



# DESCENT™

LÉGENDES DES TÉNÉBRES

↔ Livret d'Apprentissage ↔

# À FEU ET À SANG

*Terrinoth est en danger. La baronnie de Kell est déjà tombée, et les hordes démoniaques de barbares Uthuk Y'llan se répandent à travers tout le royaume. Les serviteurs morts-vivants de Waiqar l'Immortel se rassemblent dans les Terres des Brumes, prêts à quitter les frontières de leur territoire pour la première fois de mémoire d'homme. Incapables de s'accorder sur l'ennemi le plus dangereux parmi ces deux peuples, les membres du Conseil des Treize ont le plus grand mal à élaborer un plan d'action.*

*Dans la baronnie septentrionale de Forthyn, tout est prêt pour la prochaine confrontation d'envergure entre Terrinoth et les forces des ténèbres...*

## PRÉSENTATION

*Descent : Légendes des Ténèbres* est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs qui endossent le rôle de héros chargés d'affronter le mal au fil d'une campagne complète. Ils devront améliorer leurs capacités, éliminer leurs adversaires et explorer Terrinoth afin de forger leur propre légende. Durant chaque quête de la campagne **À Feu et à Sang**, ces héros chercheront à atteindre une série d'objectifs avant de succomber à leurs blessures ou d'échouer à contrer les plans de l'ennemi.

C'est en fouillant des donjons oubliés, des forêts obscures et d'anciens champs de bataille qu'ils pourront s'opposer aux manigances des démons et acquérir davantage de puissance et d'expérience. La voie à suivre est pavée de choix cornéliens qui, à la fin de la campagne, pourraient bien décider du sort de Terrinoth.



## L'APPLICATION

Pour jouer, l'un des participants doit télécharger l'application gratuite **Descent : Légendes des Ténèbres** sur un appareil compatible. Celle-ci contrôle les ennemis, la mise en place du plateau, l'inventaire des héros et la progression de la campagne, laissant ainsi les joueurs libres de se concentrer sur leurs personnages et sur l'aventure qu'ils vivent. L'application permet également de sauvegarder la partie pour la prolonger lors de plusieurs sessions de jeu, jusqu'à ce que la campagne entière soit achevée.

Pour télécharger l'application dans votre langue, cherchez son nom anglais **Descent: Legends of the Dark** sur l'Appstore Amazon™, l'App Store™ Apple iOS, Google Play™ ou Steam®.



icône sur  
l'App Store

## ASSEMBLAGE

Avant de commencer votre première partie, assemblez les figurines en plastique, les cadrans de Santé et les éléments de terrain en suivant les instructions du feuillet Assemblage du Matériel, inclus dans la boîte.

## STRUCTURE DES RÈGLES

L'objectif de ce livret est d'expliquer comment jouer à **Descent : Légendes des Ténèbres**. Lisez-le jusqu'à la section « Règles de campagne », qu'il n'est pas nécessaire de connaître pour débiter l'aventure.

Un Guide de Référence est inclus dans l'application de ce jeu ; il recense les règles et exceptions dans le moindre détail. À mesure que des questions sont soulevées pendant la partie, consultez ce document à partir du menu Options.



Bouton du  
menu Options



1 feuillet Assemblage du Matériel



1 Guide du Monde



12 dés spéciaux



16 marqueurs d'identification en plastique (4 de chaque couleur)



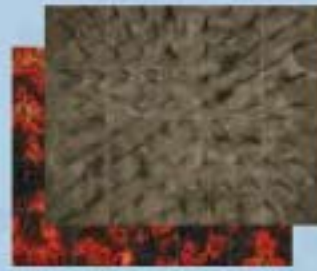
40 figurines (34 Ennemis, 6 Héros) et 1 estrade en plastique



18 tuiles de plateau



47 éléments de terrain/décor



6 strates



6 cartes Héros



40 cartes Arme



18 cartes Armure



12 cartes Accessoire



42 cartes Denrée



42 cartes Compétence



10 cartes Blessure



4 cartes Référence



8 protège-cartes



12 pions Exploration/Vue



80 pions État (16 de chaque type)



54 pions Fatigue



4 cadrans de Santé

## CONCEPTS DE BASE

Cette section recense les notions fondamentales de *Descent : Légendes des Ténèbres*. Elles fournissent un contexte aux joueurs qui s'apprentent à apprendre les règles.

### HÉROS

Pendant la partie, chaque joueur contrôle un Héros représenté par une figurine en plastique et une carte. La première indique la position du Héros sur le plateau, tandis que la seconde contient les informations qui le concernent – dont ses caractéristiques et ses capacités uniques.



La carte Héros et la figurine de Syrus

Seuls quatre Héros sont disponibles au début de la campagne, mais d'autres se présenteront au cours de l'aventure. Les joueurs peuvent choisir de changer de personnage entre deux parties et, dans de nombreuses quêtes, l'application indiquera quels Héros spécifiques doivent être incarnés.

### LES HÉROS

Les quatre Héros suivants peuvent être choisis au début de la campagne :

- Brynn, l'Humaine vengeresse, mène la charge contre ses adversaires et reste prête à se défendre contre leurs représailles.
- Galaden, l'Elfe chasseur, est un modèle de polyvalence et de concentration capable d'infliger des dégâts où que le besoin s'en fasse sentir.
- Syrus, l'Humain prodige, recourt à la magie pour diriger ses attaques et manipuler ses ennemis avec l'aide de son phénix.
- Vaerix, l'Hybride réprouvé-e, guérit le groupe mais n'hésite pas à déchaîner sa colère draconique contre ses adversaires.

*Note : Vaerix est un personnage volontairement agenre.*

La progression de la campagne donne accès aux deux Héros suivants :

- Veinard, le Hyrrinx marginal, fait preuve de furtivité et d'une mobilité extrême pour attaquer d'où on ne l'attend pas et s'éclipser indemne.
- Kehll, la Naine artisanne, est une personne curieuse et audacieuse dont les inventions uniques s'avèrent très utiles à ses alliés comme à elle-même.

### CARTES ARME ET ATTAQUE

Chaque Héros possède deux armes représentées par une paire de cartes Arme. Celles-ci sont dotées d'une face standard, que les Héros utilisent au début de la campagne, et d'une face améliorée qui devient disponible par la suite. L'icône d'amélioration (♣) après le mot-clé « Arme » dans le coin inférieur gauche de la carte permet de distinguer les deux faces.



L'icône d'amélioration (♣) indique qu'il s'agit de la version améliorée de l'arme *Lame de gardien*.

Les deux cartes Arme d'un Héros sont rassemblées dans un seul protège-cartes et fonctionnent comme une unique **CARTE ATTAQUE** recto verso. Pendant la partie, chaque Héros peut retourner sa carte Attaque pour utiliser l'arme qui se trouve de l'autre côté.



Galaden crée sa carte Attaque de départ en faisant en sorte que la face améliorée (♣) de ses deux cartes Arme ne soit pas visible.

### RETOURNER DES CARTES

Au cours de la partie, un Héros peut retourner ses cartes Compétence, Héros et Attaque (constituée de deux cartes Arme, tel qu'indiqué ci-dessus).

Ce faisant, il modifie les capacités et les armes qui lui sont disponibles. En outre, retourner une carte permet de défausser tous les plons posés dessus, y compris les états et la fatigue, comme nous l'expliquerons plus loin.

Il est du ressort de chaque joueur de gérer ses cartes pendant l'aventure, de sorte que chacune d'elles soit tournée du bon côté selon l'usage qu'il compte en faire dans une situation donnée.

## L'APPLICATION

L'application *Descent : Légendes des Ténèbres* guide les joueurs tout au long de la campagne en fournissant des textes narratifs et des objectifs, en dévoilant le plateau et les Ennemis, mais aussi en déterminant à quel moment les Héros ont gagné ou perdu leur quête. Elle sauvegarde également leur progression et leur inventaire.

Il existe deux écrans principaux : celui qui montre le plateau que les joueurs explorent, et celui qui liste tous les Ennemis actuellement en jeu.



Écran du plateau



Écran des Ennemis

Les joueurs peuvent passer de l'un à l'autre grâce au bouton situé dans le coin supérieur droit. L'icône correspondant à l'écran affiché est colorée et agrandie.



Passez de l'écran du plateau (à gauche) à l'écran des Ennemis (à droite), et inversement.

Chacun de ces deux écrans comporte nombre de fonctions inhérentes au jeu, que nous détaillerons plus loin.

## ENNEMIS

Le terme « Ennemis » rassemble les divers monstres et adversaires que les Héros rencontreront durant la partie. Chaque Ennemi en jeu sur le plateau est représenté par une figurine, et les informations qui le concernent sont gardées en mémoire par l'application.

Lorsque l'un d'eux est généré, l'application crée une barre d'Ennemi, lui assigne une couleur afin de le distinguer des autres du même type et indique à quel endroit il se trouve.

Avant de placer une figurine d'Ennemi sur le plateau, les joueurs doivent fixer un marqueur d'identification de la bonne couleur sous son socle. Ces marqueurs comportent aussi des encoches destinées aux joueurs daltoniens (voir ci-dessous).



La barre de cet Ennemi étant orange, sa figurine est donc insérée sur un marqueur orange.

## JOUEURS DALTONIENS

Les flancs de chaque marqueur d'identification sont gravés d'une à quatre encoches. Si certains joueurs ne peuvent pas distinguer les Ennemis grâce à leur couleur, assurez-vous que le nombre d'encoches visibles sous le socle de la figurine soit identique à celui de chaque barre d'Ennemi dans l'application.



La barre et le marqueur de cet Ennemi comportent trois encoches.

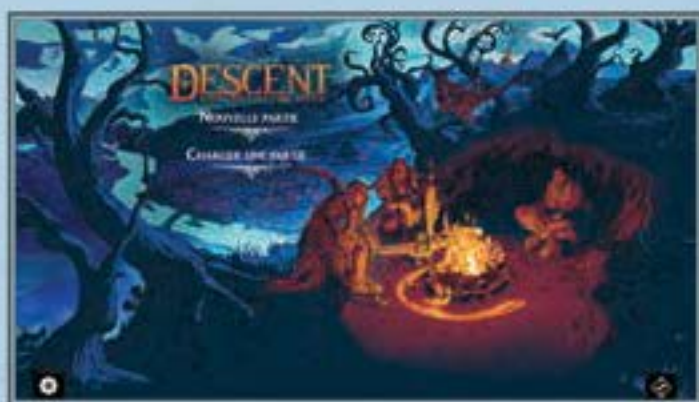
## MISE EN PLACE

Pour installer une partie de *Descent : Légendes des Ténèbres*, suivez les étapes listées dans cette section.

1. **Lancer l'application** : les joueurs démarrent l'application *Descent : Legends of the Dark* et sélectionnent « Nouvelle Partie ». Ils sont alors guidés à travers une série d'écrans qui leur permet de créer un emplacement de sauvegarde, de choisir un niveau de difficulté et de sélectionner leurs Héros de départ.

En dehors de l'emplacement de sauvegarde, aucune de ces décisions n'est permanente. Les joueurs peuvent ajuster la difficulté à n'importe quel moment, de même qu'ils ont le choix d'opter pour différents personnages au fil de la campagne.

**Mode solo** : si un joueur se lance seul dans l'aventure, il sélectionne et contrôle deux Héros mais le reste des règles est identique.



2. **Réunir le matériel des Héros** : chaque joueur récupère une carte Référence, un cadran de Santé, la figurine et la carte du Héros choisi ainsi que les deux armes de départ correspondantes, tel qu'indiqué ci-dessous :

- » **Brynn** : Lame de gardien, Marteau de guerre lesté
- » **Galaden** : Arc en bois sanglant, Lames miroir
- » **Syrus** : Bâton incurvé, Baguette scintillante
- » **Vaerix** : Cloche de guerre piquacier, Lance de Rivegarde

Chaque joueur combine ses armes de départ en plaçant les cartes dos à dos, de sorte que leur version améliorée (♣) reste invisible (voir « Cartes Arme et Attaque » page 4). Il glisse alors cette paire dans un protège-cartes et la considère comme une seule et unique carte Attaque pendant la partie.

Chacun crée ensuite devant lui une zone de jeu dans laquelle il place le matériel de son Héros. Au début de la partie, les joueurs choisissent quel côté de leurs cartes Héros et Attaque ils souhaitent laisser face visible.



