

Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

DUNGEON LEGENDS



Avel
UNIVERSE

RÈGLES

rebel
STUDIO

Avel est une terre ancienne, pleine de magie, dont les origines se perdent dans la nuit des temps. Son ciel, envahi d'innombrables lunes, est la demeure des dieux, certains encore adorés par l'humanité, d'autres abandonnés, ne subsistant plus que dans la mémoire de quelques êtres tapis dans les profondeurs. Après plusieurs années de paix, ces forces obscures resurgissent à Avel : le mal se réveille !

Récemment, la réapparition d'éclats maléfiques a permis la découverte d'un important réseau de vieux tunnels et de grottes sous le château d'Avel. D'innombrables trésors y sont encore cachés, et il renferme également de la Poussière, une matière magique extrêmement précieuse dont les travaux d'extraction ont débuté sans perdre une seconde. Mais des mineurs ont rapidement commencé à manquer à l'appel, certains disparaissant sans laisser de trace, tandis que d'autres revenaient transformés en horribles créatures. Parfois, les entrailles de la terre se mettent à trembler et l'on entend alors, venues de l'oppressante et froide obscurité des profondeurs, des voix murmurant de sinistres secrets.

Encore une fois, de courageux héros vont devoir secourir Avel ! Répondez à l'appel de la reine Sarisa et partez à la recherche de secrets enfouis. Vous affronterez de terribles monstres et, si vous survivez, vous deviendrez de véritables légendes !

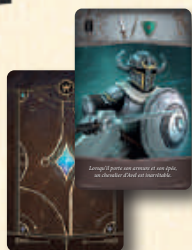
Matériel

Assemblez les boîtes et placez-y le matériel comme indiqué ci-dessous :



Boîte du Chevalier

10 cartes Chevalier



1 marqueur Compétence utilisée



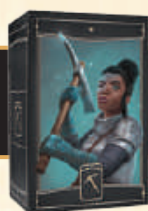
6 jetons Résistance



4 jetons Poussière

1 silhouette Chevalier

(à fixer sur un socle)



Boîte de la Forgeronne

10 cartes Forgeronne



1 marqueur Compétence utilisée



5 jetons Résistance



6 jetons Poussière

1 silhouette Forgeronne

(à fixer sur un socle)



Boîte de l'Éclaireur

10 cartes Éclaireur



1 jeton Fée de départ (doté d'une icône Éclaireur)



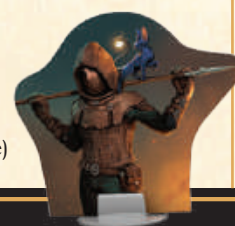
5 jetons Résistance



5 jetons Poussière

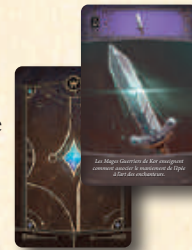
1 silhouette Éclaireur

(à fixer sur un socle)



Boîte de l'Enchanteresse

10 cartes Enchanteresse



1 jeton Fée de départ (dotée d'une icône Enchanteresse)



5 jetons Résistance



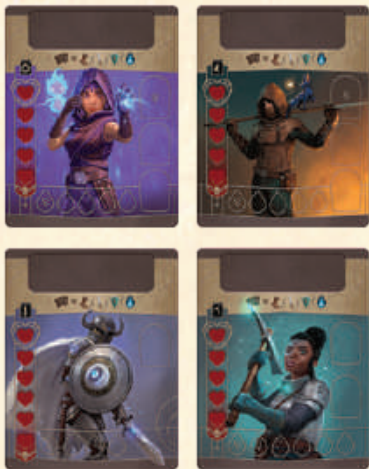
5 jetons Poussière

1 silhouette Enchanteresse

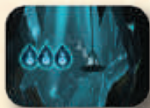
(à fixer sur un socle)



4 plateaux Joueur



Boîte pour le matériel commun



21 jetons Dégât de monstre

1 jeton Ténèbres



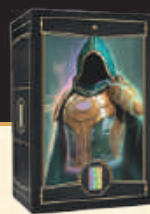
1 dé à six faces



4 jetons Piège

1 silhouette Éboulement

(à fixer sur un socle)



Boîte pour les cartes Objet avancé et les cartes « C »

paquet de 22 cartes
Objet avancé



paquet de 20 cartes
Communes
« C »

4 cartes
Monstre de départ



Boîte du Chapitre I « Incendie »



15 jetons Feu



6 cartes
Lieu
Chapitre I



4 jetons Seau



1 jeton Boue

3 silhouettes Ravageur
(à fixer sur des socles)



Boîte pour les jetons Fée et les pistes de compétences



18 jetons
Fée

8 pistes de
compétences



Boîte du Chapitre II « Conjonction lunaire »



6 jetons Tempête magique



6 cartes Lieu
Chapitre II

10 cartes
Chapitre II



1 jeton Sabotage

3 silhouettes Portail
(à fixer sur des socles)





Boîte du Chapitre III
« Les voleurs
de Cristaux »



25 jetons
Cristal



1 jeton
Clef



6 cartes Lieu
Chapitre III

10 cartes
Chapitre III



2 jetons
Guilde



1 chariot en carton
(à assembler)



1 jeton
Passage
secret



1 silhouette
Chauves-souris
(à fixer sur un socle)

1 silhouette
Porte cochère
(à fixer sur un socle)

Schéma d'assemblage du chariot



Boîte du Chapitre IV
« Grotte magmatique »

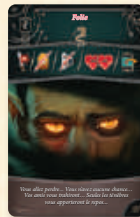


5 jetons
Lave



6 cartes Lieu
Chapitre IV

10 cartes
Chapitre IV



4 cartes Folie



1 jeton Magma
explosif

1 cadran Machines
anciennes
(à assembler)



*Schéma d'assemblage
du cadran Machines
anciennes*



Boîte du Chapitre V
« Au cœur des
ténèbres »



1 jeton
Crevasse



6 cartes Lieu
Chapitre V

10 cartes
Chapitre V



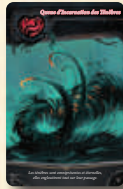
2 jetons Choc magique



1 carte Tête
d'Incarnation
des Ténèbres

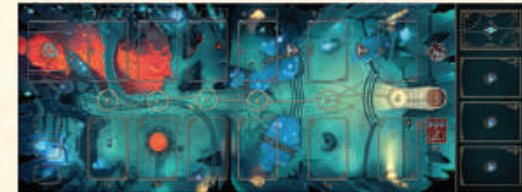


10 cartes
Corps
d'Incarnation
des Ténèbres



1 carte
Queue
d'Incarnation
des Ténèbres

Tapis de jeu



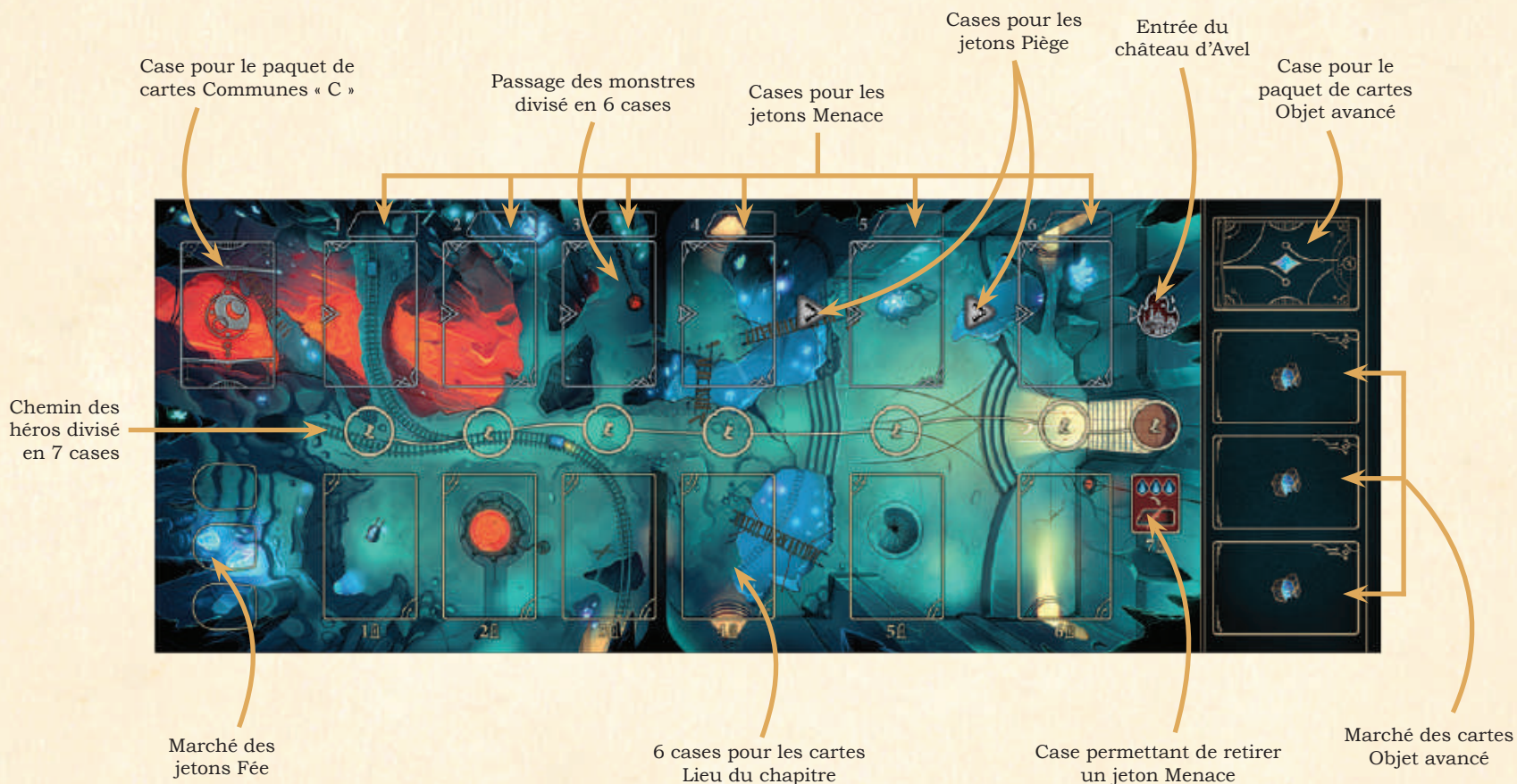
« Dungeon Legends » est un jeu de cartes coopératif se déroulant dans l'univers d'Avel. Les joueurs endossent le rôle de héros envoyés en mission dans les sombres et dangereux souterrains du château d'Avel. Au fil des chapitres, les joueurs descendent toujours plus bas sous terre et affrontent les forces maléfiques qui s'y cachent. Ils rencontreront également des monstres, qu'ils devront anéantir avant qu'ils n'atteignent le château.

Le jeu se divise en 5 chapitres, qui décrivent l'expédition des héros dans les souterrains. Les braves devront affronter le feu, percer les mystères d'antiques machines, explorer des mines de Poussière magique et échapper à un torrent de lave pour finalement combattre l'essence du mal.

Tous les chapitres suivent les mêmes règles de base, mais chacun comporte de nouvelles cartes, des règles spéciales et des objectifs de victoire différents. Nous vous recommandons de jouer les chapitres dans l'ordre ; si vous en appréciez particulièrement un, vous pouvez le jouer plusieurs fois. Il est également possible d'en sauter un s'il ne vous plaît pas. Après tout, c'est vous qui écrivez la légende !



Tapis de jeu



Cartes Héros de base

■ Chaque héros possède son propre paquet de cartes de base, chacun ayant un style de jeu unique. Avant de jouer, familiarisez-vous avec les paquets et choisissez le héros qui correspond le plus à vos préférences ou aux besoins du chapitre.

■ Pendant la partie, chaque héros dispose toujours de son propre paquet de 10 cartes.

Remarque : *il est impossible de retirer des cartes de ces paquets de base au cours de la partie.*

Les icônes figurant sur les cartes Héros sont expliquées dans l'aide de jeu (pages 27 et 28 du Livre des Chapitres).



Cartes Objet avancé

■ Les cartes Objet avancé vous permettent d'améliorer votre paquet Héros en vous donnant accès à diverses actions supplémentaires. Vous pouvez recevoir des cartes Objet avancé provenant du marché, généralement en vainquant des monstres. Chacune de ces cartes vous donne le choix entre 2 actions : l'action du dessus est gratuite, tandis que celle du dessous a un coût en Poussière.

■ Lorsque vous jouez une carte Objet avancé à votre tour, vous pouvez effectuer 1 de ses 2 actions (gratuite OU payante).

■ À la fin des chapitres, chaque joueur doit retirer toutes ses cartes Objet avancé sauf une, qui lui permettra de commencer la partie suivante avec 11 cartes dans son paquet Héros (les 10 cartes de base + 1 carte Objet avancé). Vous ne pouvez pas échanger vos cartes Objet avancé avec d'autres joueurs.

Les icônes figurant sur les cartes Objet avancé sont expliquées dans l'aide de jeu.



Fées

■ Les Fées cherchent à vous aider. Vous pourrez recevoir des jetons Fée au cours de la partie.

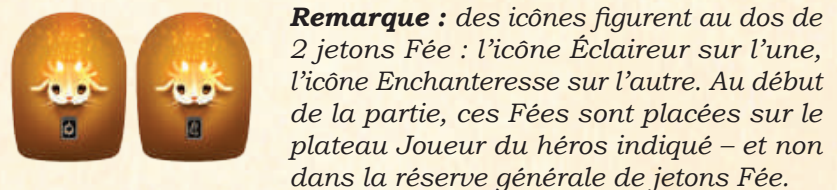
■ Après avoir reçu une Fée, placez-la sur votre plateau Joueur. Vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons Fée que vous n'avez de cases dédiées sur votre plateau (1 à 3).

■ Vous pouvez utiliser l'action de votre Fée à tout moment de votre tour. Vous pouvez utiliser plusieurs Fées de votre plateau Joueur au cours d'un même tour.

■ Vous ne pouvez pas donner de Fées à d'autres joueurs.

■ Après avoir effectué l'action d'une Fée, placez la Fée dans la défausse pour Fées utilisées, à côté du tapis. Si la réserve de Fées est vide lorsqu'un joueur doit placer un jeton Fée sur le marché des Fées ou en recevoir un, mélangez face cachée les Fées de la défausse pour Fées utilisées afin de reconstituer la réserve.

Les icônes figurant sur les jetons Fée sont expliquées dans l'aide de jeu.



