

TEMPLE OF HORRORS

LIVRET DE RÈGLES



giochix.it

INTRODUCTION

Un puissant artefact est caché dans un temple oublié.

Un sort inconnu le rend inaccessible. Le seul moyen de briser cette obscure magie est de trouver, au coeur du temple, les tombes des Champions du Mal, les ranimer, et les vaincre tous!

Trouvez l'artefact et échappez vous du temple avant que toutes les créatures maléfiques qui y demeurent ne se réveillent! Explorez un ancien donjon, évitez des pièges, tuez des monstres, défiez des boss, trouvez des trésors, gagnez des points d'expérience, et améliorez les compétences de votre personnage.

Temple of Horrors est un jeu d'exploration de donjon pour 1 à 4 joueurs. "L'Artefact Oublié" présenté ci-dessus n'est qu'une des nombreuses aventures disponibles! Chaque aventure se déroulera différemment d'une partie à l'autre, offrant des centaines de sessions de jeu pour un plaisir inépuisable!

"Ce jeu est mon hommage à mes merveilleuses parties de Donjons et Dragons dans les années 80." (M. Quondam)

PRESENTATION

Les joueurs s'aventurent dans un donjon peuplé de différentes créatures. Parmi elles, les sbires (ex: gobelins, araignées, squelettes et spectres) sont les moins dangereuses, mais leur nombre donne du fil à retordre. Les élites et les chefs sont plus redoutables, ils apparaissent quand trop de sbires ont été alertés. Enfin, les boss représentent un danger significatif, gardant des lieux spécifiques et dotés de puissantes compétences uniques.

Pour créer le donjon, les joueurs prennent des tuiles Salle parmi les salles disponibles. Le placement de ces tuiles est crucial. Par exemple, les joueurs peuvent activer des salles d'indices et des tombes en connectant plusieurs salles de la même couleur.

Ces deux types de salles donnent de précieux indices permettant la découverte d'éléments cachés importants, comme un artefact, une prison, un trésor, et plus encore.

Les joueurs devront aussi affronter d'autres dangers. Il y a les postes de garde, abritant des hordes de créatures en sommeil prêtes à se réveiller et attaquer au moindre bruit. Aussi, des événements inattendus comme un éboulement peuvent bloquer la progression des héros. Dans certains cas, pour atteindre la sortie, les joueurs auront un plan indiquant un "chemin d'inspiration". La sortie s'activera et s'ouvrira en recréant ce chemin spécifique dans le donjon, permettant aux joueurs d'avancer.

Choisissez votre héros parmi 7 personnages: Barbare, Clerc, Voleur, Barde, Mage, Moine, Ranger. Chaque héros possède un deck de cartes uniques, chacune représentant un pouvoir distinct. En début de partie, les joueurs commencent avec une carte active et peuvent en acquérir d'autres en dépensant des points d'expérience. De plus, chaque héros possède divers objets. Ces cartes Objet peuvent être découvertes dans des trésors, ou achetées avec des pièces mystiques.

Il est temps de rassembler votre groupe de héros, mettre en place le jeu et choisir votre aventure!

MATERIEL



x72
Tuiles Salle

Les tuiles Salle sont prises parmi les salles disponibles et placées en jeu. Ensemble, elles forment le donjon. Certaines salles contiennent un symbole spécial:



Salle piégée: quand un héros entre dans cette salle un piège peut se déclencher.



Salle dangereuse: quand un héros entre, une rencontre avec des créatures peut avoir lieu dans cette salle.



Salle d'indice: cette salle doit être activée, puis un héros peut y trouver un indice.



Tombe: cette salle doit être activée, puis un héros peut ouvrir la tombe. Une fois ouverte, un boss apparaît.



Salle de soin: dans cette salle, les héros peuvent soigner leurs blessures.



Bibliothèque: en activant cette salle, un héros trouve un fragment magique.



Laboratoire: en activant cette salle, un héros peut se téléporter vers une autre salle.



Salle des armes animées: en activant cette salle, un héros peut détruire un groupe de créatures à proximité.



Quand des créatures entrent dans cette salle, elles gagnent +1 (ou +2) déplacement supplémentaire.



x2 tuiles Entrée

L'entrée/sortie du donjon. Elles peuvent être ouvertes ou fermées (recto ou verso).



x4 tuiles Hall

Vous pouvez les placer par dessus des tuiles Salle pour créer un hall.



x1 plateau des Heures & 1 marqueur Heure

Le marqueur Heure sur ce plateau indique l'Heure en cours, les cubes quêtes annexes indiquent les quêtes annexes complétées. La piste de PV des créatures sert à indiquer les PV des Boss.



x4 plateaux de combat

Les joueurs utilisent le plateau de combat pour attaquer et faire des jets de sauvegarde (JS) quand un danger, comme un piège, les menace.



x4 Mur x4 Barrière x6 Brèche x10 Statut x9 Aventure

Les tuiles *Mur illusoire* servent à fermer une porte. Les tuiles *Barrière* servent à bloquer le passage d'une porte. Les tuiles *Brèche* servent à ouvrir une brèche dans un mur. Les jetons *Statut* (face activable/désactivé) indiquent le statut d'une salle. Les tuiles *Aventure* sont utilisées dans des aventures spécifiques.



Les joueurs gagnent des jetons XP en tuant des créatures et complétant des quêtes annexes. Il y en a 18 valant 1XP (blanc) et 4 valant 3XP (jaune). Les jetons *Chemin* sont utilisés dans des aventures spécifiques. Les jetons *Trésor* et *Garde* servent à indiquer les trésors et les postes de garde. Les jetons *Elite* différencient les créatures normales des élites. Les jetons *Mini-quête* marquent les mini-quêtes des joueurs.



x4 plateaux de héros (double couche)

Ce plateau indique les PV restants du héros et ses caractéristiques (Déplacement, points d'Action & Mana, Attaque et Défense).



x16 cubes Quête Annexe x12 cubes Déplacement

Les *cubes Quête Annexe* indiquent les quêtes annexes complétées sur le plateau des Heures. Les *cubes Déplacement* se placent dans les salles pour indiquer les déplacements des créatures.



56 cubes Action/Initiative (14 in each color)

Pour réaliser des actions, les joueurs dépensent des *cubes Action*, qui doivent être placés dans la salle occupée par le héros. Les *cubes Initiative* sont lancés pour déterminer l'ordre du Tour.



x4 jetons Déplacement x12 Eclats Magiques

Les *jetons Déplacement* procurent du déplacement immédiat supplémentaire. Les *éclats magiques* (3 éclats de 4 couleurs différentes) sont à découvrir dans le donjon et peuvent représenter un objectif d'aventure.



x3 Boss x2 Initiative x48 Mana

Les *cubes Boss* servent à indiquer les PV du boss sur le plateau des Heures. Les *cubes Initiative* rouge et noir sont lancés avec les autres cubes des joueurs pour déterminer l'ordre du Tour. Les joueurs dépensent des *cubes Mana* pour améliorer les actions de leur héros: plus du mana est dépensé, plus l'action sera puissante.



x32 marqueurs Héros

Les joueurs gagnent des *marqueurs Epée et Bouclier* en améliorant leurs caractéristiques de héros. Ils procurent un bonus d'attaque et de défense.



x35 Pièces Mystiques

Les joueurs trouvent des *pièces mystiques* en jeu, et les dépensent pour acquérir des objets. Les pièces d'argent valent 1, celles en or valent 5.



x69 cartes Objet

Les joueurs piochent des *cartes Objet* pour acquérir des objets spéciaux quand ils trouvent un trésor. Le verso des cartes sert à déterminer aléatoirement des rencontres, pièges et certains éléments d'aventure.



x28 cubes Héros translucides

Les *cubes Héros* servent à indiquer les PV et caractéristiques des héros sur leur plateau.



77 cartes Héros

Il y a 7 decks Héros de 11 cartes (10 cartes Pouvoir, 1 carte Personnage). Les 10 cartes Pouvoir représentent chacune un pouvoir du héros: les joueurs peuvent les activer en dépensant de l'XP, les plaçant ainsi devant eux. Les cartes en jeu peuvent être utilisées en dépensant des cubes Action et/ou Mana. Chaque carte Pouvoir a 2 faces: le recto est la version simple du pouvoir, le verso est sa version améliorée, qui ne peut être acquise qu'après avoir acquis d'abord la version simple. Dans ce

cas, retournez la carte.

La carte Personnage est placée devant le joueur et sert de réserve: les cubes et marqueurs utilisés sont placés dessus. La carte indique aussi le style de combat, les PV et le nombre d'emplacements défensifs du héros.



x28 cartes Boss

Une *carte Boss* indique les caractéristiques et pouvoirs d'un boss. Quand un boss apparaît, piochez une carte pour déterminer ses compétences. Certaines aventures requièrent un boss spécifique.



x20 cartes Indice

Le deck *Indice* contient les indices nécessaires pour trouver un lieu ou un objet dans le donjon. En combinant plusieurs indices, les joueurs peuvent identifier une salle spécifique. Les cartes Indice ne sont utilisées que dans certaines aventures.



x16 cartes Plan

Les *cartes Plan* montrent la localisation des postes de garde et salles au trésor; un boss se cache dans chaque poste de garde. Elles indiquent aussi la forme et la couleur du chemin d'inspiration, mais cela n'est utilisé que dans certaines aventures.



x5 cartes PvP

Le deck PvP est utilisé dans le mode PvP pour déterminer le traître.



De gauche à droite: Ranger, Clerc, Bard, Mage, Moine, Voleur, Barbare

x7 standees Héros

Ces standees représentent les héros dans le donjon. Chaque joueur utilise son standee.



x3 standees Boss

Les boss sont les créatures les plus puissantes du donjon. Utilisez l'un de ces standees pour les représenter.

De gauche à droite: Démon, Momie Majeure, Succube.

x4 standees Chef

Les chefs représentent des créatures fortes. De gauche à droite: Momie, Élémental, Liche, Princesse Arachnée.



x40 jetons Sbiro

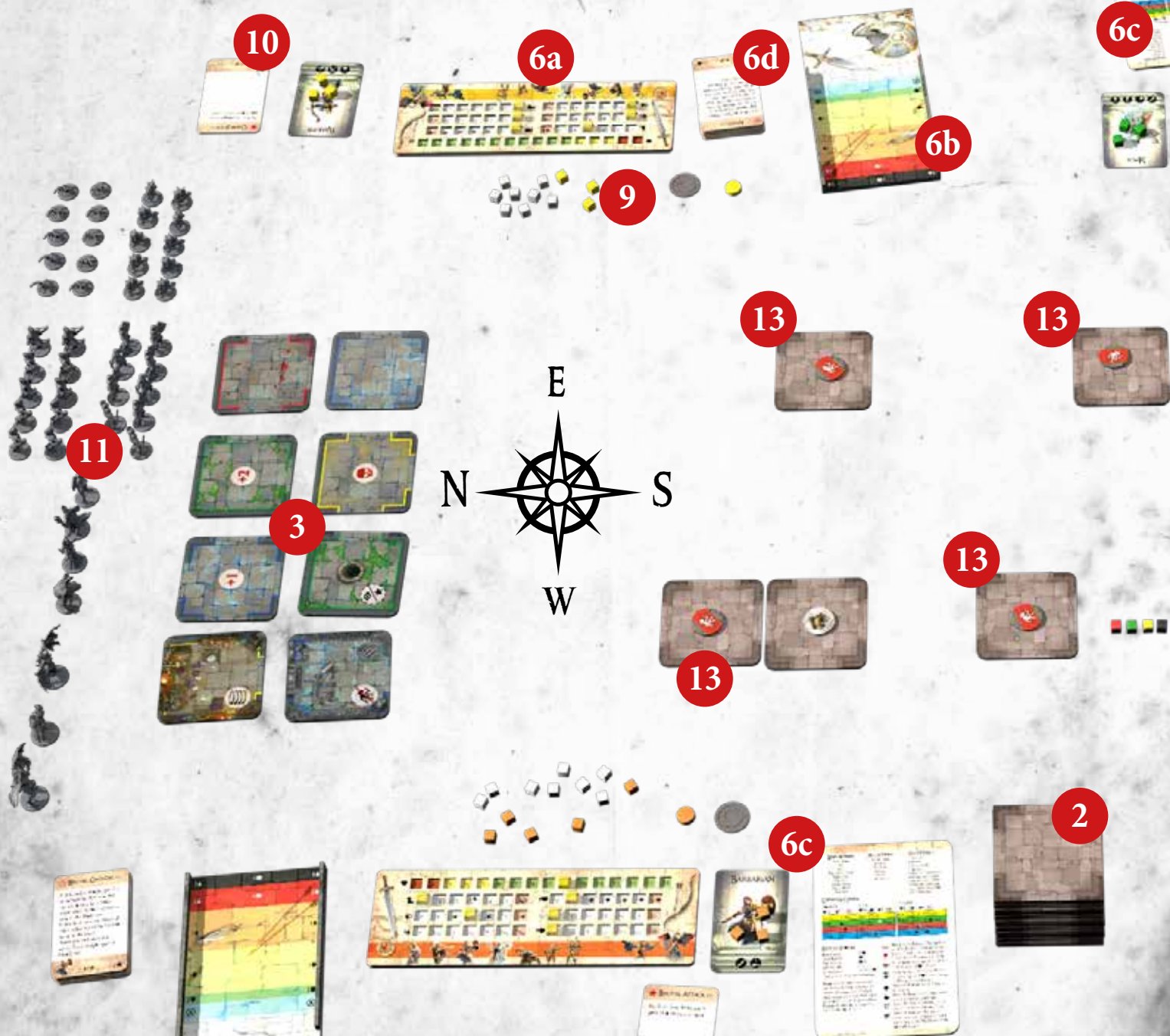
Les sbires sont les créatures les plus faibles du donjon. De gauche à droite: Squelettes, Gobelins, Spectres, Araignées.

Il y a 10 jetons de chaque sbire.



MISE EN PLACE

1. Placez la salle de départ en bord de table, laissant suffisamment de place pour construire le donjon. Le donjon ne peut pas s'étendre derrière la salle de départ. Chaque joueur choisit un héros et place son standee (ou figurine) dans la salle de départ.
2. Mettez de côté un laboratoire et une salle des armes animées, au hasard, et mélangez les tuiles de **salle** pour former une pioche à proximité de l'aire de jeu.
3. Piochez 6 salles et placez-les visibles sur la table. Ajoutez le laboratoire et la salle des armes animées au groupe. Ces 8 tuiles forment les **salles disponibles**.
4. Mélangez les decks **Boss**, **Plan** et **Indice** et placez-les derrière la salle de départ. Prenez parmi les **cartes PvP** 1 carte Traître et **2** cartes Loyal (où **2** est le nombre de joueurs). Mélangez-les et donnez 1 carte PvP face cachée à chaque joueur, puis remettez le reste des cartes dans la boîte sans les regarder.
5. Placez le **plateau des Heures** sur la table avec le marqueur **Heure** (grand disque) sur la première case à gauche. Mettez les cubes Quête Annexe (16 cubes rouges) proches du plateau.
6. Chaque joueur prend un **plateau de héros** (6a), 7 **cubes Héros** (cubes translucides jaunes), un **plateau de combat** (6b), une **aide de jeu** (6c), et son **deck Héros** (6d). Placez la carte Personnage à côté de votre plateau. Vous pouvez consulter les traits de votre héros en bas de cette carte (PV de départ, style de combat, emplacements défensifs, malus, si applicable). Placez un cube Héros (translucide) sur la piste des PV (♥) à la valeur indiquée. Placez les autres cubes Héros sur la case 0 des autres pistes.
7. Retirez du **deck Objet** la carte ayant un recto et verso identique (carte #69). Mélangez les autres, piochez les 5 premiers objets ayant une valeur inférieure à 10 pièces et placez-les face visible au dessus du plateau des Heures à côté de la carte #69. Ces 6 cartes forment les **objets disponibles**. Placez une brèche, une barrière, un mur illusoire sur la carte #69. Puis mélangez à nouveau le deck Objet et placez-le à côté des autres decks.
8. Placez les **cubes Initiative** (1 par joueur, 1 noir pour les



créatures, 1 rouge pour la mêlée) au centre de la table.

