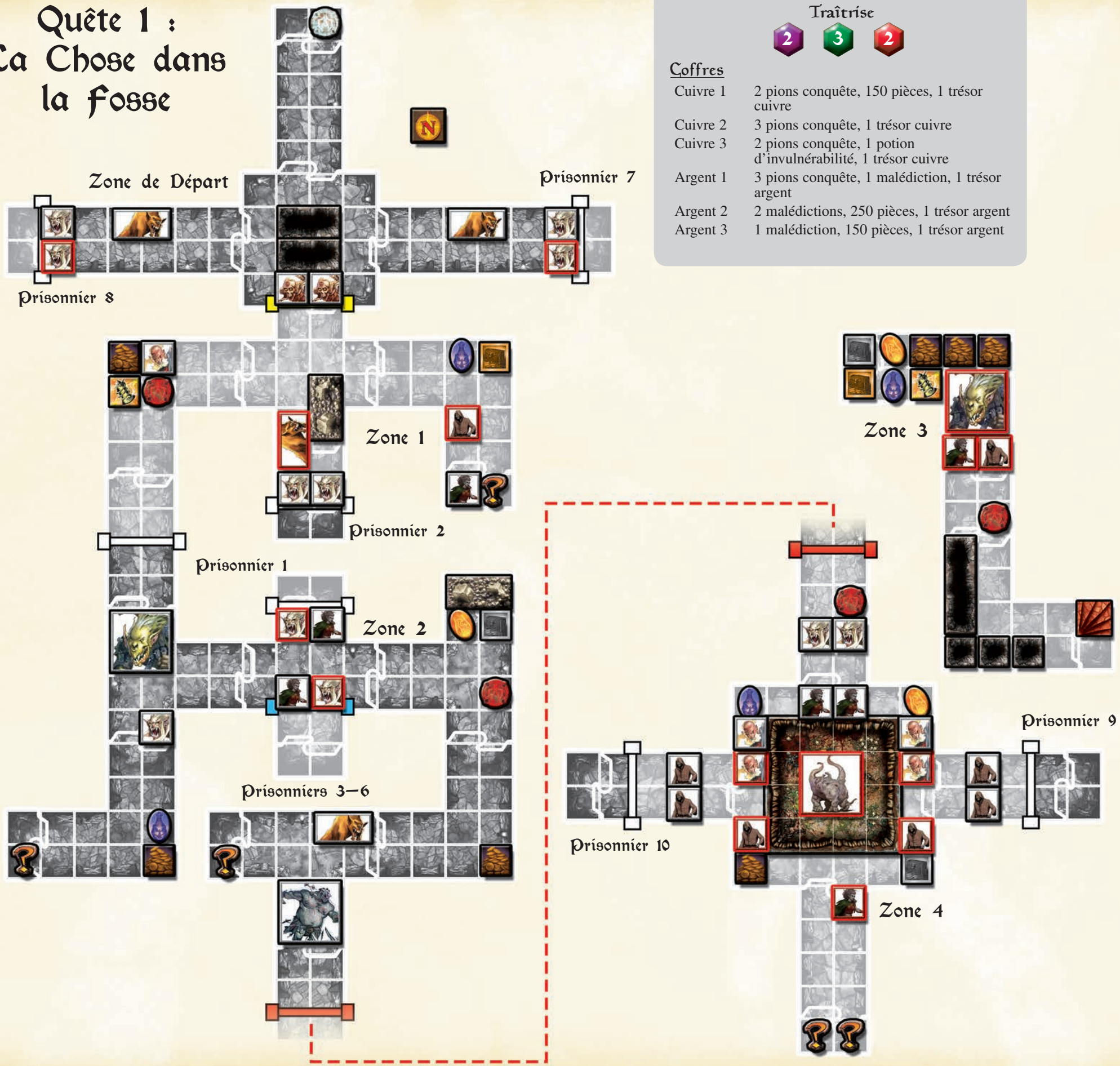
Note : Les monstres à bordure rouge sont des Monstres Majeurs.

Traîtrise

La traîtrise 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 traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise mauves, 2 points de traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise vertes, et 3 points de traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise rouges. N'oubliez pas que le seigneur doit retirer une carte de son paquet de base pour chaque carte achetée avec de la traîtrise.

Quête 1 : La Chose dans la Fosse



Traîtrise

2 3 2

Coffres

Cuivre 1	2 pions conquête, 150 pièces, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	3 pions conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 pions conquête, 1 potion d'invulnérabilité, 1 trésor cuivre
Argent 1	3 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 2	2 malédictions, 250 pièces, 1 trésor argent
Argent 3	1 malédiction, 150 pièces, 1 trésor argent

Quête 1 : La Chose dans la Fosse

Dans cette quête, les héros doivent secourir des innocents sur le point d'être sacrifiés par un groupe de prêtres noirs.

Introduction

Hier, le maire d'un village avoisinant est venu vous voir dans un état panique alors que vous faisiez ribote à l'auberge du coin. «S'il vous plait, vous devez nous aider ! Des prêtres noirs ont kidnappé dix villageois, dont ma fille ! Vous devez faire vite sinon les prêtres vont les sacrifier !» Vous rassemblez vos armes et une carte des vieilles ruines où sont supposés se trouver les prêtres et vous voilà partis.

Objectifs de la Quête

Quand vous entrez dans le tunnel, vous entendez un cri de détresse. Votre but est de sauver le plus de villageois possible et de battre la bête du chaos vénérée par les prêtres noirs. Si vous arrivez à activer des anciens glyphes de transport, ce ne sera que bénéfique. Vous commencez avec 8 points de conquête. Si vous tombez à 0 point de conquête, les prêtres noirs auront gagné. Si vous terminez la quête avec moins de 12 points de conquête, les pertes pour le village seront trop élevées et vous aurez échoué. Bonne chance.

Les Prisonniers

À chaque début de votre tour, si aucun des héros n'a ouvert une cellule à ce tour, placez un pion blessure devant vous. Quand vous avez trois pions blessure devant vous, défaussez-les et placez un pion menace à côté du marqueur de la rose des vents. Chaque fois que cela se produit, un des prisonniers est sacrifié à la bête du chaos dans l'ordre numérique indiqué sur la carte. Si les héros ont ouvert une cellule à ce tour, défaussez les pions blessure devant vous au lieu d'en ajouter un. Une fois les dix villageois sacrifiés ou sauvés, vous n'avez plus à suivre ce processus.

Quand les héros ouvrent une cellule dans laquelle un prisonnier a été sacrifié (ou tous les prisonniers pour la cellule dans la Zone 2) :

Vous ouvrez la cellule, mais elle est vide. Apparemment vous arrivez trop tard pour aider la personne qui se trouvait dans cette geôle…

Quand les héros ouvrent une cellule contenant un prisonnier toujours vivant (autre que la cellule dans la Zone 2) :

Il y a un villageois dans cette cellule. Il vous remercie et prend le chemin du village.

Les héros gagnent 2 points de conquête.

La Salle Secrète

Une salle secrète (la zone 3) est dissimulée quelque part sur la carte. N'installez pas la zone 3 tant que les joueurs ne l'ont pas révélée. Un des trois marqueurs rencontre des zones 1 et 2 est réel et mène à la zone 3, les deux autres sont des faux et mènent nulle part. Au début de la quête, lancez un dé de pouvoir. Si le résultat est un éclair d'énergie, le marqueur rencontre de la zone 1 est réel. Sur une augmentation de puissance, c'est le marqueur le plus à l'ouest dans la zone 2 qui est réel. Si le résultat est une face vierge, c'est le marqueur le plus à l'est dans la zone 2 qui est réel. N'oubliez pas de noter où est le vrai marqueur.

Quand un héros se déplace dans une case avec un marqueur rencontre dans la zone 1 ou 2 :

Vous avez l'impression de ressentir une légère brise. Il y a peut être un passage secret dans le coin, mais vous ne le saurez jamais si vous ne cherchez pas. Pour ce faire, faites ici une action prolongée à distance (**4**).

Un héros doit faire une action prolongée **à distance (4)** sur le marqueur rencontre pour chercher le passage secret. Cette action ne peut pas être interrompue.

Voir plus bas quand l'action est terminée.

Quand un héros finit sa recherche sur un faux marqueur rencontre :

Le souffle vient d'une petite fissure dans le mur. Fausse alerte.

Retirez du plateau le marqueur rencontre.

