

MASSIVE DARKNESS

RÈGLES & QUÊTES



SOMMAIRE

COMPOSANTS DU JEU	3	PHASE DES ENNEMIS	28
HISTOIRE : L'HÉRITAGE DES ÉCLAIREURS	5	ÉTAPE 1 - ATTAQUE	28
PRÉPARATION	6	ÉTAPE 2 - MOUVEMENT	28
VUE D'ENSEMBLE	11	ÉTAPE 3 - ATTAQUE	28
RÈGLES DE BASE	12	ÉTAPE 4 - MOUVEMENT	28
ACTEURS	12	PHASE D'EXPÉRIENCE	31
ZONES	13	PHASE D'ÉVÉNEMENT	32
MODE OBSCUR (<i>SHADOW</i>)	13	PHASE FINALE	33
LIGNE DE VUE	14	COMBAT	33
DÉPLACEMENT	15	JET DE COMBAT	33
NIVEAUX & PIONS NIVEAU	15	ÉTAPE 1 - JETER LES DÉS	33
DÉS DE COMBAT	16	ÉTAPE 2 - RÉSOUDRE LES ENCHANTEMENTS	34
HÉROS	17	ÉTAPE 3 - INFLIGER LA DOULEUR !	35
CARTE HÉROS	17	RÈGLES DU NOMBRE (<i>MOB RULES</i>)	36
TABLEAU DE BORD D'1 HÉROS	17	RÈGLES ADDITIONNELLES	37
FICHE DE CLASSE	18	ARTEFACTS	37
CARTES ÉQUIPEMENT	19	PIONS OBJECTIF & PILIER	37
ÉQUIPEMENT DE COMBAT	19	ÉTOURDI (<i>STUN</i>)	37
OBJETS	20	MODE HISTOIRE	38
CONSOMMABLES	20	EXPÉRIENCE & NIVEAU	38
SYMBOLES DES CARTES	20	CARTES ÉVÉNEMENT	38
ENNEMIS	20	INVENTAIRE	38
CARTES ENNEMI	20	PROGRESSION DE LA CAMPAGNE	39
NOMBRE DE SBIRES (<i>MINIONS</i>)	21	PHASE DU MARCHÉ	39
SANTÉ	21	QUÊTES	40
ENCHANTEMENTS	22	TUTORIAL : MARCHER DANS LE NOIR	40
TYPE DE COMBAT DES ENNEMIS	22	QUÊTE 1 : TERRE BRÛLÉE	41
DÉS DE DÉFENSE	22	QUÊTE 2 : LA VEUVE NOIRE	42
RÔLES DES ENNEMIS	23	QUÊTE 3 : L'ÉLU	43
BANDES (<i>MOBS</i>)	23	QUÊTE 4 : LES TAMBOURS DE GUERRE GOBS	44
AGENTS	23	QUÊTE 5 : LA CHUTE DE L'IMMORTEL	45
MONSTRES ERRANTS (<i>ROAMING</i>)	23	QUÊTE 6 : LE TRÉSOR DU DÉMON	46
GARDIENS	24	QUÊTE 7 : DES ÉTINCELLES DANS LE NOIR	47
LE ROUND DE JEU	25	QUÊTE 8 : LA GRANDE CHASSE	48
PHASE DES HÉROS	25	QUÊTE 9 : LE DÉDALE DES TÉNÈBRES	49
ACTIONS DE COMBAT	25	QUÊTE 10 : LE COEUR DES TÉNÈBRES	50
NE RIEN FAIRE	25	COMPÉTENCES	52
SE RELEVER	25	COMPÉTENCES DE COMBAT	53
MOUVEMENT	25	ENCHANTEMENTS	53
SE DÉPLACER (<i>MOVE</i>)	26	EFFETS	53
OUVRIR 1 PORTE	26	CONDITIONS	54
RAMASSER	27	GLOSSAIRE	54
RÉORGANISER / ÉCHANGES	27	INDEX	55
GRIFFE (<i>SIGNATURE</i>)	27	CRÉDITS	55
TRANSMUTER	27	RÉSUMÉ DES RÈGLES	56
CONTRE-ATTAQUE	27		

MATÉRIEL

9 DALLES DE JEU (DOUBLE-FACE)



6 HÉROS : FIGURINES & CARTES



Sibyl



Bjorn



Siegfried



Owen



Elias



Whisper



12 DÉS DE COMBAT

3 DÉS D'ATTAQUE JAUNE



3 DÉS D'ATTAQUE ROUGE

3 DÉS DE DÉFENSE BLEU



3 DÉS DE DÉFENSE VERT

120 FICHES DE CLASSE



Battle Wizard x20, Bloodmoon Nightrunner x20, Nightshade Ranger x20, Paladin Of Fury x20, Pit Fighter Berserker x20, Shadow Barbarian x20.

6 TABLEAUX DE BORD



6 SOCLES



18 CURSEURS



106 PIONS



10 PIONS NIVEAU



15 PIONS PORTE



1 PION 1ER JOUEUR



PIONS TRÉSOR (30 NORMAUX & 4 SPÉCIAUX)



6 PIONS PILIER



x20 PIONS BLESSURE



1 PION SORTIE



1 PION ZONE DE DÉPART



2 PONT TÉNÉBREUX

3 PIONS REPAIRE (LAIR)



2 PIONS ARTEFACT

1 PION BIBLIOTHÈQUE



69 FIGURINES ENNEMIES



231 MINI-CARTES

20 Cartes Événement (E1 à E20)

19 Cartes Équipement de Départ (SE1 à SE19)

176 Cartes Trésor (T1 à T176)
36 Level 2 33 Level 4



50 CARTES GARDE (G1 à G50)

12 CARTES MONSTRE ERRANT (RM1 à RM12)



◆ L'HÉRITAGE DES ÉCLAIREURS ◆



Il était une fois... Euh? Attends. Non, il n'y a pas si longtemps : 3 Générations, environ 60 ans. J'ai vu des archives là-dessus & j'ai entendu les récits de ma Grand-mère. Mais toi, tu es trop jeune. Donc, il n'y a pas si longtemps, il y avait plus de monde à la surface. Les Humains, les Elfes, & les Nains, tu les connais ; mais les Gobelins, les Orcs, les Hommes-Rats, & les Reptisauriens, ils étaient là, eux aussi. Tu en as peut-être vu quelques-uns, mais à cette époque, ils formaient des nations entières. Les règles n'étaient pas les mêmes. Les choses étaient plus simples, même si la mort faisait déjà partie de la vie quotidienne. Tout le monde connaissait la frontière entre la Civilisation et les Terres Sauvages inexplorées. On pouvait être attaqué durant le voyage & on devait garder les armes à nos côtés. C'était une époque sauvage.

Et puis... Une mystérieuse personne, ou quelque chose, parvint à réunifier les peuples soi-disant "barbares" contre le reste d'entre nous. Nos ennemis appelèrent leur nouveau chef "l'Obscur". Ses émissaires redoutés, les Agents, vinrent avec des Monstres d'un âge oublié depuis longtemps. Ils montrèrent, puis enseignèrent, le pouvoir des Ténèbres à ces races. Ils croyaient fermement à la suprématie de la Nature sur la Civilisation, de la Force sur la Loi, & de la Nuit sur le Jour. Une guerre brutale débuta par le conflit des Armées Royales. Elle s'acheva 7 ans plus tard, avec tout le monde, des Paysans aux Rois, se battant pour la survie.

Nos Arrière-grands-parents gagnèrent, non pas parce qu'ils étaient plus forts, mais grâce au dévouement, à la coopération & au savoir. Les meilleurs Forgerons s'allièrent aux meilleurs Enchanteurs pour créer des Armes & des Armures supérieures. Ensuite, les meilleurs Guerriers menèrent la charge finale contre les Ténèbres. Ces Champions furent surnommés les Éclaireurs, car ils apportèrent l'espoir, la lumière, & une ardente justice au monde. Leurs ennemis sauvages ne pouvaient rien contre la force combinée de l'Artisanat & de la Magie. Les Éclaireurs tuèrent les Agents & les Monstres provenant des Fosses les plus profondes. Puis, ils allèrent au-delà des Frontières sauvages... & n'épargnèrent personne. Les Guerriers restants, les Femmes, & même leurs descendants furent chassés. Les Peuples sombres finirent presque par disparaître, & leurs Patries devinrent nos nouveaux Royaumes. Lorsque la paix fut restaurée, les Éclaireurs devinrent rapidement les symboles d'une horrible guerre. Dès que possible, les Rois & Reines les mirent de côté & dispersèrent leurs Armes exceptionnelles hors de la vue de la Populace. Les mains sanglantes furent lavées & les mauvais souvenirs furent tus. L'Ordre fut restauré au bénéfice de tous, & les gens grandirent dans l'ignorance. Les vainqueurs s'étendirent durant 60 ans. Et nous voici.

Écoute bien, petit. Tu as peut-être entendu les rumeurs sur la destruction de Villages éloignés, les personnes disparues, les bruits à glacer le sang que les Bergers entendent dans les Montagnes. Nos Dirigeants ont des Espions, ils les ont certainement entendus aussi. Mais ils parlent & tentent d'amener les autres à faire le travail. Et toi ? Est-ce que ces rumeurs éveillent tes sens ? Je suis sûr que oui. Tu as *ce* feu dans les yeux. La même étincelle qui enflammait le regard des Éclaireurs. Je l'ai aussi, & nous ne sommes pas les seuls. Mes amis sont sûrs que ces événements annoncent le début de quelque chose de plus grand. Le sens-tu ? L'Obscurité revient.

Je ne suis pas un de ces agneaux heureux & silencieux, & toi non plus. Je veux savoir par moi-même. Je ne veux pas que la guerre recommence. J'ai besoin de preuves pour que tout le monde sache. J'ai besoin de gloire. J'ai besoin d'or.

Réclames ton héritage, & joins-toi à nous au bord des Ténèbres.

Massive Darkness est 1 Jeu de Plateau coopératif pour 1 à 6 Joueurs à partir de 14 ans. Vous choisissez 1 Quête à entreprendre en équipe. Chacun d'entre vous choisit 1 Héros, puis le Groupe descend dans les Corridors & Repaires souterrains. En parcourant l'obscurité, les Héros combattent des Gardes & des Monstrosités, revendiquent des Armes Légendaires, & gagnent de l'Expérience jusqu'à mériter d'être appelés des **Éclaireurs** ou **Porteurs de Lumière** (*Lightbringers*).

Les Ennemis, de toutes sortes, des Troupes de Guerre Gobelines aux Monstres Errants, sont contrôlés par le jeu lui-même, grâce à des règles simples. Vos Héros peuvent les combattre au corps-à-corps, à distance ou même avec la magie. Explorez le Donjon, vainquez vos Ennemis, & réclamez leurs puissantes Armes pour survivre au prochain défi!

Le but principal est d'atteindre les Objectifs fixés par la Quête choisie. Vous pouvez jouer chaque Quête comme 1 **Aventure autonome** ou choisir le **Mode Histoire** (*Story*) pour voir vos Héros évoluer progressivement tout au long de la **Campagne**.

POURQUOI FAIT-IL SI NOIR ?

L'Obscurité est à la fois 1 Antagoniste mystérieux & 1 Allié environnemental, & elle apparaît sur les Dalles du Jeu. L'Obscurité joue 1 rôle majeur dans le jeu : tôt ou tard, même les Héritiers des Éclaireurs doivent se cacher dans l'ombre pour jouer à 1 cache-cache mortel avec leurs redoutables Ennemis.



◆ PRÉPARATION



1. Choisir 1 Quête. Si c'est votre 1ère Partie, nous recommandons le **Tutorial** (P. 40), puis de jouer les Quêtes dans l'ordre indiqué pour suivre l'histoire. Les **joueurs expérimentés** peuvent rejouer 1 Quête avec des conditions différentes ou en créer 1 grâce aux Dalles modulaires & aux divers Pions.

2. Placez les Dalles & Pions comme indiqué dans la Quête.

3. Triez les Cartes par Type & Niveau (*Level*). Le Type de chaque Carte est imprimé au dos, ainsi qu'un Couleur dédiée. 1 fois triées par Type (& Niveau, le cas échéant), chaque Pile est mélangée & placée face cachée près du Plateau.

- Mettez de côté les **Cartes Équipement de Départ** (*Starting Equipment*). Vos Héros se débarrasseront rapidement de ces articles de base pour obtenir des jouets beaucoup plus puissants !



Bien des choses aident à identifier vos Cartes. Elles peuvent s'avérer utiles pour trier vos Cartes & appliquer des Effets spécifiques.



Toutes les Cartes de la Boîte de Base portent ce LOGO.
Chaque Extension a son propre Symbole.

Toutes les Cartes ont un **Code** avec leur Type & leur **Numéro**. Cela clarifie tout doute sur le Type & vous permet de savoir immédiatement quelle Carte vous avez pu manquer.

A: Artefact
D: Porte
E: Événement
G: Garde

RM: Monstre Errant
SE: Équipement de Départ
T: Trésor

- Mettez de côté les **Cartes Artefact** (*Artifact*). Ces Objets Magiques Légendaires sont généralement des **Objectifs de Quête**. Entre de bonnes mains, ils peuvent changer la donne.



• Triez les **Cartes Garde** (*Guard*) par Niveau & mélangez chaque Paquet Garde. Ils forment les nombreuses troupes de guerre que vos Héros combattent dans les souterrains & sont composés soit de **Groupes** (*Mobs*), avec 1 **Boss** à la tête de plusieurs **Sbires** (*Minions*), soit des terribles **Agents**. Il faut tous les vaincre pour obtenir des **Cartes Trésor** !



• Triez & mélangez les **Cartes Trésor** (*Treasure*) de la même manière que les Cartes Garde. Les peuples du mal ont volé, forgé, & rassemblé 1 grande quantité de Trésors pour leurs objectifs néfastes. Réclamez ces Armes & retournez-les contre vos Ennemis !



• Triez, mélangez, & placez les **Paquets Porte** (*Door*), **Événement** (*Event*), & **Monstre Errant** (*Roaming Monster*) près du Plateau.

- Les **Cartes Porte** sont piochées quand les Héros ouvrent 1 Porte pour explorer de dangereuses Salles.



- Les **Cartes Événement** sont piochées pour savoir ce que le destin réserve aux Héros.





- Les **Cartes Monstre Errant** (*Roaming Monster*) sont divisées en 2 Paquets, **Mineur** (*Lesser*) & **Majeur** (*Greater*). Ce sont des Monstres Géants que vos Héros rencontreront lors de leur périple. Oui, le cauchemar de votre enfance vient de sortir du placard !



ÉPUISER & MÉLANGER LES PAQUETS

Des Cartes sont piochées, jouées & défaussées tout au long du jeu. Les Cartes défaussées constituent des **Piles de Défausse**. Quand 1 Paquet est épuisé, reconstituez-le en mélangeant sa Pile de Défausse.

Les Paquets Garde & Trésor de Niveau 1 à 4 ne sont jamais reconstitués. Si 1 Joueur doit piocher dans 1 tel Paquet épuisé, il pioche dans la Pile du Niveau supérieur disponible à la place.

Les Paquets Garde & Trésor de Niveau 5 sont reconstitués normalement, car c'est le Niveau maximal que les joueurs peuvent piocher.

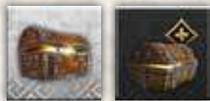
4. Mettez de côté ces éléments :



Dés de Combat



Pion 1er Joueur



Pions Trésor



Pions Blessure

5. Chaque Joueur choisit 1 **Carte Héros** (le Personnage Nommé que vous allez jouer) & prend sa **Figurine**.

Prenez 1 **Tableau de Bord** & les **Curseurs** de votre couleur favorite, puis clipsez votre Figurine au **Socle** de même couleur pour l'identifier.

6. Chaque Joueur choisit 1 **Classe** pour son Héros & place la Fiche (*Class Sheet*) devant lui, près de son Tableau de Bord. La **Classe** représente la profession de votre Personnage. Les **débutants** devraient sélectionner la **Classe recommandée**, indiquée sur leur **Carte Héros**. Les **joueurs expérimentés** peuvent choisir parmi les différentes **Classes de Héros** pour explorer les variations & combinaisons. *Et si Siegfried était 1 Mage de Guerre ?*

NOTE : Les Héros ne peuvent pas changer de **Classe** au cours d'1 **Campagne**. La sélection est permanente jusqu'à la prochaine.