La carte Héros, la figurine, le cadran de Santé et les armes de départ de Galaden



Recto de la carte Attaque

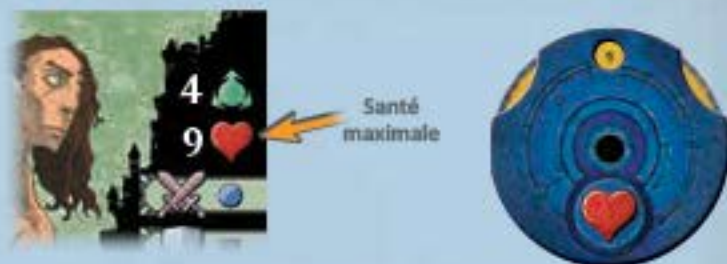


Verso de la carte Attaque



Carte Référence

3. **Préparer le cadran de Santé** : chaque joueur règle son cadran de Santé sur la valeur maximale qu'affiche sa carte Héros.



Galaden commence la partie avec une Santé de 9.

4. **Créer la réserve** : triez les pions par type et empilez-les afin de constituer la réserve générale. Placez-y les tuiles de plateau, les éléments de terrain et les figurines d'Ennemis ; ajoutez-y les cartes Dénrée et Blessure (il n'est pas nécessaire de les mélanger). Remettez toutes les autres cartes dans la boîte, car elles ne seront pas utilisées pendant la première quête.



Carte Blessure



Carte Dénrée

5. **Installer le plateau de départ** : suivez les instructions de l'application pour mettre en place le premier plateau, en ajoutant les tuiles, les pions, les éléments de terrain et les figurines comme indiqué.

Un code unique est imprimé sur chaque face des tuiles de plateau afin de vous aider à identifier facilement la bonne. Laissez de la place sur la table pour ajouter des tuiles supplémentaires au cours de la partie.



Code de tuile

## ◆ ENTREPRENDRE UNE QUÊTE ◆

Une seule et même partie de *Descent : Légendes des Ténèbres* représente une **QUÊTE** se déroulant sur une série de rounds. Chaque round est constitué de deux phases que les joueurs résolvent dans l'ordre suivant :

1. **Phase des Héros** : les Héros peuvent se déplacer sur le plateau, attaquer des Ennemis et interagir avec leur environnement.
2. **Phase des Ténèbres** : l'application résout les effets du temps, des Ennemis et de la quête.

Une fois la seconde phase terminée, un nouveau round commence par la phase des Héros. Les joueurs continuent alors d'enchaîner les rounds jusqu'à la fin de la quête.

### + PHASE DES HÉROS +

Pendant cette phase, les Héros choisissent dans quel ordre ils effectueront leurs tours de jeu ; cet ordre peut changer d'un round à l'autre. Dès que tous les Héros ont accompli un tour chacun, appuyez sur le bouton « Fin de phase » pour passer à la phase des Ténèbres.



Durant son tour, chaque Héros peut effectuer jusqu'à trois actions dans n'importe quel ordre en respectant la consigne suivante : une action de manœuvre et deux actions supplémentaires de son choix. Il est possible d'accomplir une même action plusieurs fois pendant un tour. Par exemple, Brynn pourrait effectuer une action de combat suivie de deux actions de manœuvre.

Voici les cinq types d'actions que les Héros peuvent accomplir :

- Manœuvre
- Combat
- Exploration
- Organisation
- Unique

Chacune de ces actions est décrite en détail au fil des pages suivantes.

### — MANŒUVRE —

L'action de manœuvre permet au Héros de se déplacer sur le plateau. Lorsqu'il choisit de l'effectuer, il gagne autant de points de déplacement que sa vitesse.



Un Héros peut dépenser 1 point de déplacement pour entrer sur une case adjacente. Les tuiles de plateau sont divisées en cases, et deux cases sont adjacentes si elles partagent un bord ou un coin.



La case du Héros est adjacente aux huit cases en surbrillance.

Un Héros ne peut pas entrer sur une case qui contient un Ennemi ou un élément de terrain en 3D, mais il est autorisé à traverser une case contenant un autre Héros (à condition de pouvoir en ressortir immédiatement).

Pendant sa manœuvre, un Héros peut effectuer d'autres actions et scinder la dépense de ses points de déplacement en plusieurs fois.

Une fois son tour terminé, tous les points de déplacement qui n'ont pas été utilisés sont perdus : il n'est pas possible de les conserver pour un prochain tour.

### Gène

Un Héros est **GÉNÉ** s'il se trouve sur une case adjacente à un Ennemi. Lorsque cela se produit, il perd tous ses points de déplacement. Si un Héros gêné doit gagner plusieurs points de déplacement, il n'en gagne qu'un à la place.



## Pions Vue

Ces pions représentent des endroits intéressants. En s'approchant d'eux, les Héros peuvent étendre le plateau, révéler de nouveaux détails ou déclencher des pièges.



Pion Vue

Lorsqu'un Héros entre sur une case qui contient un pion Vue ou adjacente à elle, il doit **immédiatement** activer ce pion. Pour ce faire, il sélectionne le portail de son Héros dans l'application et le tire sur le pion en question. Cela ne lui coûte aucune action.

Si un effet de jeu provoque ce déplacement pendant la phase des Ténèbres, le Héros active ce pion Vue dès le début du prochain round.



Brynn est entrée sur une case adjacente à ce pion Vue, et elle doit donc l'activer avant de pouvoir continuer son tour.

## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

Brynn souhaite se rendre sur une case adjacente au coffre le plus proche afin de pouvoir le fouiller. Elle effectue une action de manœuvre et gagne trois points de déplacement, car sa vitesse est de « 3 ».

1. Brynn dépense son premier point de déplacement pour aller sur la droite.
2. Elle utilise le deuxième afin d'avancer en diagonale sur la case occupée par Syrus.
3. Elle dépense le dernier pour sortir aussitôt de la case de Syrus et continuer de se déplacer vers la droite. N'étant pas encore arrivée à destination, Brynn accomplit une autre action de manœuvre et gagne à nouveau trois points de déplacement.
4. Le quatrième lui sert à entrer sur la case adjacente au coffre. Sa dernière action du round est donc une exploration, qui lui permet de le fouiller.
5. Elle dépense ensuite le cinquième point pour devenir adjacente au chaudron et met fin à son tour, renonçant ainsi à son sixième et dernier point de déplacement.



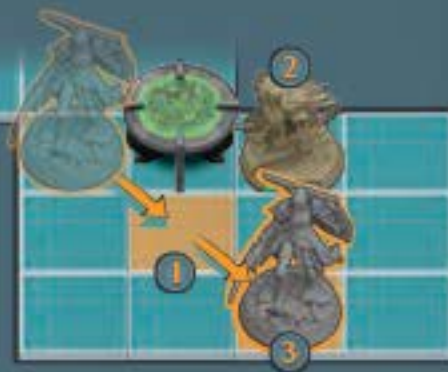
Vitesse de Brynn



## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT GÊNÉ

Après avoir fouillé le coffre lors de son tour précédent, Brynn décide d'attaquer la créature située de l'autre côté du chaudron. Elle effectue une action de manœuvre et gagne trois points de déplacement.

1. Elle en dépense un pour entrer sur une case adjacente à sa cible et devient gênée, ce qui lui fait perdre ses deux points restants.
2. Elle utilise sa deuxième action pour attaquer l'Ennemi (voir « Combat » page 10) mais n'arrive pas à le vaincre, de sorte qu'elle reste gênée.
3. Sa dernière action est une nouvelle manœuvre. Puisqu'elle est toujours gênée, elle ne gagne qu'un seul point de déplacement et s'en sert pour se mettre à l'écart de la créature.



## — COMBAT —

L'action de combat permet au Héros d'ATTAQUER un Ennemi dans le but de le vaincre et de retirer sa figurine du plateau. Vous trouverez un exemple d'attaque à la page 12.

Un Héros utilise toujours l'arme qui se trouve face visible sur sa carte Attaque. Lorsqu'il effectue une action de combat, il doit choisir et attaquer un Ennemi situé à PORTÉE et en LIGNE DE VUE de sa figurine de Héros. Quelques détails concernant l'équipement des Héros (dont ses armes) sont indiqués à la page 26.

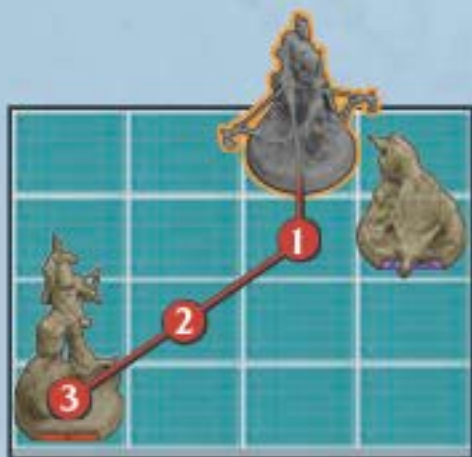
### Portée

La portée sert à déterminer si un Ennemi se trouve à distance de frappe de l'arme utilisée par un Héros. Un Ennemi est à portée de l'ensemble des armes s'il occupe une case adjacente à celle du Héros. Quant aux armes assorties du mot-clef « ALLONGE », elles peuvent atteindre une cible adjacente ou située dans un rayon de deux cases autour du Héros.

Si un Héros utilise une arme dotée d'une valeur de portée, il s'agit d'une attaque à distance. Ce genre d'attaque peut être effectué contre des Ennemis adjacents ou non adjacents.



Lorsqu'il attaque avec une arme dotée d'une valeur de portée, le Héros doit déterminer à quelle portée se trouve sa cible en comptant le nombre de cases entre eux par le plus court chemin possible. Il commence à partir d'une case adjacente à sa figurine et finit sur celle de l'Ennemi. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de portée de l'arme, l'Ennemi est à portée du Héros.



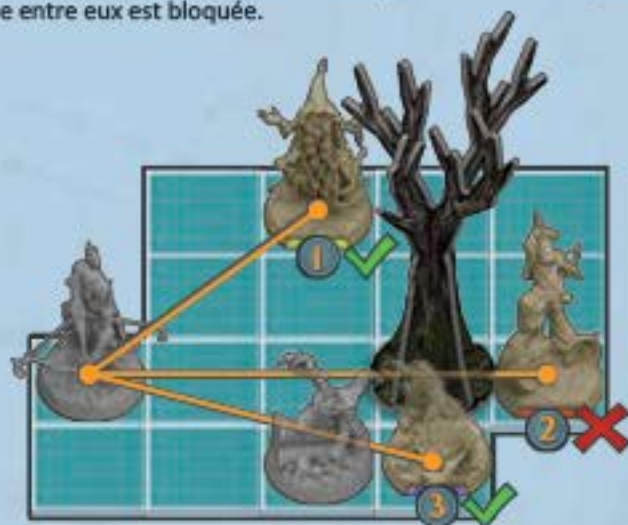
Étant adjacent à l'Ennemi situé sur la droite de l'image, Galaden peut l'attaquer avec n'importe quelle arme. Mais s'il veut s'en prendre à celui qui se trouve à gauche, éloigné de trois cases, il devra utiliser une arme dont la valeur de portée est supérieure ou égale à « 3 ».

## Ligne de vue

Comme son nom l'indique, la ligne de vue concerne ce qu'un personnage peut « voir » sur le plateau. Pour la calculer, un joueur trace une ligne imaginaire partant du centre de la case occupée par une figurine et s'achevant au centre de la case d'une autre figurine. Si elle est interrompue par le bord d'une tuile ou par une case qui contient un élément de décor impraticable, la ligne de vue est BLOQUÉE. La liste des terrains impraticables se trouve à la page 22.

Les coins des cases ne bloquent pas la ligne de vue, pas plus que les figurines posées sur le plateau.

Un personnage ne peut pas en attaquer un autre si la ligne de vue entre eux est bloquée.



La ligne de vue entre le Héros et l'Ennemi 2 est bloquée par un arbre, mais celle qui le sépare des Ennemis 1 et 3 est dégagée.

## OUTIL LIGNE DE VUE

Si un joueur a du mal à déterminer la ligne de vue, il peut ouvrir le menu Options et cliquer sur « Ligne de vue ». Il sélectionne ensuite n'importe quelle case du plateau dans l'application, et toutes celles qui se trouvent en ligne de vue de la case choisie sont alors mises en surbrillance.



Menu Options

L'application affiche aussi la portée depuis cette case : en rouge les cases adjacentes, en orange celles qui sont éloignées de deux cases, et en jaune celles qui se trouvent à au moins trois cases de distance.



La case choisie a une ligne de vue dégagée sur toutes les cases en surbrillance mais pas sur celles qui se trouvent de l'autre côté de la porte.