Quand un héros finit sa recherche sur le vrai marqueur rencontre :

Le souffle vient d'une petite fissure dans le sol. Vous trifouillez dans cette fissure et vous entendez un déclic. Un escalier caché apparait qui mène vers une petite salle cachée.

Retirez le marqueur rencontre de la carte et remplacez-le par un pion escalier rouge, puis révélez la zone 3.

Descriptions des Zones

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

Zone de Départ

Quand un héros tue le dernier des deux hommes animaux majeurs ayant commencé dans cette zone :

Quand vous achevez l'homme animal, celui-ci laisse tomber une clé runique jaune.

Donnez la clé runique jaune aux héros.

Zone 1

Plusieurs créatures se déplacent furtivement, mais ce qui attire votre attention est la cellule au sud, gardée par un cerbère féroce et deux hommes animaux.

Zone 2

Un ogre bloque votre chemin vers le sud, et vous entendez le faible bruit des portes et des gardes des cellules.

Quand un héros ouvre la cellule contenant les prisonniers 3-6, et qu'au moins deux prisonniers n'ont pas été sacrifiés :

Vous ouvrez la geôle et libérez plusieurs personnes. Une jeune femme se prosterne respectueusement devant vous. «Merci de nous avoir libérés. Mon père, le magistrat du village va sûrement vous récompenser. Bonne chance !» Puis les villageois s'en vont.

Les héros gagnent 2 points de conquête par villageois encore en vie, plus 1 point supplémentaire pour la fille du maire.

Quand un héros ouvre la cellule contenant les prisonniers 3-6, et qu'un seul prisonnier n'a pas été sacrifié :

Dans la geôle, une jeune femme se prosterne respectueusement devant vous. «Merci de m'avoir libérée. Mon père, le magistrat du village va sûrement vous récompenser. Bonne chance !» La jeune femme s'en va, pleurant ses amis disparus.

Les héros gagnent 3 points de conquête pour avoir secouru la fille du maire.

Quand un héros tue le troll qui a commencé dans cette zone :

Quand vous achevez le troll, il laisse tomber une clé runique rouge.

Donnez la clé runique rouge aux héros.

Zone 3

Cette petite salle secrète est remplie de trésors et de gardes.

Quand un héros tue l'ogre majeur qui a commencé dans cette zone :

Quand vous achevez l'ogre, il laisse tomber une clé runique bleue.

Donnez la clé runique bleue aux héros.

Zone 4

Cette zone est dominée par une grande fosse contenant une énorme créature qui semble changer de forme sous vos yeux. Venant de s'apercevoir de votre présence, un prêter hurle. "Infidèles ! Ils ne doivent pas faire de mal à notre maître !»

La grande fosse est à considérer comme une fosse normale. La bête du chaos majeure est la Chose dans la Fosse. Ses caractéristiques sont celles d'une bête du chaos majeure, sauf qu'elle a 1 point d'armure et 8 blessures supplémentaires. De plus, chaque fois qu'un héros lui inflige au moins 4 blessures (après l'armure) avec une seule attaque, placez un pion malédiction sur ce héros. Enfin, la Chose dans la Fosse a 4 blessures supplémentaires par villageois ayant été sacrifié (nombre de pions menace à côté du marqueur rose des vents).

La Chose ne peut pas sortir de la fosse, mais elle peut attaquer les cases adjacentes à la fosse. Elle attaquera un héros si elle le peut, et si elle ne le peut pas, elle essaiera d'attaquer un des monstres adjacents à la fosse.

Quand un prêtre noir se déplace sur un marqueur rencontre :

Un des prêtres se rue sur un levier pour l'actionner. Dans un grondement sourd, le fond de la fosse s'élève pour atteindre le niveau du sol. L'horrible créature est ainsi libérée.

Retirez le pion de la fosse du plateau. La Chose dans la Fosse est maintenant libre de se déplacer et d'attaquer comme elle le souhaite.

Si la Chose est libérée, qu'elle a moins de la moitié de son maximum de blessures, et qu'elle a un chemin dégagé vers l'une des cellules fermées de cette zone :

La Chose hurle et charge sur l'une des cellules de la salle. Elle démolit la porte et dévore le villageois dans la cellule. Vous vous apercevez avec horreur que les blessures de la créature se referment.

Déplacez la Chose à côté de la cellule, puis retirez la porte de la geôle. Les blessures de la Chose sont guéries et le villageois est sacrifié.

Quand un héros essaye d'ouvrir les cellules contenant les prisonniers 9 ou 10 et qu'il reste des monstres encore en vie dans la zone :

Avec la bataille qui fait rage, vous avez autre chose à faire qu'ouvrir cette cellule.

Le héros ne perd pas de points de mouvement pour avoir essayé d'ouvrir la cellule.

Si la Chose dans la Fosse est battue :

La Chose hurle, émettant un son horrible, irréel, puis elle s'affaisse et disparait dans un nuage de fumée noire graisseuse. Vous allez secourir les villageois encore vivants de cette pièce.

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir battu la Chose dans la Fosse, et 2 points de conquête par villageois survivant qui n'a pas encore été sauvé (3 pour la fille du maire, prisonnier 6). Les héros ont accompli leur quête.

Si les héros ont au moins 12 points de conquête quand ils ont terminé la quête, lisez ceci :

Vous êtes remplis par la joie du travail bien fait, et vous retournez au village pour un repos bien mérité.

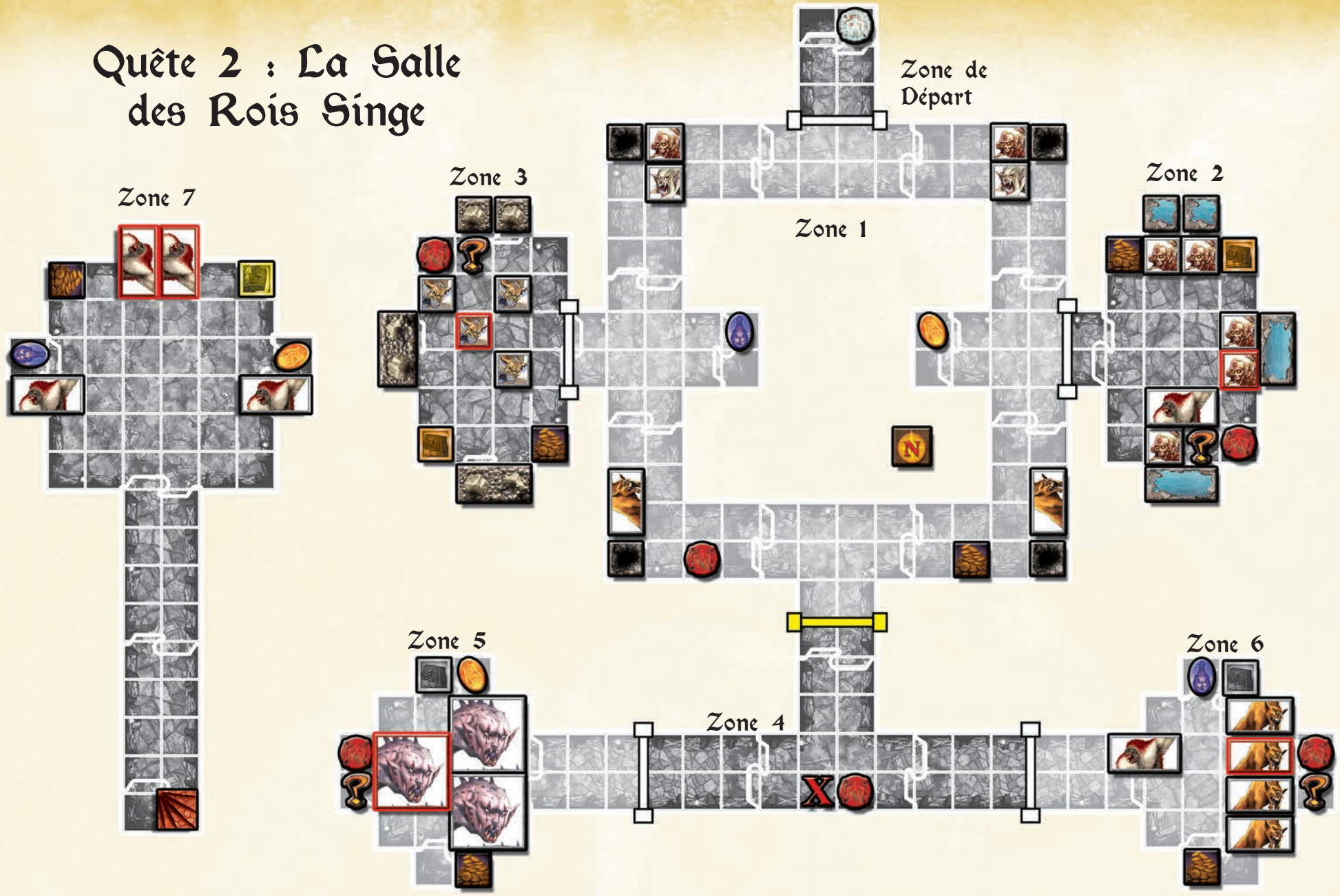
Les héros ont accompli leur quête.