Voici de courtes descriptions de chaque **Classe** offerte par la **Boîte de Base Massive Darkness**.

♦ BATTLE WIZARD

Primaire : Magie
Secondaire : Mêlée

Combattant parfait en 2ème ligne, le **MAGE DE BATAILLE** lance des **Enchantements** avec facilité & inflige beaucoup de dégâts à moyenne portée. Bien qu'il puisse se joindre à la mêlée & se battre plutôt bien, il n'est pas aussi lourdement protégé que ses coéquipiers. Assurez-vous qu'il reçoive les **Cartes Équipement** avec les plus puissants **Enchantements**, car c'est lui qui en fera le meilleur usage.

♦ BLOODMOON NIGHTRUNNER

Primaire : Mêlée
Secondaire : Distance

Le **COUREUR DE LA LUNE SANGLANTE** est 1 **Assassin**, il se dissimule dans l'ombre pour infliger de puissants coups à toutes portées. Il excelle à surprendre les **Ennemis**, exécuter les plus grands **Monstres** est son hobby. Toutefois, comme il met **tout** dans l'**Attaque**, en **Mêlée** comme à **Distance**, il n'a **aucune Défense**. Les **Ombres** sont sa meilleure protection.

♦ NIGHTSHADE RANGER

Primaire : Distance
Secondaire : Mêlée

Comme son nom l'indique, le **RANGER NOCTURNE** est 1 **Chasseur** accompli, infligeant des dommages importants à ses cibles de loin. C'est le meilleur pour contrôler les **Corridors** & les **Croisements**, tirant des flèches dans toutes les directions pour couvrir ses coéquipiers. Sa précision est plus avantageuse lorsqu'il se tient à distance sûre.



◆ PALADIN OF FURY

Primaire : Défense

Secondaire : Mêlée

Combattant de 1ère ligne, le PALADIN DE LA FUREUR est né avec 1 Armure & n'aime rien de mieux que sauter dans la Mêlée avec 1 Arme de corps-à-corps & 1 Bouclier. Usant de force brute pour des dommages soutenus, il peut contre-attaquer tous ceux qu'il exhorte à tester son acier trempé. Veillez à ce qu'il dispose d'1 Arme de Mêlée appropriée pour faire face aux Spires, & de la meilleure Armure pour profiter de son Endurance naturelle.

◆ PIT FIGHTER BERSERKER

Primaire : Mêlée

Secondaire : Défense

Le BERSERK DES FOSSES est 1 dur-à-cuire, regardant ses Ennemis droit dans les yeux tandis qu'il balance les Armes de Mêlée les plus brutales disponibles. Il est même plus dangereux encore lorsqu'il est blessé, la douleur augmente sa force & sa résistance aux dommages. Il n'est peut-être pas le plus rapide, mais il va donner du fil à retordre à ses Ennemis !

◆ SHADOW BARBARIAN

Primaire : Mêlée

Secondaire : Distance

C'est 1 prédateur, s'embusquant dans le noir pour fondre sur ses proies de manière sauvage. Équipé d'Armes de Mêlée, le BARBARE DE L'OMBRE progresse silencieusement... jusqu'à ce qu'il charge soudainement, causant énormément de dégâts à ses Ennemis en un clin d'oeil. Ni les foules de Spires, ni les Monstres imposants ne font la différence lorsqu'il se prépare au massacre !

Massive Darkness est livré avec 1 bloc de Fiches pour les 6 Classes de base. Elles peuvent aussi être téléchargées sur le site officiel de Guillotine Games : www.guillotinegames.com



7. Chaque Héros se munit de 2 Cartes Équipement de Départ : 1 Arme de votre choix & 1 Armure de Cuir (Leather Armor). Massive Darkness étant 1 jeu coopératif, choisissez en équipe !

8. Configurez le Vitaliseur ou Porteur de Vie (Lifebringer) en plaçant sa Carte à la vue de tous & en y plaçant 2 Pions Blessures. Ainsi, des Héros morts peuvent être ramenés à la vie avant que la partie ne soit perdue. Vous pouvez ajuster la Difficulté en modifiant le nombre de Pions du Vitaliseur.



Le Vitaliseur ramènera les Héros morts, mais son pouvoir est limité.

9. Placez vos Figurines dans la Zone de Départ des Héros (Hero Starting Zone) indiquée par la Quête.



Voici la Zone de Départ des Héros.

10. Décidez qui commencera, & donnez-lui le Pion 1er Joueur. Remettez tout le matériel inutilisé dans la Boîte. Vous êtes prêt à jouer !



Pouvoir illimité ! Enfin, presque ! C'est le Pion 1er Joueur.

PRÉPARATION D'UN HÉROS

Choisissez 1 Carte Héros, & placez-la ici sur votre Tableau de Bord. Voici Owen !

La Section Micro-Expérience est réservée au Mode Histoire (cf. P.38). Le cas échéant, placez 1 Curseur sur "0".

Choisissez la Classe de votre Héros, & placez la Fiche correspondante ici.

Placez l'Armure de Cuir dans le Slot "Corps".



Les Points d'Expérience que gagne votre Héros sont notés ici. Placez 1 Curseur sur "0".

La Santé de votre Héros débute à 5. Placez 1 Curseur à l'emplacement adéquat.

Placez la Carte Arme de votre Héros dans 1 Slot "Équipé" (avec 1 Symbole Main) sur votre Tableau de Bord.



Prenez votre Figurine, clipsez-la au Socle de la couleur de vos Curseurs, & placez-la dans la Zone de Départ des Héros indiquée sur le Plan de la Quête. Owen est maintenant prêt à s'aventurer dans les Ténèbres !



◆ APERÇU DU JEU

Massive Darkness se joue en enchaînant les **Rounds**, dans l'ordre suivant :



◆ PHASE DES HÉROS

Le **1er Joueur** joue son **Tour** en activant son **Héros**.

1 Héros peut initialement effectuer **jusqu'à 3 Actions par Activation**. Chacune peut servir à exécuter diverses tâches pour l'accomplissement de la Quête : **se déplacer**, **combattre** les Ennemis de diverses façons, s'emparer d'**Objectifs**, trouver des **Trésors**, ou échanger de l'**Équipement** avec ses compagnons.

Lorsque le **Héros a terminé** toutes ses Actions, **tout Ennemi qu'il a attaqué** (& qui est toujours debout) peut immédiatement tenter de le **contre-attaquer** !

1 fois qu'1 Joueur a **résolu l'Activation** de son Héros (& les éventuelles **Contre-Attaques**), le **Joueur à sa gauche** joue son Tour, en activant son Héros de la même manière.

La **Phase des Héros s'achève** lorsque tous les joueurs ont effectué leur Tour. La **Phase des Héros** est expliquée P. 25.

◆ PHASE DES ENNEMIS

Les Ennemis sont de toutes formes & tailles, des petits **Sbires** aux horribles **Monstres Errants**. Leur **comportement** sur le Plateau est régi par quelques règles pour résoudre leurs Actions lors de cette Phase. Les **Ennemis se déplacent**, patrouillant ou recherchant activement les intrus héroïques. Bien sûr, ils **se battent** aussi, utilisant Arcs, Griffes, Épées, & même la Magie, rendant la vie des Héros plus difficile. 1 bonne nouvelle : les Ennemis les plus forts ont de précieux **Trésors** que les Héros recherchent pour accomplir leur Quête ; 1 mauvaise : ces Ennemis savent souvent les utiliser. Donc, pour obtenir votre Légendaire Épée Enchantée, vous devrez d'abord vaincre 1 brute qui la pointera sur vous !

La **Phase des Ennemis** est expliquée P. 28.

◆ PHASE D'EXPÉRIENCE

Les Héros peuvent dépenser leurs **Points d'Expérience** durement gagnés (appelés "XP") pour obtenir de nouvelles **Compétences (Skills)**. Leurs **Effets** sont appliqués dès que le **Niveau** correspondant est atteint.

En **Mode Standard**, les **XP non dépensés** & les **Compétences** acquises sont **perdus** pour la Quête suivante.

Si vous voulez les garder d'1 Quête à l'autre, & voir votre Groupe de Héros évoluer dans leur propre **Saga épique**, vous devez jouer en **Mode Histoire** (cf. P. 38). La **Phase d'XP** est expliquée P. 31.



◆ PHASE D'ÉVÉNEMENT

Avant que le **Round** ne touche à sa fin, le **1er Joueur** pioche **1 Carte Événement (Event)**, la lit à voix haute, & ses **Effets** sont appliqués. La **Phase d'Événement** est expliquée P. 32.

◆ PHASE FINALE

La **Phase Finale** marque la **Fin du Round**.

De nombreux **Effets** de jeu s'arrêtent lors de cette Phase.

Le **1er Joueur** passe le **Pion 1er Joueur** au Joueur à sa gauche. Ce dernier débute donc le prochain **Round** de jeu, qui peut commencer dès maintenant.

La **Phase Finale** est expliquée P. 33.

◆ VICTOIRE & DÉFAITE

Massive Darkness étant 1 jeu **coopératif**, les joueurs gagnent ou perdent en équipe. La partie est **gagnée** quand les **Objectifs** de la Quête sont atteints. La partie est **perdue** si les Objectifs de Quête ne peuvent plus être atteints ou si **1 Héros doit être ressuscité** alors que le **Vitaliseur** n'a plus de Pion (cf. P. 18).



◆ RÈGLES DE BASE

Massive Darkness dispose de nombreux **mots-clés** pour aider les joueurs à résoudre les **Effets** du jeu de la manière la plus simple, en mettant l'accent sur l'Action & la coopération. Voici quelques **concepts clés** :

◆ ACTEURS

TOUS les Personnages du jeu sont des **Acteurs** (Actors).

1 **Héros** est défini par la combinaison d'1 **Carte Héros**, d'1 **Fiche Classe**, & d'1 **Tableau de Bord**. Son comportement dans le jeu est défini par les **Actions** choisies par son Joueur.

1 **Ennemi** est 1 antagoniste des Héros dont le comportement est défini par les Règles du jeu (cf. **Ennemis P. 20 & Phase des Ennemis P. 28**).

1 **Allié** (Ally) est 1 autre **Acteur du même type** que vous. Pour 1 **Héros**, c'est 1 **autre Héros**. Pour 1 **Ennemi**, c'est 1 **autre Ennemi**.

1 **Bande** (Mob) est composée d'1 **Boss** & de ses **Sbires** (Minions). Le **Boss** est le Chef (Leader) du Groupe, partageant les mêmes Caractéristiques. 1 **Sbire** est 1 Fantassin (Henchman), le plus faible type d'Ennemi. Le **nombre de Sbires** varie selon le **nombre de Héros** au début de la partie.

Vaincre 1 **Sbire** rapporte 1 XP à 1 **Héros**.

Vaincre 1 **Boss** rapporte 3 XP à TOUS les Héros.



Gobelins Guerriers :
les Sbires se rassemblent
autour d'1 Boss
pour former 1 Bande (Mob).

Cette valeur sert
à déterminer le
nombre de Sbires.
Elle se cale sur le
nombre des Héros
(cf. P. 21).

Voici 1 **Enchantement**
(cf. P. 22) qui profite à
toute la Bande (Mob).



Les **Agents** ne sont pas seulement des **Ennemis** redoutables, ils constituent également 1 grande menace en appelant des vagues de **Renforts** à chaque Round.

Vaincre 1 **Agent** rapporte 4 XP à TOUS les Héros.



Si vous les laissez faire, les Agents vont
remplir le Donjon de Renforts (cf. P. 23).

Les **Monstres Errants** (Roaming Monsters) sont de dangereuses **créatures** solitaires de puissance supérieure. Ils sont le vrai cauchemar des Éclaireurs !

Vaincre 1 **Monstre Errant** rapporte 5 XP à TOUS les Héros.



“Entrez-vous dans mon salon ?”

Les **Gardiens** (Guardians) apparaissent équipés d'1 **Carte Trésor**, qu'ils sont censés garder à tout prix. S'ils savent comment l'utiliser, ils le feront ! Ce **mot-clé** s'applique aux **Agents**, aux **Boss** & aux **Monstres Errants**.



◆ ZONES

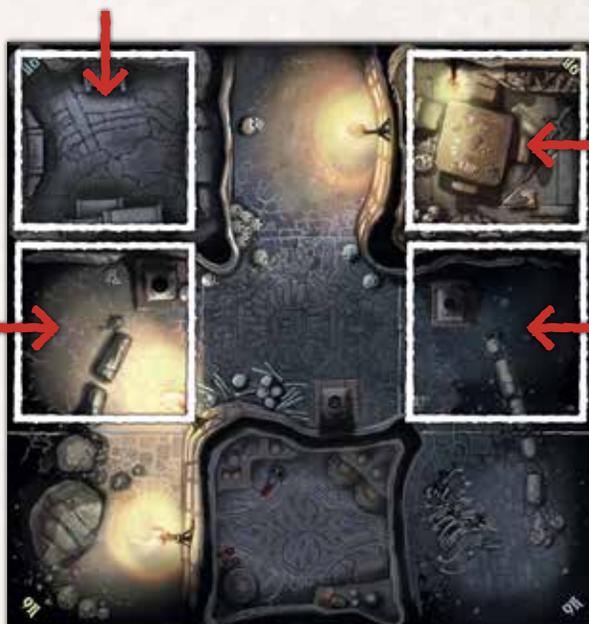
1 **Zone** se situe entre 2 marques linéaires **ou** entre 1 marque linéaire & le bord d'1 Dalle. Ces marques linéaires peuvent être soit des **repères de sol**, soit des **Murs**.

Le jeu comporte des **Zones de Salle** (*Room*). 1 **Chambre** (*Chamber*) est 1 Zone créée par 1 **ou plusieurs Zones de Salle** connectées par des **ouvertures** ou des **Pions Porte Ouverte**, & délimitée par des **Murs**. Les **Salles** séparées par des **Pions Porte Fermée** sont considérées comme des **Chambres différentes**.

Toutes les autres Zones sont des **Zones de Corridor**.

*Ces 4 Murs marquent
1 Zone de Salle
sans source de lumière :
1 Zone Sombre*

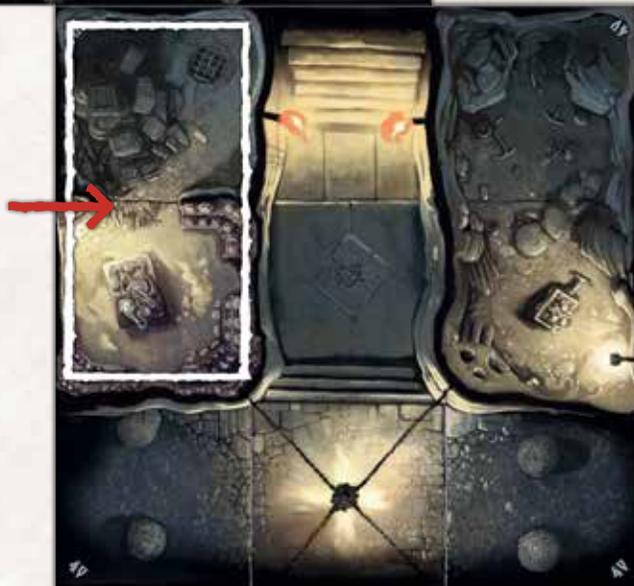
*Zone de Corridor
avec Torche &
lumière : c'est 1
Zone Éclairée.*



*Cette Zone de Salle a
1 source de lumière :
c'est 1 Zone Éclairée.*

*Le manque de lumière
indique 1 Zone Sombre
dans ce Corridor.*

*Ces Zones de Salle sont
liées par 1 ouverture
& entourées de Murs,
formant 1 Chambre.*



◆ MODE OBSCUR (SHADOW MODE)

Les **Zones** sont soit **Éclairées** (*Light*) soit **Sombres** (*Shadow*). Les **Zones Éclairées** ont 1 source de lumière (1 Feu ou 1 Torche la plupart du temps). Les **Zones Sombres** sont dans le noir (*dark*).