## Attaque de Héros

Lorsqu'un joueur attaque un Ennemi, il sélectionne le portrait de son Héros dans l'application et le tire sur l'image de l'Ennemi en question.



Pour attaquer le bandit vert, Syrus tire son portrait vers la figurine de cet Ennemi.

L'écran d'attaque s'ouvre alors et le Héros peut indiquer quelle arme il utilise (la face visible de sa carte Attaque) en la sélectionnant dans l'application. Il lance ensuite le dé indiqué à côté de l'icône d'attaque sur sa carte Héros.



Galaden lance un dé bleu pendant son attaque.

Le Héros espère obtenir le plus de succès (★) possible pour infliger des dégâts à l'Ennemi. Les icônes sur les dés se résolvent ainsi :

- **Succès (★)** : le Héros peut dépenser ses succès pour infliger des dégâts à l'Ennemi.
- **Avantage (⚡)** : le Héros peut assigner de la fatigue pour convertir un résultat ⚡ en succès (★) par pion Fatigue assigné. Les règles de la fatigue sont expliquées à la page 18.
- **Augmentation (⚡)** : le Héros peut dépenser ses résultats ⚡ pour résoudre des capacités augmentées. Celles-ci lui permettent de bénéficier de divers effets et sont décrites à la page 20.

Le Héros clique sur le bouton « > » autant de fois qu'il souhaite dépenser de succès (★) pour infliger des dégâts, et l'application enregistre ce montant. Dès que c'est fait, il sélectionne « Confirmer ».



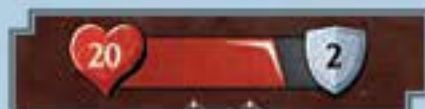
Pour chaque succès ainsi dépensé par le Héros, l'Ennemi subit des dégâts (✖) qui sont aussitôt déduits de sa Santé. Le montant de dégâts subis par succès dépensé dépend de la valeur de dégâts de l'arme utilisée par le Héros.



L'Arc en bois sanglant a une valeur de dégâts de « 2 ». Si le Héros dépense deux succès, l'Ennemi subit quatre dégâts.

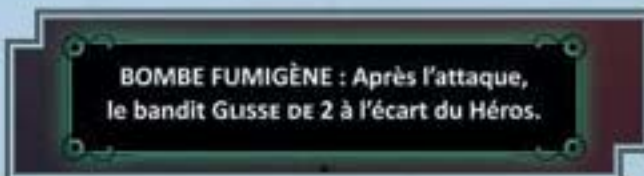
## Défense et capacités des Ennemis

Chaque Ennemi dispose d'une valeur de défense indiquée à l'extrémité de sa jauge de Santé. Dès qu'il est attaqué, les dégâts subis sont réduits d'un montant pouvant varier entre zéro et sa valeur de défense. C'est l'application qui le calcule automatiquement.



Lorsque le bandit est attaqué, l'application réduit les dégâts qu'il subit par un chiffre entre zéro et deux.

La plupart des Ennemis possèdent également une capacité défensive que les Héros doivent résoudre lorsqu'ils les attaquent.



## Types de dégâts

Le côté gauche de chaque carte Arme est assorti d'un ou plusieurs types de dégâts. La majorité des Ennemis est vulnérable à certains d'entre eux. Pendant l'attaque d'un Héros, chaque succès dépensé inflige un dégât supplémentaire par type de dégâts auquel cet Ennemi est vulnérable. C'est l'application qui le calcule automatiquement.



Le type de dégâts auquel un Ennemi est vulnérable est indiqué par une icône « ? » tant que ce point faible n'a pas été découvert. La première fois qu'un Ennemi subit des dégâts d'un type auquel il est vulnérable, sa faiblesse est révélée jusqu'à la fin de la campagne.



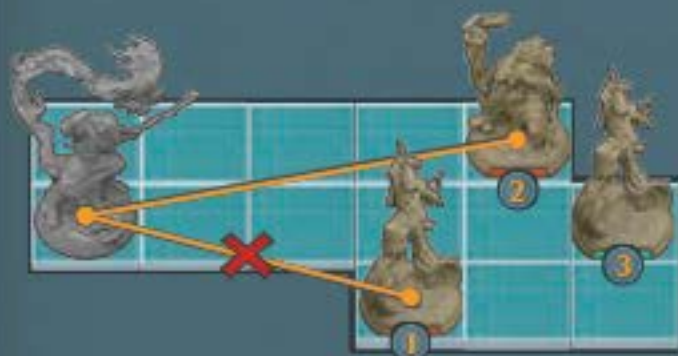
Cet Ennemi est vulnérable aux armes qui infligent des dégâts de type anemos. Son autre faiblesse est encore inconnue.

## EXEMPLE D'ATTAQUE DE HÉROS

1. Syrus effectue une action de combat pour attaquer un Ennemi. L'arme dont il est équipé, la Baguette scintillante, a une valeur de portée de « 4 » ; il doit donc choisir une cible située dans un rayon de quatre cases autour de lui.



2. L'Ennemi 3 étant trop loin de lui, Syrus ne peut pas l'attaquer. Les Ennemis 1 et 2 sont bien à portée, mais la ligne de vue vers le premier est bloquée par le bord de la tuile. Syrus ne peut donc cibler que l'Ennemi 2.



3. Dans l'application, Syrus sélectionne son portrait et le tire sur la figurine de l'Ennemi 2 (un fanatique) pour lancer l'attaque.



4. Dès qu'on le lui demande, il confirme l'utilisation de la Baguette scintillante puis lance le dé orange indiqué sur sa carte Héros, obtenant un succès (★) et deux avantages (♣).



5. Syrus assigne une fatigue à son arme face visible afin de convertir un avantage (♣) en succès (★), pour un total de deux succès. Il entre ce montant dans l'application en cliquant deux fois sur le bouton « > » et sélectionne « Confirmer ».



6. L'application calcule le résultat de l'attaque. Chaque succès obtenu avec la Baguette scintillante inflige deux dégâts. Puisque cette arme suscite des dégâts tranchants (☾), auxquels il est vulnérable, l'Ennemi en subit un de plus par succès – ce qui donne six dégâts au total.

$$\star + \clubsuit + \star + \clubsuit = 2 + 1 + 2 + 1 = 6$$

7. Grâce à sa valeur de défense de « 2 », les dégâts subis par le fanatique sont réduits d'un montant aléatoire entre zéro et deux. Dans le cas présent, ils diminuent de un ; l'Ennemi subit donc un total de cinq dégâts et sa jauge de Santé descend à 22.



8. La capacité défensive du fanatique est résolue elle aussi. L'application sélectionne un Ennemi au hasard : à sa prochaine activation, deux dégâts seront ajoutés automatiquement à son attaque.

**MARTYR** : Un Ennemi aléatoire infligera 2 dégâts supplémentaires lors de sa prochaine activation.

## — EXPLORATION —

L'action d'exploration permet au Héros de fouiller son environnement. Elle affecte les pions et les éléments de terrain en 3D sur le plateau, qui peuvent développer et modifier la narration d'une quête mais aussi offrir des choix et des expériences uniques aux Héros.



Pion Exploration



Élément de terrain en 3D

Lorsqu'un Héros effectue cette action, il **INTERAGIT** avec un décor en 3D ou un pion Exploration. L'élément en question doit se trouver sur la même case que la figurine du Héros ou adjacent à elle. Pour interagir, le joueur sélectionne le portait de son Héros dans l'application et le tire sur l'élément qu'il veut explorer, avant de suivre les instructions qui apparaissent sur l'écran.



Brynn explore le coffre en tirant son portrait dessus.

Interagir avec des pions et des éléments de terrain en 3D peut déclencher toutes sortes d'effets comme effectuer des tests, gagner des objets ou étendre le plateau ; ils sont tous décrits plus loin.

Un Héros peut cliquer sur n'importe quel pion ou décor en 3D dans l'application afin de consulter les informations qui le concernent sans avoir à dépenser d'action.



## — ORGANISATION —

L'action d'organisation permet au Héros de retourner une carte dans sa zone de jeu. Il peut ainsi échanger son arme ou sa capacité de Héros contre une autre, plus utile dans la situation présente.

Lorsqu'un Héros effectue cette action, il peut retourner sa carte Héros, sa carte Attaque ou l'une de ses cartes Compétence (ces dernières sont décrites à la page 28).

Un Héros qui retourne l'une de ses cartes, pour quelque raison que ce soit, doit défausser tous les pions posés dessus. C'est là un excellent moyen de se débarrasser des effets gênants des pions Fatigue et de certains états.



## — ACTION UNIQUE (◆) —

De nombreuses cartes possèdent des capacités introduites par une icône d'action (◆). Le chiffre qui la précède indique combien d'actions le Héros doit dépenser pour effectuer cette action unique.

**2◆ : Attaquez 2 fois un Ennemi. Pendant chacune de ces attaques, ajoutez 1★.**

Cette capacité utilise deux des trois actions dont le Héros dispose.

## PHASE DES TÉNÈBRES

Cette phase représente le passage du temps, au cours duquel les Ennemis et autres éléments de la quête viennent contrarier le plan des Héros. L'application guidera les joueurs dans toute la phase des Ténèbres, mais voici un résumé de ses étapes :

1. **Le temps passe** : les Héros subissent les effets des états « infecté » et « terrifié », décrits à la page 20. Chaque Héros peut également défausser une fatigue, dont les règles se trouvent à la page 18.
2. **Activation des Ennemis** : l'application active chaque Ennemi présent sur le plateau, un à la fois, ce qui les fait se déplacer et attaquer. L'activation des Ennemis est expliquée à la page 15.
3. **Quête** : l'application peut afficher des messages concernant de nouveaux événements, ajouter des Ennemis sur le plateau, mettre à jour les objectifs des Héros, etc.
4. **Tactiques** : certains Ennemis peuvent prévoir d'employer une tactique puissante ou astucieuse lors du prochain round. Si c'est le cas, l'application affiche un message qui fait allusion à ses intentions.

## VICTOIRE ET DÉFAITE

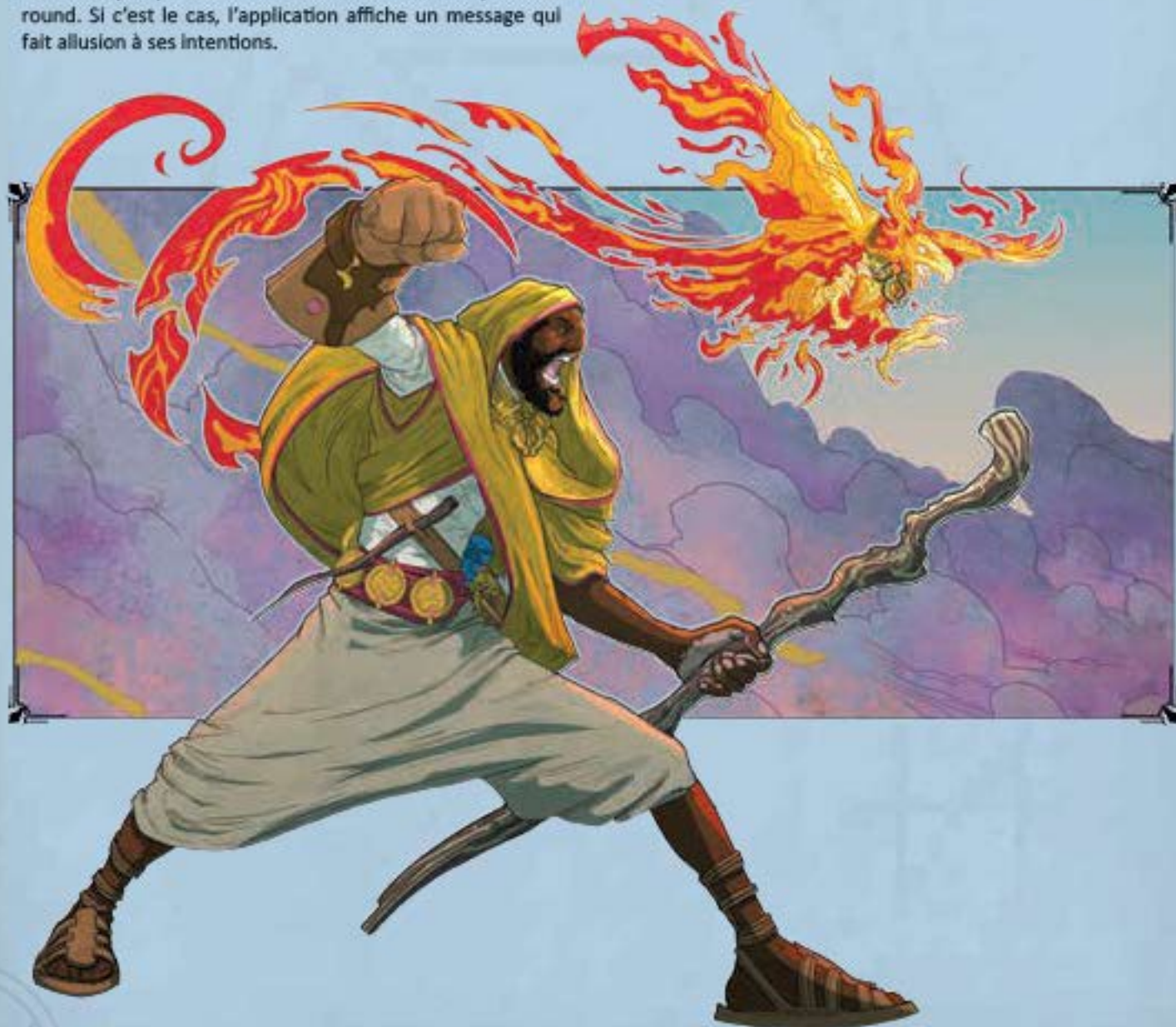
Chaque quête comporte ses propres objectifs, indiqués en haut de l'écran.