Si les héros ont moins de 12 points de conquête quand ils ont terminé la quête, lisez ceci :

Malheureusement, les pertes infligées aux villageois sont lourdes et même si vous avez détruit ce culte malsain, vous auriez aimé avoir sauvé plus de vies.

Les héros ont échoué dans leur quête.

Quête 2 : La Salle des Rois Singe



Traîtrise

2 3 4

Coffres	
Cuivre 1	2 pions conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	2 pions conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 pions conquête, 1 potion de soin, 1 trésor cuivre
Argent 1	2 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 2	3 pions conquête, 2 malédictions, 1 trésor argent
Argent 3	1 pion conquête, 150 pièces, 1 trésor argent
Or 1	3 pions conquête, 2 malédictions, 1 trésor or
Or 2	2 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor or

Quête 2 : La Salle des Rois Singe

Lors de cette quête, les héros doivent secourir des villageois innocents qui ont été transformés en monstres.

Introduction

La semaine précédente, vous avez découvert un village attaqué par des monstres. Mais la bataille était déjà finie, avant que vous nous n'ayez pu intervenir. À votre grande surprise, les monstres n'ont pas tué les villageois. Deux grands singes de sang se sont approchés. Ils ont psalmodié quelque chose dans une langue sauvage, et devant vos yeux, les villageois se sont transformés en monstres. Vous décidez d'en savoir plus avant d'attaquer et vous suivez les monstres dans leur repaire. Vous avez passé les jours suivants à les observer et à tracer une carte des lieux. Vous êtes maintenant prêts à libérer les villageois du sort qui les enchaine et vous vous faufilez dans le bâtiment.

Objectifs de la Quête

Votre objectif est de sauver autant de villageois que vous le pouvez et de battre les deux grands singes de sang. Si vous parvenez à activer des anciens glyphes de transport, ce ne sera que bénéfique. Vous commencez avec 8 points de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, les grands singes de sang auront gagné. Attention, à chaque fois que vous tuez un villageois transformé, vous perdez 2 pions conquête. Bonne chance.

Briser les Sorts

Les monstres majeurs indiqués sur la carte sont tous des villageois transformés. Pour briser les sorts qui les envoutent, les héros devront effectuer diverses actions prolongées sur les marqueurs rencontre indiqués. Les monstres ne peuvent pas terminer leur mouvement sur les marqueurs rencontre.

Descriptions des Zones

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

Zone 1

L'écho de vos pas résonne dans ces vastes couloirs poussiéreux. Et si vous ne voyez pas encore de gardes, vous savez qu'ils ne sont pas loin.

Zone 2

Quand vous ouvrez la porte, plusieurs squelettes jaillissent des mares d'eau et se dirigent vers vous. Un des squelettes porte une tenue que vous avez vue portée par un villageois, et ses yeux ont des reflets dorés. En regardant autour de vous, vous remarquez une gemme dorée flottant dans les airs au-dessus d'un piédestal.

Quand un héros arrive sur le marqueur rencontre :

En examinant la gemme flottante, vous réalisez que ça doit être la clé pour briser ici le sort des villageois. Pour y arriver, vous devrez faire une action prolongée **Magie (3)**.

Un héros doit effectuer une action prolongée **Magie (3)** sur le marqueur rencontre pour libérer le villageois du sort. Cette action ne peut pas être interrompue.

Voir plus bas quand l'action est terminée.

Si un héros libère le villageois du sort :

Finissant votre incantation, vous écrasez la gemme dans votre main. Le squelette avec le regard doré se métamorphose instantanément en un jeune homme inconscient. Comme les autres monstres ne font pas attention à lui, vous décidez de le laisser là pour l'instant.

Retirez le marqueur rencontre et le squelette majeur de la carte. Le héros qui l'a libéré reçoit 50 pièces.

Si un héros tue le squelette majeur ici :

Dans un hurlement horrible, le squelette avec les yeux dorés se transforme en jeune homme. Serrant sa blessure, il vous regarde, ses yeux débordant de douleur et de confusion. Puis il s'écroule sur le sol pour ne plus se relever.

Retirez de la carte le marqueur rencontre et le squelette majeur. Le héros qui l'a tué reçoit 50 pièces, mais les héros perdent 2 points de conquête.

Si le squelette majeur et l'ailes-rasoir majeur dans la zone 3 sont tous les deux battus et/ou libérés :

Vous voyez un bref éclat doré à proximité. En vous penchant, vous trouvez une clé runique jaune.

Donnez la clé runique jaune aux héros.

Zone 3

La salle est ancienne et partiellement écroulée. Quand vous ouvrez la porte, plusieurs ailes-rasoirs tombent du plafond et vous attaquent. L'un d'eux porte un collier doré et une paire de boucles d'oreille. Une boite de musique mécanique joue une mélodie angoissante.

Quand un héros entre dans la case du marqueur rencontre :

Vous examinez la boite à musique et vous sentez que c'est un élément capital pour briser le sort qui entrave le villageois. Pour y arriver, vous devrez faire ici une action prolongée **à distance (3)**.

Un héros doit faire une action prolongée **à distance (3)** sur le marqueur rencontre pour libérer le villageois du sort. Cette action ne peut pas être interrompue. Voir plus loin quand l'action est terminée.

Quand un héros libère le villageois du sort :

Après avoir manipulé comme il fallait la boîte à musique, elle finit par s'arrêter. L'ailes-rasoir portant le bijou pousse un cri et s'écrase au sol, se transformant en une jolie jeune gemme. Comme les autres monstres ne font pas attention à elle, vous décidez de la laisser là pour l'instant.

Retirez le marqueur rencontre et l'ailes-rasoir majeur de la carte. Le héros qui l'a libérée reçoit 50 pièces.

Si un héros tue ici l'ailes-rasoir majeur :

Dans un cri, l'ailes-rasoir avec le collier se transformant en une jolie jeune femme. Ses yeux vous implorent avant qu'elle ne tombe au sol, immobile.

Retirez le marqueur rencontre et l'ailes-rasoir majeur de la carte. Le héros qui l'a tuée reçoit 50 pièces, mais les héros perdent 2 points de conquête.

Si le squelette majeur dans la zone 2 et l'ailes-rasoir majeur dans la zone 3 sont tous les deux battus et/ou libérés :

Vous voyez un bref éclat doré à proximité. En vous penchant, vous trouvez une clé runique jaune.

Donnez la clé runique jaune aux héros.

Zone 4

Cette salle affreuse ne semble être remplie que de poussières.

Si le naga majeur dans la zone 5 et le cerbère majeur dans la zone 6 sont tous les deux battus/libérés :

Il y a un bruit de grincement et un escalier apparait dans la salle.

Placez l'autre pion escalier rouge sur la case X de cette salle.

Zone 5

Quand vous ouvrez la porte, des sifflements et des bruits de crécelle proviennent du fond de la pièce. Plusieurs nagas se dressent devant vous. L'un d'eux porte les restes d'une robe déchirée. Dans une alcôve proche, vous voyez la statue en cristal d'un serpent.

Quand un héros entre dans la case du marqueur rencontre :

Vous examinez la statue et vous comprenez que c'est la clé pour briser le sort qui entrave le villageois. Pour y arriver, vous devrez faire ici une action prolongée **corps à corps (3)**.

Un héros doit effectuer une action prolongée **corps à corps (3)** sur le marqueur rencontre pour libérer le villageois du sort. Cette action ne peut pas être interrompue.

Voir plus bas quand l'action est terminée.

Quand un héros libère le villageois du sort :

Vous sortez le serpent de l'alcôve et vous le jetez au sol. Le naga à la robe déchirée est pris de convulsions et se métamorphose en une femme superbe. Comme les autres nagas ignorent cette femme inconsciente, vous décidez de la laisser là pour l'instant.