Quand 1 **Acteur** est **dans 1 Zone Sombre**, on le considère en **Mode Obscur** (*Shadow Mode*). Cela peut affecter 2 choses :

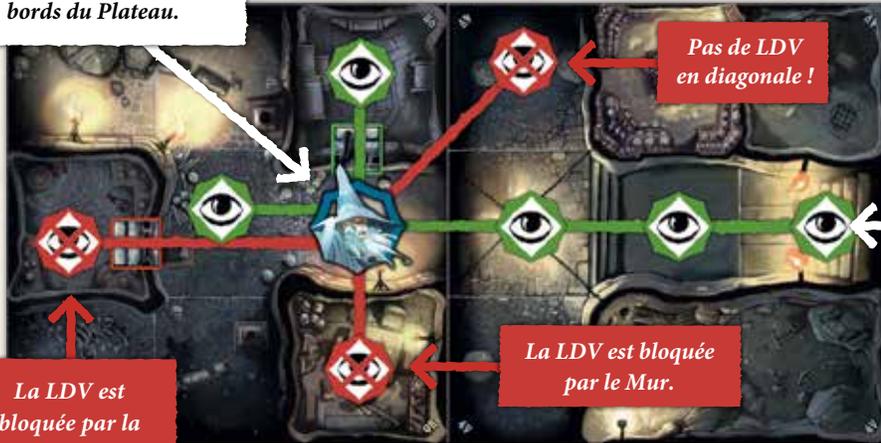
- **Compétences Mode Sombre** (*Shadow Mode Skills*) : Toute Compétence débutant avec [**Shadow Mode**] est uniquement en vigueur tant que l'**Acteur** se trouve dans 1 **Zone Sombre**.
- **Activation Ennemie** : 1 **Héros** qui n'est **pas en Ligne de Vue** & qui se trouve **dans 1 Zone Sombre** est totalement ignoré par les **Ennemis** lors de la détermination de leur **Cible** (cf. *Contre-Attaque P. 27* & *Phase des Ennemis P. 28*).

LIGNE DE VUE

1 **Ligne de Vue** (*Line of Sight / LOS*) est 1 ligne droite parallèle aux bords du Plateau. Les Acteurs ne peuvent pas voir en diagonale.

1 **Ligne de Vue** (LDV) va d'1 Zone à l'autre, jusqu'à ce qu'elle rencontre 1 Porte Fermée, 1 Mur, ou le bord du Plateau. La LDV n'est pas affecté par les Zones Sombres (*Shadow Zones*).

La LDV d'Elias s'étend d'1 Zone à l'autre, en ligne droite, parallèlement aux bords du Plateau.



Pas de LDV en diagonale !

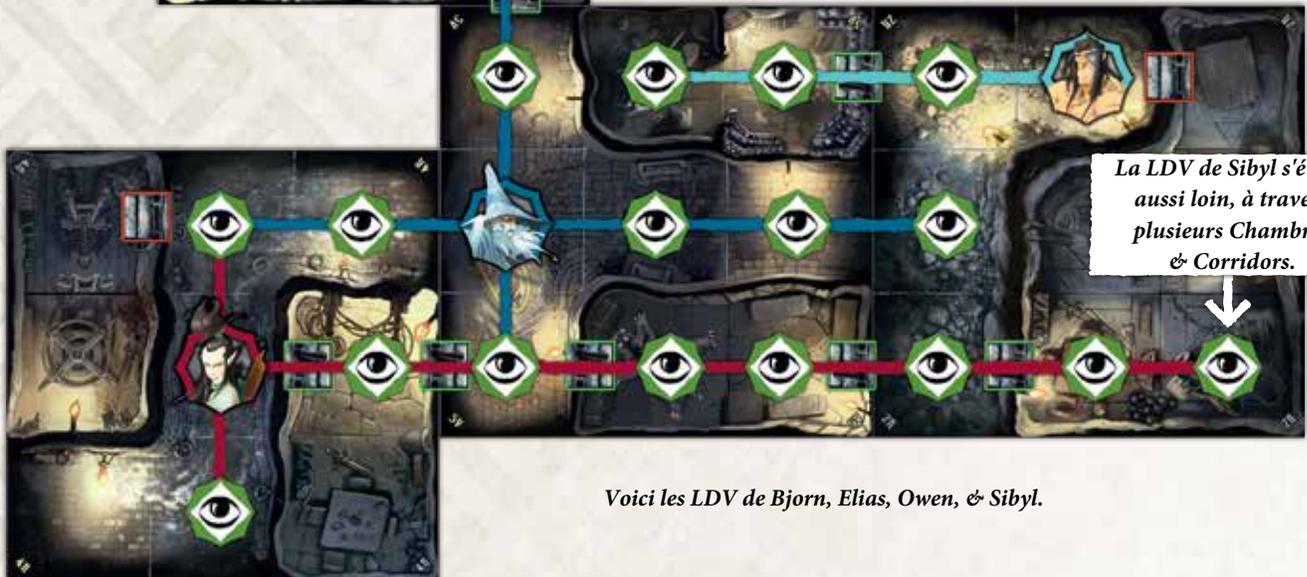
La LDV s'étend d'1 Zone à l'autre, en ligne droite, tant qu'il y a des Ouvertures.

La LDV est bloquée par la Porte Fermée.

La LDV est bloquée par le Mur.

Voici les Lignes de Vue d'Elias.

Les LDV suivent parallèlement les bords du Plateau. Elles sont bloquées par les Murs, les Portes Fermées, & les bords du Plateau.

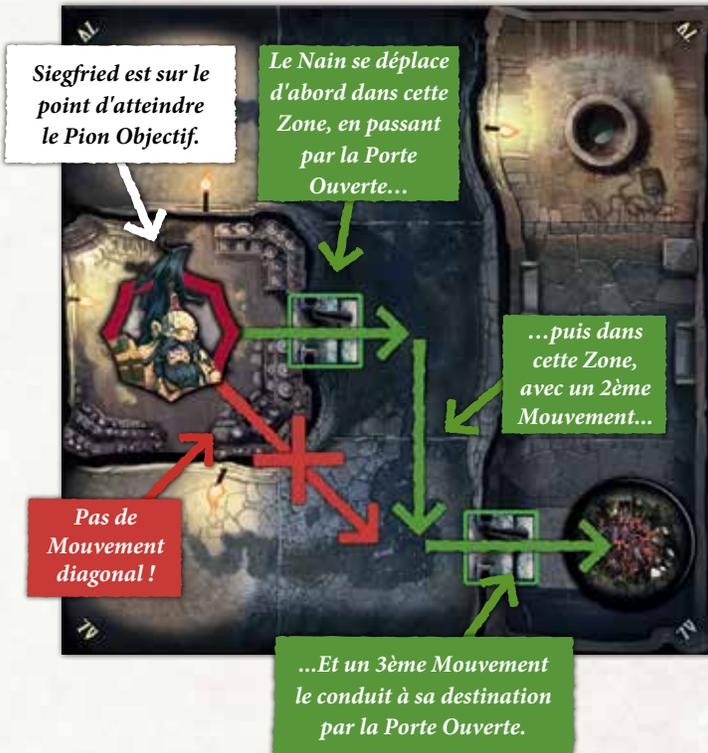


La LDV de Sibyl s'étend aussi loin, à travers plusieurs Chambres & Corridors.

Voici les LDV de Bjorn, Elias, Owen, & Sibyl.

MOUVEMENT

Les Acteurs peuvent se déplacer d'1 Zone à l'autre, tant que la 1ère Zone partage au moins 1 bord avec la Zone de destination. Les coins ne comptent pas (pas de mouvement en diagonale !). Seule restriction pour passer d'1 Zone à l'autre : les Héros ne peuvent pas quitter 1 Zone contenant 1 Ennemi & vice versa. Les Acteurs doivent passer par 1 Porte Ouverte pour entrer ou sortir d'1 Chambre.



NIVEAUX & PIONS NIVEAU

Le Niveau (Level) définit l'évolution des Héros, Ennemis & Cartes Équipement à mesure que le jeu progresse. Plus il est élevé, plus il est mortel ! Il s'étale sur 5 Niveaux & couleurs.



Les Pions Niveau indiquent le danger qui monte durant la partie.



Voici 1 Pion Niveau 1 sur sa face Active, puis sur sa face Inactive.

Utilisant ces valeurs & couleurs, les Pions Niveau sont répartis sur les différentes Dalles du Plateau selon le Plan de la Quête. Chaque partie débute au Niveau 1 lorsque les Héros sont placés sur leur Zone de Départ.

Le Niveau du Donjon augmente dès qu'1 Action ou 1 Phase se termine avec 1 Héros sur 1 Dalle de Niveau supérieur OU si 1 Porte Ouverte mène à 1 Dalle de Niveau supérieur (avant de piocher la Carte Porte).

Le jeu passe alors au Niveau correspondant. Retournez ce Pion du côté Actif (ainsi que tout autre de même Niveau), & retournez les Pions des Niveaux inférieurs du côté Inactif.

Le Niveau de jeu Actuel est donc défini par le Pion Niveau Actif !





Whisper se déplace sur la Dalle contenant le Pion Niveau 2. Ce dernier est retourné du côté Actif. Le Pion Niveau 1 n'est plus actif: il est retourné du côté Inactif.

Le Donjon est à présent de Niveau 2, exerçant 1 influence sur de nombreux Effets du jeu. Si Whisper choisissait de revenir sur la Dalle de Niveau 1, le Donjon serait toujours au Niveau 2, le plus élevé que les Héros aient atteint jusqu'à présent.

Le Pion Niveau 3 reste Inactif jusqu'à ce qu'1 Héros atteigne sa Dalle.

Le Niveau Actuel & les Pions Niveau exercent leur influence sur :

- **Compétences** (P. 53) : Les Héros ne peuvent utiliser que les Compétences du Niveau Actuel & en-dessous.
- **Gardes** (P. 23) : Les Gardes (Bandes ou Agents) sont toujours générés au Niveau Actuel.
- **Patrouilles** : Générées par des Cartes Événement (P. 32), les Patrouilles (Patrols) sont toujours générées au Niveau Actuel, mais sont placées dans la Zone contenant le Pion Niveau correspondant au Niveau Actuel plus 1 OU moins 1 (selon l'Événement). Si plusieurs Zones ont 1 Pion Niveau de la valeur correspondante, les joueurs choisissent celle dans laquelle la Patrouille apparaît.

• **Monstres Errants** (P. 23) : Ils apparaissent dans la Zone indiquée par la Carte qui les a générés. Ils n'ont pas de Niveau en soi, juste 2 catégories : Si le Niveau Actuel est 1 à 3, générez 1 **Monstre Errant Mineur** (>Wf); s'il est à 4 ou 5, générez 1 **Monstre Errant Majeur** (Greater).

• Bja' eFced/BzS) fi, >actcg# Bja' FcedWf DS_ Secé/B|UW Gbf b|aUZM # 5ScWFcedVg @|Hsg lachmba` VS f à S 6S`Ww au hage`ShWfdaghé/cgWcgVéalf` W@|Hsg 3UgWz E| Uwf # Bja' FcedEbcUS1 b|aUZM # 5ScWFcedVg @|Hsg ebcVgdeg|Hs f/ag S5ScWsg @|Hsg' fz

• Îcg|bWwF Ww9Sd|W /Bz S& , CgS V` W 9Sd|We SbbSc|eeWf /3YwH 4acd ag ? a` edW7dS ffi |'e b|aUZMf # 5ScWFcedVg @|Hsg 3UgWbagd|Wj Z_ è_ Wz

@AF7 , >W 3dVUte ~ W Fcedb b|ghWf edWgf|ée |' VbWWS_ Wf Vg @|Hsg 3UgW>W: éche b|ghWf W'gf|edW Vie cgy'e W fcbghWf ~ 5WMDI YW Wésbb|cgWbSe Sg ? aWw : |efa|dM&Bz%fz

◆ K< Z'KL'JVT I H|

Des situations hasardeuses, en particulier le **Combat**, sont résolues en utilisant des **Dés de Combat** uniques.

Les Dés d'Attaque sont Rouge & Jaune. Ils comportent des Symboles Touche (Hit).



Voici les Dés d'Attaque Rouge & Jaune. Le Rouge est meilleur !

Les Dés de Défense sont Vert & Bleu. Ils comportent des Symboles Bouclier (Shield).



Voici les Dés de Défense Vert & Bleu. Le Vert est meilleur !

Aux côtés des Touches ou Boucliers,

les Dés de Combat offrent également des Symboles **Boum** (Bam) & **Diamant** (Diamond).

Ils servent à déclencher des Effets de jeu spécifiques appelés **Enchantements**, ajoutés à la valeur Touche ou Bouclier indiquée.

Ils sont généralement liés à 1 Type de Dés (Attaque ou Défense), pour déterminer le moment où leurs Effets sont déclenchés (cf. P. 53).

Attack : ⚡ 1 Boum obtenu avec 1 Dé d'Attaque Jaune ou Rouge.

Attack : 💎 1 Diamant obtenu avec 1 Dé d'Attaque Rouge.

Defense : ⚡ 1 Boum obtenu avec 1 Dé de Défense Bleu ou Vert.

Defense : 💎 1 Diamant obtenu avec 1 Dé de Défense Vert.

3 DÉS DE CHAQUE COULEUR
 1 Jet de Dés peut inclure jusqu'à 3 Dés de chaque Couleur.
 Tout Dé excédentaire est perdu.
 Toute pénalité aux Dés est appliquée après la Limite des 3 Dés atteinte.

HEROS



1 Héros est défini par la combinaison d'1 Carte Héros, indiquant son Nom & ses Compétences Spéciales (Special Skill), 1 Tableau de Bord pour le suivi de son Inventaire & de son état actuel, & 1 Fiche de Classe, énumérant les Compétences (Skill) qu'il peut acquérir durant sa carrière d'aventurier.

CARTE HÉROS



Compétence Mode Obscur : Le Héros ne peut l'utiliser que s'il se trouve dans 1 Zone Sombre.

Compétence Spéciale : Le Héros peut l'utiliser librement.

Classe Recommandée :
 Le Héros a des synergies naturelles avec la Classe indiquée. C'est 1 bon choix pour les débutants. Les joueurs expérimentés peuvent ignorer cela & tenter des combinaisons de leur choix !

TABLEAU DE BORD

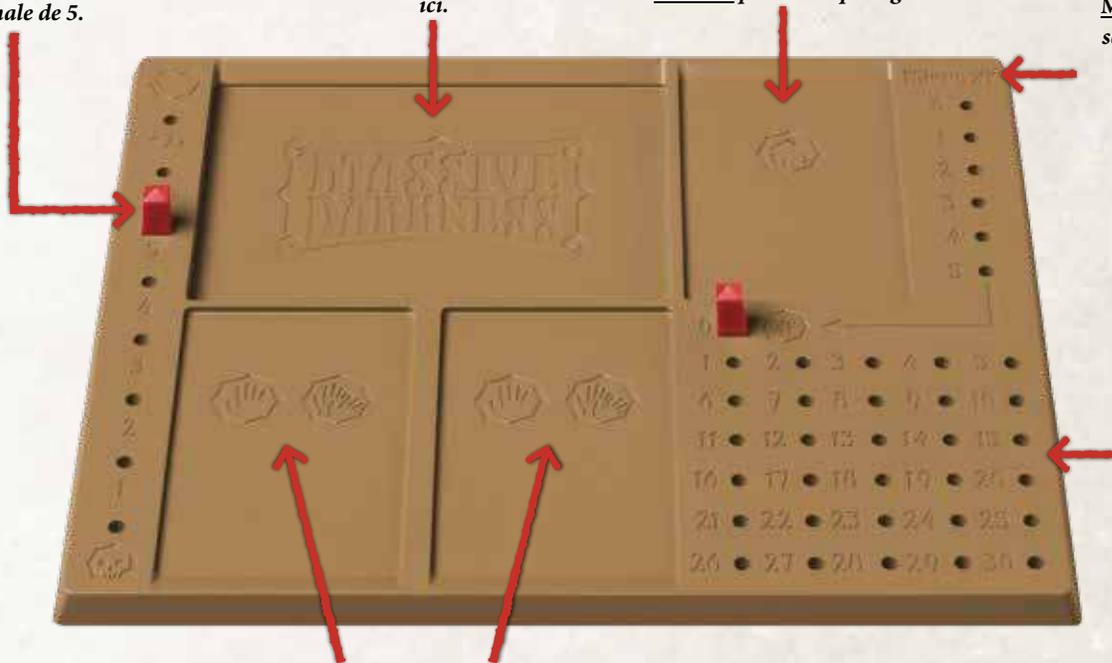
Utilisez les Curseurs de votre Couleur pour suivre la Santé (Health) & l'Expérience actuelles de votre Héros !

Santé :
 Tous les Héros débutent avec 1 Santé maximale de 5.

Placez votre Carte Héros ici.