9. Chaque joueur prend **1 jeton Déplacement** (un disque de sa couleur) et **4 pièces mystiques** (argent). Puis chaque joueur prend **8 cubes Mana** (blanc) et **8 cubes Action** (de sa couleur): placez les 8 cubes Mana et 5 cubes Action devant vous (**stock du joueur**) et les 3 cubes Action restants sur votre carte Personnage. Cette carte représente la **réserve du joueur**.
10. Chaque joueur retire de son **deck Pouvoir** les cartes marquées **★** et **☆**. Mélangez vos cartes restantes en laissant les faces avec le symbole **★** visibles; puis placez la carte **☆** sur le dessus de cette pioche. Enfin, placez cette pioche et la carte **★** à côté de votre plateau.
- Puis chaque joueur dépense **3 points d'expérience gratuits** pour améliorer ses caractéristiques sur son plateau (cf. "*Améliorer vos Caractéristiques*"). Déplacez les cubes Héros en conséquence.
11. Formez la **réserve générale** avec les jetons/standees créature, cubes, marqueurs, halls et autres éléments.
12. Le joueur le plus jeune est le **meneur**. Si un joueur sou-

haite devenir meneur durant la partie, les joueurs doivent voter. En cas d'égalité, le camp ayant le plus de pièces mystiques l'emporte. Si l'égalité persiste, le plus jeune l'emporte.

13. Choisissez une **aventure** du livret d'aventures. Lisez son histoire et ses spécificités. Dans la plupart des cas, le meneur doit piocher un **plan** du deck Plan et le placer face visible sur la table. Placez des salles, face cachée, comme indiqué sur la carte, en tant que postes de garde et salle au trésor (cf. "*Cartes Plan*"). Placez un **jeton Garde** sur chaque poste de garde et un **jeton Trésor** sur la salle au trésor.

La partie peut commencer!

Pour se repérer dans le donjon, le nord est toujours devant la salle de départ (cf. la boussole illustrée ci-dessous).



PHASES DU JEU

La partie se découpe en Heures et se termine à la fin de la 18ème Heure, ou quand les conditions de fin de partie sont atteintes. Chaque Heure est divisée en 5 phases, dans l'ordre:

1. **Début de l'Heure:** avancez le marqueur Heure sur la piste Heure et prenez note des paramètres de la période.
2. **Phase d'Initiative:** déterminez l'initiative.
3. **Phase d'Actions:** cette phase dure plusieurs Tours jusqu'à ce que les conditions de fin de phase d'actions soient atteintes. A chaque Tour, les créatures et les héros peuvent réaliser 1 action et n'importe quel nombre d'actions gratuites.
4. **Phase de rencontre:** faites un test de rencontre et placez de nouvelles créatures dans le donjon.
5. **Fin de l'Heure:** réalisez les opérations de fin de l'Heure.

1. Début de l'Heure

Suivez les étapes suivantes:

1. (Pas à la première Heure) Avancez le marqueur Heure. Le meneur avance le marqueur Heure d'1 case vers la droite. Si la nouvelle case contient le symbole , défaussez les objets disponibles et placez 5 nouveaux objets disponibles depuis la pioche. Puis remplacez sur la carte #69 des tuiles afin qu'il y en ait 1 de chaque (mur illusoire, brèche, barrière), si disponibles dans la réserve générale.

2. **Appliquez les paramètres de la période.** Il y a 4 couleurs,

correspondant chacune à une période: verte, jaune, orange et rouge. Deux paramètres dépendent de la période en cours:



Le risque de rencontre: cette valeur influence les tests de rencontre (cf. "rencontre")



La difficulté maximale des pièges: cette valeur indique la difficulté maximale actuelle des pièges.

Les valeurs pour les 4 périodes sont:

	vert	jaune	orange	rouge
	0	0	+1	+2
	3	4	5	---

Par exemple, le meneur avance le marqueur Heure de la 3ème à la 4ème Heure. La période verte se termine et la jaune débute.



2. Phase d'Initiative

Le meneur lance les **cubes Initiative** sur la table. Il y a 1 cube par joueur (de sa couleur), 1 cube noir pour les créatures et 1 rouge pour la Mêlée.

Arrangez-les ensuite en une ligne en fonction de leur position, du plus au nord vers le plus au sud. En commençant par le nord, à chaque cube correspond une séquence: chaque héros agit durant sa séquence, les créatures agissent durant leur séquence (cube noir), les actions de mêlée sont résolues à la séquence du cube rouge.



Le meneur lance les cubes Initiative et les arrange en cette ligne en respectant l'ordre nord-sud. L'ordre du Tour sera donc (de gauche à droite): joueur bleu, mêlée, joueur jaune, créatures, joueur orange puis vert en dernier.



3. Phase d'Actions

Cette phase se joue en plusieurs Tours jusqu'à ce que les conditions de fin de la phase d'actions soient atteintes.

Tour d'Actions

Les héros et les créatures réalisent **1 action d'exploration** (s'ils ne sont pas en mêlée) ou **1 action de mêlée** (si en mêlée). Un héros ou une créature est en mêlée si au moins 1 adversaire est dans la même salle. Les actions d'exploration sont réalisées durant les séquences des héros/créatures, **les actions de mêlée sont réalisées lors de la séquence de mêlée.**

Par exemple, dans cette situation:



L'ordre du Tour est: Barbare (explorer), Mage (explorer), puis Clerc et les 2 squelettes (actions de mêlée simultanément). Placez un cube blanc sur les cubes des personnages qui agissent lors de la séquence de mêlée pour mieux les visualiser.



NB: il est possible qu'un héros fasse 1 action d'exploration et 1 action de mêlée dans le même Tour. Par exemple, si l'ordre du Tour est héros, créature, mêlée. Le héros fait une action d'exploration, puis les créatures se déplacent dans la salle occupée par le héros. Enfin, le héros et les créatures, maintenant en mêlée, font une action de mêlée.

Actions d'Exploration

Ces actions incluent se déplacer, utiliser des pouvoirs et des objets, faire du bruit, attaquer à distance, etc. Elles sont réalisées dans l'ordre du Tour. **Si votre héros est dans une salle avec des adversaires, vous êtes en mêlée et ne pouvez pas réaliser d'action d'exploration.** Faire une action d'exploration n'est pas obligatoire, vous pouvez passer votre tour.

Actions d'Exploration des Héros

A chaque Tour, les joueurs peuvent faire 1 action d'exploration principale et n'importe quel nombre d'actions d'exploration gratuites. Chaque action a un coût qui doit être payé en cubes Action/Mana de votre stock. Placez les cubes Action dépensés dans la salle occupée par le héros, et les cubes Mana dépensés dans la réserve du joueur.

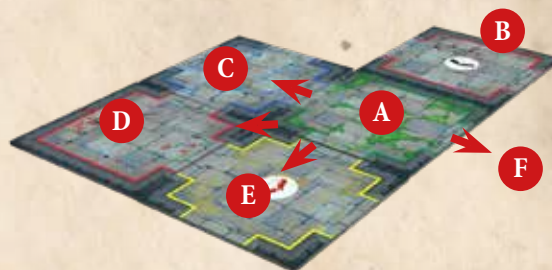
Actions Principales

Les actions principales des héros sont:

Se déplacer	déplacez vous (chargez)
Planifier	changez les salles disponibles
Fouiller	trouvez de pièces
Trouver un passage secret	placez une tuile Hall
Attaquer à distance	attaquez des adversaires
Activer une salle	activez l'effet de la salle
Utiliser un pouvoir	utilisez un pouvoir de héros
Créer une brèche	créez une brèche dans un mur
Faire du bruit	faites du bruit dans votre salle

Se Déplacer

En plaçant 1 cube dans la salle que vous occupez, vous pouvez déplacer votre héros d'1 salle. En ayant dépensé de l'XP pour la caractéristique Déplacement (L), vous pouvez vous déplacer d'1 salle supplémentaire en dépensant 1 cube Mana (cf. "Améliorer vos Caractéristiques"). Chaque déplacement doit se faire vers une salle **adjacente et connectée**, ou vers une zone inexplorée.



La salle A est adjacente à toutes les autres tuiles, mais elle est seulement connectée à C et E. Depuis A vous pouvez aussi vous déplacer vers la zone inexplorée F.



Marco place 1 cube Action dans la salle occupée par sa Clerc et se déplace. Il y a 3 possibilités (flèches), il choisit d'aller dans la salle jaune.

Si votre héros se déplace vers une **zone inexplorée**, vous devez y placer une nouvelle tuile Salle. **Important!** Les murs et les portes des nouvelles salles doivent concorder avec les tuiles adjacentes. Cette règle ne peut être ignorée QUE si vous placez simultanément une brèche sur un mur adjacent à une porte (cf "Utiliser un Objet").



Le héros se déplace vers une zone inexplorée, le joueur place une nouvelle salle bleue. B est un placement autorisé, alors que A ne l'est pas.

Prenez la nouvelle salle parmi les **salles disponibles** ou la **pioche**. Elle peut être placée dans n'importe quelle orientation autorisée. Si vous prenez une des salles disponibles, elle doit pouvoir être légalement placée. Puis remplacez-la immédiatement en piochant une tuile. Si vous prenez une salle de la pioche, choisissez son orientation et placez-la. Si ce n'est pas possible, défaussez-la et piochez-en une nouvelle; répétez jusqu'à trouver une tuile compatible.

Mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pioche si celle-ci est vide.

Si votre héros se déplace vers une salle **occupée par des créatures** (ou que des créatures se déplacent vers la salle occupée par votre héros), tout déplacement excédentaire est perdu, et votre héros est en mêlée. A partir de maintenant, vous ne pouvez faire que des actions de mêlée, et vous devez agir dans la séquence de mêlée.

- Si votre héros se déplace dans une salle occupée seulement par des créatures, il s'agit d'une **charge** et vous bénéficiez d'un bonus au combat (cf "Mêlée").



Marco joue en premier, il place un cube Action dans sa salle, et charge les adversaires. La Clerc est maintenant en mêlée. La deuxième séquence est celle de mêlée, les créatures et la Clerc combattent.

- Les salles ont une **capacité** maximale de 5+ (nombre de joueurs). Les héros, sbires et chefs comptent pour 1, les boss comptent pour 2. Quand la capacité maximale est atteinte, la **salle est pleine**. Votre héros ne peut pas se déplacer vers une salle pleine.
- Le donjon ne peut pas s'étendre en-deçà de la salle de départ, toute porte sud d'une salle sur la ligne de départ est considérée fermée.



Vous ne pouvez pas placer de salle derrière la salle de départ.

Planifier

Placez 1 cube Action dans votre salle et défaussez toutes les salles disponibles. Prenez-en 8 nouvelles depuis la pioche..

Fouiller

Cette action n'est possible que si votre héros est dans une salle ayant un symbole noir (salle d'indice, armes animées, bibliothèque, laboratoire, bassin sacré ou tombe) et qu'elle n'a pas un jeton Désactivé. Placez 1 cube Action dans la salle et faites un test de fouille pour des pièces (cf. "Test de Fouille"). Puis, placez un jeton Désactivé dans la salle (les jetons Statut sont recto-verso: activable et désactivé).

Trouver un Passage Secret

Cette action n'est possible que si votre héros est dans une salle qui a 3 salles adjacentes pour former un carré de 2x2. Placez 1 cube Action dans la salle, prenez un **Hall** parmi ceux disponibles dans la réserve générale et placez-le au centre, par-dessus les 4 tuiles Salle. Le hall change les 4 salles adjacentes en salles de la couleur choisie (cf. "Salles Spéciales - Halls").

Attaquer à Distance

Placez 1 cube dans la salle occupée par votre héros et réalisez une attaque à distance. Un héros peut faire une attaque à distance avec une arme à distance ou en utilisant un pouvoir. Les armes à distance fonctionnent en lançant des cubes sur le

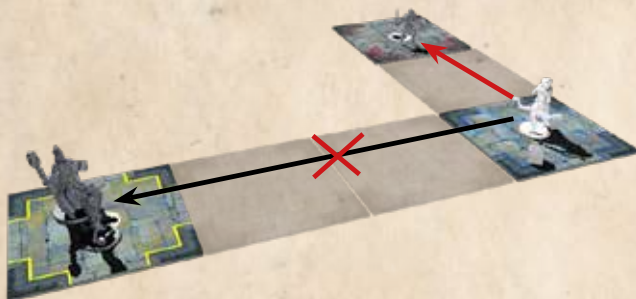


plateau de combat (cf. “*Actions de Mêlée, A couvert: attaquer à distance*”). Pour les pouvoirs, référez-vous à la description sur la carte Pouvoir utilisée. Il y a quelques conditions:

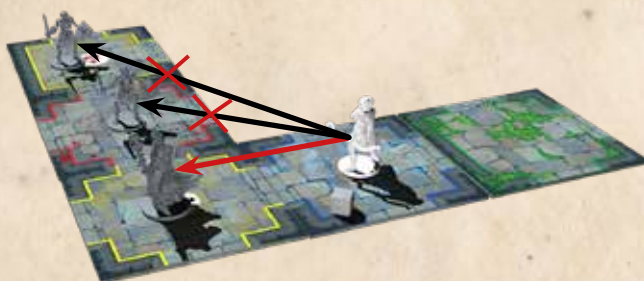
- Une ligne de vue directe est requise. La ligne de vue ne doit pas être interrompue par des murs ou barrières. Il peut y avoir un emplacement de tuile Salle vide sur la ligne, mais s’il y a au moins 2 emplacements vides il n’y a pas de ligne de vue. Les lignes de vue se vérifient orthogonalement par rapport au héros, sa position exacte dans la salle n’a pas d’importance.
- Vous pouvez attaquer à distance à travers une barrière, mais seulement si votre héros occupe la salle où se trouve la barrière.

Et en plus pour les armes:

- Vous pouvez attaquer à travers des salles occupées par des héros et/ou créatures, mais vous subissez un malus de -1 pour toucher si plus de 50% de la capacité maximale est occupée.
- Vous pouvez attaquer à n’importe quelle distance, mais vous subissez un malus de -1 pour toucher si la cible est à une distance de 4 ou plus (cf. “*Actions de Mêlée des héros*”).



Les héros attaquent à distance avec une ligne de vue directe: les adversaires sont visibles à travers 1 emplacement de tuile vide, mais pas plus.



Les lignes de vue sont seulement orthogonales: ici, la Ranger peut seulement tirer sur la liche (ligne rouge).

Activer une Salle

Cette action n’est disponible que si votre héros occupe une salle avec un symbole noir (salle d’indice, armes animées, bibliothèque, laboratoire, bassin sacré ou tombe) et qu’il n’y a pas déjà un jeton Désactivé. Placez 1 cube Action dans la salle et activez-la. Consultez la description de la salle pour son effet d’activation. Puis placez un jeton Désactivé dans la salle.

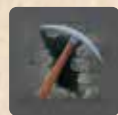
Utiliser un Pouvoir

Vous pouvez utiliser un de vos pouvoirs en tant qu’action principale d’exploration s’il coûte au moins 1 cube Action. Dans ce cas, placez les cubes Action dépensés dans la salle occupée par

le héros. S’ils ne coûtent pas de cube Action, vous pouvez à la place les utiliser en actions gratuites (cf. “*Action Gratuite*”). Lisez la description sur la carte Pouvoir pour plus d’informations.

Créer une Brèche

Placez 1 cube Action sur une brèche en cours dans votre salle, ou prenez une tuile Brèche de la réserve générale, placez-la sur son verso dans votre salle et placez 1 cube Action dessus. Quand il y a 3 cubes sur une brèche, rendez les cubes à leur propriétaire et retournez-la: une brèche a été creusée et fonctionne comme une porte (cf. “*Brèches*”). Plusieurs héros peuvent ajouter des cubes à une brèche pour aller plus vite.



Verso d'une tuile Brèche.

NB: vous pouvez acheter une tuile Brèche depuis les objets disponibles et la placer sur un mur en action gratuite (cf. “*Utiliser une carte ou tuile Objet*”). Vous pouvez ainsi créer une brèche dans un mur sans dépenser de cube Action.

Faire du Bruit

Placez 1 cube Action dans la salle que vous occupez pour attirer les créatures.

