

# UNE QUÊTE DE CRISTAL ET DE LAVE



MASSIVE  
DARKNESS



EDGE



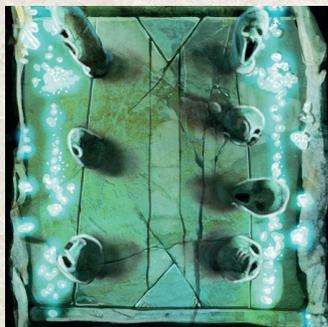
*La Montagne Chantante est un volcan endormi connu pour abriter un labyrinthe naturel de cristal et de roches fondues. Depuis des siècles, artistes, rêveurs et amants viennent se baigner dans l'étrange lumière des cristaux et écouter leur « chant ». Émettre le moindre bruit, ne serait-ce qu'un souffle, à proximité de ces cristaux produit des sons ravissants et enchanteurs.*

*Les gens du village voisin ont fait appel à nos services après la disparation de plusieurs personnes qui se seraient rendues dans la Montagne Chantante pour ne jamais en revenir. De simples bandits ? Ou bien Darkness ? Mieux vaut faire appel à un Porteur de Lumière !*

Une Quête de Cristal et de Lave est une campagne en 6 parties pour Massive Darkness qui utilise le set de dalles Cristal et Lave. L'histoire s'enchaîne logiquement de la Quête 01 à la 06. Dévoilez les sinistres plans de Darkness !

## ◆ RÈGLES DE CAMPAGNE

### ◆ ZONES CRISTALLINES



*Les Zones Cristallines sont baignées d'une lumière verdâtre et réfléchissent tous les sons en les transformant en une mélodie douce et apaisante. Cependant, prenez garde à la surcharge sensorielle !*

Les Zones Cristallines sont considérées comme des Zones Éclairées, tandis que les corridors des dalles Cristallines sont considérés comme des Zones d'Ombre.

Tout Héros qui termine son Activation dans une Zone Cristalline doit lancer 1 dé bleu de Défense et en appliquer immédiatement les effets en fonction du résultat :



Pas d'effet.



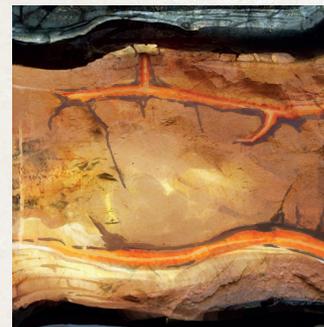
Le Héros se soigne de 1 Blessure.



Le Héros subit 2 Blessures et il est Sonné.



### ◆ ZONE DE LAVE



*Attention, c'est chaud ! La lave coule juste sous la surface, brûlant les pieds et exhalant des vapeurs toxiques.*

Les Zones de Corridor de Lave sont considérées comme des Zones Éclairées, tandis que les bâtisses des dalles de Lave sont considérées comme des Zones d'Ombre.

Tout Héros qui termine son Activation dans une Zone de corridor de Lave subit automatiquement 1 Blessure qui ne peut pas être annulée. Les Ennemis sont habitués à l'endroit et ne sont pas affectés par cette règle.

Certaines règles spéciales peuvent s'appliquer aux Zones de Lave selon la Quête. Toute règle spéciale applicable est détaillée dans la Quête correspondante.



## ◆ QUÊTE 01 : LA CAVERNE DE CRISTAL

*Nous n'avons trouvé personne pour nous guider, même si nous sommes des Porteurs de Lumière. Ces gens sont soit trop effrayés pour nous aider, soit déjà morts (ce qui revient sensiblement au même dans le cas présent). Quoi qu'il en soit, il ne nous a pas fallu longtemps pour découvrir des traces monstrueuses et nous avons remonté la piste jusqu'à l'entrée d'une caverne. Nous avons entendu le chant du cristal avant même de sentir la présence des séides de Darkness. Nous sommes prêts à nettoyer cet endroit en jouant une symphonie mortelle avec nos armes. Faites du bruit !*

Dalles requises : 10V, 11V & 14V.



### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

Explorez la Caverne de Cristal. Atteignez les objectifs pour gagner la partie.

Tuez le Monstre. Tuez le Monstre Errant généré sur le pion Tanière.