Remarque : *des icônes figurent au dos de 2 jetons Fée : l'icône Éclaireur sur l'une, l'icône Enchanteresse sur l'autre. Au début de la partie, ces Fées sont placées sur le plateau Joueur du héros indiqué – et non dans la réserve générale de jetons Fée.*



Cartes Communes « C »

Ce paquet, contenant 20 cartes, est utilisé pour tous les chapitres. Lorsque vous jouez un chapitre, vous ajoutez au paquet « C » 10 cartes spécifiques, qui ne vous serviront que pour le chapitre concerné (I à V). Le paquet de jeu d'une partie comporte donc 30 cartes au total.

Il existe 2 types de cartes communes :

Les cartes verticales sont des cartes Monstre. Quand vous révéléz un monstre, placez-le sur l'une des cases du passage des monstres.



Les cartes horizontales sont des cartes Événement. Quand vous révéléz un événement, appliquez son effet immédiat puis défaussez la carte dans la défausse.



Lors de chaque chapitre, ajoutez les 10 cartes Chapitre concernées au paquet « C » pour former le paquet de jeu. Lorsque ce paquet commence à s'épuiser, la partie est presque finie : si vous devez piocher une carte du paquet alors qu'il est vide, vous perdez la partie !



Cartes Monstre (13 cartes) : si vous révéléz une carte Monstre, placez-la sur la case 1 (la plus à gauche) du passage des monstres. S'il y a déjà une carte Monstre sur cette case, décalez cette dernière d'une case vers la droite (vers l'entrée du château), de même que d'autres cartes éventuellement présentes.

Les cartes Monstre sur lesquelles figure la lettre « D » sont les cartes de départ de chaque chapitre. Mélangez-les, puis placez-en autant que de joueurs, face visible, sur les cases du passage des monstres les plus proches du château : la première carte sur la case 6, la deuxième sur la case 5, et ainsi de suite.



Éboulement (1 carte) : lorsque vous révéléz cette carte, lancez le dé pour savoir quelle partie du passage s'effondre. Placez le jeton Éboulement entre les cases du chemin des héros et du passage des monstres portant le numéro obtenu au dé. Les héros se trouvant sur cette case ne peuvent pas attaquer le monstre de la case juxtante, de l'autre côté de l'éboulement. Pour retirer le jeton Éboulement, un héros se trouvant sur la case éboulée doit dépenser 3.



Secousse (1 carte) : lorsque vous révéléz cette carte, chaque joueur perd 1 jeton Résistance et le retire de son plateau Joueur. Quand un joueur perd son dernier jeton Résistance de cette manière, il doit immédiatement revenir au château pour guérir. Dans ce cas, le tour du joueur actuel prend fin et vous devez suivre la Procédure de retour d'un héros (page 9).



Crise de panique (1 carte) : lorsque vous révéléz cette carte, déplacez tous les héros d'1 case vers la gauche (en vous éloignant de l'entrée du château). Le héros se trouvant sur la case la plus à gauche ne bouge pas ; à la place, il se cogne dans le mur, ce qui lui fait perdre 1 Résistance. Quand un joueur perd son dernier jeton Résistance de cette manière, il doit immédiatement revenir au château pour guérir. Dans ce cas, le tour du joueur actuel prend fin et vous devez suivre la Procédure de retour d'un héros (page 9).



Les lumières s'éteignent (1 carte) : lorsque vous révéléz cette carte, lancez le dé pour savoir quel endroit est plongé dans l'obscurité. Placez le jeton Ténèbres sur la carte Lieu portant le numéro obtenu. Vous ne pouvez pas utiliser ce Lieu tant qu'il est plongé dans l'obscurité. Pour retirer le jeton Ténèbres, un héros doit se trouver sur la case du chemin des héros juxtante ce Lieu et dépenser 3 Poussières. Retirer le jeton Ténèbres ne compte pas comme utiliser le Lieu, vous pouvez donc utiliser ce dernier au cours du tour où vous y avez retiré le jeton Ténèbres.



Menace (3 cartes) : après avoir révélé cette carte, lancez le dé pour savoir sur quelle case du passage des monstres placer un jeton Menace. Si la case portant le numéro obtenu est déjà occupée par un jeton Menace, remettez la nouvelle menace dans la réserve.



Lorsque vous attaquez un monstre se trouvant sur une case contenant un jeton Menace, appliquez l'effet de la carte Menace en plus des effets du monstre. Pour retirer un jeton Menace, utilisez la case 7.

Plateaux Joueur

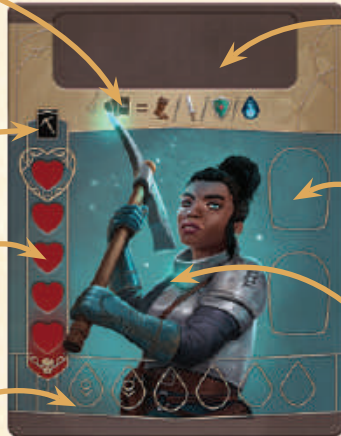
Les plateaux Joueur permettent de suivre l'évolution de la Résistance de chaque héros et contiennent les jetons Fée et Poussière des joueurs, ainsi que leur piste de compétences.

Aide-mémoire :
défaussez
3 cartes pour
effectuer ces
actions

Icône Héros

Cases pour
les jetons
Résistance

Cases pour les
jetons Poussière
utilisables



Case pour
la piste de
compétences

Cases pour
les jetons Fée

Zone pour
les jetons
Poussière
inactifs

Poussière

Chaque plateau Joueur dispose de 2 zones où entreposer les jetons Poussière.

La zone pour les jetons Poussière inactifs : il s'agit de votre réserve de Poussière, que vous ne pouvez pas dépenser pour payer le coût d'actions. Quand vous récupérez un jeton Poussière, déplacez-le sur l'une de vos cases pour les jetons Poussière utilisables.

Les cases pour les jetons Poussière utilisables : vous pouvez utiliser les jetons Poussière de ces cases pour payer le coût d'actions. Quand vous dépensez de la Poussière pour effectuer une action, déplacez le nombre de jetons correspondant vers la zone pour les jetons Poussière inactifs. Plus tard dans la partie, vous récupérerez de la Poussière, ce qui vous permettra de déplacer des jetons Poussière de la zone inactive vers les cases pour les jetons utilisables.

Chaque plateau Joueur comporte 4 à 6 cases pour les jetons Poussière utilisables.

Pistes de compétences

Chaque piste de compétences vous permet d'effectuer une action spéciale 3 fois au cours d'un chapitre. Vous devez utiliser vos compétences dans l'ordre, de gauche à droite sur votre piste (sauf sur la piste contenant 4 actions, voir ci-dessous). Vous pouvez utiliser plusieurs compétences au cours d'un même tour. Indiquez que vous avez utilisé une compétence en faisant avancer votre marqueur Compétence utilisée sur l'emplacement suivant (de gauche à droite).



Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des 4 actions indiquées.



Vous pouvez effectuer l'action indiquée à côté de l'emplacement actuel de votre marqueur Compétence utilisée.

Déroulement classique d'une partie

Les joueurs effectuent leur tour les uns après les autres dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Pendant son tour, un joueur joue des cartes de sa main, en applique les effets, attaque des monstres et utilise des Lieux.





Remarque : un joueur ne peut utiliser chaque Lieu qu'une seule fois au cours de son tour.

Pendant votre tour, placez les cartes jouées dans votre réserve de cartes jouées. À la fin du tour, ces cartes jouées sont placées dans votre défausse, de même que vos cartes non jouées. Après avoir terminé votre tour, piochez immédiatement 5 cartes dans votre paquet. Si votre paquet est vide lorsque vous devez piocher, mélangez votre défausse pour créer un nouveau paquet, puis continuez à piocher des cartes pour compléter votre main.

En haut de chaque carte, vous trouverez des icônes indiquant les actions que la carte vous permet d'effectuer. Pour effectuer l'action du dessous d'une carte Objet avancé (la deuxième case en partant du haut), vous devez en payer le coût en défaussant le nombre de jetons Poussière indiqué. Vous trouverez une liste des actions ainsi que leur fonctionnement dans l'aide de jeu.

Tour d'un joueur

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer n'importe quelle combinaison des actions suivantes :

- Jouer n'importe quel nombre de cartes pour effectuer leurs actions.
- Défausser 3 cartes dans votre défausse pour effectuer 1 des 4 actions suivantes :  /  /  / .
- Utiliser le Lieu actuel de votre héros (joutant sa case). Vous ne pouvez utiliser chaque Lieu qu'une seule fois par tour.
- Utiliser une ou plusieurs compétences autorisées de votre piste de compétences.
- Effectuer une ou plusieurs actions des jetons Fée présents sur votre plateau Joueur.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de votre main. À la fin de votre tour, placez toutes les cartes jouées et non jouées dans votre défausse. **Ensuite, révèlez la carte du sommet du paquet de jeu et résolvez son effet.** Enfin, piochez vos 5 nouvelles cartes et terminez votre tour.

- Si vous révèlez une carte Monstre (verticale), placez-la face visible sur la case la plus à gauche (numéro 1) du passage des monstres. Si cette case comporte déjà une carte, commencez par déplacer toutes les cartes du passage d'une case vers la droite (en direction du château). Si vous devez déplacer une carte de la case numéro 6 vers la droite, dans le château, la partie est terminée : vous avez perdu !
- Si vous révèlez une carte Événement (horizontale), appliquez son effet. Ensuite, défaussez-la dans la défausse du paquet de jeu, à côté du tapis.

Procédure de retour d'un héros

Si vous ou un autre joueur retirez le dernier jeton Résistance de votre plateau, suivez la Procédure de retour d'un héros, détaillée ci-après :

- À tout moment, quand un joueur, quel qu'il soit, retire son dernier jeton Résistance, le tour du joueur actif se termine.
- Chaque joueur ayant retiré son dernier jeton Résistance récupère toutes ses Résistances et place son héros sur la case numéro 7 (la plus proche du château).
- Le joueur actif, dont le tour vient de se terminer, doit révéler et résoudre 2 cartes du paquet de jeu, au lieu d'1 seule.

Remarque : *il se peut que 2 monstres apparaissent ainsi dans le passage des monstres au cours d'un même tour !*

Fin du chapitre

La partie se termine lorsque :

- Vous remplissez l'objectif du chapitre (vous avez gagné).
- Un joueur est censé piocher une carte du paquet de jeu à la fin de la manche mais le paquet de jeu est vide (vous avez perdu).
- Vous devez déplacer une carte du passage des monstres de la case numéro 6 vers le château (vous avez perdu).
- Une règle spécifique du chapitre met fin à la partie.

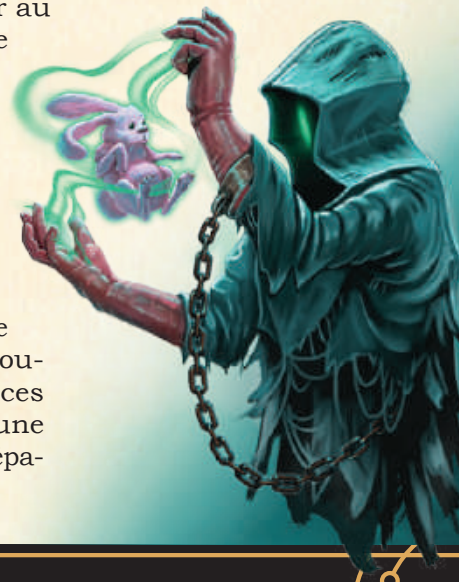
Chapitres et mode Campagne

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer n'importe quel chapitre séparément ; le mode Campagne n'est pas obligatoire. Si vous jouez un chapitre seul, pendant la mise en place (sauf pour le Chapitre I), chaque joueur ajoute 1 carte Objet avancé à son paquet : dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur, chacun prend 1 carte du marché puis réapprovisionne immédiatement le marché avec la carte du sommet du paquet Objet avancé, jusqu'à ce que tous les joueurs se soient servis. Chaque joueur mélange la carte sélectionnée dans son paquet avant de piocher ses 5 cartes de départ.

Si vous jouez en mode Campagne, c'est-à-dire que vous enchaînez les chapitres, à la fin d'un chapitre, chaque joueur peut sélectionner 1 carte Objet avancé de son paquet et la conserver pour le chapitre suivant. Remettez toutes les cartes Objet avancé non sélectionnées dans le paquet Objet avancé.

Chaque joueur place la carte Objet avancé qu'il a sélectionnée dans la boîte de son héros afin de l'utiliser au chapitre suivant. Vous ne pouvez conserver ainsi qu'1 seule carte Objet avancé dans votre paquet après un chapitre, mais vous n'êtes pas obligé de garder la même à chaque fois.

Que vous jouiez uniquement un chapitre seul ou une campagne, au début de chaque chapitre, vous sélectionnez toujours une piste de compétences pour votre héros. Il s'agit d'une décision stratégique dans la préparation d'un chapitre.



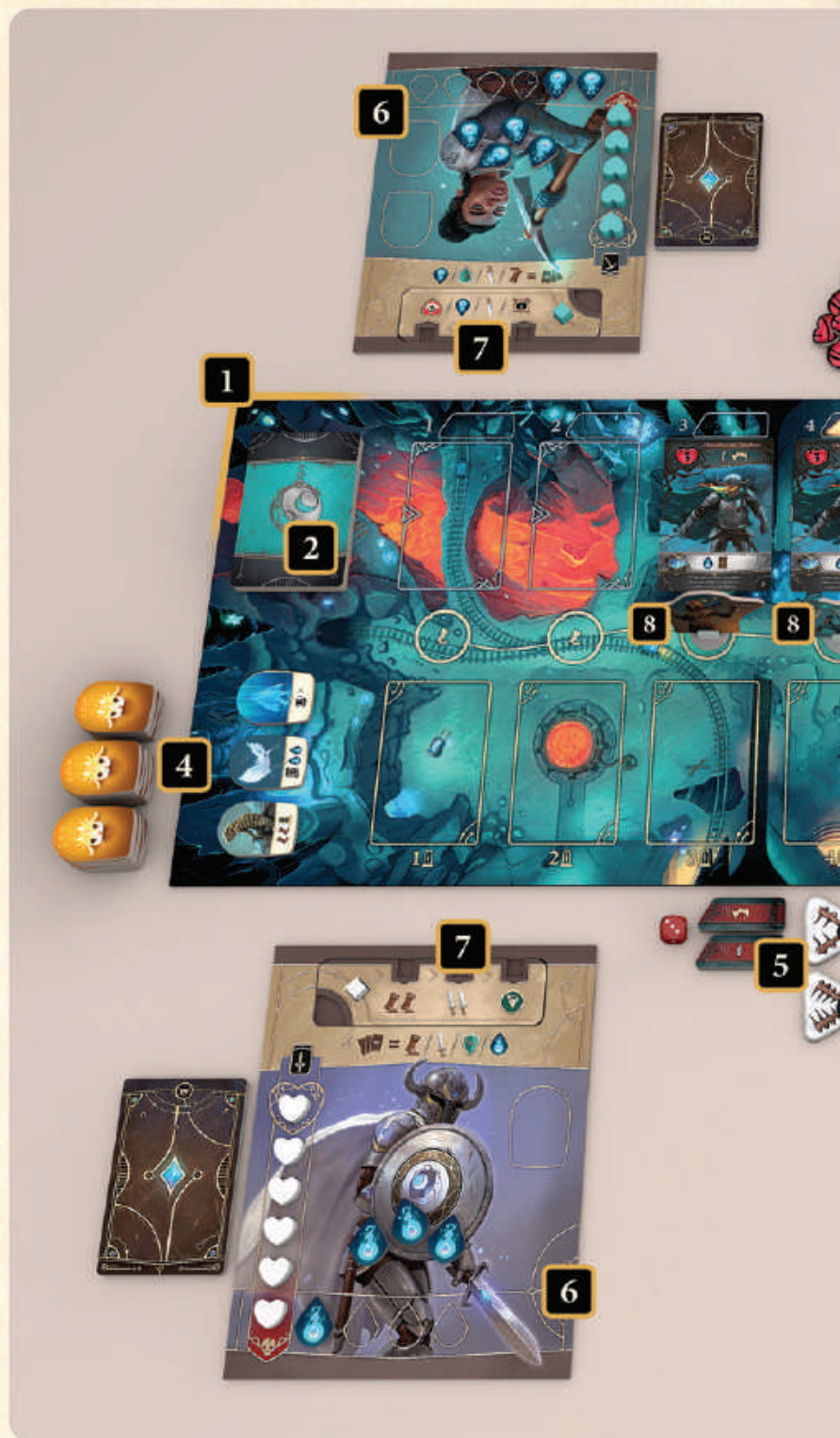
Mise en place de la partie

MISE EN PLACE POUR LES CHAPITRES I À V

Chaque chapitre comporte également des étapes de mise en place supplémentaires spécifiques.