Retirez le marqueur rencontre et le naga majeur de la carte. Le héros qui l'a libérée reçoit 50 pièces.

Quand un héros tue ici le naga majeur :

Dans un sifflement de douleur, le naga se métamorphose en une femme superbe, qui vous regarde étrangement et murmure, «Louis, je t'aime», avant de s'effondrer au sol.

Retirez le marqueur rencontre et le naga majeur de la carte. Le héros qui l'a tuée reçoit 50 pièces, mais les héros perdent 2 points de conquête.

Zone 6

Une lumière suinte faiblement de plafond, mais vous remarquez surtout les féroces cerbères arpentant la salle. Un des cerbères porte les restes d'une armure. À proximité, vous vous voyez un appareil mécanique tournoyant.

Quand un héros entre dans la case du marqueur rencontre :

Vous examinez le mécanisme et vous comprenez que c'est la clé pour briser le sort qui entrave le villageois. Pour y arriver, vous devrez faire ici une action prolongée **à distance (3)**.

Un héros doit effectuer une action prolongée **à distance (3)** sur le marqueur rencontre pour libérer le villageois du sort. Cette action ne peut pas être interrompue.

Voir plus bas quand l'action est terminée.

Quand un héros libère le villageois du sort :

Après avoir manipulé comme il fallait l'appareil mécanique, celui-ci finit par s'arrêter. Le cerbère dans l'armure en loques pousse un cri d'angoisse et se transforme en jeune homme. Il est vivant mais inconscient, vous décidez donc de le laisser là pour l'instant.

Retirez le marqueur rencontre et le cerbère majeur de la carte. Le héros qui l'a libéré reçoit 50 pièces.

Quand un héros tue ici le cerbère majeur :

Dans des hurlements et des aboiements, le cerbère se métamorphose en beau jeune homme, qui murmure simplement, «Sarah, mon amour», avant de s'effondrer dans une mare de sang.

Retirez le marqueur rencontre et le cerbère majeur de la carte. Le héros qui l'a tué reçoit 50 pièces, mais les héros perdent 2 points de conquête.

Zone 7

Enfin vous parvenez à la source du danger. Les deux grands singes de sang qui ont métamorphosé les villageois vous attendent dans cette grande salle. Il y a des décharges électriques intermittentes entre les deux. Ils se déplacent pour vous attaquer.

Ces grands singes de sang sont les Rois Singe. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles d'un grand singe de sang normal sauf qu'ils ont chacun 20 blessures supplémentaires. De plus, si au début de votre tour, vous pouvez tracer une ligne droite (verticale ou horizontale, mais pas en diagonale) entre les deux grands singes de sang (en assumant que les deux sont vivants) qui passe à travers au moins un héros, vous lancez alors un dé de pouvoir et vous consultez la table suivante :

Augmentation de Puissance : les héros affectés reçoivent chacun 2 pions brûlure.

Éclair d'énergie : les héros affectés reçoivent chacun 1 pion malédiction.

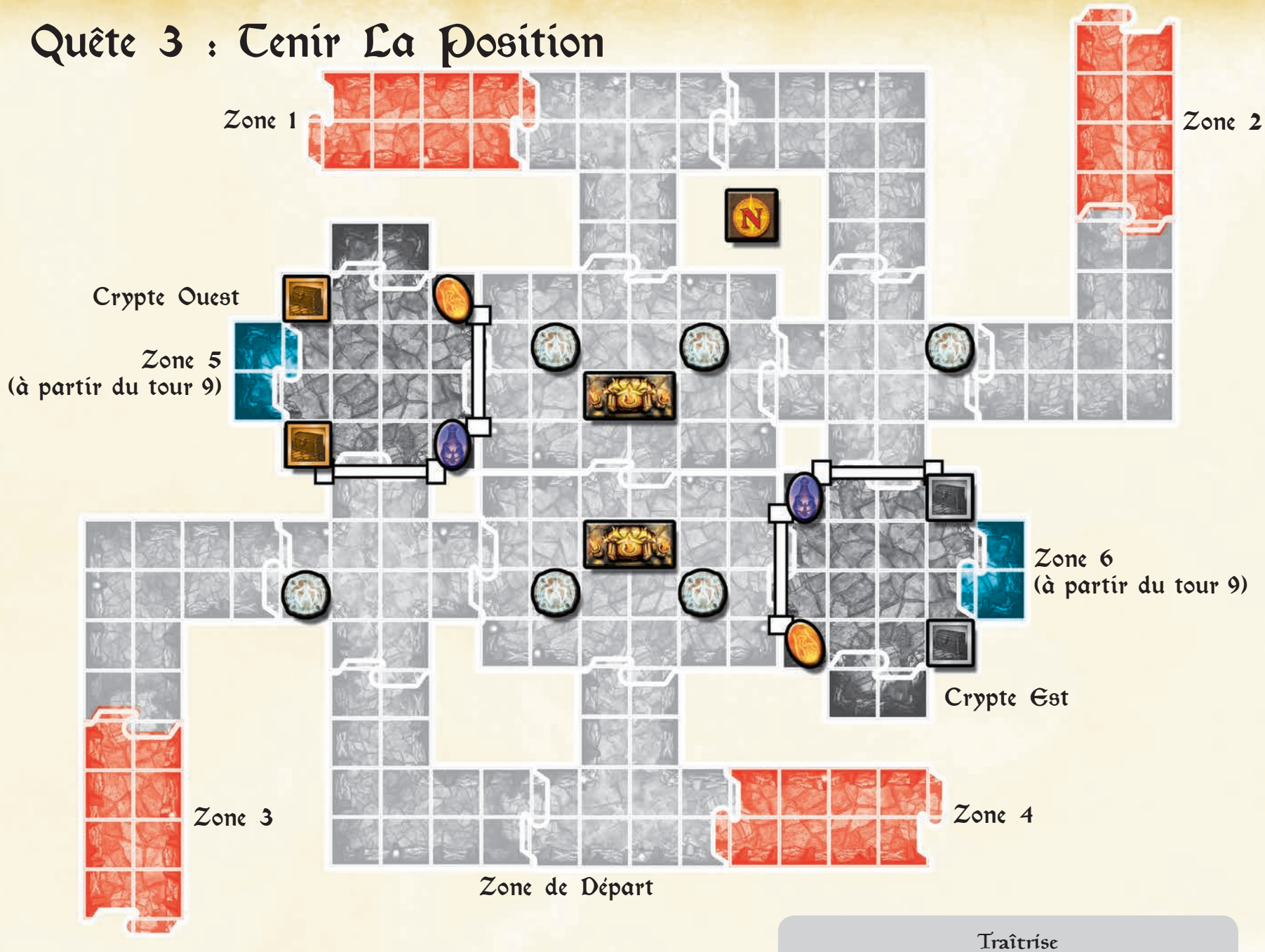
Face vierge : les héros affectés sont transformés en singes.

Si les héros battent les deux Rois Singe :

Le dernier Roi Singe pousse un hurlement lorsqu'il reçoit la blessure fatale et il s'effondre. Les derniers sorts de cette zone sont alors brisés et les villageois retrouvent leur forme humaine. Vous quittez cet endroit maudit avec les villageois ayant survécu et vous les escortez jusqu'à leur domicile. Pour leur part, les villageois sont soulagés d'avoir été libérés de leur malédiction, mais sont attristés par toutes ces morts.

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir battu les Rois Singe. Ils ont fini leur quête.

Quête 3 : Tenir La Position



Traîtrise

2 4 3

Coffres

Cuivre 1	3 pions conquête, 1 trésor cuivre, 1 malédiction, 200 pièces
Cuivre 2	3 pions conquête, 1 trésor cuivre, 1 malédiction, 200 pièces
Cuivre 3	2 pions conquête, 2 trésors cuivre, 1 malédiction, 250 pièces
Argent 1	3 pions conquête, 1 trésor argent, 1 malédiction, 200 pièces
Argent 2	2 pions conquête, 1 trésor argent, 1 malédiction, 300 pièces
Argent 3	2 pions conquête, 2 trésors argent, 2 malédictions, 100 pièces

Quête 3 : Tenir La Position

Dans cette quête, les héros doivent protéger un temple de Kellos d'une invasion de monstres.