Actions d’Exploration Gratuites

En plus de l’action principale, vous pouvez réaliser n’importe quel nombre d’**actions gratuites**. Elles peuvent être réalisées avant et/ou après l’action principale. Ce sont:

Déplacement gratuit	dépensez un jeton Déplacement
Utiliser un objet	utilisez une carte ou une tuile Objet
Acheter un objet	achetez une carte ou une tuile Objet
Echanger	échangez des tuiles Aventure
Interagir	prenez/utilisez des éléments Aventure
Utiliser un pouvoir	utilisez un pouvoir (coût en Mana)
Utiliser des jetons XP	dépensez de l’XP

Déplacement Gratuit

Vous pouvez dépenser le **jeton Déplacement** et vous déplacez immédiatement d’1 salle. Ce déplacement peut se faire avant ou après les autres actions, et être ajouté au déplacement de l’action Se Déplacer. Placez le jeton Déplacement (disque) dans la salle.

Utiliser un Objet

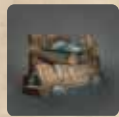
Vous pouvez utiliser vos cartes ou tuiles Objet. Le symbole dans le coin inférieur droit indique s’il s’agit d’une carte Objet à usage unique (☑) à défausser après l’utilisation, ou bien si la carte est inclinée de 90° (☐↻) pour indiquer qu’elle a été utilisée, et sera redressée à la fin de l’Heure.



Défaussez cette carte (☑) pour infliger 4 points de dégâts supplémentaires.

Placez les cartes **Objet** défaussées dans la défausse des objets. Il existe de nombreux objets, lisez leur description pour connaître leurs effets. Les cartes **Objet** peuvent être gagnées grâce aux trésors et achetées parmi les objets disponibles. Les **tuiles Objet** sont de 3 types: Barrière, Brèche et Mur Illusoire. Les joueurs peuvent les acheter via la carte #69 des objets disponibles. Elles doivent être immédiatement placées dans une salle. NB: il est aussi possible de placer une brèche via l'action **Créer une brèche**.

Barrières



Placez une tuile Barrière sur une porte de la salle occupée par le héros, indiquant la valeur "1" ou "2" en fonction du coût payé. Cette action ne coûte pas de cube.

- Les créatures ne peuvent pas passer à travers une barrière (valeur 1 ou 2).
- Un héros ne peut pas passer à travers une barrière (valeur 1 ou 2) mais peut la retirer de sa salle en dépensant 1 cube Mana (valeur 1) ou 2 cubes Mana (valeur 2).
- Remettez alors la barrière dans la réserve générale. Une barrière ne peut pas être placée sur un mur ni un mur illusoire.
- A la fin de l'Heure, si des créatures occupent une salle adjacente à la barrière, retirez-la (valeur 1) ou retournez-la (valeur 2).
- Si une barrière est placée sur une brèche, laissez la brèche une fois la barrière retirée.

Brèches



Placez une tuile Brèche sur un mur de la salle occupée par le héros. Cette action ne coûte pas de cube. Une brèche crée une porte entre deux salles adjacentes, les connectant; ou permet de compter comme une porte dans une salle que vous placez.

- Une brèche ne peut pas être retirée.
- Il est impossible de placer une brèche sur un mur illusoire ou une barrière.
- Les joueurs peuvent placer une brèche grâce à l'action **Créer une brèche** ou en l'achetant.

Mur Illusoire



Placez une tuile Mur Illusoire sur une porte de la salle occupée par le héros. Le mur illusoire bloque les lignes de vue et le bruit. Cette action ne coûte pas de cube.

- Les créatures considèrent un mur illusoire comme un mur, que le héros ait été visible ou pas en le plaçant. Les héros le considèrent comme un mur seulement s'ils ne voyaient pas celui qui l'a placé (mode PvP).
- Le héros qui a placé le mur illusoire peut le traverser et/ou l'enlever.
- Les murs illusoires sont retirés et placés dans la réserve générale à la fin de l'Heure.
- Il est possible de placer un mur illusoire sur une brèche ou une barrière. Une fois le mur illusoire retiré, la brèche/barrière fonctionne normalement.

Acheter un Objet

Les héros peuvent acheter une **carte Objet** parmi les objets disponibles ou la piocher, en utilisant leurs pièces/éclats magiques (valant 3 pièces chacun).

Dans le premier cas, placez les pièces mystiques requises dans la réserve générale et prenez la carte. Ne remplacez pas la carte. Dans le second cas, payez 1 pièce mystique puis piochez 2 cartes **Objet**. Si elles ne vous conviennent pas, vous pouvez les défausser puis payer 1 pièce pour en piocher 2 nouvelles. Vous pouvez répéter ceci jusqu'à ce que vous trouviez une carte à acheter ou que vous décidiez d'arrêter. Les cartes défaussées ne peuvent pas être achetées.

Les joueurs peuvent acheter **une tuile Objet** au choix en payant 1 pièce. Les tuiles disponibles sont sur la carte #69. En achetant une barrière, le héros peut dépenser 1 ou 2 pièces selon la valeur désirée (placez la tuile sur la face 1 ou 2). NB: les tuiles et cartes achetées ne sont pas remplacées.

Echanger

Les héros occupant la même salle peuvent s'échanger des éléments Aventure. Il n'est pas possible d'échanger des pièces mystiques ni des cartes **Objet**.

Interagir

Un héros peut interagir avec les éléments Aventure. *Par exemple, votre héros peut prendre la tuile Artefact avec l'action Interagir.*

Utiliser un Pouvoir

Vous pouvez utiliser vos pouvoirs qui ne coûtent pas de cube Action en action gratuite.

Utiliser des jetons XP

Vous pouvez utiliser des jetons XP pour améliorer vos caractéristiques et pouvoirs (cf. "*Points d'Expérience, XP*").

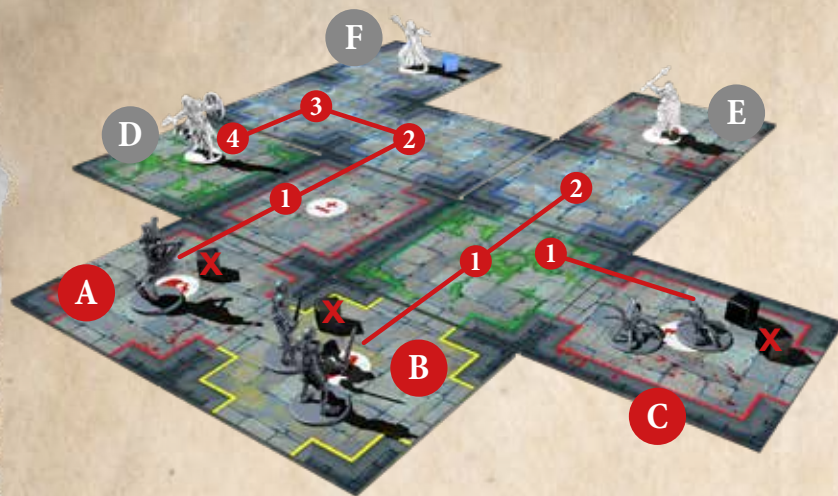
Actions d'Exploration des Créatures

A chaque Tour, les créatures qui ne sont pas en mêlée se déplacent en dépensant 1 cube Déplacement.

Les cubes Déplacement (noirs) sont placés dans les salles avec des créatures, et servent à marquer leur capacité de déplacement. Ils sont renouvelés à la fin de l'Heure.

Le meneur retire 1 cube Déplacement d'une salle et **toutes les créatures de la salle se déplacent jusqu'à 2 salles** (1 seule si le groupe de créatures *erre*, cf. ci-dessous).

- Déplacez les éventuels cube Déplacement restants dans la salle d'arrivée.
- Les créatures dans une même salle **forment un groupe de créatures et se déplacent ensemble**. Si elles sont de différents types, utilisez le Déplacement de la créature la plus rapide.
- S'il y a plusieurs groupes de créatures dans le donjon, le meneur choisit leur ordre de déplacement.
- Les **spectres** ont un bonus de +1 Déplacement. Si un groupe contient au moins 1 spectre, le groupe se déplace d'une salle supplémentaire. NB: même avec plusieurs spectres ce bonus reste de +1.



Le meneur retire un cube Déplacement et déplace en premier la créature A, un spectre avec Déplacement 3. Il ne voit pas de héros mais entend le cube en F. Il se déplace.

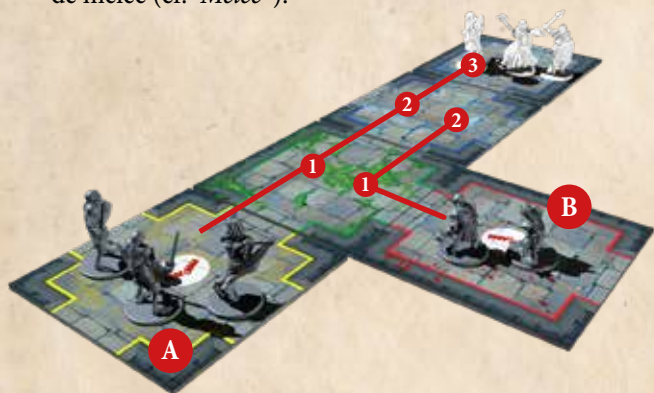
Après ce déplacement le meneur vérifie à nouveau: pas de héros visible, entend toujours le cube en F. Le spectre est dans une salle "+1", il gagne donc 1 déplacement bonus.

Après le 2ème déplacement: pas de héros visible, entend le cube en F.

Après le 3ème déplacement, il voit les héros en F et D. Ils sont équidistants, donc les 2 sont valides; le meneur choisit de déplacer le spectre vers D. Puis le meneur choisit de déplacer les créatures B et retire leur cube. Ce sont 2 squelettes avec Déplacement 2, ils voient le héros et se déplace vers lui.

Enfin, le meneur retire le cube des gobelins C et les déplace. Il n'y a pas de héros visible, et n'entendent pas de cube; ils se déplacent donc d'1 salle vers le héros le plus proche.

- Si des créatures entrent dans une salle avec un symbole **+1** ou **+2**, elles gagnent immédiatement **+1** ou **+2** Déplacement.
- Si des créatures **atteignent un héros**, elles s'arrêtent, et sont alors en mêlée. Elles combattront lors de la séquence de mêlée (cf. "Mêlée").



Le meneur choisit de déplacer d'abord le groupe A. Retirez le cube Déplacement de sa salle et déplacez les créatures de 3 salles (2+1 du fait du spectre): elles atteignent les héros! Puis le groupe B se déplace de 2 et arrive dans la salle bleue.

Pour déterminer comment et où les créatures se déplacent, utilisez les **règles de détection** ci-dessous. La détection doit être vérifiée **après chaque déplacement d'une salle**.

1. **Ils vous voient!** Les créatures se déplacent vers le héros dans leur ligne de vue. Pour voir un héros, une créature doit avoir une ligne de vue non interrompue par des murs, murs illusoires ni salle pleine. Il peut y avoir un emplacement de tuile Salle vide sur la ligne, mais s'il y a au moins 2 emplacements vides il n'y a pas de ligne de vue. Les créatures vont vers le héros le plus proche si plusieurs sont visibles. En cas d'égalité, le meneur choisit. Si une barrière bloque le déplacement, la créature s'arrête devant, en attendant qu'elle soit retirée.
2. **Ils vous entendent!** Si aucun héros n'est visible par les créatures, et qu'il y a des cubes Action dans le donjon, elles se déplacent vers le cube le plus proche. Les distances se mesurent entre salles connectées et/ou emplacements vides. NB: un mur illusoire compte comme un

mur normal. La distance maximale est égale à la **Perception** de la créature: 4 salles pour les sbires (gobelins 5), 5 pour les chefs, 4-9 pour les boss. Dans un groupe, utilisez celle de la créature qui a la Perception la plus élevée. Si une barrière bloque le déplacement, la créature s'arrête devant, en attendant qu'elle soit retirée. En cas d'égalité de distance avec des cubes, les créatures se déplacent vers la salle ayant le plus de cubes. Si l'égalité persiste, le meneur choisit.

3. **Si ni 1 ni 2 ne sont possibles**, le groupe de créatures *erre* et se déplace d'1 salle vers le héros le plus proche à portée de perception+1. Les distances se mesurent entre salles connectées et/ou emplacements vides. En cas d'égalité, le meneur choisit.

NB: un mur illusoire compte comme un mur normal.

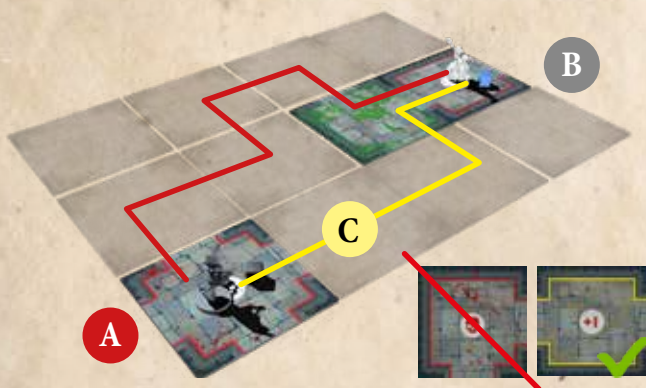
Si aucun héros n'est à portée de perception+1, le groupe de créatures, le groupe de créatures errantes retourne dans la salle où il est apparu ou, en cas de rencontre, au poste de garde le plus proche. Lorsque le groupe de créatures atteint cette salle ou s'il ne peut pas l'atteindre (par exemple, il est entouré de murs), il reste immobile, attendant qu'un héros soit à portée de perception avant la fin de l'heure. S'il n'en détecte pas, retirez-le. Dans ce cas, ne gagnez aucun XP ou trésor. Réinitialisez la situation telle qu'elle était avant: rendez la salle (Tombe, Poste de Garde, etc) à nouveau activable, ou, pour les rencontres, retirez le jeton correspondant de la file de rencontre. N'ajoutez pas le bonus des spectres à des créatures errantes, mais ajoutez les bonus de salle en entrant dans une salle **+1** ou **+2**.

Si une barrière bloque le déplacement, la créature s'arrête devant, en attendant qu'elle soit retirée.

Cas particuliers:

- Si un groupe de créatures rejoint un autre groupe, les deux groupes se réunissent et **partagent leurs cubes Déplacement**. Finissez le déplacement initié par le premier groupe. Puis le nouveau groupe se déplacera au prochain Tour.
- Quand un groupe doit se déplacer sur une zone inexplorée, vous devez placer une nouvelle salle. Elle peut être prise parmi les salles disponibles ou prise dans la pioche. Dans les deux cas, la tuile doit être compatible. "Compa-

tible" signifie que la nouvelle salle doit pouvoir être placée dans l'emplacement, en respectant les tuiles adjacentes. De plus, la nouvelle tuile **doit permettre aux créatures d'atteindre leur cible avec le minimum de déplacements possible**. Vous devez donc choisir la tuile adéquate et l'orienter correctement. *Par exemple, vous ne pouvez pas placer un virage à droite pour augmenter la distance à parcourir, ni orienter une tuile avec 3 portes de telle manière à placer un mur entre les créatures et les héros. S'il n'y a pas de tuile adéquate parmi les salles disponibles, vous devez en piocher une. Si vous piochez une salle qui n'est pas compatible ou qui ne permet pas d'atteindre la cible par un déplacement minimal, défaussez-la et piochez jusqu'à en trouver une. La cible est définie par les règles de détection.*



La créature A ne voit pas le héros B mais peut l'entendre. Pour l'atteindre, elle doit se déplacer sur une zone inexplorée. Le chemin jaune est le plus court. Le meneur doit placer une tuile compatible en C; entre les 2 tuiles, celle de droite est adéquate.

- **Se déplacer vers une salle pleine.** Si un groupe de créatures se déplace vers une salle occupée, le meneur y place les créatures jusqu'à la capacité maximale, en commençant par les boss, puis les chefs, les élites et les sbires. Les autres créatures restent dans la salle adjacente. Si la salle pleine contient aussi des héros, chaque créature dans la salle gagne +1 PV par salle adjacente connectée occupée par des créatures (cf. "Caractéristiques des Créatures").



Dans une partie à 2, 2 héros sont en mêlée avec 4 squelettes dans la salle B. Les 2 gobelins en A se déplacent vers B. La capacité de la salle est de 7 (5 + 2 joueurs), la salle devient donc pleine avec 1 goblin; comme la salle est pleine, et qu'il y a une créature dans la salle adjacente, les 4 squelettes et le goblin dans la salle gagnent +1 PV.

Actions de Mêlée

Un héros est en mêlée quand il est dans la même salle qu'un ou plusieurs adversaires. Les actions de mêlée se font toutes lors de la séquence de mêlée (cube rouge). Les héros en mêlée font 1 action de mêlée et n'importe quel nombre d'actions gratuites. **Important: Les actions de mêlée des créatures et des héros sont simultanées**, tous les effets doivent être appliqués, même si le personnage à l'origine de l'effet meurt.