1. Placez le tapis de jeu au centre de la table.
2. Placez le paquet de jeu (c'est-à-dire le paquet de cartes Communes « C ») face cachée sur sa case. (Il n'est pas encore nécessaire de le mélanger.)
3. Mélangez les cartes Monstre de départ et piochez-en autant que de joueurs présents. Ensuite, placez-les face visible sur les cases vides du passage des monstres, une par case, en commençant par la case vide la plus proche du château.
4. Mélangez les jetons Fée face cachée pour créer une réserve à gauche du tapis. Placez 3 jetons Fée au hasard, face visible, sur les 3 cases du marché des Fées du tapis.
5. Prenez les jetons Dégât de monstre dans la boîte pour le matériel commun et placez-les à côté du bord supérieur du tapis. Placez les autres jetons de cette boîte à côté du bord inférieur du tapis.
6. Chaque joueur prend le plateau et la boîte du héros qu'il a choisi. Chacun mélange ensuite son paquet Héros et le place face cachée à gauche de son plateau Joueur. Ensuite, piochez 5 cartes pour constituer votre main de départ.
7. Chaque joueur choisit 1 piste de compétences et la place sur son plateau Joueur. Placez votre marqueur Compétence utilisée sur l'emplacement situé le plus à gauche de votre piste de compétences.
8. Choisissez le premier joueur, par exemple celui qui a joué le plus récemment à *Chronicles of Avel*, ou le plus âgé. Le premier joueur place la silhouette de son héros sur la case numéro 6 du chemin des héros, celle qui est la plus proche du château. Dans le sens horaire, les joueurs suivants placent les silhouettes de leurs héros sur les cases 5, 4 et 3.
9. Mélangez le paquet Objet avancé et placez-le face cachée sur la case dédiée, à l'entrée du château. Piochez les 3 cartes du sommet de ce paquet et placez-les face visible sur les 3 cases du marché, à côté du paquet.

Suivez ensuite les étapes de mise en place supplémentaires spécifiques au chapitre que vous souhaitez jouer.





Mise en place de la Forgeronne

Placez vos 5 jetons Résistance sur les cases dédiées de votre plateau Joueur. Placez vos 6 jetons Poussière dans la zone inactive. Déplacez 2 de ces jetons Poussière sur des cases pour les jetons Poussière utilisables.



Mise en place de l'Éclaireur

Placez vos 5 jetons Résistance sur les cases dédiées de votre plateau Joueur. Placez vos 5 jetons Poussière dans la zone inactive. Déplacez 1 de ces jetons Poussière sur une case pour les jetons Poussière utilisables.

Placez le jeton Fée doté de l'icône Éclaireur sur une case Fée.



Mise en place du Chevalier

Placez vos 6 jetons Résistance sur les cases dédiées de votre plateau Joueur. Placez vos 4 jetons Poussière dans la zone inactive. Déplacez 1 de ces jetons Poussière sur une case pour les jetons Poussière utilisables.



Mise en place de l'Enchanteresse

Placez vos 5 jetons Résistance sur les cases dédiées de votre plateau Joueur. Placez vos 5 jetons Poussière dans la zone inactive. Déplacez 1 de ces jetons Poussière sur une case pour les jetons Poussière utilisables.

Placez le jeton Fée doté de l'icône Enchanteresse sur une case Fée.

Jeu en solo

La variante solo du jeu suit les mêmes règles que le jeu de base en mode multijoueurs, à l'exception des points suivants :

- Lors de la mise en place de la partie, choisissez 2 héros et prenez leurs deux paquets de cartes Héros de base. Choisissez 10 cartes (parmi les 20 disponibles) pour constituer votre paquet unique de 10 cartes.
- Utilisez les 2 plateaux Joueur des héros que vous avez choisis. Ils vous permettront de suivre séparément, pour chaque héros, l'évolution de sa Résistance, mais aussi de ses jetons Fée et Poussière, ainsi que de ses compétences.
- Vous jouez sur le tapis avec ces 2 héros. À chaque tour, vous pouvez dépenser des cartes et effectuer des actions pour le 1^{er} héros, le 2^e héros ou les deux à la fois, comme vous le souhaitez.
- Si vous gagnez une carte Objet avancé, ajoutez-la à votre paquet comme d'habitude.
- À la fin de chaque tour, ne piochez qu'1 seule carte du paquet de jeu, comme d'habitude.



Message de l'auteur :

Je tiens à remercier les nombreux testeurs sans qui créer *Dungeon Legends* aurait été impossible, et tout particulièrement :

- les testeurs de l'équipe Roboty Planszowe : Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jarosław Piersiała, Jędrzej Modrzyński, Michał Długaj, Bartosz Wywał ;
- le groupe soudé Śwital z Planszówek w Opactwie : Monika Patoka-Zawadzka, Dawid Świtalski, Rafał Markowski, Michał Lis, Łukasz Zawadzki, Tomasz Kępski, Szymon Kępski, Mateusz Kępski, Adrian Mantykiewicz ;
- le club de jeux de société de Koszalin : Bartłomiej Zielonka, Szymon Maliński, Bartosz Pisarczyk ;
- la boutique grybezpradu.eu où ont eu lieu les premières parties de test ;
- Błażej Ślachetka et de nombreux autres participants du Designer Camp à Puszczykowo.

Toute ma gratitude va également à Bartłomiej Kordowski et Janek Sielicki, qui une fois encore m'ont aidé à concrétiser les fruits de mon imagination pour en faire une œuvre visuelle et narrative que je trouve magnifique.

J'ai le fort pressentiment que nos aventures dans l'univers d'Avel ne sont pas terminées, alors restez connectés !

Crédits :

Auteur :
Przemek Wojtkowiak

Illustrations :
Bartłomiej Kordowski

Conception graphique :
Bartłomiej Kordowski,
Ka Leszczyńska

Développement du jeu :
Andrzej Olejarczyk

Livret de règles :
Janek Sielicki

Coordination du projet :
Ślawek Gacal

Traduction anglaise :
Russ Williams

Relecture et révision :
Tabletop Polish,
Paulina Wierzbńska-Dębińska,
zespół Rebel

Adaptation française :
Edge Studio

Traduction :
Magali Plouzane Delobbe

Supervision de la traduction :
Pauline Marcel, Pyrène Lasseube

Mise en page :
Luis E. Sánchez

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Pologne
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

rebel

STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France.

Distribué au Canada par/Distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.



Przemek Wojtkowiak

Bartłomiej Kordowski

DUNGEON LEGENDS



Avel
UNIVERSE

LIVRE DES CHAPITRES

rebel
STUDIO

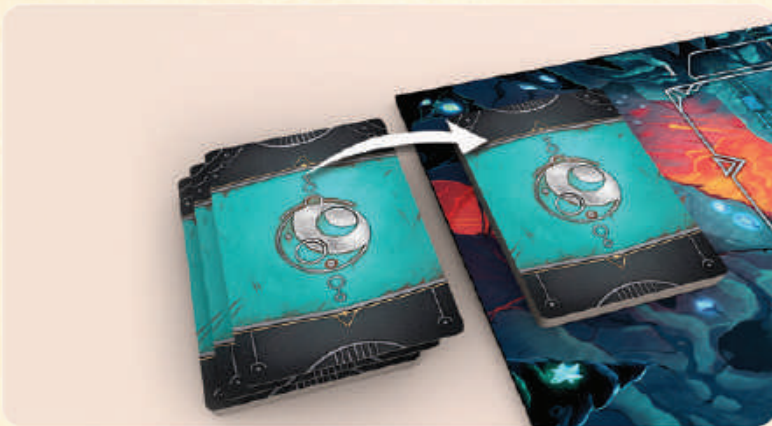
Chapitre I « Incendie »

Niveau de difficulté : 2/5

Vous vous lancez vaillamment dans la descente, en vous remémorant les paroles de la reine Sarisa : « Ne craignez pas les ténèbres, la lumière des lunes sera toujours avec vous ». Vous passez devant une ancienne porte détruite lors de la récente attaque du château par des amphiozes, d'étranges créatures ressemblant à des grenouilles. Et maintenant, alors que vous vous attendiez à tomber sur des hordes de monstres, vous ne trouvez qu'un silence inquiétant... Et l'endroit semble bien lumineux pour un tunnel : par les entrées des différents passages, vous apercevez une lueur orange vacillante. Il fait de plus en plus chaud... Les niveaux supérieurs de la mine sont en feu et des monstres se cachent au cœur des flammes ! Si vous n'éteignez pas l'incendie, vous ne pourrez jamais avancer !

Mise en place du Chapitre I

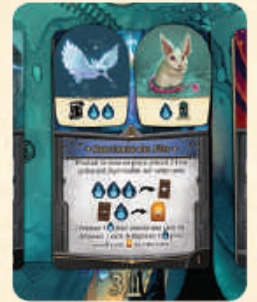
- Prenez le matériel de la boîte du Chapitre I « Incendie ». Mélangez les 6 cartes Lieu et placez-les au hasard, face visible, sur les 6 cases dédiées. Ajoutez les 10 cartes Chapitre I aux 20 cartes communes « C », placées sur le tapis. Mélangez ces 30 cartes et remettez-les face cachée sur le tapis.



- Choisissez le niveau de difficulté qui vous convient et placez des jetons Feu sur la carte **Embrassement** : facile = 6 jetons, normal = 7 jetons, difficile = 8 jetons. Placez les jetons Feu restants à proximité du tapis.



- Prenez 2 jetons Fée au hasard dans la réserve de Fées, à côté du tapis, et placez-les face visible sur la carte Lieu **Sanctuaire des Fées**.



- Chaque joueur prend un jeton Seau et le place, face Vide visible, au-dessus de son plateau Joueur.



- Vous êtes prêts à jouer le Chapitre I !

Objectif du Chapitre I

Pour gagner le Chapitre I, vous devez éteindre tous les feux.

Indice : si votre héros possède un seau plein, mais qu'il ne peut pas atteindre un feu ce tour-ci, vous préférerez peut-être échanger votre seau contre celui d'un joueur dont le héros peut atteindre un feu durant son tour.

Règles du Chapitre I

- À la fin de votre tour, si votre héros se trouve sur une case jouxtant un Lieu contenant un jeton Feu, retirez 1 jeton Résistance de votre plateau Joueur.
- Les héros se trouvant sur une même case peuvent échanger leurs seaux si l'un d'entre eux en a un plein et l'autre un vide. Pour ce faire, deux joueurs peuvent simplement retourner leurs jetons Seau, afin que le seau plein devienne vide et que le seau vide devienne plein.

Cartes Lieu du Chapitre I



Embrassement : ce Lieu est la source des feux. Pour éteindre un feu (retirer 1 jeton Feu du tapis), un héros possédant un seau plein doit se trouver sur la case jouxtant ce Lieu. Le héros vide alors son seau (il retourne le jeton Seau sur sa face Vide) et retire 1 jeton Feu.

Chaque fois qu'un joueur éteint un feu (donc qu'il retire 1 jeton Feu du tapis), il peut soit prendre une carte Objet avancé (qu'il place au sommet de son paquet puis il remplace la carte piochée par celle du sommet du paquet Objet avancé) soit prendre un jeton Fée du marché (il place alors, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur le marché).

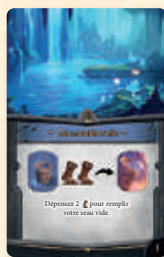


Baliste : visez un monstre (sur n'importe quelle autre case) avec la baliste. Dépensez 2 Poussières, puis lancez le dé pour voir combien de dégâts (0 à 2) la baliste inflige à ce monstre.

Si votre héros vainc un monstre avec cette attaque, vous recevez les récompenses habituelles.



Fontaine ancienne : dépensez 3 Poussières pour remplir d'eau votre seau vide. (Retournez votre jeton Seau sur sa face Plein.)



Lac souterrain : dépensez 2 pour remplir d'eau votre seau vide. (Retournez votre jeton Seau sur sa face Plein).



Sanctuaire des Fées : effectuez 1 des actions suivantes :

- Dépenser 3 Poussières pour piocher 1 carte de votre paquet et la placer dans votre main.

OU

- Défausser 1 carte dans votre défausse et dépenser 1 Poussière pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.



Maître des Pièges : dépensez 2 à 5 Poussières pour placer un jeton Piège disponible dont le numéro (2, 3, 4 ou 5) correspond au nombre de Poussières dépensées sur 1 case Piège vide (1 des 2 cases Piège indiquées sur le passage des monstres).

Si un monstre passe au-dessus d'un piège en se déplaçant, il subit un nombre de dégâts égal au numéro du jeton Piège. Remettez ensuite ce piège dans la réserve et placez le nombre de jetons Dégât de monstre indiqué sur la carte Monstre. Si ces dégâts permettent de vaincre le monstre, retirez ce dernier du tapis. Vous n'obtenez aucune récompense quand un piège élimine un monstre.