Introduction

Une armée de monstres vous poursuit sans relâche depuis des jours. Vous êtes exténués, proches de l'inanition. Mais vous avez enfin de la chance. Vous tombez sur un ancien temple de Kellos abandonné. Vous déclenchez le mécanisme d'ouverture des cryptes à l'intérieur. Vous savez que si vous tenez suffisamment longtemps, les défenses magiques du temple vont s'activer et repousser les monstres. Bien sûr, vous pourriez utiliser les glyphes de transport du temple pour vous échapper, mais vous n'avez pas l'intention de laisser ces monstres profaner ces lieux.

Objectifs de la Quête

Votre objectif est de survivre pour protéger le temple. Sa magie est concentrée dans ses glyphes de transport. Si les monstres les détruisent, le temple n'y réchappera pas. Vous commencez avec 15 points de conquête. Si vous tombez à court de pions de conquête, ou si tous les glyphes sont détruits, le temple sera envahi par les monstres.

Bonne chance.

C'est une quête inhabituelle avec des règles particulières. Tout d'abord, le temple a déjà été exploré à l'exception des deux cryptes, qui s'ouvriront quand leurs mécanismes de fermeture se débloqueront au bout d'un certain temps. Les héros ne vont pas explorer ce donjon, mais le défendre contres les hordes d'envahisseurs menées par le seigneur.

Zones Contrôlées par les Monstres

Les zones en rouge sur la carte sont contrôlées par les monstres. Les héros ne peuvent pas aller dans ces zones, et on peut y générer des monstres même si les héros y ont une ligne de vue. Cependant, les monstres doivent quitter ces zones dès qu'ils le peuvent.

Monstres Majeurs

Comme il n'y a pas de glyphes à activer pour des points de conquête supplémentaires, les monstres majeurs valent 1 point de conquête chacun quand on les tue.

Les Glyphes

Chaque glyphe de cette quête est considéré comme ayant 25 blessures et une armure de 0. S'il n'y a pas de figurine sur un glyphe, on peut l'attaquer comme si c'était une figurine. Quand un glyphe atteint tombe à 0 blessure, le seigneur le prend et le place devant lui. Le seigneur reçoit 2 points de menace supplémentaires par tour chaque fois qu'un glyphe est détruit. De plus, quand il pioche des cartes, il peut en acheter des supplémentaires (de son paquet) contre 10 points de menace par carte.

Enfin, les héros peuvent restaurer les glyphes en donnant de leur propre vitalité. Pour ce faire, ils doivent être sur le glyphe, dépenser 1 point de mouvement et prendre 1 blessure (qui ne peut être empêchée d'aucune façon) pour soigner une blessure du glyphe. Les héros peuvent le faire aussi souvent qu'ils le veulent, mais un glyphe ne peut pas avoir plus de 25 blessures.

Les Autels

Les autels peuvent être activés par les héros. Pour activer un autel, un héros doit se tenir dessus, dépenser 250 pièces et 2 points de mouvement. L'autel occasionne 2 blessures (ignorant l'armure) et 2 pions brûlure sur toutes les figurines ennemies dans un rayon de 5 cases de l'autel. On ne peut utiliser un autel qu'une fois par tour.

Descriptions des Tours

Ces descriptions doivent être lues au début du tour du seigneur au tour approprié.

Tour 1

Dans un grand fracas, deux des portes sont défoncées et les monstres s'y engouffrent, résolus à détruire le temple et ses glyphes.

Zone 2 : générez 2 Squelettes et 1 Homme Animal Majeur.

Zone 4 : générez 2 Squelettes et 1 Homme Animal Majeur.

Tour 3

Les deux autres portes sont brisées et d'autres envahisseurs se ruent à l'intérieur.

Zone 1 : générez 2 Hommes Animaux, 1 Ailes-rasoir Majeur, et 1 Prêtre Noir.

Zone 3 : générez 2 Hommes Animaux, 1 Ailes-rasoir Majeur, et 1 Prêtre Noir.

Tour 4

Une des cryptes du temple se déverrouille avec un grand déclic.

Retirez les portes menant à la crypte ouest.

Tour 5

Au bruit d'un cor de chasse, la nouvelle vague entre dans le temple.

Zone 1 : générez 1 Homme Animal, 2 Squelettes et 1 Cerbère.

Zone 2 : générez 1 Sorcier Majeur, 2 Ailes-rasoirs, et 1 Araignée Poison.

Zone 3 : générez 1 Homme Animal, 2 Squelettes et 1 Cerbère

Zone 4 : générez 1 Sorcier Majeur, 2 Ailes-rasoirs, et 1 Araignée Poison.

Tour 7

La vague de monstres semble ne jamais en finir.

Zone 1 : générez 1 Troll et 1 Elfe des Profondeurs.

Zone 2 : générez 1 Ogre et 1 Prêtre Noir Majeur.

Zone 3 : générez 1 Troll et 1 Elfe des Profondeurs.

Zone 4 : générez 1 Ogre et 1 Prêtre Noir Majeur.

Tour 8

L'autre crypte s'ouvre dans un gémissement. Au même moment, il y a une tension dans l'air qui laisse penser que l'assaut final est sur le point de commencer.

Retirez les portes menant à la crypte est.

Tour 9

Dans un grondement terrible, les murs de la crypte sont déchiquetés et une dernière vague de monstres se rue à l'intérieur. Vous devinez que les monstres majeurs utilisent un sort (ou quelque chose d'avoisinant) pour empêcher l'activation des défenses du temple. Si vous pouvez les tuer, cela devrait anéantir ce sort.

Remplacez les culs-de-sac bleus par des couloirs de 2 cases sur 4. Ce sont des zones contrôlées par des monstres. La zone ouest est la Zone 5, la zone 6 est la zone est.

Zone 1 : générez 1 Dragon Majeur.

Zone 2 : générez 1 Géant Majeur.

Zone 3 : générez 1 Démon Majeur.

Zone 4 : générez 1 Bête du Chaos Majeure.

Zone 5 : générez 1 Prêtre Noir Majeur.

Zone 6 : générez 1 Sorcier Majeur.

Si on est au tour 10 (ou plus tard) et que les héros ont battu tous les monstres majeurs du plateau :

Une lueur brillante émane des autels, au moment où les défenses du temple sont activées. Des rayons de lumière déciment les monstres les réduisant à néant.

Les héros gagnent 4 pions conquête pour avoir défendu le temple. Ils ont terminé leur quête.

Si les héros n'ont plus de pions conquête ou si le dernier glyphe est détruit :

La lumière de l'autel s'éteint subitement et une horde de monstres apparait. Sans la protection du temple, vous êtes rapidement submergés par le nombre.

Les héros ont échoué dans leur quête.