Suivez ces étapes à chaque séquence de Mêlée:

1. Déploiement des héros
2. Actions de mêlée des héros
3. Actions de mêlée des créatures

Déploiement des Héros

Généralement, un héros peut attaquer 1 adversaire et défendre contre 1 à 3 adversaires simultanément. Les héros ont 1 à 3 emplacements défensifs , comme indiqué sur leur carte. *Le Barbare en a 3, la Clerc 2 et le Mage 1.*

Chaque joueur, dans l'ordre du Tour, **peut engager un adversaire par emplacement défensif de son héros**. Ces adversaires sont **engagés** avec un héros, et réciproquement les héros sont engagés avec les créatures qui les attaquent. Vous pouvez discuter librement de la répartition, mais cela n'est pas obligatoire. Une fois la répartition faite, les joueurs déclarent quel adversaire ils attaquent, parmi ceux engagés. Plusieurs héros peuvent engager la même créature (pour attaquer un boss par exemple).



Exemple: les joueurs décident de se déployer ainsi: le Barbare défend contre l'élémental et 2 gobelins, la Clerc défend contre 1 goblin. Le Barbare choisit d'attaquer l'élémental et la Clerc attaque le goblin.

Dans les rares cas où il resterait des créatures non engagées après le déploiement, en commençant par celle ayant le plus de PV (en cas d'égalité l'ordre est boss, chef, élite, sbire), elles doivent être assignées, 1 par 1, à un héros ayant un emplacement défensif libre, en suivant l'ordre du Tour. S'il reste toujours des créatures non engagées une fois que tous les emplacements défensifs sont pris, continuez la répartition dans l'ordre du Tour, 1 créature à la fois par héros. Les créatures excédentaires par rapport aux emplacements défensifs sont **indéfendables**.



Par exemple, la Clerc et le Barbare font face à 6 squelettes, l'ordre du Tour est Clerc, Barbare, Mage, créatures, mêlée. Le Barbare (3 emplacements défensifs) choisit de défendre contre 3 squelettes et attaque l'un d'eux. La Clerc (2 emplacements) défend contre 2 squelettes et attaque l'un d'eux. Le dernier squelette (en rouge) attaque la Clerc, qui est première dans l'ordre du Tour. Il est indéfendable, la Clerc ne peut pas esquiver son attaque.



Autre exemple où les joueurs ne se mettent pas d'accord pour le déploiement. L'ordre du Tour est Clerc, Barbare, créatures, mêlée et Mage. La mêlée débute et le Barbare choisit d'engager 1 gobelin, puis la Clerc fait de même. L'élémental et le gobelin restant ne sont pas engagés. En suivant l'ordre du Tour, l'élémental est assigné à la Clerc, et le gobelin au Barbare. Le Barbare peut attaquer un des deux gobelins, la Clerc peut attaquer l'élémental ou l'autre gobelin.

S'il y a moins de créatures que d'emplacements défensifs des héros, il peut y avoir des héros non engagés. Dans ce cas, ces héros non engagés sont à **couvert** et peuvent faire une attaque à distance. Dans l'exemple ci-dessus, si le Mage avait été dans la même salle que les autres héros, il aurait pu rester à couvert si le Barbare et la Clerc avaient engagé tous les adversaires.



Actions de Mêlée des Héros

Les héros peuvent faire 1 action de mêlée principale et n'importe quel nombre d'actions de mêlée gratuites à chaque Tour. Toutes se résolvent simultanément avec les actions des adversaires. S'il y a plusieurs héros impliqués dans le même combat en mêlée, les **joueurs peuvent choisir l'ordre d'agir**. En l'absence d'accord entre les joueurs, utilisez l'ordre du Tour. Dans tous les cas, les actions sont résolues simultanément. Important: les joueurs peuvent attendre leur tour avant de décider de leurs actions.

Actions Principales

1. Engagé: attaquer au corps-à-corps avec une arme
2. A couvert: attaquer à distance (armes ou pouvoirs)
3. A couvert ou engagé: fuir
4. Utiliser un pouvoir
5. Passer

1. Engagé: attaquer au corps-à-corps avec une arme

Si un ou plusieurs adversaires engagent votre héros, vous devez combattre au corps-à-corps: payez 1 cube Action et placez-le dans la salle occupée par votre héros (**coût d'assaut**).

- Un héros peut défendre contre tous les adversaires engagés avec lui, et attaquer l'un d'eux.
- Vous ne pouvez pas faire une attaque à distance si vous êtes engagé.
- Les héros sont considérés comme toujours armés. Les cartes Arme représentent des armes magiques rendant vos attaques plus puissantes mais ne sont pas indispensables pour attaquer.
- Chaque héros maîtrise un style de combat (corps-à-corps ou à distance), sauf le Voleur qui maîtrise les deux. Le style de combat du héros est indiqué sur sa carte par les symboles: ✂ (corps-à-corps), ✂ (à distance). Il est possible de combattre avec le style non-maîtrisé, mais vous serez pénalisé pour récupérer les cubes sur le plateau de combat (cf. "Récupération des Eléments").

Pour attaquer en corps-à-corps avec une arme, faites une pichenette ou lancez des cubes Mana, pris de votre stock, sur votre plateau de combat afin d'essayer de les placer dans la zone colorée voulue. Il y a 5 zones colorées, de haut en bas: la zone **noire** (coup critique) inflige 5 points de dégâts (♠), la **rouge** 3 ♠, et l'**orange** 1 ♠; la **jaune** procure 1 point d'esquive (♥) et la verte 2 ♥; la **cyan** est un échec critique.

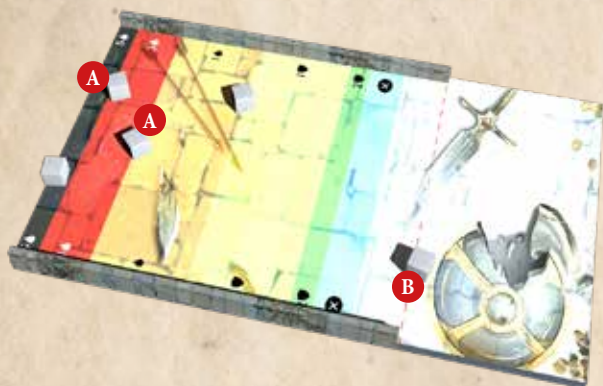
Règles de jet

Vous pouvez choisir de lancer les cubes sur le plateau, ou de les y poser puis de les envoyer avec une pichenette. Il est autorisé de changer la position d'un cube en le poussant avec un autre. Par exemple, vous pouvez lancer 1 cube, puis 1 autre et enfin 3 d'un coup.

Il n'y a qu'une règle à respecter: votre main ne peut pas dépasser la ligne en pointillés rouges du plateau de combat (si vous choisissez de poser un cube pour l'envoyer par pichenette, il doit être placé sous la ligne).

Vous pouvez choisir d'arrêter de lancer parce que vous êtes satisfait du résultat, ou parce que vous n'avez plus de cube. Annoncez-le et procédez aux étapes suivantes dans l'ordre:

1. Vérifiez si plusieurs cubes touchent la **zone rouge**. Si c'est le cas, retirez ces cubes et placez-les dans votre réserve.
2. Puis, pour chaque cube à cheval sur deux zones, placez-le dans la zone de votre choix. Cela n'est pas possible pour la zone cyan. Ces résultats sont dits "**naturels**".
3. Appliquez ensuite les **modificateurs pour toucher**.
4. Placez dans votre réserve tous les cubes dans la zone blanche ou hors du plateau. Les cubes touchant la table et le plateau sont considérés hors du plateau de combat.



Michele a lancé 5 cubes. 1) Il vérifie si plusieurs cubes touchent la zone rouge: il retire les cubes A. 2) Il déplace le cube à cheval sur jaune et orange vers la zone jaune. 3) Il applique les modificateurs pour toucher (aucun dans ce cas). 4) Il vérifie qu'aucun cube ne soit hors du plateau (non) ou dans la zone blanche (cube B): il place le cube B dans sa réserve. Le résultat final est 5 points de dégâts infligés et 1 point d'esquive obtenu.



Marco a lancé 6 cubes. 3 cubes touchent la zone rouge (A) et 1 cube est hors du plateau (B): Marco les retire et les place dans sa réserve. Les cubes restants sont dans les zones jaune et orange, pour 1 point de dégâts et 1 point d'esquive.

Modificateurs pour toucher:

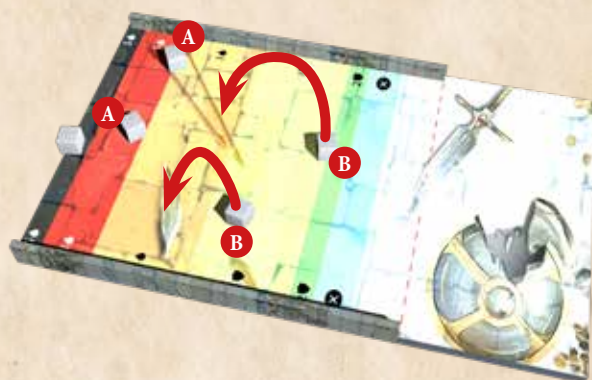
- Les héros peuvent avoir des **bonus** (indiqués par +1, +2, +3) ou des **malus** (indiqués par -1, -2, -3) pour toucher.
- "+1 pour toucher" signifie que vous pouvez déplacer 1 cube vers une zone supérieure (jaune vers orange, orange vers rouge ou rouge vers noire). Un +2 signifie que vous pouvez déplacer 2 cubes d'1 zone, ou 1 cube de 2 zones.
- "-1 pour toucher" signifie que vous devez retirer votre cube infligeant le plus de dégâts si vous êtes en mesure de

tuer une créature, sinon retirez celui donnant la meilleure esquive. Placez-le dans votre réserve. Un -2 oblige de retirer vos 2 meilleurs cubes.

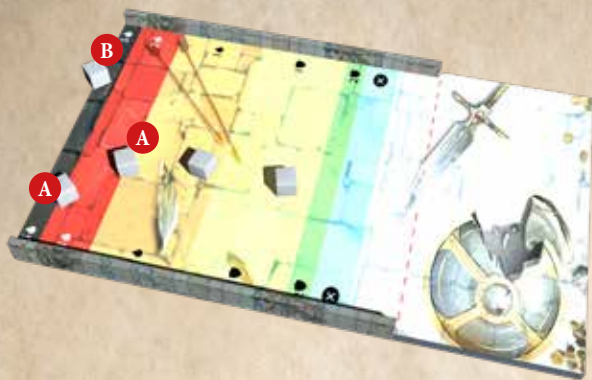
Points de dégâts et d'esquive

Après le lancer, déterminez le nombre de points de dégâts infligés et de points d'esquive obtenus.

- **Points de dégâts.** Chaque cube dans les zones orange, rouge ou noire, inflige respectivement 1, 3 ou 5 points de dégâts. Faites le total puis appliquez les bonus/malus du héros, s'il y en a. *Par exemple, le Mage et le Barde ont un malus de -2 aux points de dégâts infligés. Un objet magique peut conférer un bonus de +1, +2 ou +3.* Si le résultat est inférieur à zéro, comptez-le comme un zéro. Le héros inflige autant de points de dégâts (♠) que le résultat obtenu. Si les ♠ infligés sont supérieurs ou égaux au nombre de PV de l'adversaire, celui-ci meurt.
- **Points d'esquive.** Chaque cube dans les zones jaune ou verte, procure respectivement 1 ou 2 points d'esquive. Faites le total puis appliquez les bonus/malus du héros, s'il y en a. *Par exemple, le Mage a un malus de -2 aux points d'esquive obtenus. Le Barde et le Voleur ont -1, un objet magique peut conférer un bonus etc.* Si le résultat est inférieur à zéro, comptez-le comme un zéro. Le héros gagne autant de points d'esquive (♥) que le résultat obtenu.
- **Echec critique.** Appliquez un malus de -2 aux ♠ ou ♥ par échec critique obtenu. Si par cet effet les ♠ ou ♥ totaux sont négatifs, infligez 1 point de dégâts au héros. *Par exemple, Michele lance 3 cubes: 1 est dans la zone rouge (3 ♠), 1 dans l'orange (1 ♠), et 1 dans la cyan (échec critique). Il peut appliquer le malus à ses points de dégâts, infligeant alors seulement 2 ♠; ou à ses points d'esquive, infligeant 4 ♥ à son adversaire mais en subissant 2 ♠ (0-2=-2).*



Marco fait un jet d'attaque à distance. Il doit retirer les 2 cubes A car ils touchent tous les deux la zone rouge, pour l'instant il obtient 5 ♠ et 3 ♥. Il a un +2 pour toucher, il décide d'augmenter ses 2 cubes B d'une zone: le résultat final est 7 ♠ et 0 ♥.



Michele a -1 pour toucher. Il retire les 2 cubes A de la zone rouge, puis le cube B qui est son meilleur résultat. Il inflige 1 ♦ et obtient 1 ♥.

Récupération des éléments après le jet

Si le héros utilise un style de combat maîtrisé (par exemple, le Moine attaquant au corps-à-corps), **tous les cubes sur le plateau de combat retournent dans le stock du joueur** (même les échecs critiques).

Si le héros utilise un style de combat non maîtrisé (par exemple, la Clerc attaquant à distance), **tous les cubes sur le plateau de combat vont dans la réserve du joueur**. Par exemple, la Clerc attaque à distance avec 4 cubes infligeant 4 ♦ et tuant une créature, les 4 cubes vont dans la réserve du joueur. **Tous les autres éléments utilisés (marqueurs) vont dans la réserve du joueur.**

2. A couvert: attaquer à distance

Vous pouvez attaquer à distance avec des armes ou des pouvoirs si votre héros est à couvert. Si vous utilisez des armes, attaquer à distance fonctionne de la même manière qu'attaquer en corps à corps, mais ne prenez en compte que les ♦ pas les ♥. Consultez la carte pour savoir comment un pouvoir à distance fonctionne. Les cubes Action utilisés doivent être placés dans votre salle. Utiliser un pouvoir qui n'a pas de coût en cube Action est une action gratuite (cf. "Actions de Mêlée Gratuites").

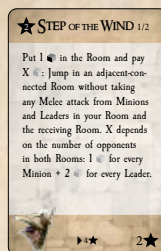
3. A couvert ou engagé: fuir

Pour fuir une mêlée, vous devez placer 1 cube Action dans la salle occupée par votre héros, et:

Si vous étiez **engagé**, lancez les cubes pour vous défendre contre vos adversaires (ignorez les ♦ obtenus). Les ennemis indéfendables vous infligent des dégâts automatiquement. Après avoir lancé, retirez votre meilleur cube, puis résolvez les attaques ennemies. Si votre héros survit, vous pouvez immédiatement vous déplacer vers une salle connectée adjacente. Si vous étiez à **couvert**, déplacez-vous librement.

4. Utiliser un pouvoir

Certains pouvoirs peuvent être utilisés en mêlée comme action principale pour faire une attaque de corps-à-corps ou une action spéciale. Consultez la carte pour savoir comment le pouvoir fonctionne. Les cubes Action utilisés doivent être placés dans votre salle. Utiliser un pouvoir qui n'a pas de coût en cube Action est une action gratuite (cf. "Actions de Mêlée Gratuites").



Le Moine est en mêlée avec 4 squelettes. Il dépense 1 cube Action et 4 cubes Mana pour utiliser son pouvoir et sauter dans la salle voisine

5. Passer

Vous ne faites rien à ce Tour.

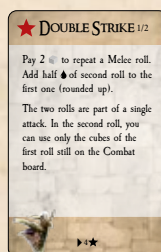
Actions de Mêlée Gratuites

En plus de l'action principale, vous pouvez réaliser n'importe quel nombre d'actions gratuites, avant et/ou après l'action principale.

1. Utiliser un pouvoir
2. Utiliser un objet

1. Utiliser un pouvoir

Vous pouvez utiliser vos pouvoirs en action gratuite s'ils ne coûtent que des cubes Mana. Consultez la carte pour savoir comment le pouvoir fonctionne.



Le Moine de Marco attaque en mêlée. Après avoir lancé les cubes, il dépense 2 cubes Mana et utilise son pouvoir Frappe Double: il relance les cubes et ajoute au premier jet, 50% des points de dégâts alors obtenus.