Exemple 1



À la fin du tour d'Élodie, la carte Monstre piochée dans le paquet de jeu provoque le déplacement des cartes du passage des monstres. Lorsque les monstres avancent, le piège inflige 2 dégâts au Chevalier des Ténèbres.

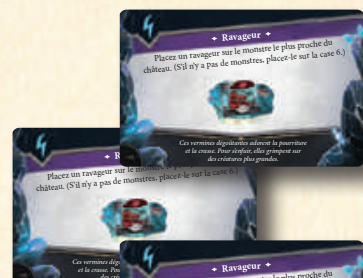


Élodie place 2 jetons Dégât de monstre sur le Chevalier des Ténèbres, puis elle remet le jeton Piège dans la réserve de pièges, afin de pouvoir s'en resservir ultérieurement. Tous les monstres finissent maintenant leur déplacement d'1 case vers le château.

Cartes du Chapitre I



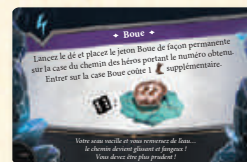
Feu (2 cartes) : lancez le dé pour savoir où éclate le nouvel incendie. Placez un jeton Feu de la réserve sur la carte Lieu dont la case porte le numéro obtenu.



Ravageur (3 cartes) : placez 1 silhouette Ravageur sur la carte Monstre la plus proche du château. Pour attaquer un monstre doté d'un ravageur, vous devez d'abord vaincre le ravageur grâce à une attaque séparée.



Remarque : s'il n'y a aucun monstre dans le passage des monstres, placez le ravageur sur la case 6. Lorsqu'un monstre entre sur cette case, le ravageur est placé sur sa carte. Un monstre peut être doté de plusieurs ravageurs.



Boue (1 carte) : lancez le dé et placez le jeton Boue sur la case du chemin des héros portant le numéro obtenu. Entrer sur la case Boue coûte 1 supplémentaires. La boue perdure jusqu'à la fin de ce chapitre, elle ne peut pas être retirée.





Serpent de feu (3 cartes différentes) : lorsqu'un Serpent de feu apparaît dans le passage des monstres, placez un jeton Feu sur sa carte. Lorsqu'un Serpent de feu entre sur la case jouxtant la carte Lieu indiquée (sur la carte Serpent de feu), placez le jeton Feu de ce Serpent de feu sur ce Lieu. Si le Serpent de feu est vaincu avant d'atteindre le Lieu indiqué, remettez son jeton Feu dans la réserve.

Lorsqu'un Serpent de feu entre sur la case 1 et qu'il s'agit de son Lieu indiqué, placez immédiatement son jeton Feu sur ce Lieu.



Élémentaire de feu (1 carte) : votre principal ennemi pour ce chapitre ! Lorsque vous tuez l'Élémentaire de feu, vous pouvez retirer 1 jeton Feu d'un Lieu de votre choix.



Fin du Chapitre I

Exemple 2



À la fin de son tour, Thaïs pioche une carte Monstre qui provoque l'avancée des cartes du passage des monstres. Le Serpent de feu se déplace et se retrouve sur la case jouxtant la carte Lieu **Baliste** : il s'agit du Lieu indiqué sur la carte Serpent de feu. Thaïs déplace donc le jeton Feu du Serpent de feu sur la carte Lieu **Baliste**.

Vous gagnez, à tout moment de la partie, si aucun Lieu ne contient de jeton Feu.

Vous perdez si un monstre entre dans le château, ou si vous devez piocher dans le paquet de jeu alors qu'il est vide (voir pages 7 et 9 des règles).

Si ce chapitre constitue le début d'une campagne de jeu, effectuez les étapes suivantes :

- Chaque joueur sélectionne 1 carte Objet avancé parmi celles de son paquet Héros et la conserve pour le chapitre suivant. Remettez votre paquet dans la boîte de votre héros. Remettez toutes les cartes Objet avancé restantes (qui n'ont pas été conservées) dans le paquet Objet avancé.
- Remettez toutes les pistes de compétences dans la réserve. Lors de la mise en place du prochain chapitre, vous en choisirez de nouvelles.
- Chaque joueur remet ses jetons Résistance et Poussière dans la boîte de son héros. Vous commencerez le chapitre suivant avec le même lot de jetons Résistance et Poussière.
- Remettez tous les jetons Fée dans la réserve de Fées, à l'exception des 2 Fées de départ de l'Enchanteresse et de l'Éclaireur, qui sont remises dans les boîtes de leurs héros respectifs.

Remettez tout le matériel restant dans les boîtes adéquates.



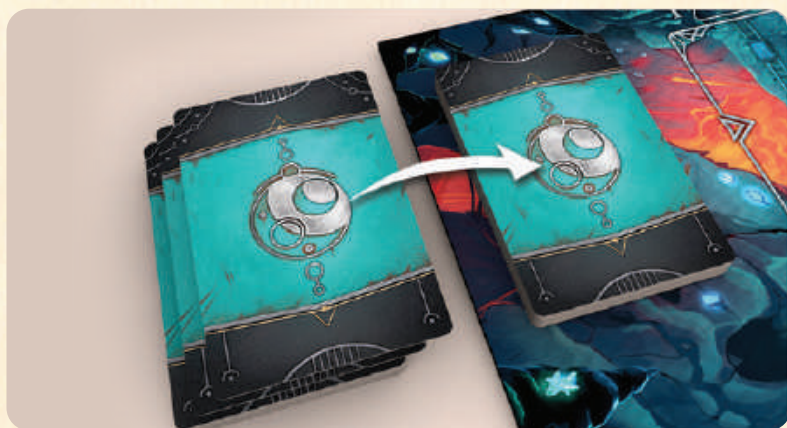
Chapitre II « Conjonction lunaire »

Niveau de difficulté : 2/5

Les lunes font partie intégrante du monde d'Avel. Leur sempiternelle course dans les cieux annonce autant d'événements heureux que de catastrophes. Les devins, qui savent interpréter leurs trajectoires, découvrent des vérités oubliées et parviennent parfois à prédire l'avenir. En arpentant les donjons, vous tombez sur un vieil appareil d'observation des astres. Sous la poussière, vous distinguez des symboles anciens, mais la magie qu'ils contenaient jadis semble maintenant dissipée. Vous réalisez qu'activer cette machine et son télescope vous permettront d'observer les lunes au firmament ; leur rôle s'avérera crucial. Si vous y parvenez, vous découvrirez des chemins secrets conduisant aux tréfonds des enfers. Mais les monstres, comme s'ils lisaient dans vos pensées, vous attaquent continuellement, tandis qu'une entité insaisissable reste tapie dans l'ombre, et tente de contrecarrer vos plans. Et comme si cela ne suffisait pas, une créature avide de magie surgit des ténèbres...

Mise en place du Chapitre II

- Prenez le matériel de la boîte du Chapitre II « Conjonction lunaire ». Mélangez les 6 cartes Lieu et placez-les au hasard, face visible, sur les 6 cases dédiées. Ajoutez les 10 cartes Chapitre II aux 20 cartes communes « C », placées sur le tapis. Mélangez ces 30 cartes et remettez-les face cachée sur le tapis.



- Prenez 2 jetons Fée au hasard dans la réserve de Fées, à côté du tapis, et placez-les face visible sur la carte Lieu **Sanctuaire des Fées**.
- Mélangez les 6 jetons Tempête magique et placez-les face cachée dans une réserve à côté du tapis.
- Placez les trois silhouettes Portail à côté du tapis.

- Placez le jeton Sabotage à côté du tapis.



- Vous êtes prêts à jouer le Chapitre II !

Objectif du Chapitre II

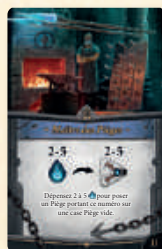
Pour gagner le Chapitre II, vous devez observer l'ensemble des 6 lunes de la voûte céleste.

Indice : trouver rapidement les 6 cartes Lune est crucial dans ce chapitre. Le Lieu **Astronome** vous sera très utile pour y parvenir. Si une carte Lune quitte l'une des cases où vous pouvez l'observer, vous pouvez utiliser le Lieu **Carte du ciel** pour faire reculer cette lune.

Règles du Chapitre II

Lorsque vous piochez une carte Lune, placez-la sur une case du passage des monstres, comme s'il s'agissait d'une carte Monstre. Les lunes se déplacent ensuite vers le château, comme les monstres. Les lunes étant dans le ciel, lorsqu'elles passent sur un jeton Piège, elles ne l'activent pas. Si une lune ou un monstre se déplace de la case 6 vers le château, ou si le paquet de jeu est vide, **vous avez perdu**.

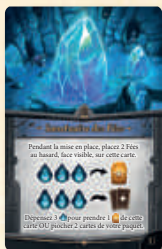
Cartes Lieu du Chapitre II



Maître des Pièges : dépensez 2 à 5 Poussières pour placer un jeton Piège disponible dont le numéro (2, 3, 4 ou 5) correspond au nombre de Poussières dépensées sur 1 case Piège vide (1 des 2 cases Piège indiquées sur le passage des monstres).

Si un monstre passe au-dessus d'un piège en se déplaçant, il subit un nombre de dégâts égal au numéro du jeton Piège. Remettez ensuite ce piège dans la réserve et placez le nombre de jetons Dégât de monstre indiqué sur la carte Monstre. Si ces dégâts permettent de vaincre le monstre, retirez ce dernier du tapis. Vous n'obtenez aucune récompense quand un piège élimine un monstre.

Voir l'exemple 1 en page 4.



Sanctuaire des Fées : effectuez 1 des actions suivantes :

◆ Dépenser 3 Poussières pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.

OU

◆ Dépenser 3 Poussières pour piocher 2 cartes de votre paquet et les placer dans votre main.



Lentille convergente : lancez le dé et appliquez le résultat obtenu :

- ♥ – perdez 1 jeton Résistance ;
- ou ■ – rien ne se produit ;
- ♠ – récupérez 2 jetons Poussière ;
- ♠ – récupérez 3 jetons Poussière ;
- ♠ – récupérez 4 jetons Poussière ;



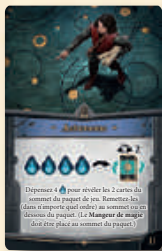
Carte du ciel : dépensez 4 Poussières pour effectuer 1 des actions suivantes :

- ◆ Intervenir 2 cartes du passage des monstres.
- OU
- ◆ Déplacer 1 carte du passage des monstres vers une case vide du passage des monstres.

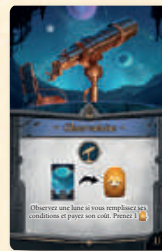
Exemple 3



Les héros n'ont pas réussi à observer la lune Cadet Vermeil lorsque sa première condition était remplie (elle doit se trouver sur la case 1) et Cadet Vermeil se trouve actuellement sur la case 3. Élodie (le Chevalier) décide d'utiliser la carte Lieu **Carte du ciel**. Elle dépense les 4 Poussières requises et déplace la carte Cadet Vermeil de la case 3 à la case 1 du passage des monstres. Elle peut maintenant se déplacer sur le Lieu **Observatoire** et observer cette lune (si elle en remplit la deuxième condition).



Astronome : dépensez 4 Poussières pour révéler les 2 cartes du sommet du paquet de jeu. Décidez pour chacune d'elles (dans n'importe quel ordre) si vous la remettez au sommet ou en dessous du paquet.



Observatoire : cette carte vous permet d'observer les lunes à travers un télescope. Un héros peut utiliser l'action de ce Lieu si les conditions de la lune sont remplies. En récompense, le héros prend une Fée du marché des Fées, et place alors, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur le marché.

Après avoir observé une lune, retirez-la du tapis et placez-la dans une défausse pour lunes observées, près du tapis.

Remarque : vous devez toujours remettre la carte **Mangeur de magie** au sommet du paquet, jamais en dessous.

Exemple 4



Victor utilise la carte Lieu **Astronome** et paie le coût requis de 4 jetons Poussière. Il révèle les 2 cartes du sommet du paquet de jeu : **Sabotage** et **Mangeur de magie**. Victor décide de remettre la carte **Sabotage** en dessous du paquet. La carte **Mangeur de magie** ne peut pas être remise en dessous du paquet, Victor la place donc au sommet, et sait qu'il piochera cette carte à la fin de son tour.

Exemple 5



C'est le tour de Thaïs. Elle décide d'observer la lune Kurodar, qui se trouve dans la bonne case (une de ses conditions est donc remplie). Sa Forgeronne se trouve sur la case du chemin des héros jouxtant l'**Observatoire**, elle dépense donc 1 Poussière et joue une carte dotée de l'icône ☾ pour observer Kurodar. Elle retire ensuite la lune du passage des monstres et la place dans la défausse pour lunes observées, à côté du tapis.

Cartes du Chapitre II

Cartes Lune (6 cartes) : pour observer une lune, vous devez effectuer l'action de l'Observatoire et remplir les 2 conditions suivantes :

◆ La carte Lune doit se trouver sur la case indiquée (numéro 1 à 6) du passage des monstres.

ET

◆ Vous devez utiliser les icônes et héros indiqués.

Si vous remplissez ces deux conditions, vous parvenez à observer la lune. Retirez cette dernière du passage des monstres et placez-la dans une défausse pour lunes observées, à côté du tapis, afin de savoir quelles lunes vous avez déjà observées.

Lorsqu'un joueur observe une lune, en récompense, il prend une Fée du marché des Fées (il place alors, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur le marché).



CARTES LUNES :

Cadet Vermeil : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 1 du passage des monstres, et vous devez dépenser 1 et 1 Poussière dans l'**Observatoire** (grâce à n'importe quelle combinaison de cartes, de Fées et de votre piste de compétences).



Kurodar : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 2 du passage des monstres, et vous devez dépenser 1 et 1 Poussière dans l'**Observatoire** (grâce à n'importe quelle combinaison de cartes, de Fées et de votre piste de compétences).



Aventurine Shard : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 3 du passage des monstres, et vous devez dépenser 1 ou 1 dans l'**Observatoire** (grâce à n'importe quelle combinaison de cartes, de Fées et de votre piste de compétences).



Dame d'Argent : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 4 du passage des monstres, et vous devez dépenser 2 dans l'**Observatoire** (grâce à n'importe quelle combinaison de cartes, de Fées et de votre piste de compétences).

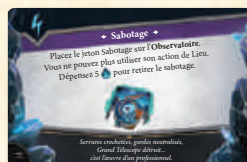


Wurm des Ombres : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 5 du passage des monstres, et vous devez dépenser 4 Poussières dans l'**Observatoire** (grâce à n'importe quelle combinaison de cartes, de Fées et de votre la piste de compétences).