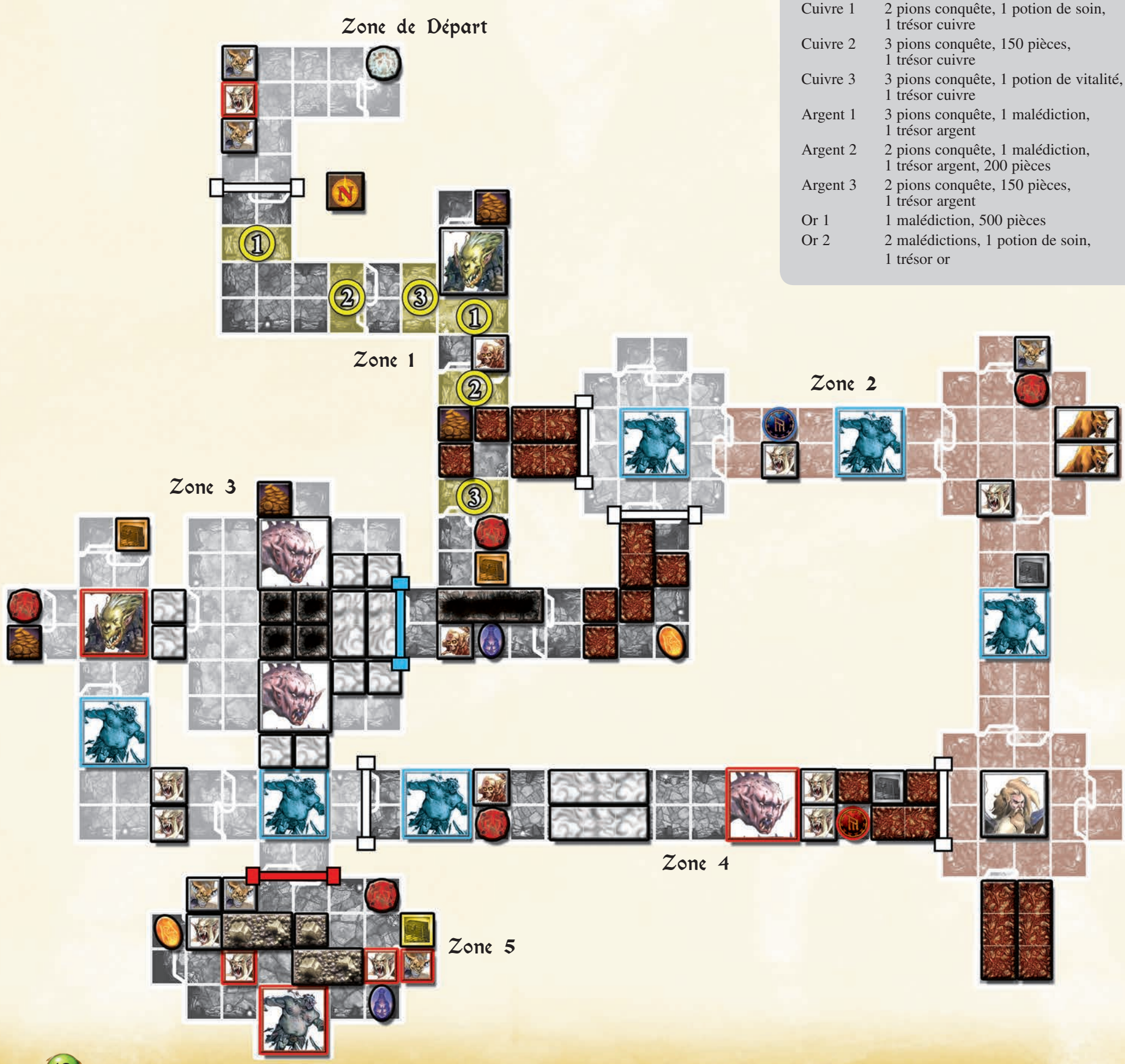
Quête 4 : Les Brumes du Temps

Traîtrise

2 5 4

Coffres

Cuivre 1	2 pions conquête, 1 potion de soin, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	3 pions conquête, 150 pièces, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	3 pions conquête, 1 potion de vitalité, 1 trésor cuivre
Argent 1	3 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 2	2 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent, 200 pièces
Argent 3	2 pions conquête, 150 pièces, 1 trésor argent
Or 1	1 malédiction, 500 pièces
Or 2	2 malédictions, 1 potion de soin, 1 trésor or



Quête 4 : Les Brumes du Temps

Lors de cette quête, les héros doivent battre une tribu de trolls dont les grottes ont été mises au jour par un tremblement de terre.

Introduction

Récemment, un tremblement de terre a détruit cette région, révélant une ancienne caverne. Des bruits étranges et des lumières proviennent de l'intérieur, et on signale la disparition de villageois la nuit tombée. Vous avez été envoyés pour éradiquer le mal qui se terre dans cette grotte.

Objectifs de la Quête

Votre but est d'entrer dans la grotte et de tuer le chef des monstres. Un mage vous a tracé la carte des lieux grâce à un sortilège et vous a donné ce message sibyllin: Attention aux roches sous vos pas. Si vous parvenez à activer des anciens glyphes de transport, ce ne sera que bénéfique. Vous commencez avec 8 points de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, il y aura encore des victimes. Bonne chance.

Embuscades de Trolls

Les trolls indiqués en bleu sur la carte ne sont pas de vrais trolls, ce sont les endroits potentiels pour les embuscades de trolls. Par deux fois durant cette quête (et pas plus d'une fois par tour), vous pouvez payer 9 points de menace pour générer immédiatement un troll dans une de ces cases bleues, sans tenir compte de la ligne de vue des héros. Ce troll est immédiatement activé (il se déplace et attaque une fois. Lisez alors la phrase suivante :

Soudainement, une grosse forme grise jaillit des rochers, hurlant et faisant tournoyer sa massue.

Vous pouvez même le faire lors du tour d'un héros, en l'interrompant de la même façon qu'un ordre de garde interrompt votre tour. Une fois l'embuscade terminée, le joueur dont c'est le tour continue de jouer.

Descriptions des Zones

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

Zone 1

La terre gronde rageusement, ce sont encore les stigmates du tremblement de terre. Les failles dans le sol semblent s'ouvrir et se refermer aléatoirement, promettant une mort certaine à celui qui se trouve dans une faille qui se referme.

Les Failles

Au début de chacun de vos tours, lancez un dé jaune pour chacune des deux failles indiquées sur la carte. Déplacez la faille à la position indiquée par la portée du dé jaune. Si une faille s'ouvre sous une petite figurine et qu'elle peut tomber dedans, la figurine subit 1 blessure (ignorant l'armure). Si une faille disparait de sous une figurine (elle se referme dessus), cette figurine est tuée sur le coup, on ne tient pas compte de l'armure, ni des blessures. Les failles n'affectent pas les figurines qui ne sont pas totalement à l'intérieur d'elles.

Quand l'une des deux portes vers la zone 2 est ouverte, le grondement cesse et les failles deviennent des fosses normales.

Zone 2

Une sorte d'excroissance végétale s'est répandue dans cette zone, tel un cancer. En vous approchant, elle semble aspirer votre énergie, vous obligeant à vous allonger et à fermer vos yeux pendant un instant.

Zone 3

Le brouillard vous empêche de voir ce qui se passe, mais vous pouvez sentir et entendre la présence de grosses créatures se déplaçant dans cette salle.

Zone 4

Cette zone est très embrumée, mais vous pouvez distinguer une forme de serpent au bout de la pièce.

Zone 5

La salle est couverte de décombres, et des jets de vapeur s'échappent de petites fissures dans les murs et le sol. Vous découvrez horrifié qu'une énorme silhouette de pierre se détache du mur et marche droit vers vous, avec un sourire béat aux lèvres.

Ce troll majeur est Basalt. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un troll majeur, sauf qu'il a 3 points d'armure et 24 blessures supplémentaires. De plus, il ignore les obstacles décombres quand il se déplace et peut même y terminer son déplacement.

Les héros peuvent tracer une ligne de vue vers Basalt y compris dans les cases contenant des décombres.

Si les héros tuent Basalt :

Le gigantesque troll semble faire une pause, examinant la blessure fatale que vous venez de lui porter. Puis soudainement, sa peau se craquèle. Vous plongez juste avant que le troll n'explose dans une éruption de roches et de vapeur.

Les héros gagnent 4 points de conquête. Ils ont terminé leur quête !

Quête 5 : Au Cœur des Ténèbres

Traîtrise

2 5 2

Coffres

Cuivre 1	2 pions conquête, 1 potion de soin, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	3 pions conquête, 1 potion de vitalité, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 pions conquête, 1 potion d'invulnérabilité, 1 trésor cuivre
Argent 1	3 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 2	2 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 3	1 pion conquête, 250 pièces, 1 trésor argent
Or 1	1 malédiction, 150 pièces, 1 trésor or
Or 2	2 malédictions, 100 pièces, 1 potion d'invulnérabilité, 1 trésor or

Quête 5 : Au Cœur des Ténèbres

Dans cette quête, les héros doivent pénétrer dans une cité souterraine interdite et soutirer des informations aux esprits qui la hantent à propos des récents événements dans la région.

Introduction

Ayant appris l'existence d'un groupe d'elfes des profondeurs dans cette région, le roi vous a envoyé dans une ancienne cité souterraine. Il pense que les elfes des profondeurs vont en piller les reliques magiques et il veut que vous les en empêchiez. La cité est hantée par les fantômes de ses habitants, il est donc parfaitement normal que vous ne soyez pas à l'aise à l'idée d'aller là-bas.

Objectifs de la Quête

Votre but est d'entrer dans la cité et de battre la créature qui mène les elfes des profondeurs. Si vous parvenez à activer des anciens glyphes de transport, ce ne sera que bénéfique. Vous commencez avec 10 points de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, la cité hantée aura un nouveau groupe de pensionnaires. Bonne chance.

Les Esprits

Beaucoup de monstres de cette quête sont en fait des esprits. Ils ont les mêmes caractéristiques que d'habitude sauf qu'ils lancent un dé vert supplémentaire quand ils attaquent et qu'ils ont la capacité Immortel Supérieur qui les fait revivre sur n'importe quel résultat au dé à l'exception d'un éclair d'énergie.