Purifiez la Tanière. Placez les deux pions Artéfact dans la Zone qui contient le pion Tanière.

### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Tanière de Monstre.** La Zone qui contient le pion Tanière représente un lieu spécial. Quand la porte de cette bâtisse est ouverte, résolvez la carte Porte, puis piochez une carte Monstre Errant et placez la figurine correspondante dans la Zone du pion.

- **Recoler les morceaux.** N'importe quel Héros peut effectuer une Action Ramasser pour récupérer un pion Artéfact dans la Zone où il se trouve. Ne piochez pas de carte Artéfact. Chaque pion représente un fragment de l'Artéfact qui doit être réassemblé de façon à purifier la Tanière. Un Héros dans la Zone du pion Tanière peut dépenser 1 Action pour placer un pion Artéfact en sa possession sur le pion Tanière.



  
Zone de Départ  
des Héros

  
Niveau  
(Niveaux 1 à 3)



Porte



Tanière



Artéfact



Sortie



## ◆ QUÊTE 02 : CHAUD DEVANT !

*D'habitude, nous combattons les séides de Darkness dans des lieux sombres, frais et humides. Dès que nous sommes entrés ici, nos poumons se sont emplis de l'air brûlant issu des entrailles de la montagne. Fire encore, il s'est mélangé aux vapeurs toxiques et à la puanteur des créatures qui vivent ici. Comme si cela ne suffisait pas, le cristal fait résonner les flots de lave en un chant douloureux. Nous ne sommes pas dans un avant-poste. Que se passe-t-il ici ?*

Dalles requises : 12R, 14R & 15R.

### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

Abattez la bête. Tuez le Monstre Errant généré sur le pion Tanière.



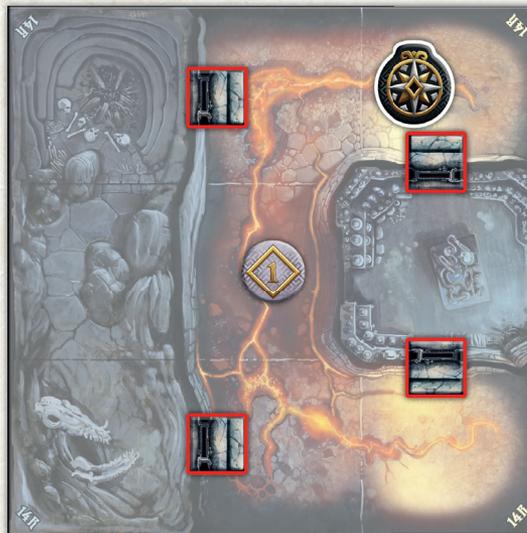
### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Tanière de Monstre.** La Zone qui contient le pion Tanière représente un lieu spécial. Ne piochez pas de carte Porte pour cette bâtisse lorsqu'elle est découverte : piochez immédiatement un Monstre Errant et placez la figurine correspondante dans la Zone du pion.
- **Un Artéfact !** Le Héros qui ramasse le pion Artéfact gagne une carte Artéfact au hasard.

14R

15R

12R



Zone de Départ  
des Héros



Niveau  
(Niveaux 1 à 3)



Tanière



Artéfact



Porte



Sortie



## ◆ QUÊTE 03 : LA MUSIQUE DES SPHÈRES

*Nous avons écarté les rumeurs qui prétendaient que la musique des cristaux rendait fou. Eh bien, cela fait quelques heures que nous l'entendons et nous commençons à nous sentir vaseux, ronchons et manifestement perdus. Pas pour longtemps, toutefois : nous avons découvert un autre repaire de monstres. On va leur botter le train, puis les interroger.*

Dalles requises : 10R, 12R, 13V, 14R & 15V.

### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

Attrapez-les tous ! Les Héros gagnent la partie s'ils parviennent à Capturer 3 Monstres Errants (voir règles spéciales)

### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

• **Ça grouille de Monstres.** À la fin de chaque Round, lancez 1 . Si vous obtenez au moins 1 , générez un Monstre Errant sur l'un des pions Tanière disponibles. Une fois le Monstre généré, retournez le pion Tanière. Ce dernier ne peut plus être utilisé pour générer un Monstre.