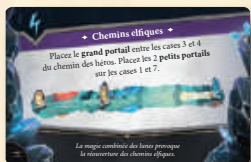
Comète Dansante : pour pouvoir être observée, cette lune doit se trouver sur la case 5 du passage des monstres, et tous les héros doivent se trouver à l'**Observatoire**. Après avoir observé cette lune, chaque héros prend en récompense une Fée du marché (il place alors immédiatement, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur le marché), dans l'ordre qui convient le mieux aux joueurs.

AUTRES CARTES :



Sabotage : placez le jeton Sabotage sur la carte Lieu **Observatoire**. L'observatoire a été saboté : vous ne pouvez plus l'utiliser ! Pour le réparer, un héros se trouvant à l'**Observatoire** doit dépenser 5 jetons Poussière afin de retirer le jeton Sabotage.

Remarque : si les jetons Sabotage et Ténèbres sont tous les deux placés sur l'Observatoire, placez le jeton posé en dernier sur le jeton placé en premier. Vous devez retirer le dernier jeton avant de pouvoir retirer le premier.



Chemins elfiques : placez la grande silhouette Portail entre les cases 3 et 4 du chemin des héros. Placez une petite silhouette Portail sur la case 1 et l'autre sur la case 7 (de façon à ce que la couleur du petit portail corresponde à celle de la bonne face du grand portail).

Important : un héros qui se déplace de la case 3 à la case 4, et qui traverse ainsi le grand portail, se déplace instantanément sur la case 7 plutôt que sur la case 4. De même, un héros qui se déplace de la case 4 à la case 3 est instantanément envoyé sur la case 1.

Remarque : lorsqu'un héros se déplace sur les cases 1 et 7, les petits portails n'ont aucun effet. Les portails sont à sens unique, ils ne fonctionnent que du centre du chemin des héros vers les extrémités.

Chaque fois que votre héros traverse le grand portail, vous récupérez 1 Poussière. Les portails n'affectent pas l'effet Téléportation (page 28). Les Chemins elfiques sont permanents et perdurent jusqu'à la fin du chapitre.




Mangeur de magie : votre principal ennemi pour ce chapitre ! Lorsque vous placez la carte **Mangeur de magie** dans le passage des monstres, chaque joueur doit poser 3 de ses jetons Poussière (qu'ils soient inactifs ou utilisables) sur sa carte. Vous pouvez reprendre vos 3 jetons Poussière en attaquant le **Mangeur de magie** : reprenez 1 jeton Poussière pour chaque dégât (jusqu'à 3) que vous lui infligez. Quand le **Mangeur de magie** n'a plus de jetons Poussière, il est vaincu : retirez-le du tapis.

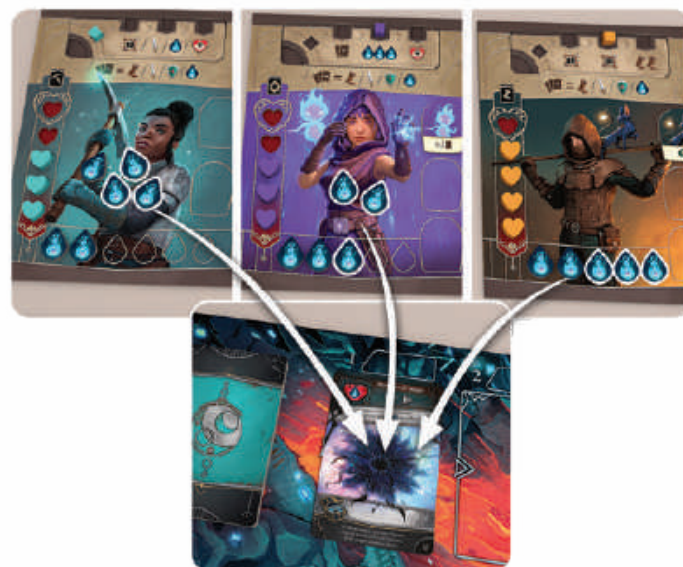
Si le **Mangeur de magie** passe au-dessus d'un piège, ce dernier ne s'active pas et reste en place.

Exemple 6



Thaïs utilise  pour passer par le grand portail. Elle est téléportée sur la case 7 et récupère 1 Poussière car elle a traversé le grand portail.

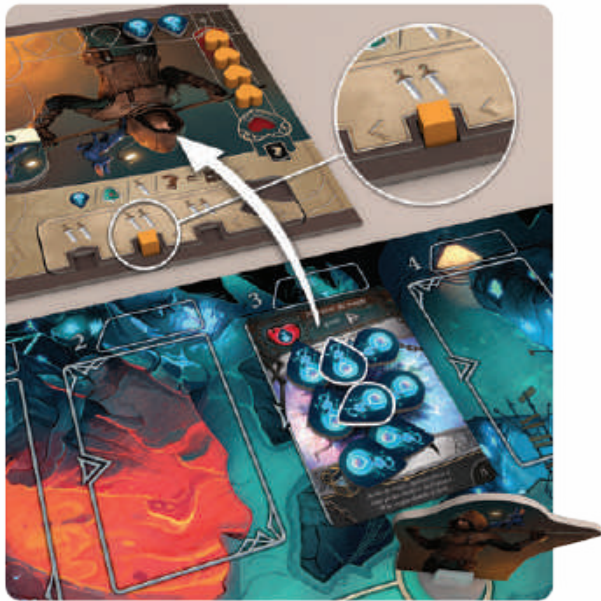
Exemple 7



À la fin de son tour, Victor révèle la carte du sommet du paquet de jeu. Il s'agit du **Mangeur de magie** ! Il le place sur la case 1 du passage des monstres, comme d'habitude. Ensuite, chaque joueur place 3 de ses jetons Poussière sur la carte du monstre.



Exemple 8



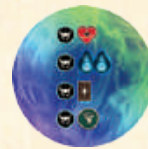
Julia veut reprendre une partie de ses Poussières placées sur le **Mangeur de magie**, elle attaque donc ce monstre. Elle utilise sa compétence pour infliger 2 dégâts, ce qui lui permet de déplacer 2 jetons Poussière de la carte **Mangeur de magie** dans la zone pour les jetons Poussière inactifs de son plateau Joueur.



Tempête magique : placez les 6 jetons Tempête magique au hasard, face cachée : 1 sur chacun des 6 Lieux. Lorsque vous utilisez un Lieu contenant un jeton Tempête magique, déplacez ce dernier sur le paquet de jeu. À la fin de votre tour, avant de piocher une carte dans le paquet de jeu, révélez tous les jetons Tempête magique se trouvant sur le paquet et résolvez-les. Ensuite, piochez une carte comme d'habitude.



Intervertissez les cartes Lieu des cases indiquées (2 et 4, ou 1 et 6). Si une carte Lieu contient des jetons, déplacez ces derniers avec la carte.



Chaque joueur effectue un effet différent parmi :

- * récupérer 1 Résistance ;
- * récupérer 2 Poussières ;
- * piocher 1 carte de son paquet Héros ;
- * se téléporter sur n'importe quelle case.



Choisissez 1 effet :

- * retirer 1 Résistance à chaque joueur ;

OU

- * révéler 1 carte supplémentaire du paquet de jeu à la fin de ce tour.



Votre présence est requise au château. Déplacez tous vos héros sur la case 7.



Tous les joueurs récupèrent toutes les Poussières de leurs plateaux Joueur.

Fin du Chapitre II

Vous gagnez si vous réussissez à observer les 6 lunes.

Vous perdez si un monstre ou une lune entre dans le château, ou si vous devez piocher dans le paquet de jeu alors qu'il est vide.

Chapitre III « Les voleurs de cristaux »

Niveau de difficulté : 3/5

Le chemin qui conduit dans les entrailles de la terre passe par une mine de poussière. Bien que la reine ait ordonné de l'évacuer, vous y découvrirez une intense activité ! Une bande de pillards impitoyables, des trolls au service du perfide Mordo, le « Maître des clefs », sont en train de faire main basse sur la poussière et les cristaux abandonnés. Ces richesses sont indispensables à votre expédition ! Sans elles, impossible de sauver le château ! Mais les bandits n'en ont que faire, ils ne pensent qu'au profit. Vous devez récupérer ces cristaux, sinon tout est perdu !

Mise en place du Chapitre III

- Prenez le matériel de la boîte du Chapitre III « Les voleurs de Cristaux ». Mélangez les 6 cartes Lieu et placez-les au hasard, face visible, sur les 6 cases dédiées. Ajoutez les 10 cartes Chapitre III aux 20 cartes communes « C », placées sur le tapis. Mélangez ces 30 cartes et remettez-les face cachée sur le tapis.
- Prenez 2 jetons Fée au hasard dans la réserve de Fées, à côté du tapis, et placez-les face visible sur la carte Lieu **Sanctuaire des Fées**.




- Placez le chariot sur la case 7.
- Placez les Cristaux, le jeton Clef, le jeton Passage secret, les 2 jetons Guilde, ainsi que les silhouettes Portail et Chauves-souris près du tapis.
- Vous êtes prêts à jouer le Chapitre III !

Objectif du Chapitre III

Pour gagner le Chapitre III, vous devez livrer 16 Cristaux au château (case 7) en vous servant du chariot pour les transporter.

Attention ! Ce chapitre contient des cartes qui peuvent déplacer des cartes Monstre vers le château, et qui risquent donc de vous faire perdre.


Règles du Chapitre III

Le chariot se déplace le long du chemin des héros. Un héros se trouvant dans la même case que le chariot peut dépenser 1  pour pousser le chariot d'1 case dans l'une ou l'autre des directions du chemin. Le héros reste quant à lui là où il se trouve.

- Le chariot peut contenir jusqu'à 6 Cristaux. Vous devez livrer les Cristaux au château. Lorsque vous y parvenez, placez les Cristaux près du tapis, à côté de la case 7.
- Si le chariot et un héros jouxtent un Lieu contenant des Cristaux, ce héros peut charger les Cristaux dans le chariot. Cela ne compte pas comme utiliser le Lieu.
- Chaque carte Lieu comporte 1 ou plusieurs cases Cristal, pouvant chacune contenir 1 Cristal. Si jamais une carte reçoit plus de Cristaux qu'elle ne peut en contenir, remettez les Cristaux surnuméraires dans la réserve, près du tapis.

Exemple 9



Le héros d'Élodie se trouve sur la même case que le chariot. Élodie dépense 1  et déplace le chariot sur une case adjacente. Son héros, lui, ne se déplace pas ; il reste là où il se trouve.

Exemple 10

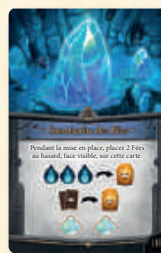
Le héros d'Élodie se trouve sur la même case que le chariot. La carte Lieu jouxtant sa case contient 2 Cristaux. Élodie les déplace de la carte au chariot.



Cartes Lieu du Chapitre III



Case pour
1 Cristal



2 cases pour
1 Cristal chacune



Case pour
1 Cristal



2 cases pour
1 Cristal chacune

Maître des Pièges : dépensez 2 à 5 Poussières pour placer un jeton Piège disponible dont le numéro (2, 3, 4 ou 5) correspond au nombre de Poussières dépensées sur 1 case Piège vide (1 des 2 cases Piège indiquées sur le passage des monstres).

Si un monstre passe au-dessus d'un piège en se déplaçant, il subit un nombre de dégâts égal au numéro du jeton Piège. Remettez ensuite ce piège dans la réserve et placez le nombre de jetons Dégât de monstre indiqué sur la carte Monstre. Si ces dégâts permettent de vaincre le monstre, retirez ce dernier du tapis. Vous n'obtenez aucune récompense quand un piège élimine un monstre.

Voir l'exemple 1 en page 4.

Sanctuaire des Fées : effectuez 1 des actions suivantes :

◆ Dépenser 3 Poussières pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.

OU

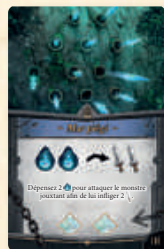
◆ Défausser 2 cartes dans votre défausse pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.

Dispositif de traction : dépensez 2 Poussières pour déplacer le chariot d'1 case dans la direction choisie. Le chariot ne doit pas nécessairement se trouver sur la même case que votre héros pour être déplacé !

Guilde des chasseurs de monstres : si vous vainquez un monstre se trouvant sur la case du passage des monstres jouxtant cette carte, placez un jeton Guilde sur la Guilde des chasseurs de monstres. Lorsque cette carte contient 2 jetons Guilde, remettez les jetons Guilde dans la réserve. Ensuite, réapprovisionnez la carte à 2 Cristaux (placez 2 Cristaux si elle en contient 0 ; 1 Cristal si elle en contient 1 ; 0 Cristal si elle en contient 2).

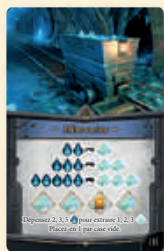
Exemple 11

Julia vainc un monstre se trouvant sur la case du passage des monstres jouxtant la **Guilde des chasseurs de monstres**. Elle retire le monstre du tapis et reçoit les récompenses habituelles. Elle place ensuite un jeton Guilde sur la carte Lieu **Guilde**. Comme cette dernière contient désormais 2 jetons Guilde, Julia les remet dans la réserve et place 2 Cristaux de la réserve sur la carte.



Mur piégé : dépensez 2 Poussières pour déclencher le **Mur piégé**. Ce dernier inflige 2 dégâts au monstre se trouvant sur la case du passage des monstres jouxtant cette carte Lieu. Ces dégâts peuvent être annulés grâce à l'effet Épée brisée (voir page 27). Si votre héros vainc un monstre avec cette attaque, vous gagnez les récompenses habituelles.

2 cases pour
1 Cristal chacune



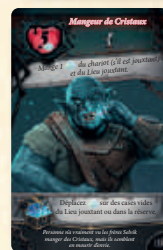
Mine naine : dépensez 2, 3 ou 5 Poussières pour placer 1, 2 ou 3 jetons Cristal sur des cases vides de cette carte. Si cette carte contient moins de 3 Cristaux, et si votre action augmente ce nombre à 3 ou 4 Cristaux, vous recevez une Fée du marché des Fées comme récompense.

4 cases pour
1 Cristal chacune

Cartes du Chapitre III



Troll géant (2 cartes) : vos principaux ennemis pour ce chapitre ! Si vous vainquez un **Troll géant**, placez 1 Cristal sur le Lieu jouxtant la case où il se trouvait (s'il reste une case Cristal vide sur la carte Lieu). Exception : si le **Troll géant** a été vaincu grâce à un piège, ne placez pas de Cristal, personne ne reçoit de récompense.