2. Utiliser un objet

Les héros peuvent utiliser leurs cartes Objet. En fonction de l'objet, il peut être à usage unique puis défaussé (par exemple, une potion), ou utilisable 1 fois par Heure. Dans ce cas, inclinez la carte pour indiquer qu'elle a été utilisée.

Attaque désespérée

Si vous n'avez pas de cube Action ou Mana dans votre stock, et que vous voulez attaquer un adversaire, vous pouvez perdre X PV pour récupérer 2 cubes pour chaque X PV perdus. X dépend du héros et est égal à sa . Les cubes récupérés sont de n'importe quel type, pris dans votre réserve. Par exemple, le Barbare a une de 3. S'il n'a plus de cube Action il peut perdre 3 PV pour récupérer 2 cubes Actions, ou perdre 6 PV pour en récupérer 4. Cette action gratuite ne peut être faite qu'une fois par Heure, au début de votre tour.

Tuer des créatures

Quand une créature subit des ♦ supérieurs ou égaux à ses PV, elle meurt. Remplacez-la alors dans la réserve générale.

Important: les créatures ne subissent pas de blessures (sauf avec certains pouvoirs), les héros doivent donc infliger le

nombre requis de  avant la fin du Tour. Tous les héros, même à des séquences différentes, peuvent participer pour infliger les dégâts nécessaires pour tuer la créature.

Tuer des créatures procure aux héros de l'XP (cf. "Points d'expérience") et peut procurer des trésors (cf. "Trésors")

Actions de Mêlée des Créatures

Les créatures en mêlée n'ont qu'une action possible: attaquer.

- Si la créature est **indéfendable**, appliquez automatiquement les dégâts au héros ciblé. Le nombre de  infligés par la créature dépend de son type (cf. "Caractéristiques des Créatures"): *par exemple, les squelettes, spectres, gobelins infligent 2 , les araignées 3 , les boss en infligent un nombre variable.*
- Si la créature est assignée à un emplacement défensif, appliquez les points de dégâts de la créature moins les points d'esquive obtenus par le héros engagé. S'il y a plusieurs créatures, le héros peut décider de répartir ses points d'esquive comme il veut. *Par exemple, Michele obtient 5 . Il est engagé avec une liche et un spectre. La liche inflige 4  et le spectre 2. Michele utilise 4  contre la liche et 1  contre le spectre, il subit donc 1  du spectre.* Déplacez le marqueur de PV sur le plateau de héros en fonction des dégâts subis. Si le héros tombe à 0 PV ou moins, il meurt (cf. "Héros mort").
- Si plusieurs héros engagent la même créature, ses points de dégâts sont répartis entre les héros (arrondi au supérieur).
- Si le héros **charge**, et que la créature engagée est un sbire (normal ou élite), l'attaque de la créature ne s'applique pas. L'effet de la charge ne s'applique que pendant 1 Tour.

Résumé du déroulement de la Mêlée

A chaque Tour, dans l'ordre du Tour, les créatures et les héros hors mêlée font leurs actions d'exploration. Lors de la séquence de mêlée, toutes les créatures/héros en mêlée suivent cette procédure:

A. **Déploiement** des héros.

B. Puis pour chaque héros:

1. Le joueur déclare une **cible** parmi les adversaires engagés.
2. **Jet d'attaque.**
3. Déterminer le nombre de **points de dégâts infligés et d'esquive obtenus.**

C. Pour chaque créature:

(sauf pour les sbires si le héros **charge**) Le héros subit un nombre de points de dégâts égal aux points de dégâts infligés par la créature moins les points d'esquive obtenus par le héros. Déplacez vers la gauche le marqueur de PV sur le plateau de héros, d'autant de cases que de points de dégâts subis.

D. Appliquez les points de dégâts infligés par les héros aux créatures.

E. Appliquez les effets des dégâts:

si le héros tombe à 0 PV ou moins, il **meurt**.

les **créatures meurent** si elles subissent un nombre de points de dégâts égal ou supérieur à leur nombre de PV. Important: vous ne devez comptabiliser que les dégâts subis à ce Tour, mais de toutes les sources (tous les héros comptent).

F. Toutes les créatures blessées regagnent leurs PV initiaux, sauf si un pouvoir inflige des dégâts persistants.

Comment noter les PV restants des créatures

Quand les héros combattent des créatures puissantes (comme les chefs ou boss), les joueurs peuvent noter les PV restants des créatures en utilisant la piste de PV sur le plateau des Heures. Utilisez 2 cubes translucides pour noter les PV maximum et restants.

Par exemple, le Barbare et le Moine sont en mêlée avec un boss à 18 PV, et la Ranger attaque à distance. A la séquence de mêlée, le Barbare inflige 6 points de dégâts et le Moine 5. Le meneur note les PV restants du boss sur la piste:



Durant le même Tour, lors de la séquence suivante, la Ranger attaque. Le marqueur indique qu'il reste 7 PV au Boss, si la Ranger inflige au moins 7 points de dégâts, le boss meurt.

Héros mort: définitif ou retour à la vie?

Un héros meurt quand son nombre de PV tombe à 0 ou moins.

Si, quand un héros meurt, la partie en est à la période verte ou jaune, et qu'au moins un autre héros est en vie, le héros mort revient au début de l'Heure suivante. Placez le héros dans la même salle qu'un autre héros, hors mêlée, de votre choix. Si tous les héros sont en mêlée, attendez l'Heure d'après qu'un héros soit hors mêlée. En période orange ou rouge, la mort des héros est définitive.

Un héros qui revient ainsi, revient dans son état de début de partie.

- Si le héros avait une tuile Aventure, placez-la dans la salle où il est mort. Les autres éléments (pièces, objets...) sont perdus.
- Si un héros meurt définitivement, ajustez le  pour l'aventure. Les mini-quêtes incomplètes sont transférées à un autre héros.
- Dans les parties PvP, les héros ne reviennent pas à la vie.

Exemple de mêlée

La Clerc de Marco affronte 3 spectres en mêlée. Ils ont 5 PV et causent 2 ♠.



Elle attaque avec son arme: elle place 1 cube Action dans la salle et lance 5 cubes Mana:



Avec ce jet, la Clerc obtient 2 ♥ et inflige 5 ♠. Les cubes A touchant 2 zones, il peut les placer dans celle de son choix. Il choisit de placer un cube dans la zone orange (1 ♠) et l'autre dans la jaune (1 ♥). Ainsi, Marco tue un spectre (5 PV) et l'esquive avec 2 ♥. L'autre spectre et le dernier, indéfendable, infligent 4 ♠ à la Clerc.

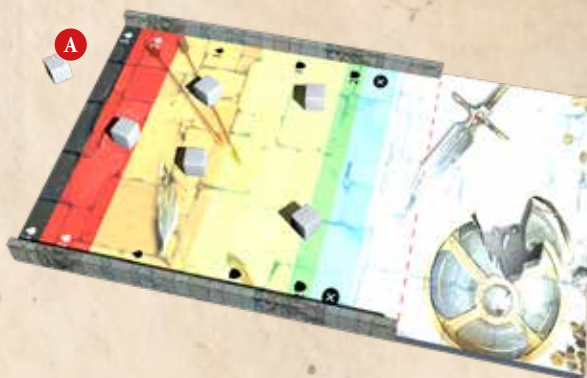


Marco déplace le marqueur de PV sur son plateau de 6 à 2 PV.

La situation finale est:

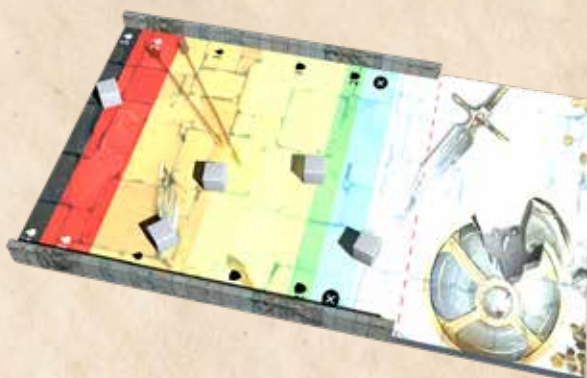


Un nouveau Tour commence, Marco dépense 1 cube Action et le place dans la salle. Puis il attaque avec 6 cubes:



La Clerc gagne 3 ♥ et inflige 5 ♠. Il tue alors un spectre et l'esquive, subissant 1 ♠ du dernier spectre. Le cube A est hors du plateau, Marco le place dans sa réserve. La Clerc a maintenant 1 PV.

Le dernier Tour débute, la Clerc dépense 1 cube Action pour agir. Le jet donne:



Avec ce résultat, la Clerc inflige 5 ♠ ($5+2=7$, -2 pour l'échec critique = ♠) et obtient 2 ♥. Elle tue le dernier spectre.

La mêlée est terminée, Marco peut continuer à jouer durant cette Heure, par exemple en se déplaçant dans la salle suivante.

Caractéristiques des Créatures

Par ordre croissant de puissance, les créatures du jeu sont les sbires, élités, chefs et boss.

Sbires

Cubes Déplacement: 2 Taille: 1
Points de vie ♥: 5 Dégâts ♦: 2
Perception »: jusqu'à 3 salles

Chaque type de créature a une spécificité:

Squelette (mort-vivant): +1 ♥ (6 ♥). Immunisé à la paralysie et terreur.

Spectre (mort-vivant): +1 Déplacement. Immunisé au feu, éclair, paralysie et terreur.

Gobelin: » 5

Araignée: 3 ♦

Sbires Elites

Ils représentent une version plus puissante des sbires

Cubes Déplacement: 2 Taille: 1
Points de vie ♥: 5+2 Dégâts ♦: 3
Perception »: jusqu'à 4 salles

Placez un jeton Elite sous le sbire élite pour l'identifier. Considérez une élite comme un sbire pour les mécanismes de jeu. Les capacités supplémentaires d'élite sont:

Elite squelette (mort-vivant) Une fois détruite, si à la fin du Tour il y a un autre squelette en vie, celui-ci devient une élite squelette.

Elite gobelin Au début du Tour, il inflige 1 point de dégâts à chaque héros dans sa salle, ou, s'il n'y en a pas, à chaque héros dans une salle dans sa ligne de vue. Cette capacité s'ajoute à son attaque.

Elite araignée Elle lance sa toile: après le déploiement, chaque héros engagé avec elle doit faire un JS à 3 ou dépenser 1 cube Mana, en plus du cube Action, comme coût d'assaut (cf. "Jets de Sauvegarde").

Elite spectre (mort-vivant) Après le déploiement, chaque héros engagé avec elle doit faire un JS à 3 ou fuir (peur). Immunisée au feu, éclair, paralysie et terreur.

Tuer tous les sbires du même type (normaux et élités) d'une rencontre rapporte 1 XP.

Chefs

Cubes Déplacement: 2 Taille: 1
Points de vie ♥: 6+3 Dégâts ♦: 4
Perception »: jusqu'à 5 salles

Chaque chef a une capacité supplémentaire:

Elémental Il a 7+4 PV. Immunisé à la paralysie et à la terreur. Par exemple, à 3 joueurs, l'élémental à 19 PV.

Liche

(mort-vivant)

Après le déploiement, chaque héros engagé avec elle doit faire un JS à 4 ou être paralysé pendant 2 Tours. Une fois paralysé, un héros ne peut faire aucune action. Immunisée à la paralysie, terreur et éclair.

Princesse Arachnée

Après le déploiement, chaque héros engagé avec elle doit faire un JS à 4 ou être empoisonné pour 2 ♦.

Momie

(mort-vivant)

Au début du Tour, chaque héros dans la salle de la momie perd 1 cube Action. Prenez-le de son stock et placez-le dans sa réserve. Immunisée à la paralysie et à la terreur.

Tuer un chef permet de faire un test de fouille et rapporte 1 XP.

Boss

Les caractéristiques des boss sont indiquées sur leur carte.

Nom	SHADOW	Période
Description des pouvoirs	♥ 6 +10 ♦ 6 » 6 UNDEAD ATTACK: IF THE SHADOW HITS, THE HERO MUST DO A ST 4 (CURSE) OR PERMANENTLY LOSE 1 ♥. PLACE A CUBE FROM THE RESERVE ON THE PLAYER BOARD ♥ TRACK AS A REMINDER. NOTE: IGNORE BARRIERS. IMMUNE TO LIGHTING, FIREBALL, PARALYSIS, AND TERROR.	Caractéristiques (PV, nombre d'attaques, dégâts infligés, perception, mort-vivant ou pas)
Valeur d'XP	2 ★ 1 14	Valeur de fouille

Nom du boss.

Période. La couleur du bouclier indique la période correspondant au boss (cf. "Cartes Plan").

Caractéristiques.

♥: PV du boss. Par exemple, à 3 joueurs, 5 + 11 = 26 PV (5x3+11=26).

♦: Les points de dégâts qu'il inflige. Par exemple, à 3 joueurs, +4 = 7 points de dégâts.

»: Perception du boss.

Description des pouvoirs du boss. Indique et décrit les pouvoirs du boss

Valeur d'XP. Indique le nombre d'XP gagnés en tuant le boss.

Valeur de fouille. Indique le nombre de tests de fouille faisables après avoir tué le boss.

Tous les boss partagent ces caractéristiques:

Cubes Déplacement: 3
Taille: 2

Tuer un boss permet de faire des tests de fouille et rapporte de l'XP comme indiqué sur sa carte, et peut procurer 1 carte Indice.

Fouille

Les héros peuvent faire un test de Fouille après avoir tué un chef ou un boss, ou après avoir réalisé l'action Fouiller.

Test de Fouille

Un test de fouille se fait en 2 étapes: la première (**étape de pièces**) permet de trouver des pièces, XP et éclats magiques, la seconde (**étape d'objets**) permet de trouver des objets magiques. NB: les éclats magiques sont requis dans certaines aventures (cf. "Eclats Magiques" dans le livret d'aventure). Tuer des créatures (chefs/boss) permet de faire chaque étape (Pièces et Objet), l'action Fouiller ne permet de faire que l'étape de pièces.

ETAPE DE PIECES

Le meneur défausse la première carte de la pioche Objet, puis en pioche 3. Il compte le nombre de symboles Pièce, XP, Eclat au verso:



Symbole XP (étoile): chaque héros gagne immédiatement un nombre d'XP égal au nombre de symboles XP trouvés. Peu importe qu'il ait participé au combat, soit dans la salle qui a été fouillée.

Par exemple, le meneur fait un test de Fouille après avoir tué un chef. La Clerc et le Barbare participent au combat, alors que le Voleur explore le donjon. Il y a 1 symbole XP au verso d'une carte piochée lors du test: les trois héros gagnent immédiatement 1 XP chacun.



Symbole Pièce: chaque héros qui a participé au combat contre la créature, ou le héros qui a fait l'action Fouiller, gagne un nombre de pièces égal au nombre de symboles Pièce trouvés +2. Un héros **participe à un combat** quand il a infligé des dégâts à la créature, a subi des dégâts de la créature, ou a été en mêlée avec la créature.



Symbole Eclat Magique. S'ils sont utilisés dans l'aventure, placez 1 éclat magique de la couleur de la salle, dans la salle. Un héros peut le ramasser avec l'action Interagir. Si plusieurs joueurs le veulent, rappelez-vous que cela se fait lors de votre tour.

Pour continuer l'exemple précédent, le meneur pioche une carte avec 2 Pièces et une carte avec 1 Pièce. La Clerc et le Barbare gagnent 5 pièces mystiques chacun (3+2 bonus), le Voleur rien.

Pièces Mystiques & Eclats Magiques

Les pièces et éclats magiques sont gardées par ceux qui les trouvent, les héros ne peuvent pas les partager. Vous pouvez utiliser des pièces et/ou des éclats pour acheter des objets

à l'illustre Marchand, un puissant fantôme qui erre dans le donjon à la recherche de ces pièces. Vous pouvez acheter des objets parmi les objets disponibles ou la pioche Objet. Réalisez l'action Acheter un objet pour invoquer le fantôme dans votre salle et acheter une carte Objet. Pour acheter une tuile Objet, choisissez parmi celles disponibles sur la carte #69.