Slot Corps (Body) :
 sert à vous équiper d'1 Armure pour vous protéger.

Micro-Expérience :
 sert uniquement en Mode Histoire (cf. P. 38), pour suivre la progression d'1 Campagne.



Expérience :
 c'est ici que vous notez vos XP.

Slots Main (Hand) : Les Armes dont vous êtes équipé sont placées ici. Votre Héros peut manier 2 Armes à 1 Main OU 1 Arme à 2 Mains à tout moment !

Santé & Résurrection : Cette Section permet de suivre la Santé de votre Héros. Elle débute à 5 & ne peut être augmentée que jusqu'à 7, en dépensant des XP dans la Ligne de Compétence de Classe (Class Skill Line) "Meilleure Santé" (Enhance Health). La Santé baisse d'1 Point par Blessure que le Héros subit, avec 1 valeur minimale de 0. À Santé 0, le Héros est tué : couchez sa Figurine.

•Jusqu'à ce qu'il soit Ressuscité, 1 Héros est ignoré pour tous les Effets du jeu. On ne peut interagir avec lui d'aucune façon, sauf que d'autres Héros peuvent Échanger (Trade) avec lui.



•Au Début de chaque Round, les joueurs ressuscitent TOUS les Héros morts en utilisant le pouvoir du Vitaliseur (Lifebringer). Pour chaque Héros Ressuscité, défaussez 1 Pion de la Carte Lifebringer. La Figurine du Héros se relève dans la Zone où il se trouvait, & sa Santé revient à son Maximum Actuel. Si 1 Héros doit être ressuscité alors qu'il n'y a plus de Pion sur le Vitaliseur, la partie est immédiatement perdue.

Points d'Expérience : Utilisez cette zone pour noter les XP que le Héros gagne durant la partie. Ajustez ce montant selon les XP gagnés & dépensés.

Points de Micro-Expérience : Réservés au Mode Histoire, ces Points sont des fragments de l'Expérience réelle que votre Héros collecte pour créer la Piste d'Expérience. Cela allonge la courbe de puissance de votre Héros & permet de créer des Campagnes de jeu étendues. Créez votre propre Saga (cf. P. 38) !

Cartes Équipement : Les Cartes Équipées sont placées dans les Slots correspondant. Les Cartes non-équipées sont placées à côté de votre Tableau de Bord. Plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour les trier : par Type, par Utilité, ou par Niveau pour faciliter l'Action Transmuter (cf. P. 27). Utilisez votre méthode préférée !

◆ FICHE CLASSE

Signature : La Signature (ou Griffes) est 1 Capacité Spéciale qui requière la dépense d'1 XP pour être déclenchée (cf. P. 31).

On peut y faire appel dès le départ, mais la Signature ne peut être utilisée qu'1 seule fois par Activation.

Compétence de Classe Gratuite (Free Class Skill) :

Chaque Classe offre 1 Compétence que le Héros peut toujours utiliser, dès le départ.

Niveau (Level) : Durant la partie, le Héros peut utiliser toutes les Compétences qu'il a acquises, tant qu'elles sont inférieures ou égales au Niveau Actuel du jeu. Cela signifie que votre Héros peut utiliser ses Compétences de Niveau 1 dès le départ. Le Donjon doit atteindre le Niveau 5 pour utiliser les Compétences de Niveau 5 que votre Héros a acquises.

Ligne Compétence (Skill Line) : Chaque Classe possède différentes Lignes de Compétence, représentant ses spécialités. Les Compétences doivent être acquises dans l'ordre de lecture indiqué sur la Ligne. Chaque Compétence acquise remplace la précédente sur sa propre Ligne.

Signature

1 manœuvre unique qui peut être activée en dépensant des XP.

Niveaux

1 Héros peut utiliser les Compétences qu'il a acquises dès que le Donjon atteint le Niveau correspondant.

Compétence de Classe Gratuite

1 Compétence unique que le Héros peut utiliser librement.

Ligne de Compétence

Les Compétences sont acquises en suivant l'ordre de la Ligne.

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
SIGNATURE (1XP) FIND WEAKNESS [Spend 1 XP] Attack: You may re-roll any number of Defense dice one additional time.	ENHANCE HEALTH •+1 Max Health	SHADOW HUNTER •[Shadow Mode] Attack: Defender-1 Defense die	RANGED SPECIALIST • Ranged: +1 Re-roll Attack	SLIPPERY Slippery FREE CLASS SKILL

Compétence

1 puissante Capacité à débloquent à l'aide des XP.

Coût d'Expérience

Dépensez ce nombre de XP pour acquérir la Compétence !

EXEMPLE : Pour utiliser la Ligne "Chasseur de l'Ombre" (Shadow Hunter), 1 Ranger Nocturne doit d'abord acquérir la Compétence "[Mode Obscur] Attaque : Défenseur -1 Dé de Défense" au Niveau 2. Puis, le Héros peut acquérir "[Mode Obscur] Attaque : Défenseur -2 Dés de Défense" au Niveau 4. Après avoir atteint le Niveau 4 & au-delà, les Compétences acquises au Niveau 4 remplacent les correspondantes du Niveau 2.

Compétence (Skill) : Les nouvelles Capacités & Pouvoirs que votre Héros peut acquérir en dépensant des XP. Cf. Compétences P. 52 pour leurs Effets.

Coût de Compétence (Skill Cost) : Le Héros doit dépenser ce nombre de XP pour acquérir la Compétence. Elle peut ensuite être utilisée pour le reste de sa carrière (& durant plusieurs Sessions en Mode Histoire).

CARTES ÉQUIPEMENT



Massive Darkness comprend de nombreuses sortes de Cartes Équipement, toutes créées dans le même but : le Combat ! 1 Héros peut acquérir 1 quantité illimitée de Cartes Équipement, mais elles sont toutes défaussées à la fin de chaque partie.

Les Équipements affichant Corps , Main , ou 2 Mains  doivent être Équipées pour être utilisées : 1 Héros ne peut s'équiper que d'1 Carte Équipement Corps (Body) & jusqu'à 2 Cartes Équipement Main (ou 1 à 2 Mains) à la fois.

Les changer nécessite 1 Action Réorganiser / Échanger (cf. Phase des Héros P. 27).

Les Cartes Équipement sans ces Symboles (comme les Objets & les Consommables) sont toujours considérées Équipées & peuvent être utilisées chaque fois que le Héros en a besoin.

RAPPELEZ-VOUS : Les Cartes Équipement peuvent être utilisées dès qu'elles sont trouvées, quel que soit le Niveau Actuel (excepté en Mode Histoire).

Les Cartes Équipement se répartissent en 3 Catégories : Combat, Objet (Item) & Consommable (Consumable).

ÉQUIPEMENT DE COMBAT

Les Cartes Équipement de Combat comportent 1 rangée de Symboles liés aux Actions de Combat & à sa résolution, ainsi que le Nombre & le Type de Dés de Combat à utiliser. Les mots-clés utilisés, ainsi que la façon dont les Dés sont alloués, montrent leur Catégorie : Mêlée (Melee), à Distance (Ranged), Magie (Magic) ou Défense (Defense).

À son tour, la Catégorie détermine la Portée de l'Arme.

• Les Armes de Mêlée affichent les Dés de Combat alloués au Symbole Mêlée .

Étant des Armes de Combat Rapproché par nature, les Armes de Mêlée ne peuvent Toucher que les Acteurs dans la Zone du Porteur (Portée 0).

Elles sont utilisées lors des Actions de Mêlée (P. 25).

• Les Armes à Distance affichent les Dés de Combat alloués au Symbole Distance .

Elles peuvent tirer sur n'importe quel Acteur hors de la Zone du Porteur, peu importe la distance, tant que leur Porteur a 1 LDV sur sa Cible (Portée 1+). Elles sont utilisées lors des Actions à Distance (P. 25).

• Les Armes Magiques affichent les Dés de Combat alloués au Symbole Magie .

Elles peuvent tirer sur n'importe quel Acteur hors de la Zone du Porteur, mais seulement jusqu'à 2 Zones de distance, tant que leur Porteur a 1 LDV sur sa Cible (Portée 1-2). Elles sont utilisées lors des Actions Magiques (P. 25).

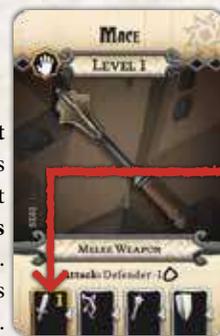
• L'Équipement Défensif affiche les Dés de Combat alloués au Symbole Défense .

Lorsqu'il est Équipé, il peut être utilisé pour annuler des Touches subies (P. 33).

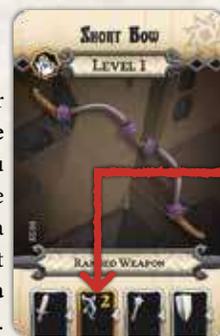
Son Effet est Passif : il n'y a pas à dépenser d'Action pour l'utiliser.

1 Carte Équipement de Combat peut appartenir à plusieurs sous-catégories à la fois !

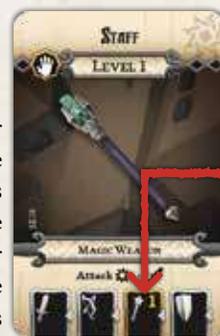
Affichant à la fois des Dés en Mêlée & en Défense, l'Épée Longue (Long Sword) est à la fois 1 Arme de Mêlée & 1 Équipement Défensif.



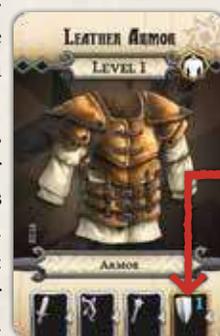
La Masse (Mace) est 1 Arme de Mêlée.



L'Arc Court (Short Bow) est 1 Arme à Distance.



Ce Bâton (Staff) est 1 Arme Magique.



L'Armure de Cuir (Leather Armor) est 1 Équipement Défensif.



OBJETS



Les Cartes Objet (Item) n'affichent pas de Symbole de Combat, mais ont leurs propres Effets. Ils sont de formes diverses, des Bijoux Païens aux Vêtements Ensorcelés, en passant même par les précieux Anneaux Magiques. Leur description explique comment les utiliser.

CONSUMMABLES



Les Cartes Consommable ont 1 Effet à usage unique. Pour l'utiliser, appliquez l'Effet puis défaissez la Carte.

SYMBOLES DES CARTES

1 Main (Hand)
L'Épée de Glace (Ice Sword) doit être Équipée dans 1 Main pour être utilisée. 1 Acteur peut manier jusqu'à 2 Cartes Équipement à 1 Main à la fois (même si la Figurine est pourvue de plus de "Mains" ou d'aucune!).



Enchantement (Boum / Diamant)
C'est 1 Équipement Enchanté. Il peut déclencher les Effets décrits si le Symbole correspondant est obtenu lorsque l'Acteur l'utilise pour attaquer. Si le Symbole est dépensé pour cet Enchantement, appliquez l'Effet associé. Certaines Cartes Équipement déclenchent l'Enchantement quand l'Acteur l'utilise pour la Défense. Cf. Combat P. 33.



Corps (Body)
La Cotte de Maille (Chainmail Armor) doit être placée sur le Slot Corps pour servir. 1 Acteur ne peut s'équiper que d'1 seule Armure à la fois.

2Mains (Two-Handed)
Les Cartes Équipement à 2 Mains occupent 1 seul Slot, mais requièrent les 2 Mains du Héros, rendant inutilisable le second Slot. Elles ne peuvent pas être jumelées avec 1 Équipement affichant 1 Main ou 2 Mains pour cumuler leurs Dés de Combat. Cf. Combat P. 33.



ENNEMIS

CARTES ENNEMI



Les Cartes Ennemi ressemblent aux Cartes Équipement en bien des aspects. Elles affichent des Symboles de Combat associés à 1 nombre de Dés de Combat. Certains Ennemis utilisent même des Enchantements qui leurs sont propres !



Niveau (Level) :
Ces Gobelins Archers sont de Niveau 3.

Santé :
1 Gobelin Archer ne peut endurer qu'1 seule Blessure avant d'être éliminé.

Enchantement :
Appliquez cet Effet chaque fois que les Archers Gobelins obtiennent les Symboles indiqués lorsqu'ils attaquent 1 Héros.

Sbires (Minions) :
Générez 1 Boss Archer Gobelins, plus 2 Sbires Archers Gobelins par Héros au début de la Quête.

Défense :
Utilisez les Dés de Défense pour contre les Blessures infligées aux Archers Gobelins.

Combat de Mêlée :
Utilisez ce type de Dés lorsque les Archers Gobelins attaquent en Mêlée.

Combat à Distance :
Utilisez ce type de Dés lorsque les Archers Gobelins attaquent à Distance.

Combat Magique :
Les Archers Gobelins n'utilisent pas la Magie. Si c'était le cas, cette partie montrerait les Dés associés.

Nombre de Sbires (Minions)



La plupart des **Ennemis** parcourent le Plateau en **Bandes (Mobs)** : **1 Boss** & son escorte de **Sbires** (le **Groupe entier compte comme 1 Ennemi**). Le **nombre de Sbires** générés avec le **Boss** dépend directement du **nombre de Héros** ayant débuté la **Quête**.

Utilisez la **valeur** indiquée comme **multiplicateur** :

x2 : Générez **2 Sbires** par **Héros** de départ.

x1 : Générez **1 Sbire** par **Héros** de départ.



Agents & Monstres Errants :

La **Santé** des **Agents** & des **Monstres Errants** dépend directement du **nombre de Héros** ayant débuté la **Quête**. **Multipliez** la **valeur** indiquée par le **nombre de Héros** de départ pour déterminer leur **Santé** totale. Pour l'indiquer facilement, placez ce nombre de **Pions Blessure** sur la **Carte de l'Ennemi** & retirez-les selon les **Blessures** subies.



Santé

La **Santé** définit le nombre de **Blessures** que la **Figurine Ennemie** peut supporter avant l'élimination. Chaque **Blessure** diminue ce total de **1**. L'**Ennemi** est éliminé en atteignant **0** (ou moins), & sa **Figurine** est retirée du Plateau.

Chaque **Membre** d'1 **Bande** (**Boss** & **Sbires**) a sa propre **Santé**, gérée individuellement.

Ces **valeurs** sont liées au **nombre de Héros** au début de la partie : **les Héros morts comptent !**



Enchantements



L'Effet décrit est appliqué **chaque fois** que l'Ennemi obtient le(s) **Symbole(s)** indiqué(s) (**Boum** ou **Diamant**) sur **1 Jet de Combat**, que ce soit ses **Dés d'Attaque** (déclenchant des **Enchantements Offensifs**) ou ses **Dés de Défense** (déclenchant des **Enchantements Défensifs**). L'Effet n'est appliqué qu'**1 fois**, quel que soit le nombre de **Symboles** obtenus (à moins qu'il ait le **mot-clé Répétition**, ce qui permet à des **Symboles supplémentaires** de déclencher l'Enchantement plus de fois, jusqu'au **nombre de Répétitions** indiqué).

Ces **Enchantements** se **cumulent** avec ceux déclenchés sur **1 Carte Équipement** en leur possession. Les **Enchantements** sur la **Carte de l'Ennemi** ont **priorité** sur les **Enchantements** de son **Équipement**.

Certains **Enchantements** ne requièrent **aucun résultat de Dé** & sont **Actifs** dès que l'Ennemi est généré. Lisez la **Carte** pour savoir quels **Effets** appliquer.

Type de Combat Ennemi



La Section **Combat** d'1 **Carte Ennemi** indique le **Type** & le **nombre de Dés** jetés chaque fois que l'Ennemi va au combat. Les **options d'Attaque** disponibles définissent le **Comportement (Behavior)** de l'Ennemi lorsqu'il est **Activé**.

- Les **Ennemis de Mêlée** ont **uniquement** leur Section **Mêlée** **en surbrillance**. Quand ils s'activent, ils se déplacent le plus près possible de la **Zone de leur Cible** & l'engagent en **Combat de Mêlée** si possible.



Les Orcs Trancheurs (Orc Flayers) sont des Ennemis de Mêlée. Évidemment !

- Les **Ennemis à Distance** ont aussi leur Section **Distance** **en surbrillance**. Quand ils s'activent, ils tentent de **tirer** le plus tôt possible sur leur **Cible**, depuis leur confortable **Portée**. Ils vont seulement recourir au **Combat de Mêlée** s'ils se retrouvent engagés dans **1 corps-à-corps** avec leur **Cible**.