Mangeur de Cristaux (2 cartes) : lorsque ce monstre apparaît pour la première fois, et après chacun de ses déplacements, il peut manger 1 ou 2 Cristaux : prenez 1 Cristal de la carte Lieu jouxtante (si elle en contient), et prenez 1 Cristal du chariot (s'il en contient au moins un et si le chariot jouxte le **Mangeur de Cristaux**). Ensuite, placez ces Cristaux sur la carte **Mangeur de Cristaux**. La Résistance d'un **Mangeur de Cristaux** est égale au chiffre imprimé sur sa carte (4 ou 5), plus 1 pour chaque Cristal que contient sa carte. Si vous vainquez un **Mangeur de Cristaux**, déplacez ses Cristaux sur les cases Cristal vides de la carte Lieu jouxtante. Exception : s'il a été vaincu grâce à un piège, remettez tous ses Cristaux dans la réserve.

Exemple 12

Les monstres du passage des monstres se déplacent. Par conséquent, un **Mangeur de Cristaux** entre sur la case jouxtant le chariot. Ce dernier contient un Cristal, de même que la carte Lieu jouxtante. Le **Mangeur de Cristaux** prend donc 1 Cristal sur le chariot et 1 Cristal sur la carte. Sa Résistance augmente ainsi de 2.

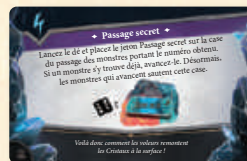




Maître des clefs : lorsque le **Maître des clefs** apparaît pour la première fois dans le passage des monstres, placez la silhouette Porte cochère entre 2 cases du chemin des héros : lancez le dé et placez la porte cochère entre les cases indiquées par le résultat (entre les cases 2 et 3, ou les cases 3 et 4). Placez le jeton Clef sur la carte **Maître des clefs**. La porte cochère empêche les héros et le chariot de se déplacer normalement entre les 2 cases qu'elle sépare. (L'effet Téléportation fonctionne comme d'habitude.)

Pour ouvrir la porte cochère, un héros doit vaincre le **Maître des clefs** et s'emparer du jeton Clef. Ensuite, quand il se trouve, avec la clef, sur une des 2 cases séparées par la porte cochère, il peut ouvrir cette dernière ; remettez alors la porte cochère et la clef dans la réserve.

Les pièges n'affectent pas le **Maître des clefs**.



Passage secret : lorsque vous révèlez cette carte, lancez le dé et placez le jeton Passage secret sur la case du passage des monstres portant le numéro obtenu. Si un monstre se trouve déjà sur cette case, déplacez-le d'1 case vers le château. Ce déplacement risque d'en provoquer d'autres : des monstres supplémentaires vont se rapprocher du château. Si un monstre entre dans le château, vous avez perdu !

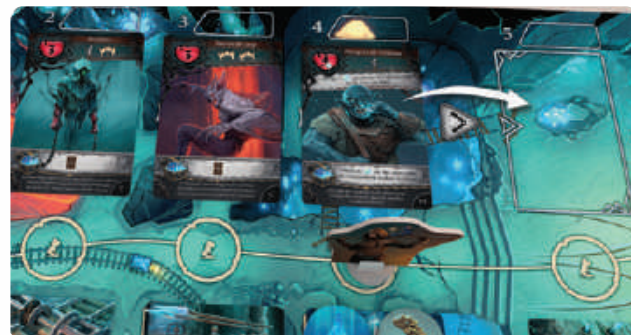
Désormais, chaque monstre qui entre dans la case contenant le passage secret passe immédiatement à la case suivante grâce à ce dernier. Le passage des monstres ne fait plus que 5 cases de long à présent ! Cet effet est permanent.

Exemple 13



À la fin de son tour, Thaïs révèle la carte **Maître des clefs** du paquet de jeu. Elle déplace les cartes Monstre du passage des monstres vers le château pour libérer la case 1, où elle place le **Maître des clefs**. Elle pose le jeton Clef sur la carte **Maître des clefs**, puis elle lance le dé et obtient le résultat 6 : elle place donc la porte cochère entre les cases 3 et 4, sur le chemin des héros.

Exemple 14



À la fin de son tour, Victor révèle la carte Événement **Passage secret**. Il lance le dé et obtient le résultat 4. La case 4 du passage des monstres contient déjà un monstre, que Victor déplace donc d'1 case vers le château. Ensuite, il place le jeton Passage secret sur la case 4 du passage des monstres.





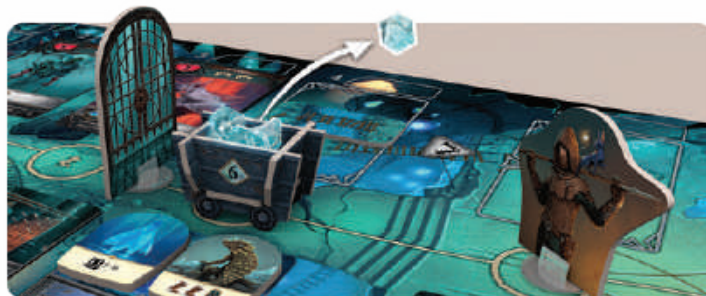
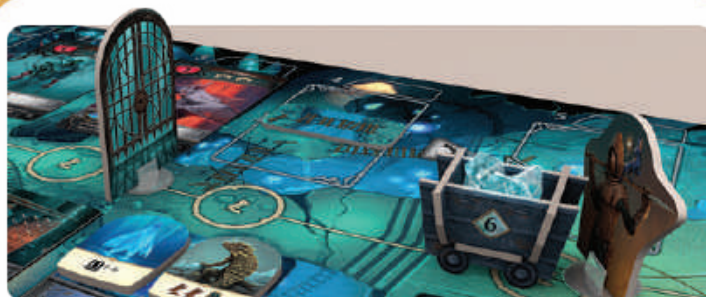
Virage serré : déplacez 1 Cristal du chariot (s'il en contient) sur la carte Lieu jouxtant ce dernier. Ensuite, déplacez le chariot d'1 case vers le château.

- ◆ Si la carte Lieu ne contient pas de case Cristal vide, remettez le Cristal dans la réserve.
- ◆ Si la porte cochère bloque le déplacement du chariot, ce dernier reste là où il se trouve (mais il perd quand même 1 Cristal).



Panne de freins : éloignez le chariot de 2 cases du château. S'il est impossible de déplacer le chariot de 2 cases, car il bute contre la porte cochère ou se trouve au bout du chemin des héros, remettez 1 Cristal du chariot (s'il en contient) dans la réserve.

Exemple 15

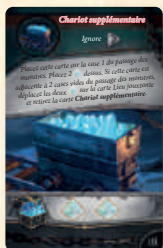


À la fin de son tour, Élodie révèle la carte Événement **Panne de freins**. Le chariot se trouve sur la case 5. Élodie le déplace sur la case 4, mais elle ne peut pas le déplacer sur la case 3 car il bute contre la porte cochère. Élodie a arrêté le chariot après ne l'avoir déplacé que d'1 case, elle doit donc retirer 1 Cristal du chariot, qu'elle remet dans la réserve.





Chauves-souris : lancez le dé et placez la silhouette Chauves-souris entre les 2 cases du chemin des héros indiquées par le résultat (entre les cases 2 et 3, 3 et 4 ou 4 et 5). Désormais, chaque fois que votre héros traverse les chauves-souris, vous perdez 1 Résistance. Un effet Bouclier (voir page 27) peut annuler cet effet. Les chauves-souris perdurent jusqu'à la fin du chapitre.



Chariot supplémentaire : placez cette carte sur la case 1 du passage des monstres, comme s'il s'agissait d'un monstre. Ensuite, placez-y 2 jetons Cristal. Si, à n'importe quel moment au cours du tour d'un joueur, le **Chariot supplémentaire** est adjacent à 2 cases vides du passage des monstres, déplacez ses 2 jetons Cristal sur des cases Cristal vides du Lieu jouxtant le **Chariot supplémentaire**. (Remettez les Cristaux excédentaires dans la réserve.) Ensuite, retirez le **Chariot supplémentaire** du tapis et remettez-le dans la boîte. Les pièges n'affectent pas le **Chariot supplémentaire**.

- ◆ Quand le **Chariot supplémentaire** atteint le château, vous réussissez à livrer ses 2 Cristaux ! Remettez ensuite le **Chariot supplémentaire** dans la boîte.

Remarque : le Lieu **Dispositif de traction** ne permet pas de déplacer le **Chariot supplémentaire**.



Pendant son tour, Julia vainc un monstre adjacent au **Chariot supplémentaire**. Elle reçoit les récompenses habituelles et retire la carte Monstre du tapis. Les deux cases Monstre du passage adjacentes au **Chariot supplémentaire** sont maintenant vides ! Julia déplace donc ses 2 Cristaux vers le Lieu jouxtant le chariot (il s'agit du **Sanctuaire des Fées**), dont une seule case Cristal est vide. Julia y place 1 Cristal et remet l'autre dans la réserve.

Fin du Chapitre III

Vous gagnez si vous parvenez à livrer 16 Cristaux au château.

Vous perdez si un monstre entre dans le château, ou si vous devez piocher dans le paquet de jeu alors qu'il est vide.



Chapitre IV « Grotte magmatique »

Niveau de difficulté : 4/5

Vous vous enfoncez dans les entrailles de la terre. L'air vibre à cause de la chaleur des anciennes rivières de lave. Dans l'enchevêtrement de passages et de tunnels, vous découvrez une nouvelle invention mise au point par des sages oubliés. Il s'agit d'un régulateur magique qui permet de ralentir le flux de roche en fusion. Mais vous apercevez rapidement des limaces de lave, rendues énormes par les effets magiques de la poussière, et encore plus dangereuses que dans leur état normal ! Extrêmement agressives, elles rampent tout autour de vous... et ce ne sont pas les seules entités maléfiques qui vous menacent ! Vous réalisez que lorsqu'elles meurent, les limaces provoquent une explosion magique qui peut refroidir la lave avoisinante. En suivant les indications de la machine, vous devez détruire les limaces et vous frayer un chemin vers le cœur sombre des enfers !

Mise en place du Chapitre IV

- Prenez le matériel de la boîte du Chapitre IV « Grotte magmatique ». Mélangez les 6 cartes Lieu et placez-les au hasard, face visible, sur les 6 cases dédiées. Ajoutez les 10 cartes Chapitre IV aux 20 cartes communes « C », placées sur le tapis. Mélangez ces 30 cartes et remettez-les face cachée sur le tapis.
- Prenez 2 jetons Fée au hasard dans la réserve de Fées, à côté du tapis, et placez-les face visible sur la carte Lieu **Sanctuaire des Fées**.
- Réglez le cadran Machines anciennes comme illustré (placez le « 1 » dans la petite fenêtre) et placez-le à côté du tapis, près de la carte Lieu **Machines anciennes**.
- Mélangez les 5 jetons Lave et placez-en 1 au hasard (face Brûlante visible) sur chacune des 5 cases du chemin des héros jouxtant des cartes Lieu (seul le Lieu **Machines anciennes** ne contient pas de lave). Au début de chacun de vos tours, si votre Héros se trouve sur une case contenant de la lave, vous perdez 1 Résistance de votre plateau Joueur.



■ Placez le jeton **Magma explosif** sur la carte Lieu **Magma explosif**.

■ Placez les 4 cartes **Folie** près du tapis.

■ Vous êtes prêts à jouer le Chapitre IV !

Objectif du Chapitre IV

Pour gagner le Chapitre IV, vous devez vaincre 5 des 7 Limaces de lave lorsqu'elles se trouvent sur des cases spécifiques du passage des monstres. Le cadran Machines anciennes permet de déterminer ces cases : il indique toujours 2 cases où vous pouvez retourner un jeton Lave lorsque vous vainquez une Limace de lave jouxtante. Vous devez ainsi retourner les 5 jetons Lave pour gagner.

***Indice :** il est essentiel de régler correctement le cadran Machines anciennes. Le paquet de jeu contient 7 Limaces, et vous devez en vaincre 5, 1 sur chaque case contenant de la lave, pour gagner. Vous ne contrôlez pas le déplacement des Limaces, et vous ne pouvez laisser que 2 Limaces franchir les cases Lave.*

Règles du Chapitre IV

Les jetons Lave placés sur le chemin des héros sont dangereux. Au début de chacun de vos tours, si votre Héros se trouve sur une case contenant de la lave brûlante, vous perdez 1 Résistance. Par la suite, la lave refroidie peut gêner les déplacements.

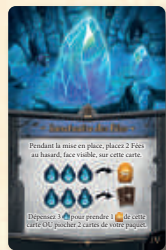
Cartes Lieu du Chapitre IV



Maître des Pièges : dépensez 2 à 5 Poussières pour placer un jeton Piège disponible dont le numéro (2, 3, 4 ou 5) correspond au nombre de Poussières dépensées sur 1 case Piège vide (1 des 2 cases Piège indiquées sur le passage des monstres).

Si un monstre passe au-dessus d'un piège en se déplaçant, il subit un nombre de dégâts égal au numéro du jeton Piège. Remettez ensuite ce piège dans la réserve et placez le nombre de jetons Dégât de monstre indiqué sur la carte Monstre. Si ces dégâts permettent de vaincre le monstre, retirez ce dernier du tapis. Vous n'obtenez aucune récompense quand un piège élimine un monstre.

Voir l'exemple 1 en page 4.

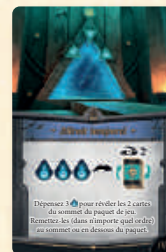


Sanctuaire des Fées : effectuez 1 des actions suivantes :

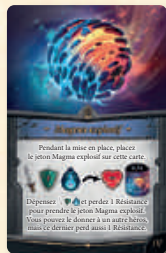
◆ Dépenser 3 Poussières pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.

OU

◆ Dépenser 3 Poussières pour piocher 2 cartes de votre paquet et les placer dans votre main.



Miroir temporel : dépensez 3 Poussières pour révéler les 2 cartes du sommet du paquet de jeu. Décidez pour chacune d'elles (dans n'importe quel ordre) si vous la remettez au sommet ou en dessous du paquet.



Magma explosif : dépensez $\text{🔥} + \text{🛡️} + \text{💧}$ pour prendre le jeton Magma explosif de cette carte. Lorsque vous prenez le jeton Magma explosif, vous perdez 1 Résistance. Vous pouvez utiliser le magma (maintenant ou plus tard) pour attaquer un monstre jouxtant votre case. Le magma inflige 4 dégâts (ce chiffre peut être réduit par certains effets). Après avoir attaqué avec le jeton Magma explosif, remettez-le sur la carte Lieu **Magma explosif**. À n'importe quel moment, vous pouvez donner votre jeton Magma explosif à un autre héros se trouvant sur votre case, mais le héros qui reçoit le magma doit également perdre 1 Résistance ! Un héros qui vainc un monstre en utilisant du magma gagne les récompenses habituelles.