**OBJECTIF** : Défendre la caravane jusqu'à l'arrivée du baron.

Si les Héros atteignent le dernier objectif d'une quête, celle-ci s'achève par leur victoire.

Si l'objectif final ne peut pas être atteint ou si un Héros affligé d'une blessure maligne subit une nouvelle infirmité, la quête se solde par un échec. Les blessures et l'infirmité sont décrites à la page 18.

Lorsqu'une quête s'achève, les Héros passent à la suivante. Son issue – victoire ou défaite du groupe – peut néanmoins avoir des conséquences sur les quêtes à venir et sur d'autres aspects de la campagne.



## ACTIVATION DES ENNEMIS

Pendant la phase des Ténèbres, chaque Ennemi en jeu effectue un tour d'activation. En général, cela consiste pour lui à se déplacer vers un Héros en particulier et à l'attaquer.

L'ordre d'activation est déterminé par l'application, qui ouvre un écran affichant l'image et le nom de l'Ennemi dont le tour est venu, mais aussi d'autres informations qu'il utilisera pour s'activer.



Écran d'activation d'un Ennemi

## CIBLAGE

À son tour, chaque Ennemi cherche à attaquer le Héros qui apparaît sur son écran d'activation et constitue sa **CIBLE**. Lorsqu'il est activé, l'Ennemi se déplace de manière à se trouver en position de résoudre une attaque contre cette cible, s'il le peut.

S'il lui est impossible de l'atteindre, le Héros le plus proche de cet Ennemi devient sa nouvelle cible. En cas d'égalité, c'est le Héros avec la Santé la plus faible parmi les plus proches de l'Ennemi qui est pris pour cible. Si plusieurs d'entre eux ont le même montant de Santé la plus basse, les joueurs désignent ensemble la cible de l'attaque parmi les options éligibles.

Si un Ennemi ne peut attaquer aucun Héros pendant son activation, il se déplace vers le Héros le plus proche de lui dont la Santé est la plus faible.

## DÉPLACEMENT

La première chose que fait un Ennemi lors de son activation est de se déplacer. Il gagne autant de points de déplacement que sa vitesse, sauf s'il est gêné ; dans ce cas, il n'en gagne qu'un seul.



Vitesse de l'Ennemi

Il dépense ensuite ses points de déplacement pour se rendre sur une case du plateau depuis laquelle il peut attaquer sa cible. Un Ennemi dépourvu de valeur de portée doit entrer sur une case adjacente au Héros qu'il vise. En revanche, s'il en a une, il se place sur une case aussi à l'écart de sa cible que sa valeur de portée, autant que faire se peut. Cela peut l'amener à s'éloigner s'il est trop près, ou à s'avancer s'il est trop loin.



Portée de l'Ennemi

Un Ennemi ne peut pas entrer sur une case qui contient un Héros ou un élément de terrain en 3D, mais il est autorisé à traverser une case contenant un autre Ennemi (à condition de pouvoir en ressortir immédiatement).

## PORTÉE ET LIGNE DE VUE

Un Ennemi capable d'attaquer à distance doit avoir une ligne de vue sur sa cible depuis la case sur laquelle il termine son déplacement initial. Si ce n'est le cas d'aucune des cases situées aussi loin de sa cible que sa valeur de portée, l'Ennemi se rend sur la case la plus à l'écart possible du Héros, tout en restant en ligne de vue et à portée de lui.

La ligne de vue et la portée sont déterminées de la même façon qu'expliqué dans la section « Combat », page 10.

## GÈNE

Tout comme pour les Héros, un Ennemi devient gêné s'il commence son activation sur une case adjacente à un Héros ou s'il entre sur une telle case pendant son déplacement.

Les Ennemis préfèrent ne pas être gênés s'ils peuvent l'éviter. Néanmoins, cet aspect entre le dernier en ligne de compte, une fois que tous les autres critères de déplacement sont remplis.

## — ATTAQUE —

Après s'être déplacé, un Ennemi attaque sa cible et lui inflige autant de dégâts que la valeur affichée sur son écran d'activation.



Valeur de dégâts

Le Héros ciblé peut se défendre afin de réduire le montant de dégâts qu'il subit véritablement. Pour ce faire, il lance le dé indiqué à côté de l'icône de défense sur sa carte Héros et résout les icônes ainsi :

- **Succès (★)** : le Héros peut dépenser chaque succès pour réduire de 1 les dégâts infligés par l'Ennemi.
- **Avantage (⚡)** : le Héros peut assigner de la fatigue pour convertir un résultat ⚡ en succès (★) par pion Fatigue assigné. Les règles de la fatigue sont expliquées à la page 18.
- **Augmentation (⚡)** : le Héros peut dépenser ses résultats ⚡ pour résoudre des capacités augmentées. Celles-ci lui permettent de bénéficier de divers effets et sont décrites à la page 20.



Galaden lance un dé noir pour se défendre.

Après s'être défendu, le Héros subit tous les dégâts restants. Il fait tourner son cadran afin de réduire sa Santé d'autant que le nombre de dégâts subis. Les conséquences qui surviennent si le cadran atteint zéro sont détaillées à la page 18.



Galaden subit quatre dégâts.

## — CAPACITÉS D'ACTIVATION DES ENNEMIS —

Chaque Ennemi possède une capacité qui influe sur son activation, comme la Giclée d'ichor du fanatique. Dès que l'un d'eux est activé, les Héros lisent sa capacité et l'appliquent à son activation.

**GICLÉE D'ICHOR** : Si la cible n'a obtenu aucune ⚡ après son jet, elle infecte sa carte Héros.

## — INTERRUPTION —

L'écran d'activation d'un Ennemi comporte un bouton « Interruption » sur lequel les Héros peuvent cliquer s'ils ont besoin de résoudre des effets qui doivent se produire avant ou pendant l'activation de l'Ennemi.



Lorsqu'un Héros sélectionne ce bouton, l'écran se ferme et l'application affiche les écrans principaux du jeu. Une fois que les Héros sont prêts à reprendre l'activation de l'Ennemi, ils cliquent sur le bouton « Retour à l'activation ».



## — RÈGLE DE L'AVENTURE HÉROÏQUE —

Pendant une activation, les joueurs devraient résoudre le déplacement et la capacité de l'Ennemi de manière à appliquer au mieux les instructions affichées sur l'écran et à éviter que cet Ennemi ne soit gêné, si possible. En dehors de ça, rien ne les oblige à faire en sorte que l'activation d'un Ennemi se solde par la situation la plus nuisible aux Héros.



## EXEMPLE D'ACTIVATION D'UN ENNEMI

1. Le fanatique violet est activé. Il a une vitesse et une portée de « 3 », et sa cible (affichée sur l'écran) est Brynn.



2. N'étant pas gêné, il gagne trois points de déplacement. Sa portée de « 3 » le pousse à vouloir se placer à exactement trois cases de Brynn. Parmi celles disponibles, il choisit de se déplacer sur la case cochée en vert car cela lui évite de devenir gêné et lui offre une ligne de vue dégagée sur sa cible.



3. Le fanatique attaque Brynn, qui lance un dé noir pour se défendre. Elle obtient un succès (★) et une augmentation (♣). Grâce à cette dernière, la capacité d'activation de l'Ennemi n'a aucun effet.



4. L'attaque du fanatique inflige cinq dégâts, mais le succès obtenu avec le dé de défense réduit ce montant de un. Brynn subit donc quatre dégâts et fait tourner son cadran pour qu'il reflète l'état actuel de sa Santé.

$$5 \star - \text{dé} = 4$$



5. L'activation du fanatique s'achève après son attaque. Les Héros cliquent sur le bouton « Terminé » pour passer à l'activation du prochain Ennemi.



## DÉGÂTS ET FATIGUE

Cette section explique comment gérer les dégâts des Héros comme des Ennemis et la fatigue des Héros.

### DÉGÂTS ET BLESSURES DES HÉROS

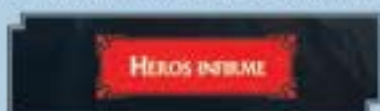
Le cadran d'un Héros affiche sa Santé actuelle. Lorsqu'il se soigne (♥), sa Santé augmente mais ne peut jamais dépasser sa valeur maximale.



Santé maximale sur la carte Héros

Après avoir subi un ou plusieurs dégâts (✖), le Héros perd un nombre égal de points de Santé. S'il tombe ainsi à zéro, il devient **INFIRME**.

Un Héros infirme remet son cadran sur sa valeur maximale de Santé et clique sur son portrait dans l'application pour consulter son écran d'information. Il sélectionne ensuite le bouton « Héros infirme » et suit les instructions qui apparaissent sur l'écran.



S'il lui est demandé de subir une blessure, il procède ainsi :

- **Blessure bénigne** : le Héros récupère la carte Blessure indiquée par l'application et la place dans sa zone de jeu, face « Bénigne » visible. Pour finir, il lit et applique ses effets.
- **Blessure maligne** : le Héros retourne sa carte Blessure pour que la face « Maligne » devienne visible. Pour finir, il lit et applique ses effets.

Si un Héros affligé d'une blessure maligne subit une nouvelle infirmité, l'application informe généralement les joueurs qu'ils ont échoué et que leur quête est terminée.



Carte Blessure bénigne



Carte Blessure maligne

### DÉGÂTS ET DÉFAITE DES ENNEMIS

Lorsqu'un Ennemi subit des dégâts pendant une attaque, l'application les déduit automatiquement de sa jauge de Santé. S'ils lui sont directement infligés par la capacité d'un Héros, ce dernier doit ouvrir l'écran des Ennemis et réduire manuellement la Santé de sa cible en utilisant le bouton « < ».

Si la Santé d'un Ennemi tombe à zéro, celui-ci est vaincu et sa figurine est retirée du plateau.



Saisie directe des dégâts sur l'écran des Ennemis

## FATIGUE (♻)

La fatigue est le résultat d'efforts supplémentaires qu'un Héros fournit pendant la quête. Cela peut lui être très utile dans un moment crucial, mais l'accumulation de fatigue est susceptible de le gêner s'il n'y prend pas garde.

### CONVERSION DES AVANTAGES

Lorsqu'un Héros lance les dés pour attaquer, se défendre ou effectuer un test, il peut assigner de la fatigue à ses cartes pour convertir ses résultats avantage (♣) en succès (★), à raison d'un résultat converti par pion Fatigue assigné. Le Héros peut placer ces pions sur n'importe lesquelles de ses cartes qui comportent une **LIMITE DE FATIGUE** dans leur coin inférieur droit. Celle-ci indique le nombre maximum de pions Fatigue que la carte en question peut contenir.



Pion Fatigue

### CAPACITÉS DE FATIGUE

Si une capacité est précédée d'un chiffre et de l'icône de fatigue (♻), il s'agit d'une **CAPACITÉ DE FATIGUE**. Pour la résoudre, le Héros doit assigner à cette carte autant de pions Fatigue qu'indiqué par le chiffre. Si cela doit amener le nombre de pions sur la carte à dépasser sa limite de fatigue, la capacité ne peut pas être résolue.

Lorsque l'icône de fatigue (♻) est précédée d'un « X », le Héros peut assigner à cette carte autant de pions Fatigue qu'il le souhaite, à condition de ne pas dépasser sa limite de fatigue.