Les Archers Gobelins harcèlent les Héros de loin. Tactiques de Couard !

- Les **Ennemis Magiques** ont leur Section **Magie** **en surbrillance**. Quand ils s'activent, ils tentent de **viser** leur **Cible** dès que possible. La **Portée Magique** est courte (**1 à 2 Zones**) mais déclenche souvent des **Enchantements** débilatants ! Comme les **Ennemis à Distance**, ils n'optent pour le **Combat de Mêlée** qu'en dernier recours, **1 fois nez à nez** avec leur **Cible**.



Ne jamais sous-estimer les Ogres comme des êtres stupides. Certains d'entre eux sont assez intelligents pour user de Magie.

Dés de Défense



Les **Ennemis** utilisent les **Dés de Défense** indiqués pour détourner les **Attaques** & éviter les **Blessures**. Cf. **Combat P.33**.

RÔLES ENNEMIS



Massive Darkness présente de nombreux Rôles Ennemis, ayant diverses Capacités & Caractéristiques. Quelle que soit leur origine, tous les Ennemis partagent 1 ensemble de Règles communes, défini par leur Rôle.

Bandes (Mobs)



Ce Symbole indique combien de Sbires il faut générer par Héros de Départ.

1 Bande (Mob) est composée d'1 Boss, entouré d'1 escorte au nombre variable de Sbires (Minions).

- 1 Bande (Mob) compte comme 1 Ennemi (voir aussi Règles du Nombre P.36).
- Quand 1 Bande (Mob) est générée, son Niveau correspond toujours au Niveau Actuel du jeu.
- En générant 1 Bande (Mob), vérifiez la valeur Sbire (Minion) de la Carte & placez ce nombre de Sbires par Héros.
- 1 Boss & ses Sbires partagent les mêmes Caractéristiques & Enchantements, comme indiqué sur leur Carte Ennemi. La Santé de chacun d'entre eux est gérée individuellement.
- 1 Bande (Mob) ne peut jamais être divisée en plus petits groupes. Ignorez tout Effet de jeu qui les diviserait.
- 1 Boss ne peut pas être Blessé tant qu'au moins 1 des Sbires de son Escorte se tient à ses côtés dans la même Zone. Les Effets affectant TOUS les Acteurs ou Ennemis de la Zone les affectent également. Les Effets d'Étourdissement (cf. P. 37) peuvent passer outre cette Règle en neutralisant temporairement les Sbires. Certains Effets (comme certaines Lances Magiques & Enchantements) vous permettent de frapper le Boss malgré son Escorte de Sbires.
- Les Boss sont des Gardiens (cf. Page suivante).
- Tuer 1 Sbire (Minion) rapporte 1 XP au Héros qui porte le coup fatal.
- Tuer 1 Boss rapporte 3 XP à TOUS les Héros.

Agents



- Quand 1 Agent est généré, son Niveau correspond toujours au Niveau Actuel du Donjon.
- S'ils ne sont pas éliminés, les Agents appellent des Renforts à chaque Round. Si 1 Agent est sur le Plateau à la Fin de la Phase des Ennemis, piochez 1 Carte Garde (Guard) du Niveau de l'Agent & placez l'Ennemi indiqué sur la même Dalle que l'Agent, dans la Zone contenant le Pion Niveau.
- Les Agents sont des Gardiens (cf. Page suivante).
- Tuer 1 Agent rapporte 4 XP à TOUS les Héros.

Monstres Errants (Roaming Monsters)



- Quand 1 Monstre Errant est généré, piochez :
 - 1 Carte Monstre Errant Mineur (Lesser) si le Niveau Actuel est 1-3, ou
 - 1 Carte Monstre Errant Majeur (Greater) si le Niveau Actuel est 4-5.
- Les Monstres Errants sont des Gardiens (cf. Page suivante).
- Tuer 1 Monstre Errant rapporte 5 XP à TOUS les Héros.

Gardiens (Guardians)



Les **Gardiens** protègent & utilisent souvent de puissants **Trésors** au nom de L'Obscur (*The Darkness*). Chaque fois qu'1 **Gardien** (**Agent**, **Boss**, ou **Monstre Errant**) est généré, les joueurs piochent 1 **Carte Trésor** du Niveau Actuel & en équipent le **Gardien**.

NOTE : Si vous piochez 1 **Carte Trésor** affichant le **mot-clé Piège** (*Trap*), **défaussez-la sans effet & piochez-en 1 autre**.

- Les **Gardiens** peuvent utiliser des **Équipements de Combat** : les **Dés de Combat** de l'**Équipement** sont ajoutés à n'importe quelle **Catégorie de Combat** (**Mêlée**, **Distance**, **Magie**, ou **Défense**) dans laquelle le **Gardien** a déjà des **Dés**. En d'autres termes, les **Gardiens ne peuvent pas** utiliser les **Dés de Combat** affichés dans les **Catégories de Combat** qu'ils ne possèdent pas.

- Les **Gardiens** peuvent également utiliser le ou les **Enchantements** de toutes les **Catégories de Combat** dans lesquelles ils ont des **Dés** : **Mêlée**, **Distance**, ou **Magie** pour les **Enchantements Offensifs** ; **Défense** pour les **Enchantements Défensifs**. Ces **Enchantements** sont accordés, même si certains ou tous les **Dés** octroyés par l'**Équipement** ne sont pas utilisés en raison de la Limite des "3 **Dés de chaque Type**". Les **Boums & Diamants** obtenus doivent d'abord être consacrés aux **Enchantements naturels** du **Gardien**. S'il en reste, ils sont ensuite utilisés pour déclencher les **Enchantements de l'Équipement** du **Gardien**.

- 1 **Gardien** est considéré comme le **Héros** lorsqu'il utilise ses propres **Cartes Équipement** &, en retour, les **Héros** sont considérés comme des **Ennemis** aux fins de l'**Enchantement**. Quels que soient les **Effets** qui y sont décrits, 1 **Équipement** détenu par 1 **Gardien** ne peut pas infliger de **Blessures**, ni **Élimination**, ni **Pénalités** à ses **Alliés**. Seuls les **Effets positifs** s'appliquent.

- Les **Gardiens ne peuvent pas** utiliser les **Objets** (*Items*) ni les les **Consommables**, mais ils les **transportent** normalement.

- La **Carte Équipement** du **Gardien** est donnée au **Héros** qui lui inflige le **coup fatal**, quelle que soit la **Distance** qui les sépare. Le **Héros** peut soit la **garder** pour lui, soit la **donner** à 1 autre **Héros** qui se trouve dans sa **Zone**. Le **Héros bénéficiaire** peut alors **Réorganiser** son **Inventaire** gratuitement (cf. P. 27).

RAPPELEZ-VOUS : Les **Cartes Équipement** peuvent être utilisées **quelquesoit le Niveau Actuel**.

EXEMPLE : Ouvrant 1 **Porte** donnant sur 1 **Chambre**, 1 **Groupe** composé d'**Elias**, **Owen** & **Sibyl** tombe sur 1 **Bande de Guerriers Gobelins** de Niveau 2. Les joueurs placent la 1 **Boss** dans la **Zone**, ainsi que ses **Sbires**, & piochent 1 **Trésor** de Niveau 2 pour le **Boss**.



La **Carte de la Bande de Gobelins**, ainsi que le **Trésor du Boss**. Le **Boss** (Niveau 2) reçoit 1 **Carte Trésor** de Niveau 2 : 1 **Épée Longue** est piochée !



La **Carte Ennemi** des **Guerriers Gobelins** affiche 1 valeur **Sbire** de x1, soit 1 **Sbire** par **Héros**. Puisque cette partie a 3 **Héros**, 3 **Figurines** de **Sbires Gobelins Guerriers** sont placés avec leur **Boss**.



L'**Épée Longue**, **Arme** de **Mêlée**, comporte des **Dés de Combat** dans les **Sections Mêlée & Défense**. Les **Gobelins Guerriers** ayant aussi des **Dés de Combat** dans ces **Sections** : les **Dés** de l'**Épée Longue** sont ajoutés. Si l'**Équipement** avait 1 **Enchantement**, les **Gobelins** pourraient également l'utiliser.

Le **Combat** commence : les **Héros** doivent tuer tous les **Sbires Guerriers Gobelins** avant de pouvoir blesser leur **Boss**.

Le **Combat** se termine alors qu'**Elias** tue le **Boss** des **Guerriers Gobelins**. En dépit des 2 **Zones de Distance**, **Elias** reçoit immédiatement la **Carte Équipement** **Épée Longue**. Il peut **Réorganiser** son **Inventaire** gratuitement.



◆ 1 ROUND DE JEU

1 Round de jeu comporte 5 Phases, résolues dans l'ordre ci-dessous :

- 1- Phase des Héros
- 2- Phase des Ennemis
- 3- Phase d'Expérience
- 4- Phase d'Événement
- 5- Phase Finale

◆ PHASE DES HÉROS

Chaque **Joueur** active son **Héros**, en commençant par le **1er Joueur**, puis dans le **sens horaire**. 1 fois qu'1 Joueur a résolu l'Activation de son Héros, **TOUS les Ennemis survivants** qu'il a attaqué peuvent le **contre-attaquer**. 1 fois que cela est résolu, le Joueur à sa gauche effectue son Tour, en activant son Héros de la même manière. La **Phase des Héros** se termine lorsque **TOUS les joueurs** ont effectué l'Activation de leur Héros.

Chaque **Héros** peut effectuer jusqu'à 3 **Actions** durant son **Activation**, sans compter les **Actions supplémentaires** octroyées par des **Effets** spéciaux.

Les **Actions possibles** sont listées ci-dessous. La plupart des Actions ont des **conditions préalables** à remplir pour être résolues. Certaines **Actions** sont **gratuites** & peuvent être effectuées 1 nombre illimité de fois par Activation. 1 Héros ne peut normalement pas effectuer d'Action en dehors de son Activation.

Actions de Combat



Action de Mêlée / Action à Distance / Action Magique

Coût d'Action : 1

Prérequis : Doit avoir 1 Arme Équipée du Type correspondant (Mêlée, Distance, ou Magique).

Le Héros effectue 1 Action de Combat avec 1 Arme Équipée. Les Actions de Combat utilisent TOUS les Types de Cartes Équipement orientées vers le Combat. Il y a 3 Types d'Action de Combat : de Mêlée, à Distance, ou Magique. L'*Équipement de Combat* est détaillé P. 19. Les *Règles de Combat* sont expliquées P. 33.

- **Action de Mêlée :** Le Héros utilise 1 Arme de Mêlée Équipée pour attaquer des Ennemis se trouvant dans sa Zone (Portée 0).
- **Action à Distance :** Le Héros utilise 1 Arme à Distance Équipée pour attaquer des Ennemis en Ligne de Vue à au moins 1 Zone de Distance (Portée 1+).
- **Action Magique :** Le Héros utilise 1 Arme Magique Équipée pour attaquer des Ennemis en Ligne de Vue à 1 ou 2 Zones de Distance (Portée 1-2).

Ne Rien Faire (Do Nothing)

Coût d'Action : TOUTES les Actions restantes.

Prérequis : Aucun.

Le Héros ne fait rien & **termine prématurément** son Activation. TOUTES ses Actions restantes sont perdues.

Se Relever (Get Up)

Coût d'Action : 1

Prérequis : Le Héros est Assommé (cf. *Étourdi* P. 37).

1 Héros Assommé peut dépenser 1 Action pour virer l'Effet *Étourdi* (Stun). Remettez sa Figurine debout & reprenez son Activation.

Mouvement (Movement)

Coût d'Action : 1

Quand 1 Héros effectue 1 Action de Mouvement, il dispose de 2 Points de Mouvement pour Se Déplacer, Ouvrir 1 Porte, ou Ramasser des Trésors & d'autres Objectifs (dans n'importe quelle combinaison). L'Action de Mouvement doit être entièrement résolue avant que le Héros ne puisse faire 1 Action différente, mais il peut choisir de ne dépenser qu'1 Point de Mouvement, perdant le second.

EXEMPLE : *Whisper* utilise 1 Action de Mouvement pour Se Déplacer 2 fois, puis utilise 1 autre Action de Mouvement pour Ouvrir 1 Porte & Se Déplacer dans la Chambre. Elle utilise ensuite sa 3ème Action pour Ramasser les Trésors dans la Salle, & décide de perdre son second Point de Mouvement en restant là.

SE DÉPLACER (MOVE)

Coût : 1 Point de Mouvement

Prérequis : Aucun Ennemi dans la Zone de Départ.

Le Héros se déplace d'1 Zone à l'autre, mais **ne peut pas** franchir les **Portes Fermées** & les **Murs**. Le déplacement n'est pas autorisé si 1 **Ennemi** se trouve dans la Zone du Héros.

OUVRIRE 1 PORTE (OPEN A DOOR)



Les Cartes Porte sont utilisées lorsque les Héros explorent les Chambres.

Coût : 1 Point de Mouvement

Prérequis : Aucun.

Le Héros ouvre 1 Porte dans sa propre Zone. **Ouvrir 1 Chambre pour la 1ère fois** révèle qui - & quoi - se trouve dans chacune de ses Salles. 1 fois ouvertes, les **Portes** ne peuvent pas être Fermées. Ne piochez pas de Carte Porte pour les **Chambres déjà ouvertes** au début de la partie. Certaines **Quêtes** peuvent spécifier des **Effets** spéciaux pour des **Zones spécifiques** quand 1 Porte y menant est ouverte.

RAPPELEZ-VOUS : 1 **Chambre** est 1 **Zone** composée d'1 ou plusieurs **Zones de Salle (Room)** connectées par des **Ouvertures** & délimitées par des **Murs**. Les **Salles séparées par des Pions Porte Fermée** sont considérées comme des **Chambres différentes**, tandis que les **Chambres reliées par 1 Pion Porte Ouverte** sont considérées comme **1 seule Chambre**.

Le **Joueur Actif** pioche 1 **seule Carte Porte (Door)** pour la **Chambre** entière qui vient d'être ouverte. La **Carte Porte** est divisée en 3 **blocs**, indiquant ce qui arrive dans les 3 **premières Zones** de la **Chambre**. La **Zone 1** est la **1ère Salle**, reliée à la **Porte Ouverte**. La **Zone 2** est la **Salle suivante**, & la **Zone 3** est la **Salle au-delà**.

- Si la **Chambre** a **moins de 3 Salles (Room)**, ignorez les Blocs supplémentaires de la **Carte Porte**.
- Si la **Chambre** compte **plus de 3 Salles**, rien n'arrive dans les **Salles au-delà de la 3ème** (sauf indication contraire de la **Quête**).
- Si **plusieurs Salles** peuvent être **considérées** comme la **2ème** ou la **3ème**, le **Joueur Actif** décide laquelle utiliser.

Chaque **Bloc de Zone** sur la **Carte Porte** indique 2 choses : si 1 **Ennemi** est généré & quel **Trésor** est dans cette **Salle** :

- **Génération (Spawn) :** Générez 1 **Carte Garde (Guard)** du **Niveau Actuel** dans cette **Zone**. Certaines **Cartes Embuscade (Ambush!)** indiquent que l'**Ennemi** est placé directement dans la **Zone du Héros Actif**.
- **Trésor (Treasure) :** Le côté droit de la **Carte Porte** indique le **Nombre** & le **Type** de **Pions Trésor** à placer dans cette **Zone**.

La Zone 1 n'a pas d'Ennemi mais 2 Pions Trésor.

Whisper ouvre cette Porte & pioche 1 Carte Porte pour la Chambre révélée.

La Zone 2 génère 1 Carte Garde (le joueur pioche 1 Agent Nain !) & 3 Pions Trésor.

La Zone 3 n'a pas d'Ennemi mais 2 Pions Trésor. Ces 2 Salles pouvant être considérées comme la Zone 3, le Joueur décide de placer les Trésors dans celle du haut.

Il ne se passe rien dans ces 2 dernières Zones (sauf si la Quête indique quelque chose de spécial pour 1 de ces Salles).

RAMASSER (PICK UP)

Coût : 1 Point de Mouvement

Prérequis : Aucun Ennemi dans la Zone.

Le Héros prend TOUS les Pions Trésor & Objectif dans sa propre Zone. L'utilisation d'1 seul Point de Mouvement permet au Héros de TOUT collecter dans sa Zone, tant qu'il n'y a aucun Ennemi.