Exemple 17



Lors d'un tour précédent, Élodie a payé le coût nécessaire pour prendre le jeton Magma explosif. À son tour, elle décide d'utiliser le magma pour attaquer le **Chevalier des Ténèbres**, qui jouxte la case de son héros. Le **Chevalier des Ténèbres** annule 1 dégât, mais les 3 dégâts restants suffisent à le vaincre. Élodie gagne les récompenses habituelles, retire le **Chevalier des Ténèbres** du tapis et remet le jeton Magma sur la carte Lieu **Magma explosif**.



Éclat de guérison : dépensez 2 Poussières, puis lancez le dé et appliquez le résultat obtenu :

- – rien ne se produit ;
- et ●●● – piochez 1 carte de votre paquet ;
- et ●●●● – récupérez 1 Résistance (si possible) ;
- – récupérez toutes vos Résistances (si possible).



Machines anciennes : dans ce Lieu, vous pouvez faire tourner le cadran Machines anciennes pour le régler sur une autre position. Faire tourner le cadran d'un cran (jusqu'au chiffre directement voisin) dans le sens horaire ou antihoraire a un coût : vous devez défausser une carte Objet avancé. Vous pouvez faire tourner le cadran de plusieurs crans (en payant le coût à chaque fois) au cours de la même action. Une fois le cadran réglé, téléportez immédiatement votre héros sur la case portant le numéro maintenant affiché sur le cercle intérieur du cadran.

Il est nécessaire de réinitialiser le cadran plusieurs fois pour vaincre 5 Limaces et ainsi retourner tous les jetons Lave. Vous retournez un jeton Lave en vainquant une Limace se trouvant sur une case portant un des 2 numéros actuellement indiqués sur le cercle extérieur du cadran.

Une fois le cadran réglé, votre héros se téléporte sur cette case.

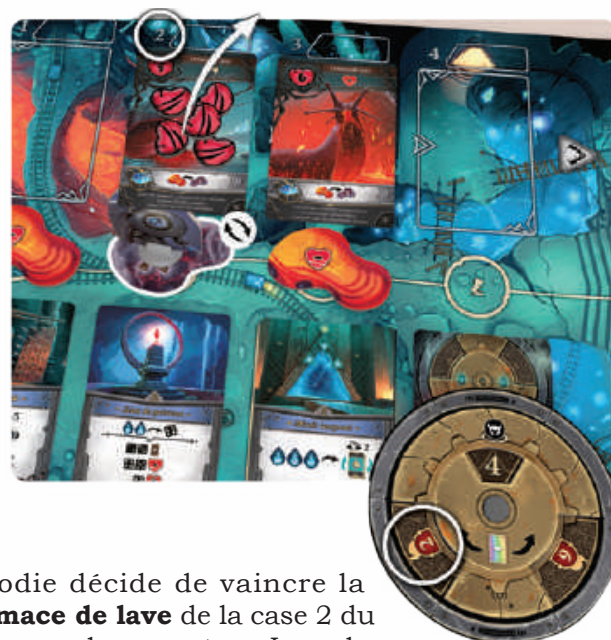
Coût pour tourner le cadran.



Les 2 cases où vous pouvez retourner un jeton Lave en vainquant une Limace juxtante.

Remarque : n'oubliez pas que pour gagner le Chapitre IV, vous devez retourner les 5 jetons Lave sur leur face Refroidie. Pour retourner un jeton Lave, vous devez vaincre une Limace se trouvant sur une case portant un des 2 numéros actuellement indiqués sur le cadran Machines anciennes. Le paquet de jeu contient 7 Limaces : vous devez en vaincre 5, 1 sur chacune des 5 cases contenant de la Lave. Vous ne contrôlez pas le déplacement des Limaces, ainsi, si plus de 2 d'entre elles franchissent tous les jetons Lave, vous perdez.

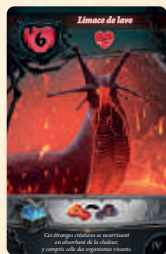
Exemple 18



Élodie décide de vaincre la **Limace de lave** de la case 2 du passage des monstres. Le cadran Machines anciennes est actuellement réglé sur le chiffre 2, donc quand Élodie vainc la **Limace de lave**, elle retourne le jeton Lave de la case 2 (juxtante) sur sa face Refroidie.

Si elle avait plutôt choisi de vaincre la **Limace de lave** de la case 3, elle n'aurait pas pu retourner le jeton Lave de la case 3, car le réglage actuel du cadran Machines anciennes n'indique pas ce chiffre.

Cartes du Chapitre IV



Limace de lave (7 cartes) : si vous vainquez une Limace se trouvant sur une case portant un des 2 numéros actuellement indiqués sur le cadran Machines anciennes, retournez le jeton Lave jouxtant sur sa face Refroidie. Si vous vainquez une Limace se trouvant sur une case sans lave, ou sur une case portant un numéro différent du chiffre indiqué sur le cadran, ou encore si la Limace est vaincue par un piège, ne retournez pas de jeton Lave.



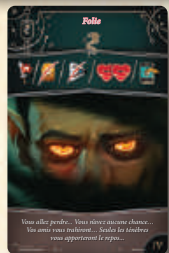
Téléportation inattendue : lancez le dé et téléportez tous les héros sur la case portant le numéro obtenu.



Positionnement parfait : chaque joueur téléporte son héros sur la case de son choix.





Sinistres murmures : chaque joueur prend 1 carte **Folie** (parmi les 4 cartes placées près du tapis). Placez votre carte au sommet de votre paquet Héros. À votre tour, si vous avez une carte Folie dans votre main, vous devez la jouer pendant celui-ci, au moment où vous le souhaitez, et appliquer 1 des effets de cette carte. À la fin de votre tour, placez cette carte Folie dans votre défausse, comme d'habitude. Les cartes Folie restent dans votre paquet jusqu'à la fin du chapitre, vous ne pouvez pas les en retirer.



EFFETS DES CARTES FOLIE



Attaquez à l'épée  un autre héros se trouvant sur votre case. L'autre héros peut utiliser un  pour se défendre.



Défaussez l'un de vos jetons Fée dans la défausse pour Fées utilisées.



Retirez un piège du passage des monstres et remettez-le dans la réserve de pièges.



Perdez 2 Résistances.



Révéléz la carte du sommet du paquet de jeu et appliquez ses effets. (À la fin de votre tour, vous devez révéler la carte suivante du paquet de jeu comme d'habitude.)

Fin du Chapitre IV

Vous gagnez si vous retournez les 5 jetons Lave sur leur face Refroidie.

Vous perdez si un monstre entre dans le château, ou si vous devez piocher dans le paquet de jeu alors qu'il est vide.



Chapitre V « Au cœur des ténèbres »

Niveau de difficulté : 5/5

Il vous semble que ces tunnels respirent... chuchotent... et vous promettent que vos rêves deviendront réalité. Dans les entrailles de la terre, les ténèbres vous ensèrent, avalant la lumière de vos lanternes et de vos torches. Ces tunnels ont été creusés dans la roche même qui servit à fonder Avel. Vous comprenez trop tard qu'il s'agit en fait d'une prison, dont vous venez d'ouvrir les portes, laissant son prisonnier s'échapper pour rejoindre la surface. L'obscurité s'épaissit et prend une forme que vous reconnaîtriez entre toutes, celle d'un gigantesque serpent noir. Vous voilà face à l'**Incarnation des Ténèbres**, une entité ancienne ne désirant qu'une seule chose : que le gel, l'obscurité et le désespoir règnent partout. Ici, dans les profondeurs du monde souterrain, vous allez devoir forger votre légende !

Mise en place du Chapitre V

- Prenez le matériel de la boîte du Chapitre V « Au cœur des ténèbres ». Mélangez les 6 cartes Lieu et placez-les au hasard, face visible, sur les 6 cases dédiées. Ajoutez les 10 cartes Chapitre V aux 20 cartes communes « C », placées sur le tapis. Mélangez ces 30 cartes et remettez-les face cachée sur le tapis.
- Placez la carte **Tête d'Incarnation des Ténèbres** au-dessus de la case 1 du passage des monstres. Mélangez les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** et placez le paquet face cachée près du tapis, au-dessus du paquet de jeu. Ces cartes constituent le paquet Incarnation des Ténèbres. Placez la Queue d'Incarnation des Ténèbres en dessous de ce paquet ; la longue queue de ce monstre entre en jeu en dernier, après ses 10 cartes Corps.



- Placez les 2 jetons **Choc magique** sur les cases dédiées de la carte Lieu **Choc magique** (leur face Non chargé, noire, visible).
- Placez le jeton Crevasse à côté du bord inférieur du tapis.
- Prenez 2 jetons Fée au hasard dans la réserve de Fées, à côté du tapis, et placez-les face visible sur la carte Lieu **Sanctuaire des Fées**.
- Vous êtes prêts à jouer le Chapitre V !

Objectif du Chapitre V

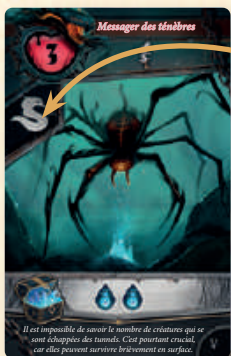
Vous devez vaincre l'**Incarnation des Ténèbres**, c'est-à-dire vaincre les 10 parties de son corps pour finalement tuer l'entité entière. L'**Incarnation des Ténèbres** essaiera à tout prix d'entrer dans le château pendant que d'autres monstres la protégeront. Vous devez vaincre l'**Incarnation des Ténèbres** avant qu'elle, ou un autre monstre, ne parvienne à entrer dans le château.

***Astuce :** pour gagner, révélez et éliminez les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** le plus rapidement possible. Nous vous conseillons d'utiliser la carte Lieu **Pépîte de Poussière**. Cette tâche est difficile, et nécessitera probablement que vous utilisiez ce Lieu lorsque vous gagnerez une carte **Objet avancé**. Comme vous saurez quelles icônes figurent sur la première carte de votre paquet Héros, vous pourrez regarder des cartes du paquet de jeu. De plus, les monstres vous empêcheront d'attaquer les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** juxtantes. N'hésitez donc pas à utiliser la carte Lieu **Astuce tactique**, qui permet de déplacer des cartes **Monstre** dans le passage des monstres.*

Règles du Chapitre V

- Les règles du Chapitre V sont un peu différentes de celles des précédents chapitres. L'**Incarnation des Ténèbres** est composée de plusieurs cartes et se déplace dans un nouveau passage, parallèle à celui des monstres, qui se trouve au-dessus du tapis. À la fin du tour de chaque joueur, révélez une carte du paquet de jeu comme d'habitude. Si l'icône **Incarnation des Ténèbres** y figure, vous devez également révéler une carte du paquet **Incarnation des Ténèbres** : déplacez la Tête et les autres cartes **Incarnation des Ténèbres** d'1 case vers le château, puis placez la nouvelle carte Incarnation des Ténèbres sur la case 1.

- Les cartes du paquet de jeu comportent des événements et des monstres. Les monstres sont placés sur le passage des monstres, comme d'habitude.

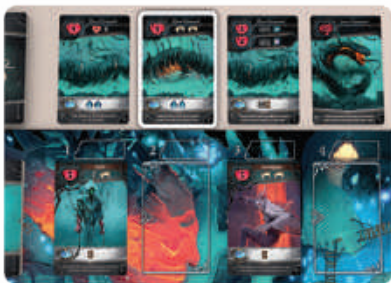


Icône **Incarnation des Ténèbres**



- La Tête et la Queue de l'**Incarnation des Ténèbres** sont immunisées contre toutes les attaques. Pour attaquer une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres**, la case juxtante du passage des monstres (entre votre héros et la carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres**) doit être vide. (Si une carte **Monstre** se trouve sur cette case, elle bloque les attaques contre la carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** juxtante.) Certaines cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** ne sont vulnérables qu'à des attaques spécifiques, vous ne pouvez donc leur infliger des dégâts qu'avec celles-ci. Après avoir vaincu une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres**, décalez d'une case toutes les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** se trouvant à sa droite (vous éloignez donc ces cartes du château) afin de remplir la case vide. Il ne doit jamais y avoir de vide entre les cartes **Incarnation des Ténèbres**. Les jetons **Menace** n'affectent que les monstres normaux se trouvant sur le passage des monstres, et pas les cartes **Incarnation des Ténèbres**.

Exemple 19



La seule carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** que vous pouvez attaquer se trouve sur la case 2. Sur les cases 1 et 3 se trouvent des monstres qui protègent les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres**. La case 4 ne contient pas de monstre, mais vous ne pouvez jamais attaquer la carte **Tête d'Incarnation des Ténèbres**.

- Si vous vainquez les 10 cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres**, vous gagnez.

Cartes Lieu du Chapitre V



Piège de Cristal : ce Lieu vous permet d'effectuer 1 des 2 actions suivantes : attaquer n'importe quel monstre ou **Corps d'Incarnation des Ténèbres** non protégé avec un **Piège de Cristal** OU placer un jeton **Piège** sur le tapis.

- Attaquer : dépensez 4 ou 5 Poussières pour infliger 2 ou 3 dégâts à 1 monstre ou un **Corps d'Incarnation des Ténèbres** de votre choix. Si vous vainquez la cible, vous gagnez les récompenses habituelles.
- Piéger : dépensez 2 à 5 Poussières pour placer un jeton **Piège** disponible dont le numéro correspond au nombre de Poussières dépensées sur une case **Piège** vide. Les pièges se trouvent dans le passage des monstres, ils n'affectent donc pas l'**Incarnation des Ténèbres**, qui se déplace sur son propre passage, en parallèle.

Remarque : vous ne pouvez pas utiliser le Lieu **Piège de Cristal** pour attaquer une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** protégée par un monstre juxtant.



Choc magique : ce Lieu vous permet d'effectuer 1 des 2 actions suivantes :

- Défausser 1 carte, puis dépenser 2 ou 3 Poussières pour charger le jeton **Choc magique** de gauche (2) ou de droite (3). Vous pouvez également charger les deux jetons en 1 action, en payant les deux coûts (2 cartes + 5 Poussières). Retournez les jetons chargés sur leur face **Chargé** (blanche).
- Utiliser un jeton **Choc magique** chargé pour attaquer une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** non protégée ou une carte **Monstre**, afin d'infliger 2 (jeton de gauche) ou 3 (jeton de droite) dégâts. Retournez le jeton chargé sur sa face **Non chargé** (noire).