Capacité de fatigue



Limite de fatigue

Pour résoudre cette capacité, le Héros doit assigner deux pions Fatigue à la carte. La limite de fatigue étant de « 3 », la capacité ne peut pas être utilisée si la carte contient déjà au moins deux pions Fatigue.

### SUBIR DE LA FATIGUE

Certains effets de jeu peuvent aussi imposer à un Héros de « subir » de la fatigue. Sauf mention contraire, le Héros doit alors assigner le nombre indiqué de pions Fatigue à n'importe lesquelles de ses cartes qui comportent une limite de fatigue sans dépasser cette dernière. Il peut donc les répartir entre plusieurs cartes. Lorsqu'un Héros doit subir de la fatigue mais se trouve dans l'impossibilité de placer tout ou partie des pions sur ses cartes, il subit un dégât par fatigue non assigné.

## TESTS

Lorsque les Héros interagissent avec le terrain et les pions sur le plateau, il leur est souvent demandé d'effectuer un test. Chaque test nécessite que le Héros utilise l'une des caractéristiques listées sur sa carte : puissance, agilité, intuition ou volonté. Le modificateur positif (+) ou négatif (-) associé à chaque caractéristique s'applique à tous les tests qui la concernent.

Pour effectuer un test avec une caractéristique donnée, le Héros lance deux dés noirs et applique le modificateur au nombre de succès qu'il obtient.



Brynn teste sa volonté et obtient cinq succès. Elle ajoute son modificateur de volonté, pour un résultat final de six succès.

Après l'application du ou des modificateur(s), le nombre total de succès détermine l'issue du test. Il en existe de deux sortes :

- Certains requièrent que le Héros saisisse le résultat dans l'application, qui indique ensuite l'issue du test. Les succès sont parfois cumulatifs : les Héros peuvent effectuer un même test plusieurs fois, et l'application garde le total des résultats en mémoire.
- D'autres indiquent un chiffre qui détermine le nombre de succès indispensables pour réussir (exemple : « Testez votre puissance, 6 »). Si le Héros obtient au moins autant de succès que le chiffre nécessaire, il réussit le test ; sinon, il échoue. Une fois que le Héros a cliqué sur « Réussite » ou « Échec » comme il convient, l'application indique l'issue du test.

Lorsqu'il effectue un test, le Héros peut dépenser ses résultats augmentation (★) pour résoudre des capacités augmentées, mais aussi assigner de la fatigue à ses cartes pour convertir ses avantages (★) en succès (★).



Ce Héros a testé sa puissance et obtenu trois succès.

## ANNULATION

L'application offre parfois l'opportunité à un Héros d'annuler des dégâts ou de la fatigue qu'il devrait subir. Dans ces cas-là, il lui est proposé d'effectuer un test de caractéristique (exemple : « Chaque Héros subit 4 dégâts ; la puissance annule. »). Avant de subir ces dégâts ou cette fatigue, le Héros peut tester la caractéristique indiquée et en annuler un(e) pour chaque succès (★) qu'il obtient.



## EFFETS DES HÉROS

Cette section décrit les capacités et les effets spécifiques aux Héros.

### CAPACITÉS

La plupart des cartes situées dans la zone de jeu d'un Héros disposent de capacités expliquant quand et comment elles s'appliquent.

Sauf mention contraire, une capacité résolue par un Héros ne peut pas affecter les autres. Par exemple, si une capacité indique « 1 ♦ : Canalisz 1 carte », le Héros qui la résout ne peut pas poser le pion Canalisation sur la carte d'un autre Héros.

### CAPACITÉS AUGMENTÉES

Une **CAPACITÉ AUGMENTÉE** est précédée par une icône d'augmentation (♣). Nombre de cartes en sont pourvues, y compris celles des Héros. Ces capacités peuvent être utilisées pendant n'importe quel jet de dés, à condition que le Héros obtienne des résultats ♣ et les dépense pour appliquer l'effet de la capacité qui l'intéresse. Chaque capacité augmentée ne peut être résolue qu'une seule fois par lancer de dés.



Capacité augmentée sur une carte Héros

### CAPACITÉS DE RELANCE

Certaines capacités autorisent les Héros à relancer des dés. Elles doivent être résolues avant d'appliquer le résultat du jet de dés. Si un Héros bénéficie de plusieurs capacités de relance, il peut les utiliser comme bon lui semble : soit pour relancer plusieurs dés, soit pour relancer le même plusieurs fois.

### DENRÉES

Une denrée est un objet qui octroie un avantage immédiat. Chaque carte décrit à quel moment le joueur peut y recourir et les effets qu'elle déclenche. Une fois utilisée, la carte est mise de côté et ne peut plus servir jusqu'à la fin de la quête en cours.



Carte Denrée

### MOTS-CLEFS

Les Héros et les Ennemis utilisent des capacités présentées sous forme de **MOTS-CLEFS**. Il s'agit de raccourcis appliqués aux effets qui apparaissent fréquemment pendant la partie. Voici les règles de chaque mot-clef :

- **Allonge** : une arme dotée de ce mot-clef peut servir à attaquer une figurine située jusqu'à deux cases de distance (si la ligne de vue n'est pas bloquée).
- **Charge** : après avoir retourné une carte (y compris en la plaçant dans sa zone de jeu au début de la quête), si la face visible comporte le mot-clef « **CHARGE** », le Héros pose sur cette carte le nombre de pions du type indiqué. Dès qu'il n'en reste plus aucun, la carte est retournée sur son autre face.

Par exemple, si un Héros retourne une carte dont la capacité (désormais face visible) indique « **CHARGE** : Préparation 2 », il place deux pions Préparation dessus. Une fois qu'il a dépensé le dernier, il retourne immédiatement la carte.

- **Glisse** : ce mot-clef permet à une figurine de se déplacer du nombre de cases indiqué (ou moins si elle le souhaite). Lorsqu'elle progresse ainsi, la figurine ignore les règles de la gêne mais respecte toujours celles du terrain.

*NdT : dans les effets de jeu, le mot-clef « Glisse » est le plus souvent utilisé sous forme de verbe à l'infinitif ou conjugué (par exemple « **GLISSEZ DE 2** ») afin de conserver la cohérence de la phrase, mais il fonctionne de la même manière que le raccourci indiqué ci-dessus.*

- **Révélation** : après avoir retourné une carte (y compris en la plaçant dans sa zone de jeu au début de la quête), si la face visible comporte le mot-clef « **RÉVÉLATION** », le Héros doit immédiatement résoudre l'effet qui suit.

### ÉTATS DES HÉROS

Les états sont des séquelles positives ou négatives représentées par les pions État posés sur des cartes. Si un effet indique à un Héros de « terrifier », « infecter », « balafrer », « canaliser » ou « préparer » une carte, celui-ci y place un pion État du type approprié. Par exemple, s'il lui est demandé de « canaliser » sa carte Héros, il gagne un pion Canalisation et le pose dessus.

Si aucune carte en particulier n'est indiquée, il peut placer le pion sur sa carte Héros, sa carte Attaque ou l'une de ses cartes Compétence.

Si une carte doit recevoir un pion État mais en contient déjà un de ce type, elle ne peut pas en recueillir un second. La résolution du mot-clef « **CHARGE** » est la seule exception à cette règle.

Lorsqu'un Héros retourne une carte, tous les pions posés dessus sont renvoyés dans la réserve.

Chaque état entraîne un effet unique décrit ci-dessous :



**Infecté** : lorsque le temps passe pendant la phase des Ténèbres, le Héros subit un dégât par carte qui contient un pion Infection.



**Terrifié** : lorsque le temps passe pendant la phase des Ténèbres, chaque carte qui contient un pion Terreur subit une fatigue.



**Balafré** : lorsqu'un Héros retourne une carte qui contient un pion Balafre, il subit deux dégâts.



**Canalisé** : lorsqu'il attaque, se défend ou effectue un test, un Héros peut défausser un pion Canalisation d'une de ses cartes pour relancer un dé.



**Préparé** : pendant son tour, un Héros peut défausser un pion Préparation d'une de ses cartes pour la retourner sans avoir besoin d'effectuer une action d'organisation.

## ◆ RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DES ENNEMIS ◆

Cette section détaille les autres règles qui s'appliquent aux Ennemis. Leur activation est expliquée à la page 15.

### — PLACEMENT D'ENNEMI —

Lorsqu'un Ennemi est généré, l'application indique sur quelle case les joueurs doivent poser sa figurine. Si elle est déjà occupée, ils déplacent la figurine qui se trouve actuellement dessus vers une case de leur choix, la plus proche possible.



Génération d'un berserker dans l'application

### — NIVEAU D'ENNEMI —

Chaque Ennemi possède un niveau représentant la force de cette figurine en particulier ; il est affiché sur l'écran des Ennemis. Plus son niveau est élevé, plus la jauge de Santé et la valeur de défense de l'Ennemi augmentent, sans parler de ses attaques et capacités renforcées.



Niveau de l'Ennemi

### — STATUT D'ENNEMI —

Les statuts des Ennemis sont des effets négatifs que l'application garde en mémoire. Si un Héros inflige un statut à un Ennemi, il l'applique en sélectionnant la figurine sur l'écran des Ennemis et en choisissant le statut approprié.



L'application résout et retire automatiquement les statuts des Ennemis à la fin de chaque round. Un Ennemi ne peut pas subir une seconde fois un statut dont il est déjà affligé.

Les statuts sont résolus comme suit, avec des calculs de pourcentage arrondis à l'entier supérieur :

- **Accablé** : pendant la phase des Ténèbres, chaque Ennemi accablé subit 4 dégâts.
- **Étourdi** : lorsqu'un Héros attaque un Ennemi étourdi, la probabilité que les capacités secondaires de son arme soient utilisées augmente de 10%.
- **Damné** : à la fin du round, le statut d'un Ennemi damné est retiré mais tous les autres restent actifs pendant le round suivant.
- **Affaibli** : les dégâts infligés par les attaques d'un Ennemi affaibli sont réduits de 20%.
- **Exposé** : les attaques infligent 20% de dégâts supplémentaires à un Ennemi exposé.
- **Ralenti** : la vitesse d'un Ennemi ralenti est réduite à un.

### — TAILLE D'ENNEMI —

Une figurine d'Ennemi qui n'occupe qu'une seule case est **PETITE**. À l'inverse, elle est **GRANDE** si elle déborde sur plusieurs cases. Lorsqu'un grand Ennemi se déplace, les Héros choisissent une case adjacente à celle qu'il occupe et posent sa figurine de manière à ce que n'importe quelle partie de son socle se trouve sur la case choisie. Ils répètent ce processus autant de fois que nécessaire et appliquent toutes les autres règles de déplacement.

Pour déterminer la ligne de vue d'un grand Ennemi, les Héros peuvent partir du centre de n'importe quelle case occupée par sa figurine. Il en va de même pour la portée, qu'il s'agisse de calculer celle de l'Ennemi ou celle de l'arme qu'un Héros souhaite utiliser contre lui.



Ce grand Ennemi peut devenir adjacent aux deux Héros en dépensant deux points de déplacement.

### ◆ ESTRADE ◆

L'estrade sert à éviter qu'une figurine ne penche lorsqu'elle se trouve sur un escalier. Si un grand Ennemi termine son déplacement à califourchon entre deux marches (ou entre la première marche et les deux cases situées en bas de l'escalier), glissez l'estrade au-dessous de son socle pour le caler.



## TERRAIN

Le terrain (parfois appelé « décor ») représente des composantes naturelles comme l'eau, la lave ou les arbres, ainsi que des objets tels que les coffres au trésor, les étagères et les portes. Certains éléments de terrain sont présentés sous forme de strates, décrites à la page suivante, mais la plupart d'entre eux sont en 3D.

Les Héros peuvent effectuer une action d'exploration pour interagir avec le décor en 3D et ouvrir une porte ou un coffre, déclencher un piège, découvrir des recettes, ou encore collecter du matériel.

Un Héros peut cliquer sur n'importe quel élément de terrain en 3D dans l'application afin de consulter les informations qui le concernent.

## TERRAIN ET DÉPLACEMENT

Sauf mention contraire (par exemple la règle des escaliers), les Héros et les Ennemis ne peuvent pas entrer sur une case qui contient un décor en 3D. Une figurine peut néanmoins se déplacer en diagonale entre deux cases occupées par des éléments de terrain en 3D.



## TERRAINS IMPRATICABLES

Les décors en 3D illustrés ci-dessous sont des **TERRAINS IMPRATICABLES**. Ils bloquent à la fois la ligne de vue et la portée.