•Prendre 1 Pion Trésor normal octroie immédiatement au Héros 1 Carte Trésor du même Niveau que le Pion Niveau présent sur la Dalle où le Pion Trésor a été collecté.



•Prendre 1 Pion Trésor Spécial octroie immédiatement au Héros 1 Carte Trésor d'1 Niveau supérieur au Pion Niveau présent sur la Dalle où le Pion Trésor a été collecté. Si le Trésor Spécial est dans la Dalle du Pion Niveau 5, le Héros pioche 2 Cartes Trésor de Niveau 5 à la place.

•Dans les 2 cas, le Héros peut choisir de donner automatiquement 1 ou plusieurs des Équipements qu'il vient de collecter à d'autres Héros dans la même Zone. Tout Héros recevant 1 Équipement peut Réorganiser gratuitement son Inventaire, & le Trésor peut être utilisé immédiatement, quel que soit le Niveau Actuel.



•Les Pions Objectif sont liés à l'accomplissement de la Quête. Les Effets sont expliqués dans la description de la Quête. L'Action Ramasser peut également être utilisée dans les conditions décrites par la Quête, comme l'interaction avec l'environnement. Dans ce cas, suivez la description de la Quête.

Réorganiser / Échanger (Trade)

Coût d'Action : 1

Prérequis : Aucun.

Le Héros Réorganise les Cartes dans son Inventaire. C'est très important car cela permet de changer les Cartes Équipement dont le Héros est Équipé. Dans la même Action, TOUS les Héros dans la même Zone peuvent librement Échanger n'importe quel nombre de Cartes Équipement entre eux (même les Héros Morts peuvent participer). Les Héros impliqués dans l'Échange peuvent Réorganiser leur Inventaire gratuitement. 1 Action d'Échange n'a pas à être équitable : 1 Héros peut échanger tout pour rien, si les 2 parties sont d'accord !

Signature (Griffe)

Coût d'Action : 0. C'est gratuit !

Prérequis : Dépensez 1 XP & suivez les instructions.

Les Signatures sont de puissants Mouvements servant à effectuer des Actions spectaculaires. Elles peuvent être utilisées 1 fois par Tour, dès le Niveau 1. Leur utilisation nécessite la dépense d'1 XP. Lisez la description de la Signature pour connaître les conditions & Effets à appliquer. Les Signatures ne peuvent être utilisées qu'1 seule fois par Activation.

Transmuter

Coût d'Action : 0. C'est gratuit !

Prérequis : Le Héros possède au moins 3 Cartes Équipement pour la Transmutation.

Défaussez 3 Cartes Équipement, puis piochez 1 Carte Trésor d'1 Niveau supérieur au plus bas Niveau parmi les Cartes défaussées. Par exemple, si le Héros défausse 1 Carte de Niveau 3 & 2 de Niveau 2, il pioche 1 Carte Trésor de Niveau 3.

Le Héros peut ensuite Réorganiser son Inventaire gratuitement. Le Trésor peut être utilisé immédiatement, quel que soit le Niveau Actuel. La Transmutation peut se faire au milieu d'1 Action d'Échange, sans l'interrompre.

NOTE : Les Héros peuvent Transmuter 3 Cartes Équipement de Départ pour obtenir 1 Carte Trésor de Niveau 2, puisque les Cartes Équipement de Départ sont considérées de Niveau 1.



CONTRE-ATTAQUE

TOUS les Ennemis que le Héros attaque durant son Activation (qu'il les blesse ou non) & qui sont encore en vie après qu'il ait effectué TOUTES ses Actions, tentent de le Contre-Attaquer. À la Fin de l'Activation d'1 Héros, TOUS les Ennemis qu'il a attaqué sont Activés pour tenter d'Attaquer ce Héros. Cette Activation de l'Ennemi se fait de la même manière que dans la Phase des Ennemis (cf. Chapitre suivant), avec 1 exception : les Ennemis Activés ne ciblent que le Héros qui les a attaqués. Ils peuvent tenter de Se Déplacer vers lui jusqu'à ce qu'ils puissent l'Attaquer, mais s'ils ne parviennent pas à se rapprocher à Portée de leur Attaque (que ce soit parce que le Héros est trop loin ou parce que leur Déplacement est entravé par 1 autre Héros), ils n'attaqueront aucun Héros. Important : Les Héros peuvent éviter 1 Contre-Attaque s'ils se cachent dans l'Ombre. Si le Héros est dans 1 Zone Sombre & hors de la Ligne de Vue de l'Ennemi qu'il a attaqué, l'Ennemi ne sera pas Activé pour contre-attaquer.

◆ PHASE DES ENNEMIS

Les **Héros** ont fait tout ce qu'ils pouvaient, mais maintenant, c'est aux **Démons** de se manifester. Les **Ennemis** jouent selon leurs propres Règles. Lorsqu'ils sont **Activés**, ils agissent comme suit :

Étape 1 - Tentent d'Attaquer 1 Héros.

S'ils ne peuvent pas, passez à l'Étape 2.

Étape 2 - Se Déplacent d'1 Zone vers leur Cible.

Étape 3 - Tentent d'Attaquer 1 Héros.

S'ils ne peuvent pas, passez à l'Étape 4.

Étape 4 - Se Déplacent d'1 Zone vers leur Cible.

TOUS les **Ennemis** sur le Plateau sont **Activés**, **1** après l'autre, dans l'ordre décidé par les joueurs.



Étape 1 – Attaque

La 1ère chose que fait **1 Ennemi** est d'essayer d'Attaquer **1 Héros**. Vérifiez si des **Héros** sont en **Ligne de Vue** & à **Portée** d'1 des Actions de Combat de l'Ennemi.

- **Combat de Mêlée** : Si l'Ennemi a **Mêlée** en surbrillance, il peut cibler des **Héros dans sa propre Zone**.
- **Combat à Distance** : Si l'Ennemi a **Distance** en surbrillance, il peut l'utiliser pour cibler **n'importe quel Héros en Ligne de Vue, mais pas dans sa propre Zone**.
- **Combat Magique** : Si l'Ennemi a **Magie** en surbrillance, il peut l'utiliser pour cibler **n'importe quel Héros en Ligne de Vue & à Portée 1 ou 2**.
- Si **1 Héros** est à **Portée** d'1 des **Types de Combat** de l'Ennemi, il l'utilisera pour Attaquer ce Héros (cf. **Combat P. 33**). L'Ennemi utilise uniquement les **Dés** & autres caractéristiques du Type de Combat dont la **Portée** peut cibler le Héros.
- Si **plusieurs Héros** sont à **Portée** de l'Ennemi, il attaquera celui qui a le **plus grand nombre de XP non dépensés** (en cas d'égalité, les joueurs décident).

Si l'Ennemi parvient à effectuer son Attaque, son **Activation se termine immédiatement**. S'il n'est pas en mesure d'Attaquer (aucun Héros à Portée de ses options de Combat), il poursuit son **Activation à l'Étape 2**.

Étape 2 – Déplacement

Si l'Ennemi était incapable d'Attaquer (aucun Héros à Portée de ses Actions de Combat), il **se déplace** alors **d'1 Zone vers sa Cible**, de la même manière que les Héros se déplacent (cf. **P. 26**).

La **Cible de l'Ennemi est déterminée dans cet ordre** :

- 1.** L'Ennemi se déplace pour être à **Portée** du Héros en **Ligne de Vue** ayant le **plus grand nombre de XP non dépensés**.
- 2.** S'il n'a **aucun Héros en Ligne de Vue**, l'Ennemi se déplace vers le **Héros** sur le Plateau ayant le **plus grand nombre de XP non dépensés** & se trouvant **dans 1 Zone Éclairée (Light Zone)**.
- 3.** S'il n'a **aucun Héros en Ligne de Vue** & que **TOUS les Héros** sont **dans des Zones Sombres (Shadow Zones)**, l'Ennemi se déplace vers la **Zone de Départ des Héros (Hero Starting Zone)**.

- Rappelez-vous que les **Ennemis ne peuvent pas quitter 1 Zone contenant au moins 1 Héros**.
- Si **plusieurs Héros** ont le **plus grand nombre de XP non dépensés**, les joueurs choisissent (quelle que soit la **Distance**).
- L'Ennemi suit toujours le **chemin le plus court** vers sa Cible. S'il y a **plusieurs voies** de même longueur, les joueurs choisissent.
- Si **1 Ennemi** atteint la **Zone de Départ des Héros** (ou s'il ne peut plus s'en rapprocher), il se déplacera ensuite vers la **Zone de Sortie (Exit Zone)**. S'il atteint plus tard la **Zone de Sortie** (ou s'il ne peut plus s'en rapprocher), il se déplacera de nouveau vers la **Zone de Départ des Héros, & ainsi de suite**, tant que **TOUS les Héros** restent **Hors de Vue** & en **Mode Obscur (Shadow Mode)**.

1 fois que l'Ennemi s'est déplacé d'1 Zone, il poursuit son **Activation à l'Étape 3**.

Étape 3 – Attaque

Comme à l'Étape 1, l'Ennemi tente à nouveau d'Attaquer **1 Héros** s'il y en a maintenant **1 en Ligne de Vue & à Portée** d'1 de ses Actions de Combat. Suivez les mêmes Règles que dans l'Étape 1 pour déterminer si **1 Attaque est possible** & quel Héros il doit cibler, au cas où il y en aurait **plusieurs à Portée** maintenant.

Là encore, si l'Ennemi parvient à exécuter son Attaque, son Activation se termine immédiatement. Sinon, il poursuit son Activation à la dernière Étape : 4.

Étape 4 – Déplacement

Si l'Ennemi fut à nouveau **incapable d'Attaquer**, il **se déplace d'1 Zone de plus vers sa Cible**. Suivez les mêmes Règles que dans l'Étape 2 pour déterminer la **direction de son Déplacement**. **Après ce 2ème Déplacement**, l'Ennemi n'attaque pas, & son **Activation est terminée**.

La **Phase des Ennemis se termine** dès que toutes les **Activations Ennemies** ont été résolues.



▲ Le Haut Troll & l'Agent Nain disposant seulement du Combat de Mêlée, ils ne peuvent Cibler que des Héros dans leur propre Zone.

- Le Haut Troll s'active & cherche 1 Cible. Bien que Bjorn ait le plus de XP, le Troll attaque immédiatement Elias, puisqu'il est dans sa Zone. L'Activation du Haut Troll est terminée.
- L'Agent Nain s'active & constate qu'il ne peut Attaquer personne puisque sa Zone est vide. Ayant 3 Héros en Ligne de Vue, il se déplace d'1 Zone vers celui ayant le plus de XP : Bjorn. Il attaque ensuite Bjorn, puis termine son Activation.



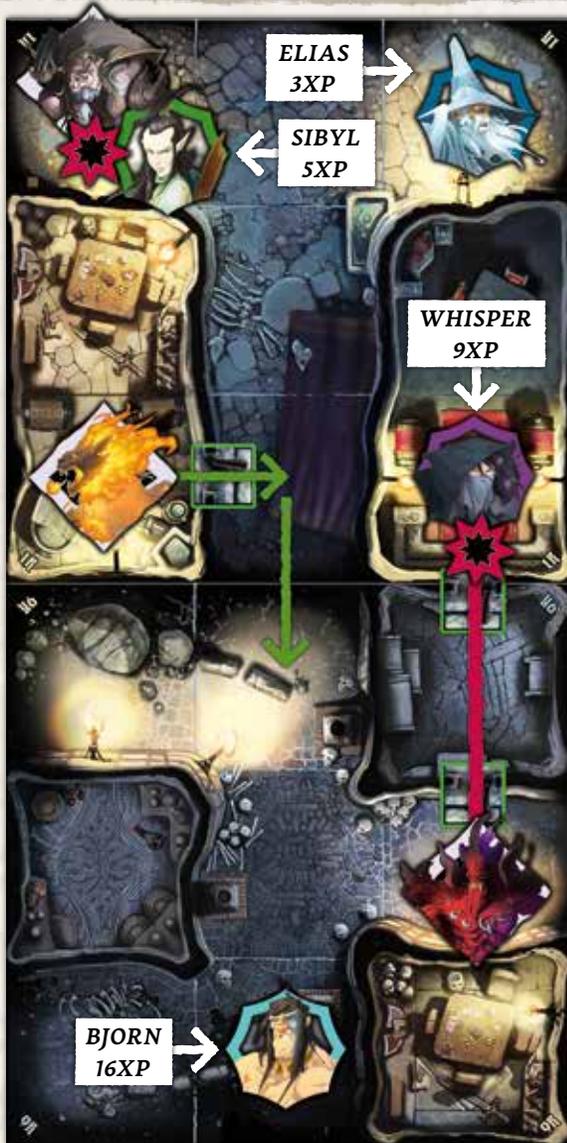
▲ Les Orc Trancheurs n'ont aussi que la Mêlée.

- Ils s'activent & ne peuvent Attaquer aucun Héros. Ils se déplacent ensuite vers Whisper, puisqu'elle est le seul Héros en Vue (même si Bjorn a plus de XP). Après leur Déplacement, ils sont encore dans 1 Zone vide & ne peuvent Attaquer personne. Ils se déplacent 1 dernière fois. Maintenant qu'ils peuvent aussi voir Bjorn, ils se déplacent dans sa Zone car il a plus de XP que Whisper. Leur Activation est terminée. Bien qu'ils soient à présent dans la même Zone que Bjorn, ils ne peuvent pas l'Attaquer à ce moment.



▲ Archers Gobelins & Araignée Géante ont l'option Distance en plus de la Mêlée & peuvent donc Cibler tout Héros en Vue.

- Les Archers Gobelins s'activent & cherchent 1 Cible. Ils pourraient utiliser le Combat de Mêlée contre Elias ou le Combat à Distance contre Whisper. Comme Whisper a plus de XP qu'Elias, ils tirent sur elle, mettant fin à leur Activation.
- L'Araignée Géante s'active & n'a aucune Cible en Ligne de Vue. Elle se déplace donc d'1 Zone vers Bjorn, seul Héros en Zone Éclairée. L'Araignée peut maintenant voir Elias & Whisper, attaquant Whisper qui a plus de XP.



◀ **L'Ogre-Mage, le Chien de l'Enfer & le Démon Abyssal ont tous la Magie** en plus de l'option **Mêlée** pouvant Cibler tout Héros jusqu'à 2 Zones de Distance.

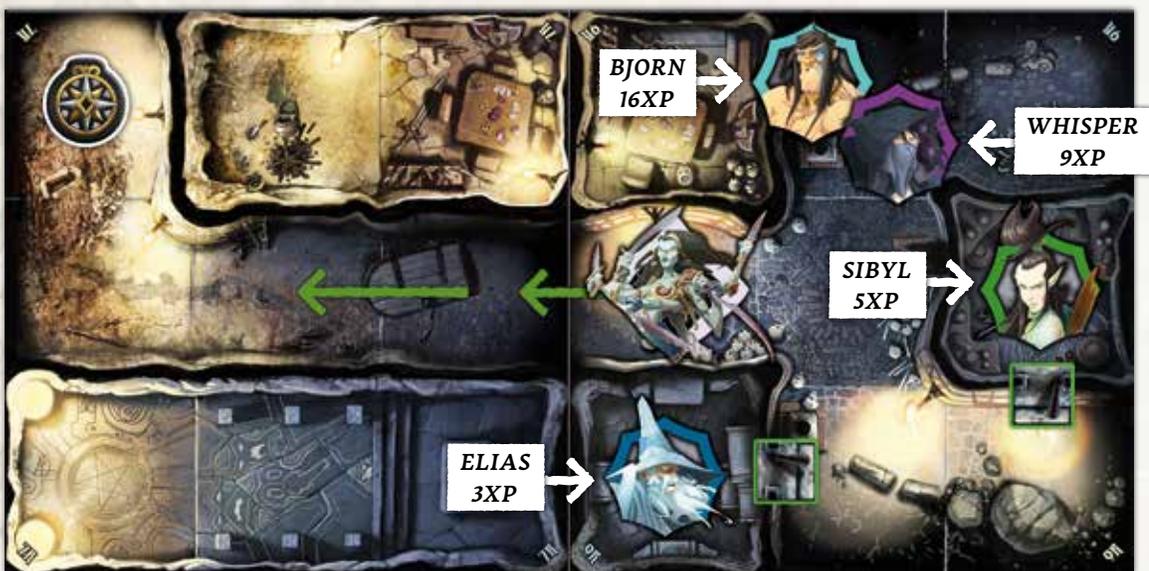
- **L'Ogre-Mage s'active & cherche des Cibles.** Il pourrait **Attaquer Sibyl** avec 1 Action de **Mêlée** ou **Elias** avec 1 Action **Magique**. Bien que son Option Magique soit beaucoup plus forte que sa Mêlée, il doit **Attaquer Sibyl en Mêlée** puisqu'elle possède **plus de XP qu'Elias**.