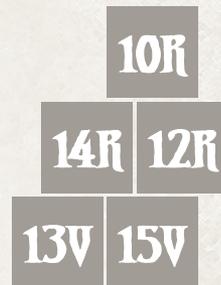
Si, à la fin d'un Round, il n'y a plus aucun pion Tanière face visible et qu'il n'y a plus que 1 Monstre Errant ou moins en jeu, retournez tous les pions Tanière face visible.

• **Un Filet.** Un Héros qui Ramasse un pion Artéfact peut le conserver ou l'échanger comme un objet normal. Ce pion représente un Filet qui peut être utilisé pour Capturer un Monstre Errant (voir plus loin).

• **La Cape et le Filet.** Un Héros qui Ramasse le pion Bibliothèque peut le conserver ou l'échanger comme un objet normal. Ce pion représente un Filet qui peut être utilisé pour Capturer un Monstre Errant (voir plus loin). Le Héros qui Ramasse ce pion trouve également une Cape magique qui lui accorde la Compétence **Insaisissable** jusqu'à la fin de la Quête (placez un pion Trésor face cachée sur la carte du Héros pour représenter la Cape).

• **Capturer un Monstre.** Un Héros qui possède un Filet (pion Artéfact ou Bibliothèque) peut tenter de Capturer un Monstre Errant situé dans sa Zone. Dépensez 1 Action pour lancer 2 . Si le nombre de est supérieur ou égal à la Santé restante du Monstre, il est Capturé. Retirez-le du plateau, défaussez le pion Filet, donnez 5 XP à tous les Héros et le trésor du Monstre à celui qui l'a Capturé. Si la tentative échoue, le Filet n'est pas défaussé, mais le Monstre Errant effectue une Contre-Attaque à la fin de l'Activation du Héros.

**Règle spéciale à 1 joueur :** Lancez 1 seul au lieu de 2.



Zone de Départ  
des Héros

Niveau  
(Niveaux 1 à 3)

Portes

Tanière

Artéfact

Bibliothèque

Sortie

## ◆ QUÊTE 04 : LE PONT DE LAVE

*Le chant du cristal est apaisant, mais la chaleur devient intolérable au fur et à mesure que nous nous enfonçons dans les profondeurs. Nous avons dû rebrousser chemin après être tombés à ce qui ressemblait à une garnison. Darkness prépare quelque chose de louche sous le volcan. La sentinelle que nous avons interrogée nous a parlé d'un pont branlant à proximité. Nous devons le traverser aussi vite que possible si nous voulons arrêter l'invasion imminente !*

Dalles requises : 11R, 12V, 13R & 15V.

### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

Atteignez tous les objectifs pour gagner la partie.

**Tuez l'Araignée.** Tuez le Monstre Errant Araignée Géante qui commence en jeu.

**Reconstituez la carte.** Rassemblez les deux parties de la carte, représentées par les pions Artéfact.

**Traversez le pont.** Atteignez la Sortie avec tous les Héros. Un Héros peut s'échapper par cette Zone à la fin de son Activation, tant qu'aucun Ennemi ne s'y trouve.

### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

• **Mise en place.** Cherchez l'Araignée Géante dans le paquet Monstre Errant Majeur et générez-la sur la Zone de Pont indiquée.

• **La Gardienne du pont.** L'Araignée Géante qui commence sur le pont ne se déplace jamais et n'est pas affectée par les cartes Événement.

• **Pont branlant.** À la fin de chaque Round, lancez 1 . Chaque inflige 1 dégât à un Pilier. Dès qu'un Pilier a subi 4 dégâts, il est détruit et les dégâts commencent à être appliqués au Pilier suivant. Si les 3 Piliers sont détruits, le pont est retiré du plateau.

Si les Héros parviennent à tuer l'Araignée Géante, arrêtez de lancer le dé et d'infliger des dégâts aux Piliers.

• **Carte secrète.** Les pions Artéfact représentent les parties d'une carte secrète. Un Héros peut effectuer une Action Ramasser pour récupérer un pion dans sa Zone.