Les esprits n'attaquent pas les héros sauf si les héros les ont attaqué en premier. Une fois qu'un esprit a été attaqué, il attaquera les héros jusqu'à sa destruction.

Descriptions des Zones

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

Zone 1

Cette ancienne cité est tombée en ruines depuis longtemps, mais les monstres errent toujours dans ses rues vides.

Zone 2

L'ouverture de la porte a attiré l'attention de plusieurs squelettes. Vous êtes tellement surpris par ces morts-vivants que vous avez failli ne pas remarquer l'elfe des profondeurs dans le coin, camouflé et gardant visiblement la porte runique menant au sud.

Zone 3

Un certain nombre de créatures ont élu domicile dans cette zone, mais aucune n'a l'air aussi terrifiant que le fantôme qui garde la clé runique jaune au sud. Mais en y réfléchissant, vous réalisez que le fantôme n'a aucune raison de vous en vouloir. Ce sont les elfes des profondeurs qui sont ici pour piller la cité. Il est peut-être possible de raisonner cet esprit.

Le squelette majeur juste à côté de la clé runique jaune est en fait un **esprit** qui garde cette clé. Un héros à 3 cases ou moins de l'esprit peut faire une action prolongée continue **Magie (3)** pour le convaincre de partir. Cette action est interrompue si le héros dépense des points de mouvement ou est tué.

Si un héros ramasse la clé runique alors que l'esprit est toujours vivant, l'esprit attaquera le héros jusqu'à ce qu'il soit tué.

Zone 4

Dans la salle devant, un groupe d'érudits fantômes tient un débat sur des sujets oubliés depuis bien longtemps. Ils ne vous paraissent pas agressifs. Vous pourrez peut-être leur parler plutôt que les affronter.

Les squelettes majeurs et les sorciers majeurs sont en fait des **esprits** qui discutent sans fin. Ils se comportent comme l'esprit de la zone 3 et peuvent être convaincus de partir de la même manière.

Zone 5

Cette zone est recouverte de champignons marron très étranges qui sapent la chaleur de vos os. Pire, quelque chose dans cet endroit, et ce ne sont pas les champignons, vous fait frissonner. Deux esprits se tiennent à côté et vous regardent impassiblement.

Les squelettes majeurs sont en fait des **esprits**.

Si un héros tente d'ouvrir la porte runique bleue sans avoir désarmé le piège (voir plus loin) :

Quand vous atteignez la porte, un mur de piques se dresse devant vous. Un autre mur de piques apparaît au sud et commence à avancer vers le nord. Vous avez intérêt à trouver un levier secret ou à essayer de repousser ce mur !

Remplacez la porte runique bleue par un mur mobile et placez un autre mur mobile à 7 cases au sud de ce mur. Le mur nord ne bouge pas, le mur sud se déplace vers le nord.

Un héros peut faire une action prolongée **à distance (6)** ou **magie (6)** n'importe où sur le terrain corrompu de cette zone pour chercher un levier secret afin de désarmer le piège du mur. Chaque héros doit chercher séparément ; les héros ne peuvent pas combiner leurs pions progression. Cette action est interrompue si le héros est tué. Quand un héros mène à bien cette action, le piège est désactivé, on retire les murs mobiles et on remet la porte runique bleue sur le plateau.

Alternativement, un héros peut faire une action prolongée **corps à corps (X)** tant qu'il est adjacent au mur mobile sud pour le repousser d'une case tous les 3 pions progression accumulés. Si cela le repousse au-delà du terrain corrompu, le piège est désarmé comme s'il avait été désactivé par la méthode précédente.

Zone 6

Un esprit garde cette zone contre les voleurs, tandis que d'autres créatures rôdent dans la salle à côté. En, regardant attentivement, vous pouvez voir deux elfes des profondeurs accroupis enveloppés dans leurs manteaux.

Le squelette majeur de cette zone et celui de la zone 7 sont des **esprits**. Chaque esprit attaquera un héros s'il ramasse un trésor de sa zone (y compris ouvrir un coffre ou ramasser une clé runique). Si un héros active le glyphe dans la zone et que les héros n'y ont pas pris de trésor, l'esprit de cette zone découvre subitement la présence des elfes des profondeurs et les attaque jusqu'à ce qu'il les tue tous ou qu'il soit lui-même tué. Si un héros prend un trésor (ou une clé runique) alors que l'esprit attaque les elfes des profondeurs, il ne remarquera rien.

Zone 7

Un esprit féroce garde cette zone contre les voleurs. Dans la salle à côté, d'autres créatures rôdent. Vous sentez plus que vous ne voyez la présence de plusieurs elfes des profondeurs à proximité.

Le squelette majeur de cette zone est un **esprit**. Voir la zone 6 pour les détails.

Zone 8

Il y a une grande bataille dans cette pièce. Trois esprits essayent de repousser un prêtre noir, un ogre, et un démon à l'air puissant.

Les squelettes majeurs et le sorcier majeur sont en fait des **esprits**. Ils attaqueront le démon majeur et ses alliés à moins que les héros n'attaquent ces esprits. Ceux-ci se retourneront alors contre les héros. Le prêtre noir majeur, l'ogre majeur, et le démon majeur sont toutes des créatures uniques. Le prêtre noir majeur a 10 blessures supplémentaires. L'ogre majeur a 10 blessures supplémentaires et lance 3 dés de pouvoir au lieu d'1. Le démon a 24 blessures supplémentaires et a **Peur 3** au lieu de **Peur 2**.

Si les héros tuent le prêtre noir majeur, l'ogre majeur, et le démon majeur (et les esprits s'ils les ont mis en colère) :

Après avoir terrassé le dernier adversaire, vous fouillez la robe du prêtre noir. Vous trouvez des notes et une carte qui vous font froid dans le dos. Apparemment leurs alliés sont en train de préparer un rituel dans un temple proche qui leur permettra d'invoquer leur maître, Zorek, le dieu du désespoir. S'ils y parviennent, c'est la fin de tout ce qui vous est cher. Il n'y a pas de temps à perdre !

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir battu le démon et ses alliés. Ils ont accompli leur quête !

Quête 6 :
L'Autel du Désespoir

Traîtrise

4 4 4

Coffres

Cuivre 1	3 pions conquête, 1 trésor cuivre, 1 potion de vitalité
Cuivre 2	2 pions conquête, 1 trésor cuivre, 150 pièces
Cuivre 3	3 pions conquête, 1 trésor cuivre, 1 potion de soin
Argent 1	3 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 2	3 pions conquête, 1 malédiction, 1 trésor argent
Argent 3	2 pions conquête, 1 trésor argent, 150 pièces

Quête 6 : L'Autel du Désespoir

Dans cette quête, les héros doivent débarrasser le monde de Zorek, le dieu du désespoir.

Introduction

Suivant les informations récupérées dans les ruines de la cité hantée, vous vous ruez ici pour trouver le temple principal de Zorek, le dieu du désespoir. Ses adorateurs ont prévu de le relâcher dans notre monde, ce qui pourrait réduire à néant toute trace de civilisation. Malheureusement, vous êtes arrivé trop tard. Alors que vous pénétrez dans le temple en ouvrant grand les portes, le chef des prêtres vous crie : «Pauvres idiots ! Vous ne pouvez pas nous arrêter ! Notre dieu est déjà parmi nous et les armes mortelles ne peuvent pas toucher Zorek !» Vous l'avez cru pendant un instant, mais vous remarquez que les glyphes du temple sont toujours intacts et que Zorek ne tient pas à les toucher.

Objectifs de la Quête

Vous avez une possibilité de gagner. Si vous pouvez détruire les quatre autels de Zorek avant qu'il ne soit trop puissant, vous pourrez le renvoyer d'où il vient. Mais n'oubliez pas que c'est un dieu. En tant que tel, on ne peut pas le tuer et il est doté de pouvoirs étranges. Faites attention à sa colère ! Si vous pouvez activer les anciens glyphes de transport, cela vous facilitera la tâche. Vous commencez avec 10 points de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, le dieu Zorek déferlera sur le monde. Bonne chance.

Descriptions des Zones

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

Zone de Départ

La bête du chaos majeure de cette zone est Zorek. Aucune attaque ne peut lui faire de mal et il est immunisé contre tous les effets. Il attaque comme une bête du chaos majeure normale sauf qu'il lance 5 dés de pouvoir. Cependant, tant que les glyphes tiennent, il ne peut pas du tout se déplacer, et il ne peut attaquer directement que les figurines dans la pièce centrale avec lui.