- **Le Chien de l'Enfer s'active mais ne peut voir aucun Héros.** Il se **déplace donc d'1 Zone vers Whisper**, Héros avec le **plus de XP se trouvant dans 1 Zone Éclairée**. Il peut maintenant voir **Bjorn**, mais à **Portée 3**, trop loin son **Attaque Magique**. Il se **déplace alors d'1 Zone vers lui**. Même si **Bjorn** est maintenant à **Portée**, l'**Activation du Chien de l'Enfer est terminée**, il ne peut plus attaquer.

- **Le Démon Abyssal s'active & Attaque Whisper** (seul Héros en **Ligne de Vue**) avec 1 Action **Magique**.



▲ **La Bande (Mob) de Guerriers Nains s'active & ne peut voir aucun Héros.** Bien que **Bjorn** ait le **plus de XP**, il se **cache dans 1 Zone Sombre**. Les **Nains se déplacent donc 2 fois vers Sibyl**, qui est dans 1 **Zone Éclairée**.



▲ **Liliarch s'active & ne peut voir aucun Héros, car ils sont TOUS en Mode Obscur (Shadow Mode).** **Liliarch se déplace 2 fois vers la Zone de Départ**.

PHASE D'EXPERIENCE



Les Héros gagnent des **Points d'Expérience (XP)** en vainquant les **Ennemis** ou en collectant les **Pions Objectif** (le montant peut varier). Les XP peuvent être **dépensés** durant la **Phase d'Expérience** pour acquérir de nouvelles **Compétences** & faire approcher 1 peu plus votre Groupe de la grandeur !

JE TUERAI ÇA POUR 1 XP !

- Tuer 1 Sbirre (Minion) rapporte 1 XP au Héros ayant porté le coup fatal. Les autres Ennemis sont considérés comme 1 effort de Groupe !
- Tuer 1 Boss rapporte 3 XP à TOUS les Héros.
- Tuer 1 Agent rapporte 4 XP à TOUS les Héros.
- Tuer 1 Monstre Errant rapporte 5 XP à TOUS les Héros.

1 Héros peut stocker jusqu'à 30 XP à la fois. Tout XP excédentaire est perdu. Si vous pensez que votre Héros a trop de XP à dépenser, utilisez sa Signature (cf. P. 27) !

1 **Fiche de Classe** présente diverses **Lignes de Compétence** représentant ses champs d'expertise. **Chaque Compétence** est liée à une **Ligne de Compétence** & peut s'étaler sur **plusieurs Niveaux**.



Au Niveau 1, le Héros obtient "Charge". Lorsque le jeu atteint le Niveau 2, la "Charge" est maintenue, & bénéficie en plus de "Mêlée: +1 Relance d'Attaque". Enfin, "Mêlée: +3" s'ajoute au Niveau 4, améliorant 1 fois de plus la Compétence "Charge".

• Les **Compétences** sont acquises en suivant la progression de chaque **Ligne de Compétence**. 1 Héros acquiert la 1ère, puis poursuit jusqu'à pouvoir acquérir la dernière. **Cochez les Cases** pour suivre les **Compétences** acquises par votre Héros !



TOUTES les Classes ont la Ligne "Meilleure Santé" (Enhance Health). Comme toujours, le 1er Niveau doit être acquis avant d'acquérir 1 Niveau plus avancé.

• Les **Compétences** acquises sont **débloquées** & peuvent être utilisées dès que le **Donjon** atteint le **Niveau** correspondant.



Ces Compétences peuvent être utilisées quand le Donjon atteint le Niveau 4.

• Les **Compétences** peuvent s'améliorer durant la partie : 1 Héros utilise toujours la **meilleure Compétence** disponible dans chaque **Ligne de Compétence**.

• Les **Héros** ne peuvent utiliser que les **Compétences** qu'ils ont acquises. Si le **Donjon** atteint 1 Niveau qui débloquerait 1 nouvelle version d'1 **Compétence**, alors que le Héros n'a acheté que la version précédente, il continue d'utiliser cette version de Niveau inférieur.

• En **Mode Histoire**, l'Expérience & les **Compétences** sont conservées d'1 partie à l'autre. **Gardez votre Héros** pour créer sa propre histoire (cf. P. 38) !



TOUTES ces Compétences sont disponibles dès le début, bien que la Signature requière la dépense d'1XP à chaque utilisation.

Cette Compétence de Classe, achetée pour 5 XP, peut être utilisée dès le Niveau 1.

Cette Compétence de Classe, achetée pour 5 XP, peut être utilisée à partir du Niveau 3.

Signature (1XP)	FIND WEAKNESS	NIGHTSHADE RANGER	SLIPPERY	FREE CLASS SKILL
[Spend 1 XP] Attack: You may re-roll any number of Defense dice one additional time.	Hero: SIBYL XP: 15 Player: ALAN		Slippery	
LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
ENHANCE HEALTH	+1 Max Health	+2 Max Health		
SHADOW HUNTER	[Shadow Mode] Attack: Defender -1 Defense die	[Shadow Mode] Attack: Defender -2 Defense die		
RANGED SPECIALIST	Ranged: +1 Re-roll Attack	Ranged: +1 Re-roll Attack OR Defense		
DEFENSE TRAINING	The Hero takes half the Wounds dealt by Attacks (rounded up)			
PRECISE AIM	Attack: After a Re-roll, 1 blank result gets +1	Attack: After a Re-roll, flip 1 blank result	Attack: After a Re-roll, flip all blank results	
SAFE SHOT	Safe Shot	Safe Shot (Ranged: +1 Attack die)		

EXEMPLE : Sibyl a choisi la Classe "Ranger Nocturne" (Nightshade Ranger). Le jeu commence au Niveau 1 & dès le début, elle peut utiliser sa Compétence "Mode Obscur" & sa Compétence Spéciale "Œil d'Aigle" (Eagle-Eyed). Sa Classe lui octroie également la Signature "Trouver le Point Faible" (Find Weakness) en dépensant 1 XP à chaque utilisation, & la Compétence de Classe Gratuite "Insaisissable" (Slippery) qu'elle peut utiliser librement.

Toujours au Niveau 1, Sibyl tue 5 Spires (Minions), gagnant donc 5 XP. Durant 1 Phase d'Expérience, son Joueur les dépense tous pour acquérir la Compétence "Distance : +1 Relance d'Attaque" (Niveau 1). La Compétence peut être utilisée dès maintenant puisque le jeu débute au Niveau 1.

Le jeu progresse au Niveau 2. Sibyl a gagné 10 autres XP. Son Joueur choisit de tous les dépenser durant 1 Phase d'Expérience pour acquérir à la fois la Compétence "Santé Maximale +1" (Niveau 2) & la Compétence "Distance : +1 Relance d'Attaque ou Défense" (Niveau 3). Le jeu étant toujours au Niveau 2, la Compétence de Niveau 3 ne peut pas encore être utilisée.

Le jeu atteint le Niveau 3. Sibyl peut maintenant utiliser ses Compétences de Niveau 1 à 3 !

- La Compétence "Santé Max +1" peut toujours être utilisée (Niveau 2).
- La Compétence "Distance : +1 Relance d'Attaque ou Défense" (Niveau 3) remplace "Distance: +1 Relance d'Attaque" (Niveau 1) étant à 1 Niveau inférieur sur la même Ligne de Compétence.

PHASE D'ÉVÉNEMENT



Durant la Phase d'Événement de chaque Round de jeu, le 1er Joueur pioche 1 Carte Événement (Event). On la lit à voix haute & ses Effets sont appliqués dans l'ordre de lecture.

Il existe bien des Types d'Événements, mais les plus courants sont :

- **Patrouilles (Patrols)** : Monstres Errants & autres Ennemis peuvent apparaître soit sur le Pion du Niveau Actuel, soit sur le Pion Niveau supérieur, soit sur le Pion Niveau inférieur, selon le Type de Patrouille. Si plusieurs Zones contiennent 1 Pion Niveau de la valeur correspondante, les joueurs choisissent de générer la Patrouille sur 1 d'entre elles.
- **Bénédictions (Blessings)** : Ce sont des Événements de bon augure. Profitez-en !



COMBAT



PÉNURIE DE FIGURINES

Les Cartes Événements, comme l'Ouverture des Portes (cf. P. 26) entraînent souvent l'apparition d'Ennemis sur le Plateau. Dans le cas où il n'y a pas assez de Figurines Ennemies correspondantes, ignorez & défaussez la Carte Ennemi que vous venez de piocher (ne placez pas de Figurine), mais Activez ensuite les Ennemis sur Plateau correspondant au Type que vous aviez pioché (comme dans la Phase d'Activation des Ennemis P.28).

PHASE FINALE

La Phase Finale marque la Fin du Round de jeu.

De nombreux Effets perdurent jusqu'à la Phase Finale : ils se terminent dans l'ordre choisi par les joueurs.

Le 1er Joueur passe le Pion 1er Joueur en sens horaire. Le nouveau 1er Joueur peut débiter le Round suivant dès maintenant !

FIN DU JEU

La partie se termine en Victoire lorsque TOUS les Objectifs de la Quête sont accomplis, & en Défaite s'ils ne peuvent plus être atteints, ou si, au Début d'1 Round, il y a 1 Héros Mort & aucun Pion du Vitaliseur (Lifebringer) pour le ressusciter. Rappelez-vous, Massive Darkness est un jeu coopératif : les joueurs gagnent & perdent en équipe.

JET DE COMBAT

Les Règles de Combat s'appliquent quand 1 Acteur, appelé l'Attaquant, effectue 1 Attaque contre 1 autre, appelé le Défenseur. 1 Jet de Combat est résolu en suivant ces étapes, dans l'ordre :

Étape 1 – Jeter les Dés

Prenez TOUS les Dés de l'Attaquant & du Défenseur, puis Regroupez les Dés d'Attaque & de Défense dans le même Jet !

RAPPELEZ-VOUS : 1 Jet de Dés peut inclure seulement jusqu'à 3 Dés de chaque Couleur (Jaune, Rouge, Bleu, Vert). Tout Dé excédentaire est perdu.

Pour déterminer les Dés qu'1 Héros obtient dans 1 Type de Combat spécifique (Mêlée, Distance, Magie ou Défense), il suffit d'additionner les Dés du Type de Combat concerné parmi ses Cartes Équipées. Ajoutez les Dés Bonus octroyés par ses Compétences, sa Signature, ses Objets ou ses Consommables.

Le processus est identique pour les Ennemis : vérifiez les Dés du Type de Combat concerné sur la Carte Ennemi. Les Gardiens (Agents, Boss, & Monstres Errants) peuvent obtenir des Dés supplémentaires & des Enchantements si la Carte Équipement qu'ils possèdent est 1 Équipement de Combat comportant des Dés dans le Type de Combat concerné.

RAPPELEZ-VOUS : Tous les *Effets soustrayant des Dés* avant le Jet doivent être appliqués **après** que des *Effets ajoutant des Dés* aient été appliqués (en respectant la *Limite des 3 Dés* dans chaque Type).

EXEMPLE 1 : Le jeu est au Niveau 2. Bjorn est sur le point d'effectuer 1 *Attaque de Mêlée* contre 1 *Bande d'Orcs Enfonceurs* de Niveau 2.



Bjorn obtient ces Dés d'Attaque :

- 1 Dé Rouge pour son *Épée de Feu* Équipée (Arme de Mêlée en Main)
- 2 Dés Jaunes pour son *Marteau* Équipé (Arme de Mêlée en Main)
- Total : 2 Dés Jaunes & 1 Dé Rouge.**



Les *Orcs Enfonceurs* obtiennent ces Dés de Défense :

- 1 Dé Bleu pour leur *Valeur de Défense*.
- 2 Dés Bleus pour la *Carte Trésor* dont le *Boss* est Équipé, 1 *Armure de Plaque* de Niveau 2, pour 1 **Total de 3 Dés Bleus.**



Le *Joueur de Bjorn* réunit donc ces Dés : 1 Rouge, 2 Jaunes & 3 Bleus, pour résoudre son *Attaque de Mêlée*.

EXEMPLE 2 : *Siegfried* est attaqué. Son *Joueur* rassemble donc ses *Dés de Défense*, à savoir :

- 1 *Armure de Fer Froid* de Niveau 3 (2 Dés Verts) Équipée au *Corps*.
- 1 *Épée Longue* de Niveau 2 (1 Dé Bleu) Équipée en *Main*.
- 1 *Bouclier Nain* de Niveau 3 (1 Dé Vert) Équipé en *Main*.
- Au Total : 1 Dé Bleu & 3 Dés Verts.**

2 MAINS (TWO HANDS) !

On considère que **TOUS** les Acteurs ont 2 Mains, quelle que soit leur Figurine. Cela impacte sur la façon dont les Dés de Combat sont ajoutés aux Jets de Combat.

1 Main : Les Acteurs peuvent réunir jusqu'à 2 Cartes Équipées à 1 Main pour additionner leurs Dés, tant qu'ils appartiennent au même Type de Combat.

2 Mains : Étant donné que les Acteurs ne peuvent pas s'équiper d'1 autre Carte dans l'autre Slot Main, les Dés d'1 Carte à 2 Mains Équipée ne peuvent être ajoutés aux Dés des Cartes Équipement affichant les Symboles 1 Main ou 2 Mains.

Les Dés de Combat provenant d'autres sources (Compétences, Signatures, Objets ou Consommables) sont ajoutées normalement.

RELANCES (RE-ROLLS)

De nombreux Effets octroient des Relances. Ils se cumulent tous, permettant de multiples Relances d'affilée. Seul le Résultat Final est conservé.

Les Effets permettant les Relances de Dés sont résolus **AVANT** ceux qui ne permettent de Relancer que des Résultats vierges (Blank Result only).

Étape 2 – Résoudre les Enchantements

Résolvez **d'abord** les Effets liés aux **Enchantements Défensifs** :



Résolvez **ensuite** les Effets liés aux **Enchantements Offensifs** :



Les **★** & **◆** obtenus sur le Jet de Combat peuvent être dépensés pour déclencher les **Enchantements** des **Cartes Équipées** & **Compétences** des Acteurs. Certains Équipements spéciaux, **Compétences** & **Signatures** peuvent également **ajouter des Symboles** à dépenser. Les **Enchantements Offensifs** sont déclenchés par les **Symboles des Dés d'Attaque** lorsque l'Acteur est l'Attaquant. Les **Enchantements Défensifs** sont déclenchés par les **Dés de Défense** lorsque l'Acteur est le Défenseur. **Chaque Enchantement** ne peut être déclenché qu'1 seule fois par Combat. Même si l'Acteur Attaquant obtient 3 **★** sur les Dés d'Attaque, il ne peut activer chaque **★** Enchantement Offensif qu'1 fois durant ce Combat. Exception : les **Enchantements à Répétition (Repeat X)**, auquel cas plusieurs Symboles peuvent être dépensés pour les déclencher **jusqu'à X fois**.

Le Héros décide lequel de ses Enchantements il veut déclencher, en dépensant les Symboles obtenus. **Rappelez-vous toujours ceci : l'Attaquant ne peut déclencher que ses Enchantements Offensifs**, utilisant les Symboles obtenus sur les Dés d'Attaque, tandis que le Défenseur ne peut déclencher que ses Enchantements Défensifs, utilisant les Symboles obtenus sur les Dés de Défense. En outre, **l'Enchantement doit correspondre au Type de Combat** utilisé par le Héros. *Donc, 1 Enchantement de Mêlée ne peut être déclenché que si le Héro effectue 1 Attaque de Mêlée, etc.*

Les Ennemis déclenchent automatiquement leurs Enchantements en obtenant les ✨ & 💎 nécessaires. Ces Symboles doivent d'abord être utilisés pour déclencher leurs Enchantements naturels, affichés sur leur Carte. Ensuite, s'il reste des Symboles, ils sont utilisés pour déclencher des Enchantements de leurs Équipements. Gardez à l'esprit que les Enchantements ne peuvent être déclenchés que s'ils correspondent au Type de Combat utilisé par l'Ennemi.