Faces **Chargé** et **Non chargé** d'un jeton **Choc magique**

Vous pouvez attaquer avec les deux jetons **Choc magique** s'ils sont tous les deux chargés. Dans ce cas, vous pouvez attaquer la même cible avec les deux jetons (5 dégâts), ou 2 cibles différentes (2 dégâts pour l'une, 3 dégâts pour l'autre).

Si vous vainquez un monstre de la sorte, vous recevez les récompenses habituelles.

Remarque : vous ne pouvez pas effectuer d'attaque **Choc magique** contre une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** qui se trouve directement derrière un monstre. Le monstre la protège.

Exemple 20



Julia utilise le Lieu **Choc magique** pour attaquer. Elle utilise la charge de gauche pour attaquer le **Fantôme**, et lui inflige 2 dégâts. Elle utilise la charge de droite pour attaquer le **Corps d'Incarnation des Ténèbres**, et lui inflige 3 dégâts. Ensuite, elle retourne les deux jetons **Choc magique** sur leur face Non chargé (noire).



Astuce tactique : dépensez 1 Poussière et défaussez 2 cartes pour déplacer 1 monstre du passage des monstres vers une autre case vide du passage des monstres. Ce Lieu peut s'avérer très utile lorsqu'un monstre protège une carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** que vous souhaitez attaquer.



Pépite de Poussière : dépensez 1 Poussière et annoncez une icône figurant sur les cartes Héros. Révélez la carte du sommet de votre paquet Héros. Si l'icône annoncée figure sur la carte révélée, ajoutez cette dernière à votre main. Vous pouvez l'utiliser ce tour-ci. Vous pouvez également révéler les 2 cartes du sommet du paquet de jeu. Décidez pour chacune d'elles (dans n'importe quel ordre) si vous la remettez au sommet ou en dessous du paquet.


Si l'icône choisie ne figure pas sur la carte révélée, remettez cette dernière au sommet de votre paquet.

Astuce : le Lieu **Pépite de Poussière** constitue le seul moyen de consulter le paquet de jeu pour savoir quand vous piocherez les cartes portant une icône Incarnation des Ténèbres. Ces dernières vous permettront de placer les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** que vous devez vaincre afin de gagner le chapitre.

N'oubliez pas que lorsque vous obtenez une carte Objet avancé en récompense, vous la placez au sommet de votre paquet, et savez donc quelles icônes y figurent ! L'icône choisie peut figurer à côté de l'action du dessus ou de celle du dessous de la carte.

Exemple 21



Élodie utilise le Lieu **Pépite de Poussière**. Elle annonce l'icône , puis révèle la carte du sommet de son paquet Héros. L'icône choisie figure sur celle-ci ! Elle ajoute cette carte à sa main. Ensuite, elle révèle les 2 cartes du sommet du paquet de jeu et choisit comment elle les replace dans le paquet (au sommet ou en dessous).



Sanctuaire des Fées : dépensez 2 Poussières et défaussez 1 carte pour prendre 1 Fée de cette carte. Placez ensuite, au hasard, une nouvelle Fée de la réserve sur cette carte pour la réapprovisionner.



Puits mystérieux : dépensez 1 Poussière, puis lancez le dé et appliquez le résultat obtenu :



Perdez 1 Résistance.



Déplacez votre héros sur la case 7.



Piochez 1 carte de votre paquet Héros.



Piochez 2 cartes de votre paquet Héros.



Récupérez 2 Résistances (si possible).



Récupérez toutes vos Résistances (si possible).

Cartes du Chapitre V



Crevasse : lancez le dé et placez le jeton Crevasse sur la case du chemin des héros portant le numéro obtenu. Entrer sur la case Crevasse coûte 1 supplémentaire. La Crevasse perdure jusqu'à la fin de ce chapitre ; elle ne peut pas être retirée.



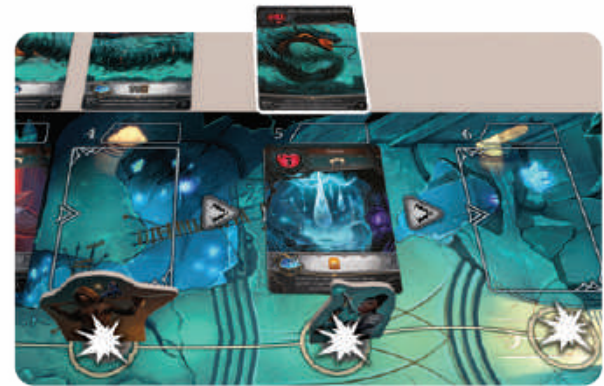
Les Ténèbres attaquent : la **Tête d'Incarnation des Ténèbres** attaque la case adjacente du chemin des héros et les cases du chemin des héros adjacentes à cette dernière (à portée 1 de la Tête). Chaque héros se trouvant sur une case à portée 1 de la case de la **Tête d'Incarnation des Ténèbres** perd 1 Résistance.



Les Ténèbres avancent : faites avancer la **Tête d'Incarnation des Ténèbres** et chaque carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** d'1 case vers le château. Déplacez le paquet **Incarnation des Ténèbres** sur la case 1. Désormais, les cartes **Incarnation des Ténèbres** entrent sur la case 2 !

Exception : si la tête se trouve sur la case 6 (et qu'elle est donc censée entrer dans le château), la carte **Les Ténèbres avancent** n'a aucun effet.

Exemple 22



À la fin de son tour, Julia révèle la carte Événement **Les Ténèbres attaquent**. Thaïs et Julia se trouvent toutes les deux sur des cases à portée 1 de la **Tête d'Incarnation des Ténèbres**, elles perdent donc chacune 1 Résistance.



Renforts du château : chaque joueur choisit de récupérer 2 Résistances ou 3 Poussières.



Violents tremblements : choisissez 1 effet :

♦ chaque joueur perd 1 Résistance,

OU

♦ révéléz immédiatement 1 carte supplémentaire du paquet de jeu.



Violents tremblements : retirez tous les pièges du tapis et replacez-les dans la réserve de pièges, à côté du tapis. Vous pouvez les poser à nouveau.

(Si aucun piège n'est posé, cette carte n'a aucun effet.)



Exemple 23



À la fin de son tour, Thaïs révèle la carte Événement **Les Ténèbres avancent**. La **Tête d'Incarnation des Ténèbres** ne se trouve pas sur la case 6, la carte prend donc effet. Thaïs avance chaque carte **Incarnation des Ténèbres** d'1 case vers le château, puis elle déplace le paquet **Incarnation des Ténèbres** sur la case 1.

Cartes Incarnation des Ténèbres

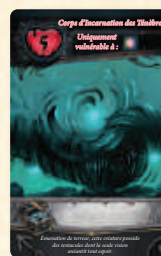


Les cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** de base peuvent être vaincues comme des monstres normaux.

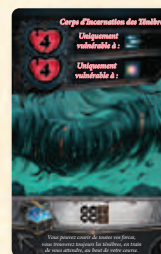
CARTES INCARNATION DES TÉNÈBRES VULNÉRABLES À DES TYPES DE DÉGÂTS SPÉCIFIQUES



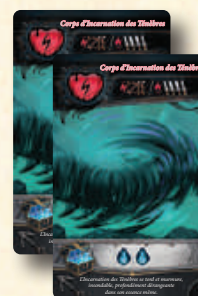
◆ Cette carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** ne peut subir que des dégâts du Lieu **Piège de Cristal**.



◆ Cette carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** ne peut subir que des dégâts du Lieu **Choc magique**.



◆ Cette carte **Corps d'Incarnation des Ténèbres** comporte 2 sections, chacune vulnérable à un type de dégâts différent (**Piège de Cristal** et **Choc magique**). Vous infligez des dégâts à chaque section séparément. Après avoir vaincu les deux sections, retirez la carte.



◆ Ces cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres** doivent être vaincues en une seule attaque à distance (qui inflige 2 ou 3 dégâts) ou en une seule attaque à l'épée (qui inflige 4 ou 5 dégâts).

Fin du Chapitre V

Vous gagnez si vous vainquez les 10 cartes **Corps d'Incarnation des Ténèbres**.

Vous perdez si un monstre ou si l'**Incarnation des Ténèbres** entre dans le château, ou si vous devez piocher dans le paquet de jeu alors qu'il est vide.

Icônes des cartes Héros et des pistes de compétences



Infligez 1 point de dégât au monstre jouxtant votre héros.



Annulez 1 point de dégât qu'un monstre vous a infligé.



Récupérez 1 Poussière (déplacez un jeton de votre zone pour les jetons Poussière inactifs vers une case Poussière utilisable).



Déplacez votre héros vers une case adjacente du chemin des héros.



Infligez 1 point de dégât à un monstre se trouvant à la portée indiquée, par ex. « 1 » = monstre éloigné d'1 case ; « 1-2 » = monstre éloigné d'1 ou 2 cases. Vous ne pouvez pas attaquer à distance un monstre qui se trouve directement à côté de vous (monstre jouxtant = portée 0).



Piochez le nombre indiqué de cartes de votre paquet et placez-les dans votre main.



Téléportez votre héros directement vers n'importe quelle case du chemin des héros.



Récupérez 1 Résistance (s'il en manque à votre héros).



Récupérez toutes vos Résistances (s'il en manque à votre héros).



Normalement, vous ne pouvez utiliser chaque Lieu qu'une fois par tour. Cet effet vous permet d'utiliser un Lieu une seconde fois (par exemple, utiliser Maître des Pièges deux fois pour placer 2 pièges).



Sélectionnez une icône (🛡️, 💧, 🗡️, 🐎). Toutes vos icônes de ce type jouées ce tour sont considérées comme une autre icône de votre choix.



Utilisez l'effet sur votre héros ou sur un autre héros (avec l'accord de l'autre joueur).

Icônes des cartes Monstre



Le monstre inflige 1 dégât à un héros qui l'attaque à l'épée 🗡️.



Le monstre annule 1 dégât 🗡️ lorsqu'un héros l'attaque à l'épée.



Lorsqu'il attaque ce monstre, le héros perd 1 Résistance. Il n'existe aucun moyen d'annuler cet effet.



La récompense, ou l'effet, s'applique à tous les joueurs. S'il s'agit d'un effet, résolvez-le dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui l'a provoqué.

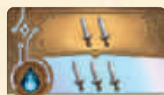


Après avoir vaincu ce monstre, prenez 1 carte Objet avancé du marché et placez-la face cachée au sommet de votre paquet. (Vous la piocherez donc ensuite.)



Après avoir vaincu ce monstre, prenez un jeton Fée du marché. Après avoir pris un jeton, réapprovisionnez directement le marché avec une Fée piochée au hasard dans la réserve de Fées, à moins que cette dernière ne soit vide. Vous ne pouvez posséder qu'1 à 3 Fées sur votre plateau Joueur ; ne prenez pas de Fée si vous en avez déjà le nombre maximum.

Icônes figurant sur les cartes Objet avancé



Attaquez à l'épée afin d'infliger 2 dégâts OU dépensez 1 Poussière pour attaquer à l'épée afin d'infliger 3 dégâts.



Piochez une carte de votre paquet OU dépensez 1 Poussière pour piocher 2 cartes.



Déplacez-vous deux fois sur une case adjacente OU dépensez 1 Poussière pour vous téléporter sur n'importe quelle case et attaquer à distance afin d'infliger 1 dégât (dans n'importe quel ordre).



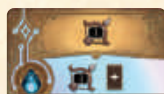
Téléportez-vous sur n'importe quelle case OU dépensez 1 Poussière pour vous téléporter sur n'importe quelle case et attaquer à l'épée afin d'infliger 2 dégâts (dans n'importe quel ordre).



Récupérez 2 Poussières OU dépensez 1 Poussière pour récupérer 4 Poussières.



Annulez 2 dégâts qu'un monstre vous a infligés OU dépensez 1 Poussière pour attaquer à l'épée afin d'infliger 1 dégât et annuler 2 dégâts que vous avez subis.



Attaquez à distance à portée 1 OU dépensez 1 Poussière pour attaquer à distance afin d'infliger 1 dégât et piocher 1 carte (dans n'importe quel ordre).



Attaquez à distance à une portée de 1 à 3 OU dépensez 1 Poussière pour attaquer à distance deux fois à une portée de 1 à 3.



Récupérez 2 Résistances OU dépensez 1 Poussière pour récupérer 2 Résistances, puis vous ou un autre héros récupérez 1 Résistance.



Récupérez toutes vos Résistances OU dépensez 1 Poussière pour récupérer toutes vos Résistances et utiliser un Lieu deux fois (dans n'importe quel ordre).



Utilisez ou ou OU dépensez 1 Poussière pour utiliser + ou + ou + .



Utilisez + OU dépensez 1 Poussière pour utiliser + et vous téléporter sur n'importe quelle case (dans n'importe quel ordre).



Attaquez à distance à portée 1 deux fois et attaquez à l'épée afin d'infliger 1 dégât OU dépensez 1 Poussière pour attaquer à distance deux fois à portée 1 et attaquer à l'épée afin d'infliger 2 dégâts.

Icônes figurant sur les jetons Fée



À la fin du tour pendant lequel vous avez utilisé cette Fée, ne piochez pas de carte du paquet de jeu.



Piochez 2 cartes de votre paquet Héros.



Récupérez 3 Poussières.



Déplacez-vous deux fois et utilisez un Lieu deux fois (dans n'importe quel ordre).



Utilisez l'effet d'une carte jouée deux fois (en payant le coût éventuel deux fois également). *Il s'agit de la Fée de départ de l'Enchanteresse.*



Téléportez votre héros sur n'importe quelle case du chemin des héros. *Il s'agit de la Fée de départ de l'Éclaireur.*



Téléportez votre héros sur n'importe quelle case et utilisez un Lieu deux fois (dans n'importe quel ordre).



Récupérez 4 Résistances ; vous pouvez les répartir à votre convenance entre tous les héros si vous le souhaitez.



Échangez de case avec un autre héros.



Au lieu de lancer le dé, choisissez directement le résultat (de 1 à 6).



Relancez l'un de vos jets de dé. Ensuite, récupérez 2 Poussières.



Intervertissez les cases de 2 monstres.



Attaquez à distance deux fois à portée 1.



Récupérez toutes vos Résistances et récupérez 1 Poussière.



Retirez 1 jeton Menace.



Prenez 1 carte de votre choix dans votre paquet ou votre défausse et placez-la dans votre main. Ensuite, mélangez les cartes de votre paquet ou de votre défausse, suivant où vous avez pris la carte.



Récupérez 3 Poussières ; vous pouvez les répartir à votre convenance entre tous les héros si vous le souhaitez.



Révélés les 2 cartes du sommet du paquet de jeu. Ensuite, remettez-les au sommet du paquet dans n'importe quel ordre.



Annulez l'effet d'1 icône et d'1 icône d'une carte Monstre.



Récupérez 1 Poussière et utilisez deux fois un Lieu.