Mais son regard est mortel. Zorek commence le jeu en regardant au nord. Au début de chacun de vos tours, lancez un dé jaune. Zorek tourne de 90° vers la droite pour chaque point de portée du dé. Par exemple, s'il commence en regardant au nord et que vous obtenez une portée de 3 sur le dé jaune, il va faire face à l'ouest. Une fois la direction du regard déterminée, tout héros se trouvant dans sa ligne de vue (on ignore les obstacles et les autres figurines) dans cette direction reçoit d'abord un pion malédiction, puis perd 6 blessures (on ignore l'armure). Tout monstre dans sa ligne de vue (on ignore les obstacles et les autres figurines) dans cette direction est tué sur le coup.

Quand Zorek est activé, il peut attaquer un glyphe ainsi qu'activer son regard. Quand il le fait, il touche automatiquement le glyphe de son choix, lui infligeant 1 blessure. Chaque glyphe peut prendre 6 blessures avant d'être détruit. Les héros ne peuvent pas soigner ces glyphes en aucune manière. Cela crée donc une limite de 24 tours pour terminer la quête.

Quand le dernier glyphe est détruit ou que les héros tombent à 0 pion de conquête :

Il y a une détonation terrible quand le dernier glyphe explose. Zorek grossit à vue d'œil, traversant le plafond du temple jusqu'à masquer le soleil. D'un hurlement terrible, il démolit tout ce que l'homme a pu bâtir jusqu'ici. Son deuxième cri anéantit votre santé mentale et vous ne savez plus rien.

Les héros ont échoué dans leur quête.

Les Grandes Portes de Pierre

Si un héros termine son mouvement sur un des marqueurs rencontre dans le temple, une grande porte de pierre ferme le corridor faisant face dans cette direction (les endroits où les portes de pierre se ferment sont indiquées par des X en rouge sur la carte). Les personnages ne peuvent pas ouvrir ces portes, qui ne peuvent pas non plus être détruites par un effet quelconque. Tant qu'une porte de pierre est fermée, le regard de Zorek ne peut la pénétrer. Mais à la fin de chaque tour, lancez un dé de pouvoir pour chaque porte de pierre fermée. Sur un résultat vierge, la porte s'ouvre à nouveau et ne peut plus être fermée pour le reste de la partie. Défaussez les pions rencontre de la salle pour montrer cet état de fait.

Les Autels de Zorek

Les héros peuvent faire une action prolongée **magie (8)**, corps à corps **(8)**, ou **à distance (8)** tout en se tenant sur l'autel pour le détruire. Deux héros peuvent s'associer pour détruire un autel, et ils peuvent utiliser différents attributs pour travailleur sur le même autel s'ils le souhaitent. Cette action ne peut pas être interrompue.

Quand le dernier autel est détruit :

Dans un hurlement, Zorek semble être aspiré dans la terre. Vous êtes obligés de vous accrocher car des vents violents vous poussent vers lui avec une force incroyable. Brièvement, juste avant qu'il ne disparaisse complètement, vous croisez son regard et vous ressentez toute la haine qui s'en dégage. Vous perdez prise avec un cri d'angoisse, mais au moment où vous alliez toucher ses tentacules, Zorek disparait et le portail se ferme. Il semble bien que tous les serviteurs de Zorek aient été détruits avec sa disparition. Heureusement d'ailleurs, car il vous faut cinq bonnes minutes pour vous redresser et atteindre la porte.

Les héros gagnent 8 points de conquête pour avoir banni Zorek. Ils ont accompli leur quête !

Zone 1

Dans cette salle étroite, des prêtres noirs prient leur dieu, l'exhortant à détruire ce monde. Dès qu'ils vous voient, ils se redressent, prêts à combattre.

Zone 2

Un groupe de prêtres noirs est plongé dans ses prières. Mais dès qu'ils remarquent votre présence, ils s'éveillent de leurs prières et se préparent à combattre.

Zone 3

Deux prêtres noirs luttent pour contrôler une bête du chaos. Quand la créature vous aperçoit, elle devient berserk, et les prêtres relâchent leurs laisses.

Zone 4

Deux prêtres noirs nourrissent une bête du chaos. Vous n'arrivez pas à distinguer ce qu'elle mange, et vous remerciez votre bonne étoile d'avoir eu pitié et de ne pas voir son repas. Dès que la créature sent votre présence, elle décide que vous faites un met plus appétissant.

Résumé des Capacités Spéciales

Les capacités spéciales marquées avec le symbole sont propres à cette extension. Celles marquées par le symbole sont celles de l'extension **Le Puits des Ténèbres**.

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.

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 de pouvoir par pion assommé à son prochain tour : on défausse un jeton assommé par , la victime lance un dé de moins par jeton assommé restant quand elle attaque.

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

Aura : les figurines ennemies qui se déplacent dans une case occupée ou adjacente à une figurine ayant cette capacité subissent 1 blessure qui ne peut pas être réduite par l'armure.

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

Berserk : quand un monstre avec la capacité Berserk est blessé (il a au moins un pion blessure sur lui), il lance 5 dés de pouvoir quand il attaque.

Bond : une figurine avec la capacité bond peut se déplacer jusqu'à deux fois son mouvement en ligne droite (verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale), puis faire un jet d'attaque contre toutes les figurines dans les cases traversées, sans tenir compte de la portée.* Voir page 9 pour les détails.

Brûlure : les attaques par 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. **

Camouflage : une figurine avec la capacité **Camouflage** n'est pas affectée par les attaques faites par des figurines non adjacentes.

Cogner : une figurine avec Cogner peut lancer jusqu'à 5 dés de pouvoir avec son attaque. Si un de ces dés montre une face vierge, l'attaque est ratée. Sinon, l'attaque gagne « : **Dégâts +5 et Transpercer 2**.»

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.

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.

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 qui commencent un tour avec 1 pion étourdi ne peuvent rien faire, tandis que les héros peuvent faire une demi-action et que les monstres majeurs peuvent se déplacer ou attaquer une fois. Les figurines défaussent 1 pion étourdi par tour. Les monstres uniques ne peuvent pas être étourdis.

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

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

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

Givre : les attaque par givre qui infligent au moins 1 dégât† sur la cible génère un pion givre qui doit être placé sur la cible. La victime doit lancer un dé de pouvoir par pion givre à son prochain tour : défaussez un pion givre par . S'il reste des pions givre sur un héros quand il attaque ou qu'il utilise son bouclier, il doit lancer un dé de pouvoir : sur un résultat vierge, l'arme/bouclier est brisé. On fait ce test pour une armure si le héros reçoit 5 blessures.

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

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

Malédiction Noire : toutes les figurines ennemies dans un rayon de 3 cases d'une figurine ayant la capacité Malédiction Noire reçoivent Portée -1 et Dégâts -1 à toutes les attaques qu'elles font. Une figurine ennemie qui tue une figurine ayant la Malédiction Noire reçoit un pion malédiction. La valeur de conquête d'un héros est augmentée de 1 par pion malédiction sur lui.

Nécromancie : quand un héros avec la capacité **Nécromancie** tue un petit monstre normal et commun, il peut choisir d'**animer** ce monstre. Le monstre reste sur le plateau et retrouve tous ses pions blessure, sous le contrôle du héros. Un héros ne peut contrôler qu'un seul monstre à la fois.

Le monstre animé est activé après le tour du héros, ensuite on doit lancer un dé de pouvoir. Le monstre est tué sur tout autre résultat qu'une augmentation de puissance.

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

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 au lieu de récupérer des pions blessure, jusqu'à ce que tous les pions poison soient retirés.

Oraison Funeste : un monstre avec la capacité Oraison Funeste génère 1 menace pour le seigneur par obtenu aux dés quand il attaque, au lieu de 2 . De plus, la figurine gagne Portée +1 et Dégâts **+1** par .

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.

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.

Saignement : les attaques par 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.

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

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.

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

Toile : les attaques de ce type qui infligent au moins 1 dégât† sur la 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 , la victime ne peut pas dépenser de points de mouvement s'il lui reste des pions toile.

Transformation : le seigneur choisit les dés d'attaque utilisés par un monstre avec la capacité Transformation (il doit y avoir au moins un dé rouge, un dé blanc ou un dé bleu).

Transpercer : les attaques de ce type ignorent X points d'armure.

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

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.

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

* 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.