## BARRICADES

Les barricades sont dangereuses pour les Héros comme pour les Ennemis.

Si un Héros attaque un Ennemi adjacent à une barricade, il ajoute un succès à son résultat de dés.

Si un Ennemi attaque un Héros adjacent à une barricade, il lui inflige un dégât supplémentaire.



## ARCADES

Une arcade est un élément de terrain composé de deux piliers et d'un arceau. Les cases occupées par ses piliers bloquent le déplacement et la ligne de vue, mais il est possible de traverser les deux cases situées entre eux ou d'y tracer une ligne de vue.



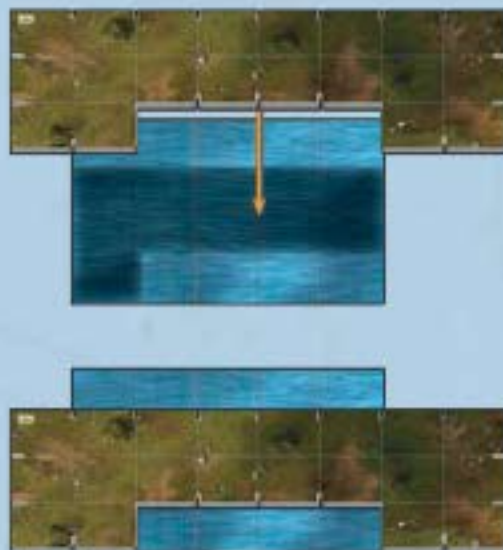
Les Héros et les Ennemis peuvent franchir les deux cases situées sous l'arceau et attaquer à travers elles.

Si une figurine est trop imposante pour se glisser sous une arcade, les joueurs retirent ce décor jusqu'à ce qu'elle ne soit plus positionnée dessous. Pour se rappeler où se trouvait l'arcade et ne pas oublier que ses piliers bloquent le déplacement et la ligne de vue, les joueurs peuvent poser un pion ou un pilier seul sur les cases concernées.



## STRATES

Certains terrains sont imprimés sur des fiches à glisser partiellement sous les tuiles de plateau. Lorsque vous les installez, assurez-vous que seules les cases affichées dans l'application restent apparentes.



Strate d'eau sous une tuile de plateau

Les cases d'une strate sont adjacentes à celles du plateau avec lesquelles elles partagent un coin ou un bord, et les Héros comme les Ennemis peuvent se déplacer normalement de l'une à l'autre. Chaque type de strate produit des effets uniques sur les Héros et les Ennemis.



**Braises** : si un Héros entre sur une case de braises, il balafre 1 de ses cartes. Si un Ennemi y entre, il devient accablé et damné.



**Eau** : lorsqu'un Héros ou un Ennemi utilise ses points de déplacement pour quitter une case d'eau, il doit en dépenser un de plus.



**Pieux** : si un Héros ou un Ennemi entre sur une case de pieux, il devient gêné et subit deux dégâts.



**Poison** : si un Héros entre sur une case de poison, il infecte 1 de ses cartes. Si un Ennemi y entre, il devient affaibli.

Un Héros peut cliquer sur n'importe quelle strate dans l'application afin de consulter les informations qui la concernent.

## ALTIUDE

Les plateaux ont souvent plusieurs degrés d'altitude. Pour installer des tuiles en hauteur, il faut les insérer dans des piliers.

Chaque pilier peut soutenir une tuile grâce à deux types d'encoches : simple ou illustrée par une tête de gargouille. Lorsque vous mettez en place une portion de plateau en altitude, consultez l'application pour vous assurer que les piliers soient orientés de la même façon.



Tête de gargouille sur un pilier

L'application demande au joueur d'insérer cette tuile comme indiqué, entre les crocs de la gargouille.

En commençant par la tuile posée sur la table, chaque degré d'altitude est plus élevé que le précédent d'environ la hauteur d'un escalier (ou de la distance qui sépare deux encoches sur un pilier).



## ESCALIERS

Les figurines ne peuvent pas passer d'un degré à un autre (par exemple, d'une tuile de degré 1 à une autre de degré 2). Elles doivent emprunter un escalier constitué de trois MARCHES.

Les marches du bas et du milieu se trouvent entre les degrés que l'escalier relie, ce qui permet à une figurine de quitter la tuile du degré inférieur pour entrer sur l'une de ces marches – ou de quitter l'une de ces marches pour passer sur la tuile du degré supérieur.

En revanche, la marche du haut est à la même hauteur que la tuile du degré supérieur (même si cette dernière repose partiellement dessus). Une figurine ne peut donc pas se déplacer directement de la tuile du degré inférieur à la marche en haut de l'escalier.



## DESCENTE

Outre l'utilisation des escaliers, les Héros et les Ennemis peuvent descendre de n'importe quel nombre de degrés en franchissant le bord d'une tuile. Toutes les cases qui seraient adjacentes si les tuiles du plateau étaient toutes à la même hauteur sont considérées comme adjacentes dans le cadre d'un déplacement vers le bas. Pour les joueurs, le meilleur moyen de s'en assurer est de regarder le plateau d'en haut.



Les cases en surbrillance sont situées plus bas que celle du Héros, qui peut entrer sur celle(s) de son choix.

## ALTIUDE ET ATTAQUE

Les Héros et les Ennemis peuvent tracer une ligne de vue et déterminer la portée vers le haut ou le bas, comme si les degrés étaient tous à la même altitude. Ils peuvent donc attaquer depuis un degré inférieur ou supérieur à celui de leur cible.



Pour mesurer la portée et la ligne de vue vers cet Ennemi, le Héros considère qu'il se trouve sur le même degré (ou à la même altitude) que lui.



## SURPLOMBS

Un **SURPLOMB** est une tuile qui se trouve directement à un ou plusieurs degrés au-dessus d'une autre. Les Héros comme les Ennemis peuvent se déplacer sur les cases situées au-dessous d'un surplomb. Mais si une figurine est trop imposante pour s'y glisser et tenir debout normalement sans toucher la tuile supérieure, elle ne peut pas entrer sur ces cases.



Syrus est debout sous un surplomb.

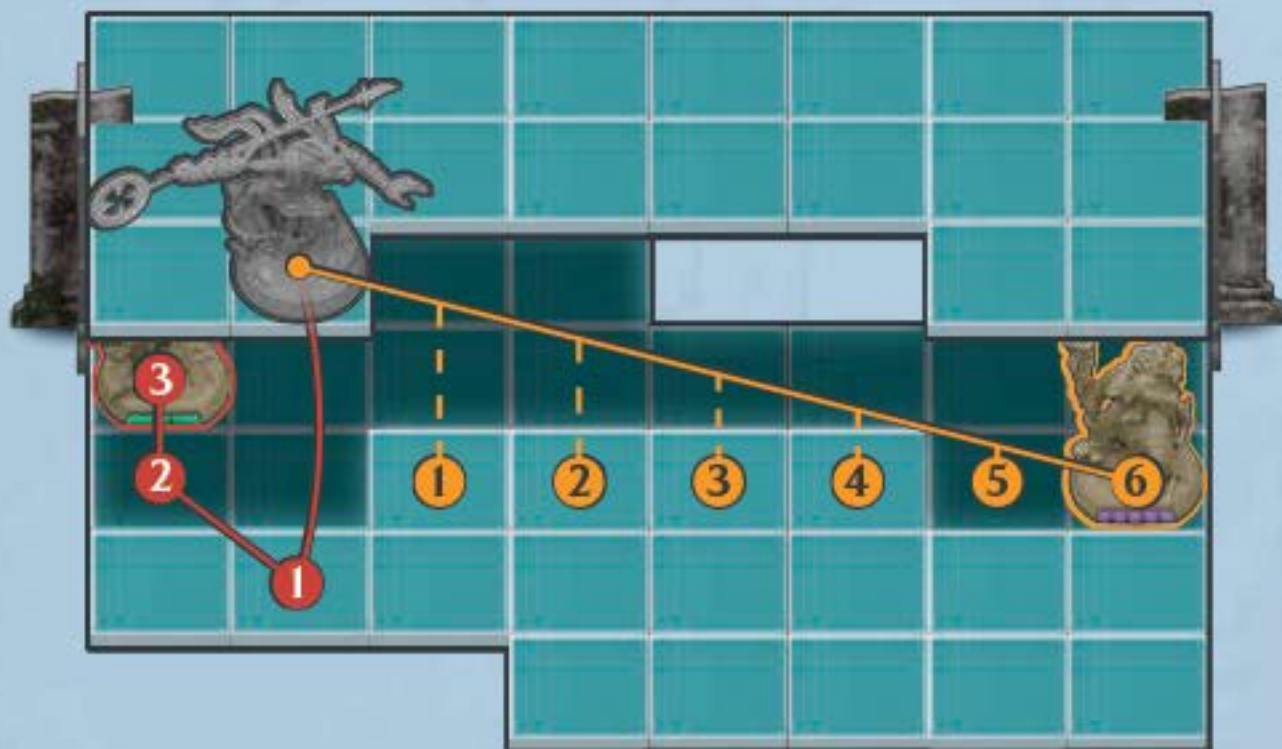
## SURPLOMBS ET LIGNE DE VUE

Les surplombs bloquent parfois la ligne de vue entre deux figurines, mais pas toujours. Un personnage peut généralement tracer sa ligne de vue vers une cible debout sous un surplomb, à condition qu'elle traverse au moins une case située sur le degré de la cible qui n'est surplombée par aucune tuile. Nous encourageons vivement les joueurs à utiliser l'outil « Ligne de vue » et à consulter le Guide de Référence inclus dans l'application ; ce dernier contient les règles détaillées et les exemples de ligne de vue en situation de surplomb.

## SURPLOMBS ET PORTÉE

Pour déterminer la portée entre deux cases situées à une altitude différente, les personnages comptent comme d'habitude à travers les cases adjacentes (voir « Portée » page 10) et peuvent passer d'un degré à un autre, vers le haut ou le bas. Le Guide de Référence inclus dans l'application contient les règles détaillées de portée en situation de surplomb.

Étant donné que certains effets ne nécessitent pas d'avoir une ligne de vue, il est possible qu'une figurine ou une case soit à portée d'un effet dont l'origine se trouve directement au-dessus ou au-dessous d'elle.



Værix a une ligne de vue dégagée vers l'Ennemi situé sur la droite de l'image, et il peut l'attaquer avec une arme dont la valeur de portée est supérieure ou égale à « 6 ». Værix ne peut cependant pas attaquer l'Ennemi qui se trouve à gauche car sa ligne de vue est bloquée, mais les capacités qui ciblent les Ennemis dans un rayon de trois cases autour de Værix peuvent affecter celui-ci.

## — RÈGLES DE CAMPAGNE —

Les règles présentées dans cette section ne sont pas nécessaires pour jouer. Nous vous conseillons d'attendre que vos Héros aient accès au plan de campagne dans l'application pour lire ce qui suit et poursuivre l'aventure.

Au cours de la campagne, l'application propose des fonctionnalités supplémentaires : confectionner des objets, améliorer l'équipement et acquérir des cartes Compétence. Ces opportunités sont disponibles dans la cité de Passegivre, où les Héros retournent après la plupart de leurs quêtes.

## — ÉQUIPEMENT —

Les armes et objets que les Héros utilisent au fil de leur campagne sont des **ÉQUIPEMENTS**. Chaque Héros commence la partie avec deux armes et, à mesure que l'aventure progresse, il pourra trouver ou confectionner des armes, armures, denrées et accessoires différents.

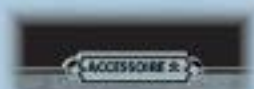
Le collectif de Héros est appelé **GROUPE**, et l'application garde en mémoire tout l'équipement auquel il a accès. Il n'existe pas de limite à la quantité d'équipements que l'inventaire du groupe peut contenir ; mais avant de commencer une quête, chaque Héros doit choisir un nombre limité d'armes et d'objets dont il va s'équiper :

- Deux armes (qui forment une seule carte Attaque)
- Une armure
- Un accessoire
- Trois denrées

Toutes les cartes Équipement sont recto verso, avec une face pour la version standard et une autre pour la version améliorée. Chaque Héros place l'équipement qu'il a choisi dans sa zone de jeu, face standard visible, à moins qu'il n'ait amélioré la carte, auquel cas il la pose face améliorée visible. Les règles d'amélioration de l'équipement sont décrites dans la section « Confection et Amélioration » page 27.