ETAPE D'OBJETS

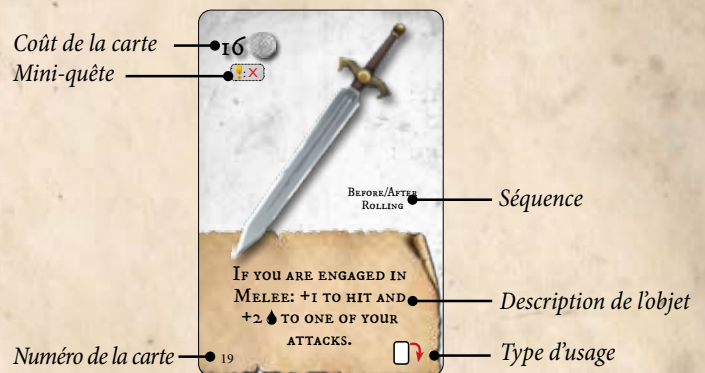
Après l'étape de pièces, regardez le recto des cartes piochées et défaussez-en:

Fouille d'un chef: défaussez toutes les cartes valant 6 pièces ou plus.

Fouille d'un boss: défaussez toutes les cartes valant 8/10/12/14 pièces ou plus si vous fouillez un boss vert/jaune/orange/rouge.

Placez les cartes défaussées dans la défausse. Chaque héros qui a participé au combat gagne 1 objet magique: dans l'ordre du Tour, chacun peut prendre 1 carte (s'il en reste). Une fois que chaque joueur a pris 1 carte, défaussez les cartes restantes. Prendre une carte n'est pas obligatoire.

Description des cartes Objet:



Coût de la carte. Pour acheter la carte, vous devez payer le coût indiqué en haut à gauche.

Mini-quêtes. Le modificateur à appliquer aux mini-quêtes (voir la section "Mini-quêtes" du livret d'aventures).

Séquence. Si l'objet peut influencer un combat, ceci indique s'il peut être utilisé avant ou après avoir lancé les cubes/utilisé le pouvoir.

Description de l'objet. Décrit l'effet de l'objet.

Type d'usage. Le symbole indique s'il s'agit d'un objet à usage unique (☑) qui doit être défaussé après usage, ou s'il peut être utilisé 1 fois par Heure (☐↻): inclinez la carte de 90° après usage et redressez-la à la fin de l'Heure.

- Chaque héros peut avoir un maximum de 6 objets magiques (cartes et tuiles comprises). Vous pouvez en défausser si besoin.
- Il n'est pas possible d'avoir 2 objets d'un même type (ex: 2 épées/dagues, 2 baguettes) sauf pour les potions et anneaux. NB: les arcs et arbalètes sont considérés du même type.
- Les héros ne peuvent pas échanger leurs objets.
- Toutes les cartes Objet représentent des objets magiques. Si vous avez une carte Arme, toutes vos attaques avec cette arme sont considérées comme magiques, que la carte soit utilisée ou pas.

Points d'Expérience (XP)

Les héros gagnent de l'XP en tuant des créatures, trouvant des trésors, complétant des quêtes annexes ou en accomplissant les objectifs de l'aventure. Les joueurs prennent les jetons XP gagnés dans la réserve générale: les jetons XP jaunes valent 3 XP, les blancs 1 XP.

En Tuant des créatures

Gagnez 1 XP en tuant tous les **sbires** du même type (gobelin, spectre...) d'une rencontre (ou selon l'aventure, dans une salle). Gagnez 1 XP en tuant un **chef**, et un nombre variable (indiqué sur la carte Boss) en tuant un **boss**. Tous les héros gagnent ces XP, qu'ils aient ou non participé au combat.

En Faisant des Tests de Fouille

Chaque symbole XP lors de l'étape de pièces procure 1 XP à tous les héros.

En Faisant des Quêtes Annexes

Les quêtes annexes sont divisées en 4 groupes, indiqués sur le plateau des Heures. Quand les héros complètent une quête, placez un cube Quête sur la case correspondante. Pour les 1er et 3ème groupes, les joueurs doivent activer des salles spécifiques. Le 2ème groupe a trait à la taille du donjon: 9x5 signifie que la distance entre la salle départ et la salle connectée et révélée la plus au nord doit être d'au moins 9 salles (à vol d'oiseau), et la distance entre les salles connectées et révélées les plus à l'est et à l'ouest doit être d'au moins 5 (à vol d'oiseau). Le 4ème groupe requiert de tuer des types de créatures et 1 élite (n'importe laquelle).

Pour chaque groupe, compléter des quêtes annexes rapportent l'XP et les éclats magiques indiqués (ces XP/éclats sont cumulatifs).



Par exemple, un héros entre dans une salle dangereuse et l'active en faisant un test de rencontre. Le joueur place un cube sur la 3ème case du 1er groupe. Plus tard, un héros active une salle d'indice: il place un cube sur la dernière case du 1er groupe. Comme 2 quêtes ont été complétées, chaque héros gagne 1 XP.

Utiliser les Points d'Expérience

Les jetons XP peuvent être dépensés en action gratuite pour activer de nouvelles cartes Pouvoir, améliorer vos pouvoirs et augmenter vos caractéristiques. Remettez les jetons dépensés dans la réserve générale.

- Vous ne pouvez dépenser votre XP que si votre héros n'est pas en mêlée.
- L'utilisation de l'XP est irréversible, une fois dépensée vous

ne pouvez pas changer d'avis

Activer/Améliorer une carte Pouvoir

Vous pouvez dépenser votre XP pour **activer une nouvelle carte Pouvoir ou en améliorer une déjà active**. Dans le premier cas, placez la première carte de votre pioche en jeu; dans le second, retournez une carte déjà en jeu sur son verso.

Chaque héros a une pioche de cartes Pouvoir. Ces cartes représentent ses pouvoirs. Chaque héros commence la partie avec la carte Pouvoir ayant une étoile rouge en haut à gauche. Les autres cartes peuvent être activées dans l'ordre de la pioche (sauf avec le mode Sélection des Pouvoir, cf "Modes de jeu").

Description des cartes Pouvoir:



Coût total en XP. En prenant en compte le niveau actuel et précédent, il indique le nombre d'XP dépensé pour cette carte.
Symbole du héros. Indique à quel héros elle appartient.
Niveau actuel/disponible. Indique le niveau actuel et maximum. Les cartes Pouvoir ont 2 niveaux (recto et verso de la carte).
Description du pouvoir. Explique le fonctionnement de la carte.
Numéro de la carte.

Coût d'activation de la carte. Indique le coût en XP pour placer la carte en jeu.

Coût d'activation du niveau supérieur. Indique le coût en XP pour améliorer la carte au niveau supérieur.

Améliorer les Caractéristiques de votre Héros

Vous pouvez déplacer votre cube Héros d'1 case vers la droite sur une piste en dépensant 1 XP pour les 5 premières améliorations et 2 XP pour la dernière.

- **Déplacement** (👤). Si votre marqueur atteint le symbole ⁺¹ (👤) quand vous faites l'action Se Déplacer, vous pouvez faire 1 déplacement supplémentaire en dépensant 1 cube Mana (⚡). Placez le cube Mana dans votre réserve. Si votre cube atteint la dernière case (👤), vous pouvez récupérer 1 élément de votre couleur depuis votre réserve à la fin de chaque Heure (ou 2 éléments blancs).



Marco dépense 3 XP pour avancer sa caractéristique Déplacement et déplace son cube de 3 cases vers la droite.

- **PV** (♥). Si votre marqueur atteint le symbole +♥, votre héros augmente son nombre de PV actuel et maximum de 1. Déplacez le marqueur de PV sur sa nouvelle valeur. En atteignant le symbole +2♥, augmentez vos PV de 2.
- **Action** (♣). Si votre marqueur atteint le symbole +♣, vous pouvez ajouter 1 cube Action (♣) de la réserve générale à votre stock. En atteignant le symbole +2♣, ajoutez 2 cubes.
- **Mana** (♠). Si votre marqueur atteint le symbole +♠, vous pouvez ajouter 1 cube Mana (♠) de la réserve générale à votre stock. En atteignant le symbole +2♠, ajoutez 2 cubes.
- **Attaque** (♠). Prenez de la réserve générale le marqueur correspondant au symbole que votre cube atteint et placez-le dans votre stock. Les marqueurs Epée peuvent être utilisés pour améliorer le résultat d'une attaque ou JS.



Avant de lancer les cubes, placez le marqueur Epée à côté du plateau de combat, au niveau d'une zone colorée (orange rouge ou noire). Un cube dans la zone correspondante compte double. Placez les marqueurs comme vous voulez, même plusieurs par zone, mais chaque marqueur n'améliore qu'un seul cube. *Par exemple, vous placez un marqueur Epée à côté de la zone rouge. Vous obtenez 1 cube en zone rouge et 2 en zone orange, vous infligez 8* (2 pour les 2 cubes en zone orange, 6 pour celui en zone rouge). Après l'activation ou à la fin du tour, placez les marqueurs utilisés dans votre réserve.



En utilisant ce marqueur coloré, vous améliorez l'effet de tous vos marqueurs Epée blancs de 1. Un cube amélioré comptera alors triple.

- **Defense** (♠). Prenez de la réserve générale le marqueur correspondant au symbole que votre marqueur atteint et placez-le dans votre stock. S'il atteint le symbole +♠, augmentez de 1 votre nombre d'emplacements défensifs. Les marqueurs Bouclier peuvent être utilisés pour améliorer le résultat d'une attaque ou JS



Avant de lancer les cubes, placez le marqueur Bouclier à côté du plateau de combat, au niveau d'une zone colorée (jaune ou verte). Un cube dans la zone correspondante compte double. Placez les marqueurs comme vous voulez, même plusieurs par zone, mais chaque marqueur n'améliore qu'un seul cube. *Par exemple, vous placez un Bouclier à côté de la zone verte. Vous obtenez 1 cube en zone jaune et 1 en zone verte, vous obtenez 5* (1 pour le cube en zone jaune, 4 pour celui en zone verte). Après l'activation ou à la fin du tour, placez les marqueurs utilisés dans votre réserve.



En utilisant ce marqueur coloré, vous améliorez l'effet de tous vos marqueurs Bouclier blancs de 1. Un cube amélioré comptera alors triple.

Diminuer les Caractéristiques de votre Héros

Si vous devez diminuer une de vos caractéristiques et perdez une amélioration, perdez l'avantage associé. *Par exemple, si votre caractéristique Action passe de la case 2 à 1, vous devez remettre un cube Action dans la réserve générale.*

Fin du Tour

Une fois que toutes les séquences ont été résolues, le Tour se termine, et si les conditions de fin de phase d'actions ne sont pas remplies (cf. ci-dessous), un nouveau Tour débute. **Toutes les créatures blessées récupèrent leurs PV initiaux, sauf si un héros a utilisé un pouvoir infligeant des blessures persistantes.**

Fin de la Phase d'Actions

S'il n'y a pas de combat en cours, quand tous les héros et créatures n'ont plus de cube Action ou sont morts, et que tous les héros ont passé, la phase d'actions se termine.



4. Phase de Rencontre

Au début de cette phase, faites un test de rencontre.

Test de rencontre

Comptez quel héros a placé les plus de cubes dans le donjon. Prenez la salle de ce héros comme position 0, la valeur de cubes est égale au nombre de ses cubes.

- La valeur de cubes ne peut pas être inférieure à 1.
- Si plusieurs héros ont le même nombre de cubes, le meneur choisit l'un d'eux.

Puis suivez cette procédure:

1. Défaussez la première carte de la pioche Objet. Puis piochez-en X, X étant la **valeur de cubes** + la **valeur du risque de rencontre**. Le risque de rencontre est déterminé par la période en cours (0 pour les verte et jaune, 1 pour l'orange, 2 pour la rouge); cette information est affichée sur le plateau des Heures):

	green	yellow	orange	red
 Le risque de rencontre	0	0	+1	+2

Par exemple, le héros de Marco a placé 3 cubes dans le donjon, et la partie en est à la période orange. Marco défausse la première carte de la pioche Objet, puis en pioche 4 (3 cubes + 1 risque).

2. Consultez le verso des cartes piochées. Si vous avez au moins un symbole , il y a une **rencontre** et de nouvelles créatures apparaîtront dans le donjon. Si vous piochez plusieurs symboles, ne prenez en compte que le premier. Continuez la procédure avec l'étape "Il y a une rencontre! Où la placer?"

Par exemple: la partie en est à la période rouge (le risque de rencontre est à 2). Le Clerc est le héros qui a placé le plus de cubes dans le donjon (2 cubes, valeur de cubes = 2). Le meneur défausse la première carte de la pioche Objet, puis consulte le verso des 4 cartes suivantes (valeur de cubes 2 + risque de rencontre 2 = 4): il y a 2 symboles Rencontre, il doit organiser une rencontre en tenant compte de la première carte piochée !

Le même exemple qu'au-dessus en période verte (risque de rencontre 0). Le meneur pioche 2 cartes (2+0=2). Aucune carte n'affiche de symbole Rencontre, donc rien ne se passe !

Description des versos des cartes Objet:



Autres types de cartes

Coordonnées. Déterminez la position de la rencontre en fonction de la position 0.

Symbole Rencontre. Si ce symbole apparaît lors d'un test de rencontre, celui-ci est positif et de nouvelles créatures apparaissent.

Il y a une rencontre! Où la placer?

Déterminez la position indiquée sur la carte. Les lettres E, W, N et S indiquent est, ouest, nord et sud, en respectant l'orientation du donjon. Le chiffre indique la distance depuis la position 0.



Par exemple, avec une carte aux coordonnées W1 et la position 0 en A, les créatures sont placées en B.

Identifier la salle cible:

- Si plus de 2 joueurs ont utilisé le même nombre de cubes, le meneur choisit l'un d'eux pour la position zéro.
- S'il n'y a pas de salle à l'emplacement indiqué, prenez une salle parmi celles disponibles (ou piochez-en une). La nouvelle salle doit être compatible. "Compatible" signifie que la nouvelle salle doit pouvoir être placée dans l'emplacement, en accord avec les tuiles adjacentes. De plus, la nouvelle tuile doit permettre aux créatures d'atteindre leur cible (un héros) avec le minimum de déplacement possible. La règle de détection détermine quel héros est ciblé. Si plusieurs héros sont valables, le plus proche est ciblé. Si plusieurs orientations sont possibles, le meneur choisit.
- Si l'emplacement cible est hors des limites de la table, utilisez la direction opposée (ex: N3 devient S3).

Il y a une rencontre! Quelles créatures?

La couleur de la salle détermine le type de créature: dans une salle jaune, verte, rouge ou bleue placez respectivement des spectres, araignées, squelettes ou gobelins.



La salle est rouge, le meneur y place des squelettes.

Il y a une rencontre! Combien de créatures?

En haut du plateau des Heures se trouve la **file de rencontre**. Elle permet de noter les types de rencontres qui ont eu lieu durant la partie. Quand vous résolvez une rencontre pour un type de créature, regardez combien de créatures de ce type sont dans la file de rencontre:

- 0: Placez un nombre de sbires égal au nombre de joueurs.
- 1: Placez un nombre de sbires égal au nombre de joueurs + 1 **élite du même type**. Utilisez un jeton Elite pour l'identifier. Par exemple, à 3 joueurs, la salle est rouge et il y a 1 squelette dans la file de rencontre, vous devez placer 3 squelettes + 1 élite squelette.
- 2: Placez un nombre de sbires égal au nombre de joueurs + 1 **chef**. Pour une rencontre avec des squelettes, spectres, araignées ou gobelins, placez respectivement une momie, liche, princesse arachnée ou un élémental.
- 3+: Placez un nombre de sbires égal au nombre de joueurs + 1 **boss**. Piochez 3 cartes Boss et sélectionnez un boss de la couleur de la période en cours (utilisez la même procédure pour choisir les boss des postes de garde, cf "Cartes Plan"). Utilisez n'importe quelle figurine de boss pour le représenter.

Puis ajoutez à la salle **2 cubes Déplacements** (ou 3 s'il y a un boss) et placez **un jeton Sbirer de ce type dans la file de rencontre**.

File de rencontre



Dans l'exemple précédent, le meneur place un squelette dans la file de rencontre..



Partie à deux joueurs, test de rencontre positif: le meneur doit placer un groupe de créatures dans la salle B. La salle étant rouge, ce seront

des squelettes. Il y a 2 squelettes dans la file de rencontre, il place donc 2 squelettes et 1 momie dans la salle. Puis il ajoute un squelette à la file de rencontre.

Les créatures sont-elles disponibles?

Y a-t-il de la place?