## ◆ QUÊTE 05 : LE CERCLE DE FEU

*Nous sommes sûrement près du but. La température devient difficilement supportable, même pour les monstres. Le sol lui-même se déplace en suivant le flot de magma. Nous marchons sur une croûte de lave qui avance rapidement. Il est trop tard pour reculer, mais il est toujours possible de se réfugier à l'intérieur d'une salle lorsqu'une pause est nécessaire. La seule possibilité consiste à aller de l'avant, toujours plus profond. Où cela va-t-il nous mener ?*

Dalles requises : 10R, 11R, 13R & 15R.

### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

**Nettoyez la Tanière.** Quand les Héros parviennent enfin à accéder à la bâtisse centrale, ils doivent tuer tous les Ennemis qui y sont générés.

### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Flot de Lave.** Tout Héros qui termine une Action de Déplacement dans une Zone de Lave est immédiatement entraîné par le Flot. Déplacez le Héros de 1 Zone en suivant les directions indiquées sur le plan. Les Ennemis ne sont pas affectés par cette règle et ils empêchent les Héros d'être entraînés hors de leur Zone par le Flot de Lave.
- **Bâtisse sécurisée.** La bâtisse située au centre du plateau est verrouillée et il est impossible d'y entrer normalement. Pour ouvrir la porte, les Héros doivent d'abord détruire les 4 Piliers répartis sur le plan. Un Héros doit infliger 5 Blessures à un Pilier pour le détruire. La porte s'ouvre automatiquement dès que le dernier Pilier est détruit. Suivez les règles normales d'ouverture des portes et générez également un Monstre Errant dans la Zone du pion Tanière. La Quête n'atteint le Niveau 5 qu'une fois que la bâtisse centrale a été ouverte.
- **Isolement.** Ignorez toute carte Événement qui demande de générer un Ennemi sur le pion Niveau 5.
- **Un Artéfact !** Le Héros qui ramasse le pion Artéfact gagne une carte Artéfact au hasard.





## ◆ QUÊTE 06 : STAIRWAY TO HELL



10V	14V
12R	15R
13V	11V

*Nous sommes aussi proches du cœur du volcan qu'il est possible de l'être. Nous avons découvert ce qui se trame ici : pour plaire à leur maître, les serviteurs de Darkness essaient de réveiller le volcan. Il n'y a qu'une seule chose à faire : empêcher le rituel et tuer tous ceux qui sont assez stupides pour se mettre en travers de notre chemin. Les shamans se sont enfermés dans une bâtisse. Il va falloir que nous détruisions les verrous enchantés qui nous empêchent d'y entrer et mettre fin à tout cela une bonne fois pour toutes. Darkness va bientôt apprendre à ses dépens que les Porteurs de Lumière sont bien plus difficiles à canaliser que la lave.*

Dalles requises : 10V, 11V, 12R, 13V, 14V & 15R.

### ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

**Triomphez des Shamans.** Les Héros remportent la campagne s'ils parviennent à tuer les deux Monstres Errants générés sur les pions Tanière.

### ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

• **Portes de Cristal.** Les deux portes surlignées sur le plan sont verrouillées à l'aide d'un sceau magique. Elles ne peuvent pas être ouvertes tant que les Héros n'ont pas récupéré 4 Gemmes (voir plus bas).

• **Trouver les Gemmes.** Après avoir tué un Gardien (Boss, Agent ou Monstre Errant), le Héros lance 1 . Si un est obtenu, les Héros ont trouvé 1 Gemme. Sur un , ils obtiennent 2 Gemmes. Les autres résultats n'ont pas d'effet.

• **Les Shamans.** Lorsqu'une des portes de cristal est ouverte, ne piochez pas de carte Porte. À la place, générez 2 Monstres Errants, un sur chacun des pions Tanière.

Ces Monstres Errants sont plus coriaces que leurs congénères. Quand un Héros les attaque, une fois ses tests de combat effectués (relances inclus), ignorez et défaussez tous les dés d'Attaque dont les résultats n'affichent pas de ou de . Toutes les autres Compétences s'appliquent normalement.

• **Un Artéfact !** Le Héros qui ramasse le pion Artéfact gagne une carte Artéfact au hasard.



**Zone de Départ des Héros**



**Niveau (Niveaux 1 à 5)**



**Portes**



**Porte de Cristal**



**Tanière**



**Artéfact**



**Sortie**