Face standard



Face améliorée (S)

Note : sauf mention contraire, les capacités d'un Héros et les cartes dont il est équipé n'affectent que lui. Seuls les effets qui ciblent spécifiquement un autre Héros peuvent s'appliquer à un personnage différent.

## — ARMURES —

L'armure sert à accroître la Santé et la défense d'un Héros, mais elle peut aussi l'aider à survivre autrement.



Carte Armure

Chaque carte Armure dispose d'une capacité expliquant quand et comment elle s'applique. Elle peut également augmenter la Santé maximale d'un Héros et lui fournir des résultats ou des dés supplémentaires lorsqu'il se défend contre une attaque. Si sa Santé maximale est renforcée par une armure, le Héros considère que la valeur indiquée sur sa carte Héros est en réalité accrue d'autant que spécifié sur la carte Armure.



Santé maximale augmentée de un



Un succès (★) supplémentaire en défense

## Restrictions d'armure

Chaque carte précise s'il s'agit d'une armure légère, moyenne ou lourde. Un Héros ne peut s'équiper d'aucun type d'armure qui n'est pas listé sur sa carte Héros.



Type d'armure sur une carte Héros (à gauche) et sur une carte Armure (à droite)



## — ACCESSOIRES —

Un accessoire fait bénéficier le Héros qui en est équipé de divers effets, que l'application s'occupe automatiquement d'appliquer. Mais lorsqu'un Héros s'équipe d'un accessoire, il place tout de même la carte dans sa zone de jeu afin de se rappeler de son effet.



Carte Accessoire

## — RUNES —

Pendant la campagne, il est possible qu'un Héros mette la main sur une ou plusieurs runes. Certaines sont des accessoires, d'autres des armes dépourvues de restrictions : n'importe quel Héros peut s'en équiper.



Carte Rune

## —DENRÉES—

Les denrées fournissent des effets uniques décrits sur la carte. La capacité de chaque denrée explique quand et comment elle s'applique. Une fois qu'il a utilisé une denrée, le Héros la retire de sa zone de jeu.



Carte Denrée

Lorsqu'il confectionne un objet, un Héros peut créer des séries de denrées parmi lesquelles le groupe pourra choisir son équipement pour les quêtes à venir. Chacun ne peut s'équiper que d'un seul exemplaire d'une même denrée.

Il existe trois types de denrées :

- **Ordinaire** : chaque denrée ordinaire est présente en quatre exemplaires.
- **Limitée** : chaque denrée limitée est présente en deux exemplaires et ne peut être utilisée que par des Héros spécifiques, dont le nom est indiqué sur la carte.
- **Unique** : chaque denrée unique est présente en un seul exemplaire. Il s'agit de breuvages très puissants que les Héros ne peuvent trouver qu'au cours de leurs quêtes.

## —COMPOSANTS D'ARMES—

Les armes sont constituées de trois **COMPOSANTS**. Le premier annonce quelle carte utilise le Héros, et les deux autres fournissent des capacités secondaires à cette arme.

La plupart d'entre elles ont un pourcentage de probabilité d'être utilisées chaque fois que le Héros attaque ; l'application le calcule et le résout automatiquement. D'autres capacités peuvent affecter des Héros ou le plateau lui-même, et elles affichent un texte de rappel supplémentaire au moment adéquat.



Premier composant d'arme

## —TRAITS—

De nombreuses cartes comportent un ou plusieurs traits, comme *Lance* ou *Commandement*, indiqués au-dessous de leur titre. Ils n'ont aucune incidence inhérente sur la partie, mais d'autres effets de jeu peuvent faire référence à des cartes dotées de ces traits.

Si un effet mentionne le trait d'une carte, il ne fait référence qu'à la face visible de cette carte.

## —CONFECTION ET AMÉLIORATION—

Au fil de leur campagne, les Héros pourront gagner les ressources suivantes : pièces d'or, matériaux, essences et recettes. Elles sont toutes communes au groupe et l'application les garde en mémoire. Les Héros peuvent utiliser ces ressources entre deux quêtes pour confectionner de nouveaux équipements et améliorer ceux qu'ils détiennent déjà.

### —OR—

L'or est la principale ressource de Terrinoth. Lorsque les Héros se rendent dans la cité de Passegivre, ils peuvent dépenser des pièces d'or pour acheter des matériaux nécessaires à la confection de leur équipement. Certains événements et quêtes proposent aussi des occasions de dépenser de l'or.



### —MATÉRIAUX ET ESSENCES—

les ressources primordiales dont les Héros ont besoin pour confectionner et améliorer leur équipement sont les **MATÉRIAUX** et les **ESSENCES**. Les matériaux sont des substances ordinaires que l'on peut trouver en explorant le royaume ou acheter en dépensant de l'or à Passegivre, et qui incluent le métal, l'os, le cuir, le tissu, les minéraux, les herbes et les curiosités (objets insolites). Quant aux essences, il s'agit d'agents rares qui représentent les éléments constituant la trame de la réalité, comme ignos (le feu) et anemos (l'air).



### —RECETTES—

Les Héros récupéreront des recettes pendant la campagne. Chacune d'elles fournit la liste des matériaux et essences requis pour confectionner un équipement spécifique. S'il veut s'en servir, le Héros doit combiner les éléments listés avec la recette elle-même dans le Confectionarium, un lieu accessible entre les quêtes. La recette et les éléments utilisés sont alors automatiquement dépensés et retirés de l'inventaire du groupe. Tout équipement confectionné (y compris les denrées) devient partie intégrante de l'inventaire du groupe jusqu'à la fin de la campagne.



Il existe deux recettes pour chaque équipement. La première sert à le confectionner pour qu'il devienne accessible aux Héros pendant les quêtes, tandis que la seconde permet de l'améliorer et autorise donc les Héros à utiliser la face améliorée de sa carte Équipement.

## L'ÉCRAN DE LA CITÉ

Passéglivre est l'une des Cités Libres de Terrinoth. Elle se comporte à la fois en alliée et en rivale de la baronnie de Forthyn, car elle s'étend à l'intérieur de ses frontières mais ne relève pas de son autorité.



Écran de la cité

Cette CITÉ est le foyer des Héros pendant la campagne, et ils peuvent y retourner entre deux quêtes pour acheter des matériaux et confectionner de l'équipement, mais aussi obtenir des informations auprès des habitants de cette métropole animée.

Trois lieux sont accessibles aux Héros dans l'enceinte de la cité :



### Confectionarium

Pour monter en puissance au cours de la campagne, le meilleur moyen est de confectionner et d'améliorer l'équipement des Héros. C'est au Confectionarium qu'ils pourront s'y atteler, en dépensant les recettes, matériaux et essences qu'ils ont gagnés durant leurs quêtes.



### Armurerie

Cet endroit permet aux Héros de modifier les composants de leurs armes afin de les optimiser en prévision des quêtes à venir. C'est également à l'Armurerie qu'ils pourront étudier de nouvelles stratégies et personnaliser leur style de jeu.



### Boutique

Cette échoppe vend des matériaux, des recettes et (parfois) de l'équipement. C'est aussi à la Boutique que les Héros peuvent échanger leurs matériaux contre des pièces d'or.

## ÉVÈNEMENTS

Des événements peuvent survenir dans la cité et sur le plan de campagne ; ils représentent toutes sortes de lieux, de personnes et de situations. Pour résoudre un événement, les Héros le sélectionnent dans l'application et suivent les instructions affichées sur l'écran. Les événements font progresser le récit tout en fournissant des récompenses et d'autres surprises aux Héros, qui seront parfois amenés à se déplacer dans un lieu spécifique pour y prétendre.



**Habituel** : ce type d'événement se produit dans la cité et sur le plan de campagne. Les Héros peuvent le résoudre en cliquant dessus.



**Voyage** : ce type d'événement ne se produit que sur le plan de campagne. Les Héros peuvent se rendre sur place et le résoudre en cliquant dessus.

## EXPLOITS

Chaque Héros dispose d'exploits personnels qu'il peut réaliser pour prendre son essor. L'application les garde en mémoire, indique leur progression et notifie les Héros lorsqu'un exploit est accompli. Ce Héros récupère alors la récompense affichée sur l'écran, comme une nouvelle compétence ou une recette exclusive, avant de choisir un nouvel exploit.



## COMPÉTENCES ET EXPÉRIENCE

À mesure qu'ils progressent dans la campagne, les Héros débloquent automatiquement des compétences et gagnent de l'**EXPÉRIENCE (XP)** que l'application garde toutes en mémoire. Les compétences octroient des capacités à résoudre tel qu'indiqué sur la carte. Au début de chaque quête, les Héros choisissent de quelles compétences ils souhaitent s'équiper. Le coût combiné de toutes les cartes Compétence équipées par un même Héros ne peut pas dépasser son expérience totale.

Un Héros peut s'équiper de compétences débloquées dont la carte affiche son portrait dans le coin inférieur gauche.

Restriction de Héros

Coût en expérience



Tout comme les cartes Héros, les compétences sont recto verso, disposent d'une limite de fatigue et peuvent être retournées pendant la partie.

## —VERTUS—

Chaque Héros dispose de deux attributs représentant les vertus fondamentales et uniques qui lui sont propres. L'application s'en sert pour garder en mémoire ses décisions narratives.

Au fil de l'histoire, les Héros sont amenés à faire des choix susceptibles d'accroître leurs vertus. Ces dernières n'ont aucun effet inhérent, mais elles permettent à l'application de proposer des dilemmes et dénouements exclusifs à un Héros.

Enrichir les deux attributs s'avère tout aussi viable et utile pour l'application que le fait de se concentrer sur un seul. Les joueurs peuvent donc prendre des décisions basées sur l'aventure, sur les mécaniques de jeu ou sur la manière dont ils souhaitent voir évoluer leur Héros.



## —LE PLAN DE CAMPAGNE—

Le plan de campagne représente la baronnie de Forthyn et offre un aperçu des régions qui bordent ses frontières. Tant qu'ils se trouvent dans la cité, les Héros peuvent y accéder en cliquant sur le bouton Quitter la cité. Le plan de campagne leur permet de consulter les quêtes et les événements disponibles.



Bouton  
Quitter  
la cité



Écran du plan de campagne

## —QUÊTES—

Sur le plan de campagne, les Héros peuvent sélectionner une quête en cliquant sur son icône afin de consulter sa brève description.



**Quêtes de campagne :** que les Héros parviennent à les accomplir ou non, ces quêtes font progresser le cours de l'histoire. Elles sont souvent focalisées sur un Héros en particulier.



**Quêtes annexes :** bien qu'optionnelles, ces quêtes proposent des récompenses et des aventures supplémentaires. Chacune d'elles peut être entreprise une fois, après quoi elle disparaît de la carte.

Lorsque les Héros sont prêts à s'engager dans une nouvelle quête, ils en choisissent une sur le plan de campagne et cliquent sur le bouton « Préparatifs ».

## —PRÉPARATIFS—

Après avoir sélectionné une quête, chaque joueur doit choisir son Héros. Il est possible de former des groupes différents selon les parties, mais nombre de quêtes indiquent quel Héros doit obligatoirement participer à l'aventure.



Le portrait de Brynn est affublé d'une icône de cadenas, ce qui signifie que ce Héros est indispensable pour entreprendre la quête « Le Trésor de Davin Throm ».

Une fois qu'il a sélectionné son personnage, chaque joueur choisit ses armes et accessoires sur l'écran d'attirail des Héros. Il sélectionne aussi son armure, ses denrées et ses compétences pour la quête à venir en suivant les restrictions décrites dans les sections précédentes. Lorsque tous les membres du groupe sont prêts, cliquez sur « Démarrer » pour commencer la quête.



L'écran d'attirail permet aux Héros d'examiner leurs armes et accessoires, puis de s'en équiper.

## —SAUVEGARDER LA CAMPAGNE—

Les joueurs peuvent sauvegarder leur campagne à n'importe quel moment en cliquant sur « Sauvegarder & Quitter » dans le menu Options. S'ils décident de le faire au beau milieu d'une quête, il est primordial de consigner la disposition de leurs zones de jeu et l'emplacement de toutes les figurines sur le plateau. Cela comprend notamment le type et la face (visible ou cachée) de leurs cartes, la position des pions et la Santé actuelle de leurs Héros.

## —POURUIVRE LA CAMPAGNE—

Pour reprendre le cours d'une campagne à l'endroit où ils l'avaient interrompu, les joueurs cliquent sur le bouton « Charger une partie » de l'écran d'accueil. Ils sélectionnent ensuite l'emplacement de sauvegarde dans lequel est enregistrée la campagne qu'ils souhaitent poursuivre.