Si vous devez placer un sbire dans une salle mais qu'il n'y en a plus dans la réserve générale, placez un chef à la place. Si vous devez placer un chef mais qu'il n'y en a plus dans la réserve générale, placez un boss. Si vous devez placer un boss mais qu'il n'y en a plus dans la réserve générale, utilisez n'importe quel marqueur pour le représenter. Si la salle est déjà occupée, placez les créatures de la rencontre de la plus forte à la plus faible, jusqu'à remplir la salle.

Test de rencontre pour salle dangereuse

Ce test spécifique doit être fait par un héros qui rentre dans une salle dangereuse (cf. "Salles spéciales"). Défaussez la première carte de la pioche Objet puis piochez-en 3 et vérifiez si le test de rencontre est positif. Le cas échéant, les créatures sont placées dans la salle dangereuse. Dans ce cas aussi, **placez un jeton du même type dans la file de rencontre**.

5. Fin de l'Heure

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre:

1. Chaque joueur remet dans sa réserve, ses **cubes Action présents dans le donjon**.
2. Chaque joueur récupère jusqu'à 3 **éléments de sa couleur** (cubes et/ou marqueurs), depuis sa réserve et les met dans son stock. Il est possible de récupérer 2 éléments blancs à la place d'1 coloré. Par exemple, Marco récupère 4 cubes Mana et 1 cube Action.
3. Tous les joueurs redressent leurs **cartes inclinées**.
4. Pour chaque **barrière** dans le donjon: s'il y a des créatures dans une salle adjacente, retirez la tuile (niveau 1) ou retournez-la sur le niveau 1 (niveau 2). Retirez tous les murs illusoires.
5. Tous les groupes de créatures doivent avoir **2 cubes Déplacement** (3 s'il y a un boss). Rajoutez-en si besoin.

Puis commencez une nouvelle Heure.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine si:

- tous les personnages meurent.
- les héros loyaux ou le traître gagnent (la description de l'aventure indique les conditions de victoire).
- la dernière Heure se termine, les héros ont alors perdu.

AUTRES ÉLÉMENTS DE JEUX

Cartes Plan: Postes de Garde et Trésor

Un **poste de garde** représente une salle gardée par une créature particulière. Une **salle au trésor** représente une salle où l'action Fouiller révèle un trésor.

Lors de la mise en place, piochez une carte Plan pour déterminer leur position sur la table. Pour chacune, prenez une salle au hasard dans la pioche, et placez-la face cachée sur la table à l'emplacement indiqué par le symbole  ou . Ajoutez un jeton Garde ou Trésor sur la tuile. Le plan indique aussi la forme et la couleur du chemin d'inspiration. Cet élément n'est utilisé que dans certaines aventures. Référez-vous à la description de votre aventure.

Activation des postes de garde. Un poste de garde peut être activé par un héros ou une créature. Dès qu'un héros entre dans une salle adjacente au poste de garde (une des 8 salles), retournez la tuile et placez-la dans une orientation compatible. "Compatible" signifie que la nouvelle salle doit pouvoir être placée dans l'emplacement, en accord avec les tuiles adjacentes. De plus, la nouvelle tuile doit permettre aux créatures d'atteindre un héros avec le minimum de déplacement possible. La règle de détection détermine quel héros est ciblé. Si la tuile n'est pas compatible, remplacez-la par une nouvelle de la pioche.

Si une créature se déplace dans un poste de garde, il l'active (cela ne se produit pas si elle entre dans une salle adjacente). Puis appliquez ces étapes:

1. Piochez **3 cartes Boss**, vérifiez si une des cartes Boss est de la même couleur que la période en cours. Le cas échéant, placez le boss (et 3 cubes Déplacement) dans la salle et utilisez les caractéristiques indiquées sur la carte. Si plusieurs cartes Boss correspondent, choisissez-en une.
2. S'il n'y a pas de boss avec 1., choisissez parmi les 3 cartes, un boss de la période précédente. Si la période en cours est verte, placez un chef de la couleur de la salle (et 2 cubes Déplacement). *Par exemple, si la période en cours est orange, et que vous avez pioché des cartes boss jaune, verte et rouge, le meneur doit choisir la carte boss jaune.*
3. S'il n'y a pas de boss/chef avec 2., choisissez parmi les 3 cartes, un boss de l'avant-dernière période. Si la période en cours est jaune, placez un chef de la couleur de la salle (et 2 cubes Déplacement). *Par exemple, si la période en cours est orange, et que vous avez pioché 2 cartes Boss vertes et 1 rouge, le meneur doit choisir une carte Boss verte.*
4. S'il n'y a pas de boss/chef avec 3., utilisez, parmi les 3 cartes boss, celle ayant le numéro le plus élevé.

NB: **s'il n'y a pas de standee pour le boss défini**, utilisez n'importe quel marqueur pour l'identifier.

Activation des salles au trésor. Quand un héros fait une action Fouiller dans une salle au trésor, faites un test de fouille (étapes de pièces et d'objets) en défaussant les cartes Objet de valeur 8+ si la période en cours est verte, 10+ en période jaune, 12+ en période orange et 14+ en période rouge.

Eclats Magiques

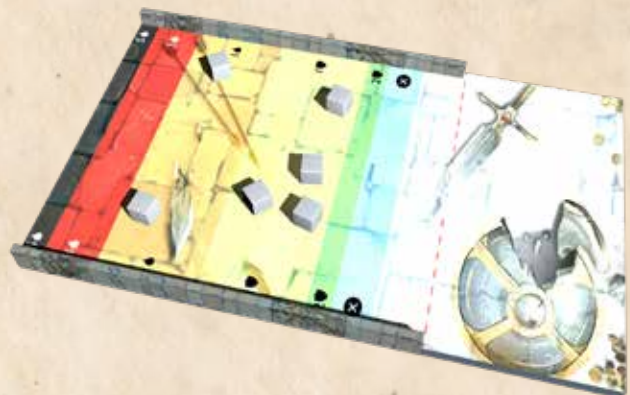
Les éclats magiques peuvent être dépensés comme des pièces (valant 3 pièces chacun), mais peuvent aussi être indispensables dans certaines aventures (cf. Livret d'Aventures). Ils sont trouvés lors de fouille, en activant des bibliothèques, via les quêtes annexes. Ils sont placés dans la salle (bibliothèque, salle où a eut lieu le combat ou qui a permis de compléter la quête). Les héros peuvent les ramasser avec l'action Interagir. Les éclats se lient à leur propriétaires et ne peuvent pas être échangés.

Tuiles Aventure

Le jeu inclut des tuiles Aventure représentant un objet, un homme, un enfant,... à utiliser en fonction de l'aventure.

Jets de Sauvegarde

Les pièges, pouvoirs, événements peuvent vous demander de faire un jet de sauvegarde (JS) pour éviter des dégâts, un sort, un malus. Les JS ont un degré de difficulté (DD) allant de 2 à 5. Le JS est réussi si le résultat est supérieur ou égal au DD. Sinon, vous subissez la pénalité associée au JS. Pour faire un JS, lancez les cubes sur le plateau de combat. Utilisez les règles de jet normales, appliquez les bonus et les pouvoirs si vous voulez. Vous marquez 1 point pour chaque paire d'1  et d'1 .

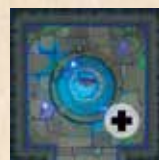


Une liche attaque le héros de Marco. Les attaques de la liche requièrent un JS avec un DD 3 pour éviter 2 Tours de paralysie. Marco lance et obtient 2  et 4 . Malheureusement, ce JS est raté, le héros est paralysé pendant 2 Tours.

Salles Spéciales

Le jeu inclut des salles spéciales qui peuvent être placées normalement dans le donjon, mais ayant des effets particuliers. Ce sont:

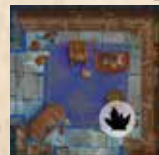
Salle du Bassin Sacré



Représentée par le symbole .

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé, vous pouvez dépenser 1 cube Action pour l'activer et soigner toutes les blessures des héros dans la salle. Puis placez-y un jeton Désactivé

Bibliothèque



Représentée par le symbole . L'effet de cette salle ne s'applique que si l'aventure utilise les éclats magiques.

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé, vous pouvez

dépenser 1 cube Action pour l'activer et y placer un éclat magique de la couleur de la pièce. Après activation, placez un jeton Désactivé dans la salle.

Laboratoire



Représenté par le symbole .

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé, vous pouvez dépenser 1 cube Action pour l'activer et vous téléporter vers n'importe quelle salle à une distance de 4 ou moins (sauf la salle de départ) ou un autre laboratoire. Le laboratoire d'arrivée peut être à n'importe quelle distance, être désactivé ou pas. La salle d'arrivée doit être déjà placée, mais il n'y a pas besoin qu'elle soit connectée ni visible. Tous les héros et créatures dans la salle sont téléportés. Après activation, placez un jeton Désactivé dans cette salle.

Salle des Armes Animées



Représentée par le symbole .

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé, vous pouvez dépenser 1 cube Action dans cette salle pour l'activer et choisir une salle connectée à une distance de 3 ou moins. Lancez 1 cube pour chaque sbire et chef dans cette salle: pour chaque cube en zone noire, vous pouvez tuer un chef, une élite ou un sbire; pour chaque cube en zone rouge, vous pouvez tuer une élite ou un sbire; pour chaque cube en zone jaune, vous pouvez tuer un sbire. Ces créatures procurent de l'XP, et comptent pour les quêtes annexes. Puis placez un jeton Désactivé dans cette salle.

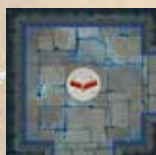
Salle Dangereuse



Représentée par le symbole .

Quand un héros entre dans la salle et qu'il n'y a pas de jeton Désactivé, faites un **test de rencontre pour salle dangereuse**: défaussez la première carte de la pioche Objet puis piochez-en 3 et vérifiez s'il y a un symbole Rencontre . Le cas échéant, résolvez une rencontre dans la salle en suivant la règle de rencontre. Puis placez un jeton Désactivé dans la salle et placez un jeton du type de créature rencontrée dans la file de rencontre. S'il n'y a pas de symbole Rencontre, rien ne se passe, placez quand même un jeton Désactivé.

Salle Piégée



Représentée par le symbole .

Quand un héros entre dans la salle et qu'il n'y a pas de jeton Désactivé, faites un test de piège: défaussez la première carte de la pioche Objet puis piochez-en 3 et vérifiez s'il y a un symbole Piège . Le cas échéant, vous devez faire un JS avec un DD égal à la valeur indiquée sur la carte (utilisez la première s'il y en a plusieurs). Vérifiez sur le plateau des Heures la valeur de difficulté maximale des pièges de la période en cours: si elle est inférieure au DD de la carte, utilisez-la à la place.

	green	yellow	orange	red
	3	4	5	---

Si vous échouez au JS, subissez autant de points de dégâts que la différence entre le DD et le résultat du jet. NB: les créatures sont immunisées aux pièges. Puis placez un jeton Désactivé dans la salle.

Si vous ne piochez pas de symbole Piège, rien ne se passe, placez quand même un jeton Désactivé.



Par exemple, le héros de Marco entre dans une salle piégée. Il fait un test de piège: il défausse la première carte et vérifie le verso des cartes suivantes: pour la première A, rien ne se passe, la seconde B, a un symbole Piège avec un DD 5! La période en cours est verte, la valeur de difficulté maximal des pièges étant 3, Marco fait un JS avec DD 3; il obtient 2, son héros subit donc 1 .

Halls



Ils sont en forme de croix, disponibles dans la réserve générale. Les halls ne peuvent être placés que sur un carré de 2x2 salles adjacentes. Les salles n'ont pas besoin d'être connectées. Cela crée un hall de 4 salles.

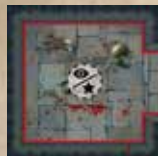
- Un hall ne peut jamais couvrir une partie d'un autre hall.
- Retirez les barrières, brèches et murs illusoires à l'intérieur du hall et placez-les dans la réserve générale.
- Ignorez la configuration initiale des 4 murs internes: ce sont maintenant 4 portes.
- Ignorez les couleurs originales des 4 salles, elles ont toutes la couleur du hall.
- Il n'y a pas de changement pour les combats, ils font référence aux salles pas au hall, mais les attaques à distance à l'intérieur du Hall ont une ligne de mire vers toutes les autres salles du Hall.
- Les effets particuliers des salles demeurent (pièges, indices,...). Ils se déclenchent quand un héros entre dans la salle spéciale. *Un hall peut être à la fois un piège (salle NW), indice (salle NE), et bibliothèque (salle SW). Si un héros entre dans la salle NW, il doit faire un JS pour le piège.*



Michele place un hall de la réserve générale sur 4 salles adjacentes. Les 4 salles (1 verte et 3 rouges) deviennent toutes jaunes. NB: se déplacer de A à B nécessite 4 déplacements comme d'habitude.

Deux types de salles (indice et tombe) ont un symbole sur fond blanc  et prennent en compte la taille du groupe de salles de la même couleur, connectées entre elles, dont elles font partie.

Salle d'indice



Représentée par le symbole . N'appliquez l'effet de cette salle que si l'aventure utilise les indices.

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé et fait partie d'un groupe de  + 4 salles, vous pouvez l'activer: dépensez 1 cube Action pour piocher une carte Indice (seulement si l'aventure utilise les indices, cf. Indices du *Livret d'Aventures*), ou gagner 1 XP.

Les cartes Indice sont:

1. Une salle avec 1 porte
2. Une salle avec 2 portes
3. Une salle avec 3 portes
4. Une salle avec 4 portes
5. Un groupe de 3 salles rouges ou plus
6. Un groupe de 3 salles vertes ou plus
7. Un groupe de 3 salles bleues ou plus
8. Un groupe de 3 salles jaunes ou plus
9. Une salle adjacente à une salle piégée, avec au moins 2 salles piégées dans le donjon
10. Une salle adjacente à une salle d'indice, avec au moins 2 salles d'indice dans le donjon
11. Une salle adjacente à une tombe, avec au moins 2 tombes dans le donjon
12. Une salle adjacente à une salle dangereuse, avec au moins 2 salles dangereuses dans le donjon
13. Une salle sans créature
- 14-19. Une salle dans la zone verte (cf. carte)
20. Une salle adjacente à une salle des armes animées/bibliothèque, avec au moins 2 salles de ce type dans le donjon

Tombe



Représentée par le symbole .

Si la salle n'a pas de jeton Désactivé et fait partie d'un groupe de  + 1 salles, vous pouvez l'activer: dépensez 1 cube Action dans cette salle pour l'ouvrir et y placer un boss. Utilisez la règle d'activation d'un poste de garde pour déterminer le type de boss (cf. "Cartes Plan"). Si l'aventure jouée le permet, tuer le boss procure une carte Indice (cf. Indices dans le *Livret d'Aventures*). Puis placez un jeton Désactivé dans la salle

MODES DE JEU

Mode Coopératif

Dans ce mode, tous les joueurs essayent ensemble de réussir l'aventure. Si un héros complète l'aventure, tous les joueurs gagnent. N'utilisez pas les cartes PvP.

Mode Semi-Coopératif

Dans ce mode, tous les joueurs essayent ensemble de réussir l'aventure, mais seuls ceux qui la complètent gagnent. Si plusieurs héros y arrivent, la victoire est partagée. N'utilisez pas les cartes PvP.

Mode PvP

Il peut y avoir un traître qui joue contre les autres joueurs. Les rôles étant secrets, les joueurs ne savent pas s'il y a un traître, ni qui il est. Il est possible qu'il n'y ait pas de traître étant donné qu'il y a un nombre de cartes PvP égal au nombre de joueurs + 1.

- La règle de *retour à la vie* ne s'applique pas.
- Les joueurs ne révèlent pas leur rôle avant la fin de la partie, même s'ils meurent.
- Le traître tente de gagner seul. Ses conditions de victoire sont expliquées dans chaque aventure.
- Les autres joueurs jouent en mode semi-coopératif.
- Un héros peut attaquer et tuer un autre héros. Un héros loyal n'a le droit de tuer que le traître, s'il tue un autre héros loyal, il perd la partie. Le traître peut tuer n'importe qui.

Le mode PvP augmente la difficulté, tenez le en compte en choisissant l'aventure.

Combat Héros vs. Héros

Quand un héros attaque un autre héros avec une arme (corps-à-corps ou à distance), chaque héros lance les cubes. Pour chacun, infligez les points de dégâts - les points d'esquive obtenus par l'adversaire. De même pour une attaque à distance, mais le héros attaqué n'inflige alors aucun dégât.