Les joueurs peuvent alors créer la réserve en suivant l'étape 4 de la section « Mise en place », page 7. Une fois qu'ils ont choisi leurs Héros, ils réunissent le matériel adéquat et règlent leurs cadrans de Santé. Enfin, ils sélectionnent leur prochaine quête et cliquent sur « Démarrer ».

## CLARIFICATIONS

Cette section éclaire certains termes et points de règles. Les entrées sont organisées par sujet et dans l'ordre alphabétique. Le Guide de Référence inclus dans l'application fournit des détails exhaustifs sur chaque règle de jeu et inclut les clarifications présentées ici.

### APPLICATION

- Les Héros peuvent cliquer sur des objets dans l'application pour consulter les informations qui les concernent sans dépenser aucune action. Il n'y a qu'en sélectionnant son portrait et en le tirant vers un objet dans l'application qu'un Héros utilise vraiment une action.

### ESCALIERS

- Certains plateaux sont conçus de telle manière qu'une tuile repose sur la marche supérieure d'un escalier. Les cases qui composent cette partie de la tuile sont considérées comme faisant partie de cette marche.

### ÉTATS

- Si un Héros a le choix de l'endroit où placer un pion État, il ne peut pas l'ajouter sur une carte qui en contient déjà un de ce type.
- Lorsqu'un Héros retourne une carte, tous les pions posés dessus sont défaussés – y compris les pions État qui octroient des effets positifs.

### FATIGUE

- Une carte dont la limite de fatigue est de « 0 » ne peut pas recevoir de pions Fatigue, à moins qu'une capacité n'augmente sa limite de fatigue.

### SANTÉ

- Un Héros ne peut pas se soigner au-delà de sa Santé maximale.
- Si un Héros subit un montant de dégâts qui devrait abaisser sa Santé au-dessous de zéro, celle-ci est réduite à zéro à la place.

### TIMING

- Chaque capacité décrit à quel moment elle peut être utilisée. En général, elle indique « avant », « après » ou « pendant » un moment précis de l'action ou de la partie, tel que décrit ci-dessous :
  - ◊ Si le timing d'une capacité emploie le terme « avant » ou « après », son effet peut être résolu immédiatement avant ou après l'occasion indiquée par ce timing.
  - ◊ Si le timing d'une capacité emploie le terme « pendant », son effet peut être résolu à n'importe quel moment de l'occasion indiquée par ce timing.

- Une capacité ne peut être résolue qu'une seule fois au cours du timing indiqué. Par exemple, une capacité pouvant être utilisée « pendant votre tour » n'est accessible qu'une fois à chaque tour et ne peut être résolue deux fois au cours d'un même tour.

### TOUR DES HÉROS

- Après avoir effectué ses trois actions, un Héros peut encore dépenser des points de déplacement et utiliser ses capacités. Son tour ne s'achève qu'une fois qu'il l'a annoncé aux autres joueurs.

### VOCABULAIRE DES CARTES

- Lorsqu'une capacité fait référence à un « lancer » ou à un « jet », elle se rapporte à toute situation dans laquelle un Héros lance un ou plusieurs dés – comme quand il attaque, se défend ou effectue un test.
- Si un élément de jeu se déplace « vers » un autre, chaque case dans laquelle il entre doit réduire la distance entre ces deux éléments.
- Si un élément de jeu se déplace « à l'écart » d'un autre, chaque case dans laquelle il entre doit augmenter la distance entre ces deux éléments.
- Si une capacité emploie l'expression « dans un rayon de X cases autour de », elle s'applique aussi à l'élément à partir duquel est déterminé ce rayon – sauf si elle désigne spécifiquement une « autre » cible.
- Si une capacité emploie le terme « consécutives », elle se rapporte à une série de cases contiguës où chaque case suivante est adjacente à la précédente.
- Si une capacité indique à un Héros d'« intervertir » deux éléments de jeu, chacun d'eux est déplacé à l'endroit exact où se trouvait l'autre.
- Si une capacité emploie le terme « collectivement », elle affecte le groupe entier au lieu de ne concerner qu'un seul Héros. Les joueurs doivent alors décider ensemble de quelle manière l'effet est réparti entre les Héros.

### RÈGLES D'OR

Les règles d'or constituent les concepts fondamentaux sur lesquels se basent toutes les autres règles de jeu.

- Si une information du Guide de Référence contredit le Livret d'Apprentissage, le Guide de Référence a la priorité.
- Si une capacité de carte contredit directement le Guide de Référence, la carte a la priorité. Néanmoins, si tous deux peuvent être appliqués au même moment, ils doivent l'être.
- Si une capacité de carte utilise la formule « ne pas pouvoir » (accordée en conséquence), elle est absolue et aucune autre capacité ne peut la surpasser.
- Si une capacité dans l'application contredit directement une information du Livret d'Apprentissage ou d'une carte, l'application a la priorité.

## CRÉDITS

**Conception et développement du jeu :** Kara Centell-Dunk et Nathan Hajek

**Développement additionnel :** Jim Cartwright, Todd Michlitsch, Brandon Perdue et Amudha Venugopalan

**Rédaction technique :** Adam Baker et James Kniffen

**Producteur :** Jason Walden

**Rédaction littéraire et de fiction :** Daniel Lovat Clark

**Correction :** Sam Gregor-Stewart et Joshua Yearsley

**Relecture :** Alexis Dykema et Jeremy Gustafson

**Responsable des jeux de plateau :** Andrew Fischer

**Révision de la narration *Descent* :** Michael Gernes

**Directrice exécutive de la narration et de l'univers :** Katrina Ostrander

**Conception graphique :** WIL Springer avec Shaun Boyke et Evan Simonet

**Technicien des planches de plons :** Joseph D. Olson

**Responsable de la conception graphique :** Christopher Hosch

**Illustration de couverture :** David Auden Nash

**Illustration des tuiles :** Yoann Boissonnet

**Conception graphique des personnages :** Sebastian Luca

**Illustrations intérieures :** Francesca Baerald, Julio Bencid, João Bragato, Ivan Dedov, Ana Fedina, Klana Hamm, Ivan Kunakh, Tanya Maksimuk, Ario Murti, Igor Shapochkin et Lenka Šimečková

**Direction artistique :** Tim Flanders et Preston Stone

**Responsable de la direction artistique :** Tony Bradt

**Sculpteurs :** Robert Brantseg, Grace Cheung, Rowena Frenzel, Adam Martin, Gary Storkamp et Irek Zieliński

**Coordination des sculpteurs :** Mike Jones

**Conception des éléments de décor :** Kevin Van Sloun

**Gestion des sculpteurs :** Cory DeVore

**Responsable des sculpteurs :** Derrick Fuchs

**Développement de l'application :** Mark Jones, Paul Klecker et Xavier Marleau

**Artiste numérique :** Gary Storkamp

**Coordinatrice des opérations numériques :** Emma Hunt

**Musique :** Steven Gernes

**Coordination de l'assurance qualité :** Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

**Responsables de production :** Justin Anger et Jason Glawe

**Directeur de la création visuelle :** Brian Schomburg

**Responsable de projet senior :** John Franz-Wichlacz

**Concepteur exécutif :** Nate French

**Chef de studio :** Chris Gerber

**Bêta testeurs :** Adriano Alberti La Marmora, Craig Bishell, Doug Christiano, Kevin De Kock, Andrea Dell'Agnese, Emeric Dwyer, Julia Faeta, Malachi Gardner, Jeremy Gustafson, Stian Haugen, Thomas Hvizdos, Brian Ingvaldstad, Petr Knapp, Erik Miller, Lacey Miller, Roderick D Mitchell Jr., Daniele Palman, Max Ribaric, Kristian Steinil, Erik Strybos, Anna Svitlova, Joris Van der Vorst, Steinar Watne et Eric Wellens

Un grand merci à Andrew Navaro et à tous nos bêta testeurs.

**Adaptation française par Edge Entertainment**

**Traduction :** Elodie Nelow

**Relecture :** Olivier Prevot

**Responsable de gamme :** Jean-François Jet

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard



# EDGE

© 2021 Fantasy Flight Games. *Descent : Légendes des Ténébres* est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM et ® de Gamegenic GmbH. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 10 rue Jacqueline Auricq, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.



## STRUCTURE DU ROUND

Chaque round est constitué de deux phases :

1. **Phase des Héros** : tour à tour, chaque Héros effectue des actions pour se déplacer, attaquer des Ennemis et interagir avec le terrain ou les pions sur le plateau.
2. **Phase des Ténèbres** : le temps passe et les Ennemis en jeu sont activés.

## ACTIONS

Durant son tour, chaque Héros peut effectuer une action de manœuvre et deux actions supplémentaires. Il est possible d'accomplir une même action plusieurs fois (y compris celle de manœuvre).

- **Manœuvre** : le Héros gagne autant de points de déplacement que sa vitesse.
- **Combat** : le Héros attaque un Ennemi.
- **Exploration** : le Héros interagit avec un pion Exploration ou un élément de terrain en 3D.
- **Organisation** : le Héros retourne une de ses cartes.
- **Unique** : le Héros résout une capacité de son choix introduite par l'icône d'action (♣).

## ICÔNES

- |                |                 |
|----------------|-----------------|
| ★ Succès       | ♣ Action unique |
| ♣ Avantage     | ⚡ Amélioration  |
| ♣ Augmentation | ♥ Santé         |
| ♣ Fatigue      | ✖ Dégât         |

## MOTS-CLEFS

- **Allonge** : une arme dotée de ce mot-clef peut servir à attaquer une figurine située jusqu'à deux cases de distance (si la ligne de vue n'est pas bloquée).
- **Charge** : après avoir retourné une carte (y compris en la plaçant dans sa zone de jeu au début de la quête), si la face visible comporte le mot-clef « CHARGE », le Héros pose sur cette carte le nombre de pions du type indiqué. Dès qu'il n'en reste plus aucun, la carte est retournée sur son autre face.
- **Glisse** : ce mot-clef permet à une figurine de se déplacer du nombre de cases indiqué (ou moins si elle le souhaite). Lorsqu'elle progresse ainsi, la figurine ignore les règles de la gêne mais respecte toujours celles du terrain.
- **Révélation** : après avoir retourné une carte (y compris en la plaçant dans sa zone de jeu au début de la quête), si la face visible comporte le mot-clef « RÉVÉLATION », le Héros doit immédiatement résoudre l'effet qui suit.

## ÉTATS DES HÉROS



**Infecté** : lorsque le temps passe pendant la phase des Ténèbres, le Héros subit un dégât par carte qui contient un pion Infection.



**Terrifié** : lorsque le temps passe pendant la phase des Ténèbres, chaque carte qui contient un pion Terreur subit une fatigue. (Comme d'habitude, le Héros subit un dégât par fatigue qu'il ne peut assigner.)



**Balafre** : lorsqu'un Héros retourne une carte qui contient un pion Balafre, il subit deux dégâts.



**Canalisé** : lorsqu'il attaque, se défend ou effectue un test, un Héros peut défausser un pion Canalisation d'une de ses cartes pour relancer un dé.



**Préparé** : pendant son tour, un Héros peut défausser un pion Préparation d'une de ses cartes pour la retourner sans avoir besoin d'effectuer une action d'organisation.

## STRATES

Chaque type de strate produit des effets uniques sur les Héros et les Ennemis.



**Braises** : si un Héros entre sur une case de braises, il balafre 1 de ses cartes. Si un Ennemi y entre, il devient accablé et damné.



**Eau** : lorsqu'un Héros ou un Ennemi utilise ses points de déplacement pour quitter une case d'eau, il doit en dépenser un de plus.



**Pieux** : si un Héros ou un Ennemi entre sur une case de pieux, il devient gêné et subit deux dégâts.



**Poison** : si un Héros entre sur une case de poison, il infecte 1 de ses cartes. Si un Ennemi y entre, il devient affaibli.

## RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES

- Un Héros peut effectuer des actions avant d'avoir dépensé tous ses points de déplacement et reprendre ensuite sa progression.
- Un Héros peut effectuer la même action plusieurs fois pendant son tour.
- Lorsqu'un Héros assigne des pions Fatigue pour résoudre une capacité de fatigue, il doit les placer sur la carte qui comporte cette capacité.
- Lorsqu'un Héros assigne des pions Fatigue pour convertir un avantage en succès, il peut les placer sur n'importe lesquelles de ses cartes dotées d'une limite de fatigue.
- Lorsqu'un Héros retourne une carte, tous les pions posés dessus sont défaussés – y compris ceux qui octroient des effets positifs.