Exemple 1: Le Voleur attaque la Clerc au corps-à-corps, chaque héros lance et obtient: 7♦ et 0♥ (Voleur), 4♥ et 3♦ (Clerc). La Clerc subit 3♦ (7-4=3) et inflige 3♦ au Voleur (3-0=3).

Exemple 2: La Ranger attaque à distance le Barbare, les résultats sont: 6♦ et 2♥ (Ranger), 2♦ et 3♥ (Barbare). Le Barbare subit 3♦ (6-3=3).

S'il y a des créatures impliquées dans le combat, vous devez prendre en compte le déploiement des héros.

Exemple 1: La Clerc et le Barbare sont dans une salle avec 3 gobelins. L'ordre du Tour est Barbare, Clerc, créatures. Le Barbare engage les 3 gobelins, et la Clerc engage le Barbare. Lors de la mêlée, l'attaque de la Clerc contre le Barbare est indéfendable!
Exemple 2: Comme ci-dessus, mais le Barbare suspecte la Clerc, il l'engage donc ainsi que 2 gobelins. La Clerc engage aussi le Barbare et 1 goblin. Le dernier goblin doit être assigné à un héros avec un emplacement défensif libre, mais il n'y en a pas. Il est donc assigné au premier dans l'ordre du Tour: le Barbare.

Au final, la Clerc combattra contre 1 goblin et le Barbare, le Barbare combattra 2 gobelins et la Clerc et subira l'attaque indéfendable du dernier goblin.

Mode de Sélection des Pouvoirs

Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir à activer, pas forcément le premier de la pioche.

Mode Solo

Le jeu peut se jouer seul avec les règles normales, sauf que le joueur commence avec 9 pièces mystiques au lieu d'4.

Mode Campagne

Vous pouvez jouer le même héros sur plusieurs aventures! Cela est possible avec n'importe quelle aventure si elle n'est pas écrite pour être jouée dans un ordre précis.

- La règle de *retour à la vie* ne s'applique pas.
- Si votre héros survit à la fin de l'aventure, comptez votre XP (cartes et caractéristiques) et vos pièces mystiques (pièces et valeur des objets). Divisez-les par 2 (arrondis au supérieur) afin d'avoir les valeurs de campagne.
- Réinitialisez votre héros: réduisez vos caractéristiques et/ou pouvoirs afin de ne pas dépasser votre valeur en XP de la campagne; défaussez vos pièces/objets afin de ne pas dépasser la valeur en pièces de la campagne (vous pouvez convertir en pièces vos objets). Puis défaussez les éclats magiques et regagnez tous vos PV. NB: votre héros survit s'il est sorti du donjon avant la fin de la partie.
- Si votre héros meurt et qu'un autre héros survit, vous pouvez continuer la campagne avec votre héros avec la moitié de l'XP de l'autre héros (arrondi à l'inférieur) et 1 pièce.
- Si vous réussissez une aventure, augmentez la difficulté de la suivante de 1 (cf. *Livret d'Aventure, introduction*).



VARIANTES

Héros Multiclassé

Les joueurs expérimentés peuvent jouer un personnage combinant les caractéristiques de 2 héros. Vous pouvez commencer la partie multiclassé, ou le devenir après. Appliquez les règles suivantes:

- Utilisez les 2 decks Héros, mais 1 seule carte Pouvoir de départ (au choix). L'autre peut s'acquérir pour 1 XP.
- Utilisez la moyenne des PV des héros (arrondie à l'inférieur). *Par exemple, un Mage-Clerc commence avec 4 PV ($3+6/2=4.5$ PV).*
- Prenez en compte les malus d'attaque et d'esquive des 2 héros.
- Choisissez le style de combat et les emplacements défensifs d'un des deux héros, utilisez sa carte Personnage.
- Quand vous activez un nouveau pouvoir, vous devez dépenser 1 XP supplémentaire. NB: cette XP est payée uniquement pour la mettre en jeu, pas pour l'améliorer. *Par exemple, payez 2 XP additionnels pour activer 2 cartes Pouvoir, et 1 seul pour activer une carte puis l'améliorer au niveau 2.*
- Si vous débutez la partie avec un héros simple et que vous souhaitez ajouter les caractéristiques d'un second héros, vous devez pouvoir dépenser l'XP additionnelle pour mettre en jeu les nouvelles cartes Pouvoir.

Variante avec Dés

Nous suggérons fortement d'utiliser le système de jet de cube, le jeu ayant été conçu avec. Si vous préférez tout de même utiliser des dés, procédez ainsi:

Etape 1: Lancez un D12 pour chaque cube Mana que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez les lancer 1 par 1 ou tous ensemble. Pour chaque D12 lancé, placez un cube Mana sur le plateau de Combat dans la zone correspondante.

dé	effet
1	échec
2	2
3-5	1

dé	effet
6-8	1
9-10	3
11	5

Sur un 12, défaussez le dé et placez un cube Mana dans votre réserve. Vous pouvez vous arrêter quand vous voulez et passer à l'étape 2.

Etape 2. Payez 1 cube Mana de votre stock pour relancer un dé (placez-le dans votre réserve). Vous pouvez relancer un dé plusieurs fois et/ou relancer plusieurs dés. Une fois terminé, soit par manque de cube Mana ou par choix, les cubes sur le plateau de Combat représentent votre résultat.

Par exemple, vous lancez 4 dés et obtenez: 1, 2, 11 et 12. Cela donne: 1 échec critique, 2 , 5 et 1 cube Mana défaussé. Vous relancez le 1, en payant un cube Mana et obtenez un 3. Le résultat final donne 3 , 5 avec 2 cubes Mana défaussés.

WALLS SYSTEM

L'amélioration Walls System comprend plusieurs murs en plastique. Vous la trouverez dans les bonnes boutiques et sur le site de Giochix.it. Cette amélioration permet de mieux visualiser les salles du donjon tout en ayant un superbe effet sur la table! Elle comprend 24 murs, 18 ouvertures, 4 brèches, 4 barrières et 4 murs illusoires.

Comment les utiliser



Ouvertures. Placez l'ouverture en périphérie du donjon. Quand une nouvelle salle est placée, enlevez l'ouverture et placez les murs correspondant autour de la nouvelle salle.



Murs. Placez les murs sur tous les murs du donjon (à l'intérieur et en périphérie). Quand un hall est créé, retirez les murs intérieurs.



Les murs illusoires, brèches et barrières remplacent les tuiles correspondantes (rangez-les dans la boîte).

CRÉDITS

Concepteur: Michele Quondam

Projet: Inmedia Srl

Illustrations: Arianna Geloni et Mirko Failoni

Figurines 3D: Filippo Giovannini

Éléments 3D: Michele Quondam

Traduction française: François Masquère

Un grand merci à tous les participants à la campagne de financement participatif qui ont fait de ce jeu une réalité.

Remerciements spéciaux à Vittorio Giusti, Luigi Valgimigli, Francesco Civitelli, Luca Boscolo, Federico Sonzogni, Chiara Spagnoletto, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Pedani, Filippo Vincenzi, Rodolfo Gruden, Dario "Klark" Vazzana et Salvatore Cirmi.

Merci au Game Clubs Areagames, Alea Trieste, Hydra Games, Tana dei Goblin di Perugia, Tana dei Goblin di Genova, GdT Roma Players, Sentiero dei Draghi et SavetheMeeple.

EXEMPLE D' AVENTURE

La princesse Marianna a donné à l'explorateur Grusniuk "Pied Ailé" des lettres compromettantes. La mission était de les amener secrètement à son amant. Grusniuk a décidé de couper au plus court par le donjon pour traverser la montagne, mais a disparu depuis. Marianna sait qu'il a été assassiné là-bas et doit maintenant récupérer ces lettres.

"Lettres d'amour" est une aventure d'initiation. Les joueurs doivent créer un groupe de salle d'au moins + 3 salles dont une bibliothèque. Les lettres perdues seront dans la bibliothèque. Fouillez-la, prenez les lettres et ressortez du donjon par l'entrée.

Il y a une modification pour le premier poste de garde: à la place d'un boss, seront placés un chef + sbires.

Dans cet exemple nous allons jouer les 2 premières Heures d'une partie à 2 joueurs en coopératif, difficulté normale. Les joueurs sont Marco (Barbare, orange, meneur) et Michele (Mage, bleu).

À la mise en place, la carte Plan indique la position des postes de garde et de la salle au trésor. Les joueurs placent des salles au hasard (face cachée) pour marquer leur position. La partie commence et ils déterminent l'ordre du Tour: noir, orange, bleu et rouge.

Il n'y a pas de créatures donc la séquence des créatures passe sans effet. À son tour, Marco dépense son jeton Déplacement (disque), faisant 1 déplacement avec son Barbare vers une zone inexplorée. Il prend une salle bleue parmi celles disponibles, la place sur la table et pioche immédiatement une nouvelle salle disponible. Puis il dépense 1 cube Action pour se déplacer vers une autre zone inexplorée. Il place une autre salle bleue. Cette salle a le symbole . Marco fait un test de piège: il pioche les trois premières cartes Objet et vérifie s'il y a des symboles Piège au verso. Heureusement il n'y en a pas donc rien ne se passe. Marco place un jeton Désactivé sur le symbole Piège de la salle.

Enfin, comme Marco avait dépensé son XP de départ pour sa caractéristique Déplacement, il peut faire un second déplacement avec son action. Il dépense donc 1 cube Mana et place une autre salle bleue.

A son tour, Michele place 1 cube Action dans sa salle pour se déplacer d'une salle.



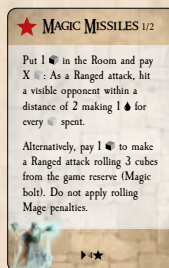
La séquence de mêlée est à la fin du Tour. Il n'y en a pas, le premier Tour se termine donc. Le deuxième Tour débute avec le même ordre d'initiative. Marco et Michele passent et la phase d'actions se termine. Marco fait le test de rencontre: chaque joueur n'a utilisé qu'1 cube, il ne doit piocher qu'1 carte. Heureusement, il n'y a pas de symbole Rencontre, rien ne se passe. L'Heure se termine: ils déplacent leur cube et jeton Déplacement, depuis le donjon vers leur réserve; puis ils récupèrent 3 éléments colorés de leur réserve et les placent dans leur stock. Marco prend 2 cubes Action et le jeton Déplacement, Michele prend 3 cubes Action.

2ème HEURE

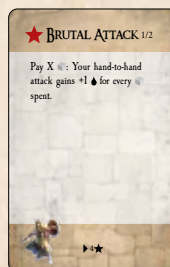
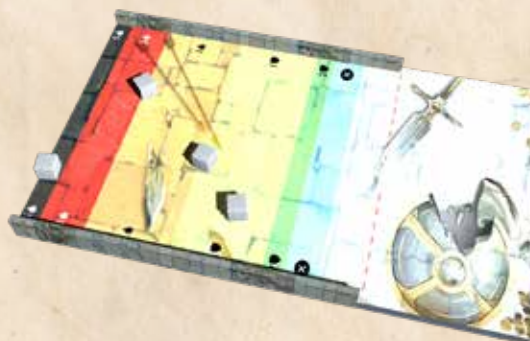
Une nouvelle Heure commence: Marco déplace le marqueur Heure sur la piste. A la phase d'initiative, l'ordre du Tour est bleu, rouge, noir et orange. Michele dépense 1 cube Action pour se déplacer vers la salle bleue adjacente.



Marco dépense son jeton Déplacement pour se déplacer vers une zone inexplorée; il place une salle rouge. Comme le Barbare est adjacent au poste de garde, il s'active: Marco retourne la tuile, c'est une salle rouge. Normalement un poste de garde contient un boss, mais pour cette aventure il contient 2 squelettes et 1 momie (associés aux salles rouges). Marco ajoute aussi dans la salle 2 cubes Déplacement noirs. Pour finir, Marco place 1 cube Action dans sa salle et charge les créatures!



Début du Tour suivant, même ordre. A son tour, Michele utilise son jeton Déplacement et s'approche. Puis il utilise un pouvoir: il place 1 cube Action dans sa salle, et utilise Projectiles Magiques avec 5 cubes Mana. Projectiles Magiques (niv 1) fait 1 point de dégâts par cube Mana dépensé. Il fait donc 5 dégâts à un squelette et le tue. La séquence orange n'est pas jouée car le Barbare est en mêlée. De même pour la noire, les créatures étant aussi en mêlée. C'est au tour de la séquence de mêlée. D'abord, le pouvoir de la momie s'active, le Barbare doit placer un cube Action dans sa réserve. Puis le combat commence: Marco attaque, plaçant un cube Action dans la salle et fait son jet:

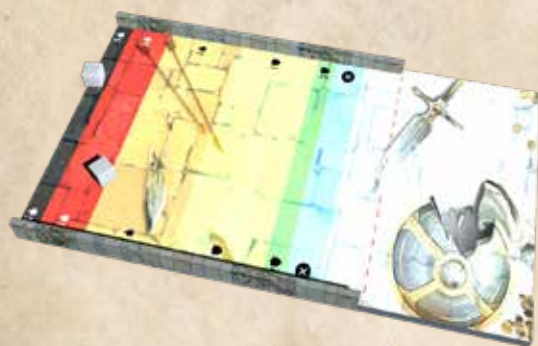


Il obtient $5+3+1=9$ ⬤ et 1 ⬤. La momie a 11 PV. Marco utilise son Attaque Brutale (action gratuite), dépensant 2 cubes Mana pour infliger 2 ⬤ de plus, il tue la momie. La momie inflige 4 ⬤, Marco subit donc $4-1=3$ ⬤. Les squelettes n'attaquent pas car le Barbare chargeait.

A son tour, Michele choisit de faire une attaque à distance. Il place 1 cube Action dans sa salle et cible un squelette.



Etant donné que le Mage maîtrise le style de combat ✂, tous les cubes lancés pour une attaque à distance iront dans sa réserve. Sachant cela, Michele veut utiliser le moins de cubes possible et les lance 1 par 1. Au premier jet, le cube sort du plateau de Combat, il le place dans sa réserve. Les deux suivants donnent un joli coup !



Il inflige 6 $\heartsuit$ ($8 \heartsuit - 2$ malus du Mage=6) et tue le squelette, puis il place les cubes lancés dans sa réserve.

Toutes les créatures sont vaincues, le combat se termine. Marco place un cube sur la case Squelette des quêtes annexes. Chaque joueur gagne 2 XP, 1 pour les squelettes, 1 pour la momie.

Puis Marco fait un test de fouille pour la momie: il défausse la première carte Objet et consulte le verso des 3 suivantes. Il obtient:



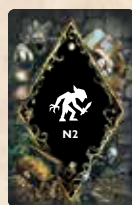
Il y a 2 pièces mystiques, pas d'XP. Michele et Marco prennent chacun 4 pièces de la réserve générale ($2+2=4$).

Puis Marco retourne les 3 cartes:



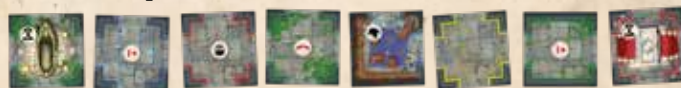
Les cartes valant plus de 6 sont défaussées (fouille d'un chef), l'épée est donc défaussée. En suivant l'ordre du Tour, Michele prend la potion jaune, Marco celle de soin.

Comme dernière action, Marco effectue une **fouille** dans la salle: Il place un cube Action, pioche 3 cartes et trouve 1 symbole Pièce. Il gagne 3 pièces de la réserve générale.

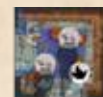


Puis chaque joueur passe et la phase d'actions se termine. Marco fait le **test de rencontre**: il défausse la première carte et en pioche 3 (Michele a utilisé 3 cubes). La deuxième carte montre un symbole Rencontre avec les coordonnées N2.

Les salles disponibles sont:



Marco a utilisé le plus de cubes, la position 0 est sur le Barbare. Il choisit de placer la bibliothèque en position N2 et y ajoute 2 gobelins. L'orientation de la salle doit permettre aux créatures d'atteindre les héros par le chemin le plus court. Il la place donc ainsi:



Puis Marco place 1 goblin dans la file de rencontre: la prochaine rencontre avec des gobelins inclura 1 élite! L'Heure prend fin: chaque joueur reprend ses éléments dans le donjon, les place dans sa réserve puis en remet 3 dans son stock.

Une nouvelle Heure débute...