EXEMPLE 1 : D'1 Zone Sombre adjacente, Elias effectue 1 Action Magique avec son Bâton de Défense contre les Guerriers Nains : Il a 1 ✨ sur les Dés d'Attaque & 1 autre ✨ avec son Mode Obscur. Les Guerriers Nains obtiennent ✨ & 💎 sur les Dés de Défense. N'ayant que des Enchantements d'Attaque, ils les perdent. Elias dépense 1 ✨ avec sa "Couronne Royale" pour annuler 1 ⬇️ du Défenseur. Son autre ✨ est perdu car il n'a pas d'autre Enchantement d'Attaque à utiliser.

EXEMPLE 2 : À la Fin du Tour, les Guerriers Nains contre-attaquent en se déplaçant dans la Zone d'Elias & en effectuant 1 Action de Mêlée contre lui avec leur Épée de Glace. Ils obtiennent ✨ ✨ & 💎 sur les Dés d'Attaque, & Elias obtient ✨ & 💎 sur les Dés de Défense (son Mode Obscur ne fonctionne pas en Défense). On résout d'abord les Enchantements Défensifs d'Elias. Il choisit de ne pas utiliser son Armure de Vie, pour dépenser ✨ & 💎 sur son Bâton de Défense, lui octroyant +3 ⬇️. Les Guerriers Nains ont 2 ✨ pour leur Enchantement naturel (Répétition 3), infligeant +2 Blessures. L'Épée de Glace ne peut pas être déclenchée en premier. Leur 💎 est perdu puisqu'ils n'ont rien pour le dépenser.

Étape 3 – Infliger la Douleur !

Additionnez TOUS les ✂️ des Dés d'Attaque, puis Soustrayez TOUS les ⬇️ des Dés de Défense (plus ceux des Compétences & Enchantements déclenchés). Le Défenseur subit autant de Blessures que le Résultat final (min. 0). Placez ce nombre de Pions Blessure (🩸) à côté de la Figurine pour indiquer la Santé restante de l'Acteur. Utilisez le Curseur de votre Tableau de Bord pour suivre la Santé de votre Héros !

Le Défenseur est vaincu lorsque sa Santé baisse à 0 ou moins.

Si c'était 1 Gardien (Agent, Boss, ou Monstre Errant), le Héros Attaquant obtient sa Carte Équipement. Le Héros peut soit la garder, soit la donner à 1 autre Héros se trouvant dans sa Zone. Le Héros bénéficiaire peut Réorganiser gratuitement son Inventaire. Le Trésor peut être utilisé immédiatement, quel que soit le Niveau Actuel.



EXEMPLE : En Mode Obscur & Équipée d'1 Épée de Feu, Whisper exécute 1 Action de Mêlée contre les Défenseurs Nains. Le Jet de Combat donne ceci :

- Les Dés d'Attaque : 4 ✂️ & 1 💎. Le 💎 ajoute 2 Touches à l'Épée de Feu. Soit 6 ✂️ au Total.
- Les Dés de Défense : 3 ⬇️ & 1 ✨. Le ✨ déclenche l'Enchantement des Défenseurs Nains, qui leur ajoute 1 ⬇️, pour 1 total de 4 ⬇️. Mais le Mode Obscur de Whisper inflige -1 ⬇️ au Défenseur. Soit 3 ⬇️ au Total.

Les Défenseurs Nains subissent 3 Blessures (6 ✂️ - 3 ⬇️). Chaque Nain ayant 2 en Santé, 1 Sibre est tué & 1 autre subit 1 Blessure.



Défense d'1 Bande (Mob)

Les Attaques des Héros affectent TOUS les Sbires (Minions) d'1 Carte Ennemi se trouvant dans la Zone ciblée.

Utilisez les Dés de Défense indiqués sur la Carte Ennemi pour résoudre les Jets de Combat contre TOUTE la Bande (Mob), quel que soit son nombre de Sbires. Si le Boss transporte 1 Équipement octroyant de la Défense supplémentaire, ses Dés sont ajoutés aux Dés de Défense de la Bande. Chaque Figurine d'1 Bande a la même Santé, comme indiqué sur sa Carte Ennemi. Les joueurs infligent  les Blessures à chacun des Sbires Ciblés, 1 à la fois, éliminant 1 d'entre eux avant d'infliger des Blessures au suivant. Ce n'est qu'après que TOUS les Sbires aient été éliminés que les Héros peuvent cibler le Boss. Même si l'Attaque qui tue le dernier Sbiire pourrait encore infliger des Blessures, celles-ci sont ignorées & 1 nouvelle Attaque doit être effectuée pour tuer le Boss. Quand le Boss est tué, le Héros ayant infligé le Coup Fatal obtient sa Carte Trésor (& peut choisir de la donner instantanément à 1 autre Héros dans sa Zone).

❖ RÈGLES DU NOMBRE (MOB RULES)

RAPPELEZ-VOUS : Dans la plupart des cas, 1 Boss ne peut pas être Blessé tant qu'au moins 1 des Sbires de son Escorte se trouve dans sa Zone. Les Effets affectant TOUS les Acteurs ou Ennemis dans la Zone où ils sont les affectent aussi.

Attaque d'1 Bande (Mob)

Quand 1 Bande (Mob) attaque, utilisez les Dés d'Attaque de leur Carte Ennemi pour résoudre les Jets de Combat, peu importe le nombre de Sbires (Minions). Si le Boss transporte 1 Arme correspondant au Type d'Attaque exécuté par la Bande, ses Dés sont ajoutés à l'Attaque de la Bande. L'intégralité de la Bande se concentre sur 1 Cible unique.



EXEMPLE : Sibyl est attaquée à Distance par 1 Bande d'Archers Gobelins, composée d'1 Boss & 6 Sbires. Le nombre de Sbires n'affecte pas les Dés d'Attaque jetés, & l'Épée Longue du Boss est inutile puisque ce n'est pas 1 Arme à Distance. Le Jet de Combat est résolu, avec 2  contre les Dés de Défense de Sibyl.



EXEMPLE : Bjorn exécute 1 Charge dans 1 Zone contenant 4 Sbires Guerriers Nains de Niveau 1 & leur Boss. On effectue le Jet de Combat avec les Dés d'Attaque de Bjorn contre la Valeur de Défense des Nains : 1  & la Cotte de Mailles du Boss : 1 .

Avec 4  contre 1 , Bjorn inflige 3 Blessures à la Bande de Guerriers Nains. Le Boss ne peut pas être sélectionné puisque ses Sbires sont dans sa Zone. 1 premier Sbiire reçoit 2 Blessures, ce qui est suffisant pour le tuer (Santé 2). 1 second Sbiire subit la dernière Blessure : 1 Pion Blessure est placé près de sa Figurine.

Lors d'1 deuxième Attaque de Mêlée, Bjorn inflige 4 autres Blessures & tue 2 autres Sbires. Il reste 1 seul Sbiire Blessé avec le Boss.

Bjorn lance 1 troisième Attaque de Mêlée, infligeant 3 Blessures supplémentaires. 1 Blessure suffit pour tuer le dernier Sbiire, mais les 2 autres sont perdues puisque le Boss ne peut être ciblé. D'1 autre côté, le Boss peut à présent être attaqué !

◆ RÈGLES ADDITIONNELLES ◆ ÉTOURDI

◆ ARTEFACTS



Les **Artefacts** sont des Objets antiques au fabuleux pouvoir & sont la raison pour laquelle les **Héros luttent contre L'Obscur** pour revendiquer l'**Héritage des Éclaireurs**. De tels Trésors ne se trouvent pas sur 1 Gardien moyen ni dans 1 Coffre au Trésor, ils sont généralement liés à l'accomplissement d'1 **Quête (Pion Artefact ou Objectif de Quête)**.



◆ PIONS OBJECTIF & PILIER

Les Pions **Artefact**, **Repaire (Lair)**, & **Bibliothèque (Library)** sont des composants-clés pour la création d'1 **Quête**.



Voici des Pions **Objectif**: **Artefact**, **Repaire**, & **Plan**, respectivement.

Les Pions **Pilier** sont généralement décrits comme des imperfections structurelles que les Héros peuvent utiliser à leur avantage pour gagner la partie.



Voici 1 Pion **Pilier**.

Dans les 2 cas, la description de la **Quête** détaille les **Règles spéciales** chaque fois qu'1 tel **Pion** est utilisé.



L'Effet **Étourdi (Stun)** désactive temporairement 1 Acteur. Couchez sa **Figurine** pour indiquer l'Effet.

- 1 **Héros Étourdi** doit dépenser 1 **Action** pour se relever (cf. P. 25) avant de pouvoir effectuer **TOUTE autre Action**. S'il ne peut pas, il ne fait rien & reste **Assommé**.

- 1 **Ennemi Étourdi** dépense sa **prochaine Activation** pour se relever. Il ne fait **rien d'autre** durant cette **Activation**, ni **Déplacement** ni **Attaque**.

- Les **Ennemis Étourdis** sont **ignorés** pour déterminer si 1 **Héros** peut ou non **quitter 1 Zone**. De même, les **Ennemis** peuvent **sortir d'1 Zone** contenant 1 **Héros Étourdi** (bien qu'ils puissent encore l'Attaquer).

- Si 1 **Bande (Mob)** est **Étourdie**, **TOUS** ses **Membres** sont **Étourdis**. Lorsqu'il **Attaque 1 Bande Étourdie**, le **Héros** peut assigner des **Blessures au Boss**, puisque les **Sbires Étourdis** ne peuvent pas le protéger.

- Les **Cibles Étourdis** continuent de jeter leurs **Dés de Défense** normalement & ne peuvent pas être encore **Étourdis**.



EXEMPLE : Utilisant 1 **Masse de Glace**, **Owen Étourdit 1 Bande** entière de **Défenseurs Nains**, puis se débarrasse du **Boss** & **quitte la Zone** sans danger en volant son **Équipement**. Les **Sbires Défenseurs Nains** contre-attaquent alors, mais doivent dépenser **TOUTE leur Activation** pour se relever. Ils ne peuvent donc pas **Attaquer Owen** durant cette **Activation** & n'ont plus l'**Équipement du Boss** pour les aider.

◆ MODE HISTOIRE (STORY)

Le **Mode Histoire** est 1 modificateur de jeu créé spécifiquement pour **ralentir le gain d'Expérience & permettre aux Héros de garder leur Équipement & leurs Compétences** d'1 partie à l'autre. Comme dans les Jeux de Rôle, les **Héros évoluent** assez lentement, mais de façon permanente, lors de **Campagnes immersives**. Vous pouvez ensuite jouer vos **propres Sagas** épiques, en prenant une part active dans la destinée de jeunes audacieux à devenir des Héros Légendaires alors qu'ils affrontent **plusieurs Aventures**. Le **Mode Histoire** se joue avec les **Règles normales**, avec les **Exceptions & spécificités** suivantes :

Expérience & Niveau



Utilisez la Piste de Micro-Expérience pour noter les XP gagnés par votre Héros en Mode Histoire.

*Le **Mode Histoire** utilise la **Piste Micro-Expérience** du Tableau de Bord. **Chaque fois qu'1 Héros doit gagner 1 XP** en suivant les Règles normales, il **gagne 1 Micro-XP** à la place.

Dépenser 5 **Micro-XP** rapporte 1 **XP standard**. Cela se produit **automatiquement** lorsque la **Piste Micro-Expérience** atteint 5.

NOTES :

Les Signatures peuvent être utilisées en dépensant des Micro-XP. Chaque fois que 2 Héros ou plus ont le même nombre de XP, utilisez leurs Micro-XP pour décider lequel a le plus d'Expérience sur le Plateau.

- Le **Niveau d'1 Héros** est défini par la **Compétence la plus élevée** qu'il a acquise. Ceci sert à plusieurs facteurs dans le **Mode Histoire**.
- **Chaque Quête débute** au Niveau correspondant au **Niveau le plus élevé** parmi les Héros. Retournez les **Pions Niveau** inférieurs.

EXEMPLE : *Whisper a acquis 1 Compétence de Niveau 3. Elle est désormais considérée comme 1 Héros de Niveau 3. Si son Niveau est le plus élevé du Groupe, toute Quête à laquelle elle participe alors débute au Niveau 3.*

• Bien que **chaque Quête débute** au Niveau de la **Compétence la plus élevée** acquise par 1 Héros, vous **suivez ensuite les Règles normales** pour déterminer le **Niveau Actuel**. Dès qu'1 Héros explore 1 **Dalle** ayant 1 **Pion Niveau** plus élevé, cela devient le **Niveau Actuel**, & ainsi de suite.



Pion Niveau Manquant : Si le **Niveau d'1 Héros** est supérieur au **Pion Niveau le plus élevé** lors de la **Mise en Place** de la **Quête** en cours, vous devez **ajouter les Pions manquants jusqu'au Niveau de ce Héros**. Ajoutez ces Pions dans la même **Zone** du **Plateau** qui contient le **Pion Niveau le plus élevé** & suivez les **Règles normales**.

EXEMPLE : *Elias a 1 Compétence de Niveau 5, mais le Pion Niveau le plus élevé de la Quête qui va débiter affiche 3. 1 Pion Niveau 4 & 1 Pion Niveau 5 sont ajoutés à la Zone où se trouve le Pion Niveau 3.*

Cartes Événement (Event)

En **Mode Histoire**, quand 1 **Carte Événement** fait référence au **Niveau Actuel (Current Level)**, on se base sur le **Pion Niveau le plus élevé de la Dalle** occupée par 1 **Héros**. Dans **TOUS** les autres cas, respectez les **Règles normales** du "**Niveau Actuel**" (c'est-à-dire le **Pion Niveau Actif** du Plateau).

EXEMPLE : *Elias (qui a 1 Compétence de Niveau 5) a atteint la Dalle ayant le Pion Niveau 3 alors que TOUS les autres Membres du Groupe sont toujours sur la Dalle du Pion Niveau 2. Durant la Phase d'Événement, les joueurs piochent 1 Carte Événement qui dit : "Générez 1 Carte Garde dans la Zone du Pion Niveau Actuel +1". Ce Garde va apparaître dans la Zone du Pion Niveau 4, puisqu'Elias est le Héros sur la Dalle au Niveau le plus élevé.*

Inventaire (Inventory)

- Les **Héros** reçoivent l'**Équipement de Départ** uniquement à la **1ère Quête**.
- Les **Héros** ne peuvent **s'Équiper & utiliser que des Cartes Équipement** correspondant au **Niveau Actuel** de la **Quête** ou en-dessous. Les **Cartes Équipement de Niveaux supérieurs** peuvent être stockées dans l'**Inventaire**, mais ne peuvent être utilisées que lorsque la **Quête** atteint le **Niveau de l'Équipement**. Les **Artefacts** sont considérés de **Niveau 4**.

- 1 Héros peut transporter 1 quantité illimitée de Cartes Équipement durant 1 Quête, & certains Équipements peuvent être conservés d'1 Quête à l'autre. Toutefois, l'Inventaire d'1 Héros est limité à 6 Cartes Équipement au Début de toute Quête (incluant pas plus d'1 Artefact), après la Phase du Marché.

Progression de la Campagne

En Mode Histoire, vous jouez l'ensemble de la Campagne dans l'ordre des Quêtes (ou aléatoirement, si vous préférez).

- Si vous gagnez 1 Quête, vous effectuez 1 Phase de Marché avant de jouer la Quête suivante.
- Si vous perdez 1 Quête, chaque Héros perd TOUS ses Micro-XP & doit immédiatement ajuster son Inventaire pour n'avoir pas plus de 6 Cartes (n'incluant pas plus d'1 Artefact). Vous pouvez ensuite retenter la Quête échouée ou passer à la suivante :
 - Si vous rejouez la Quête, il n'y a pas de Phase de Marché. Les Héros peuvent remplacer leurs Équipements par des Cartes Équipement de Départ avant de recommencer la Quête.
 - Si vous passez à la prochaine Quête, vous effectuez d'abord 1 Phase de Marché normalement.

Phase du Marché (Town Market)

Entre 2 Quêtes, votre Groupe revient en ville pour se reposer, guérir ses blessures, partager des informations, & profiter des prises de guerre. Vos Héros peuvent également acheter & vendre des Équipements au Marché de la ville ! 1 Phase de Marché est résolue au Début de chaque Quête, à partir de la 2ème.

MISE EN PLACE

Pour préparer le Marché, suivez ces Étapes :

- Piochez autant de Cartes Trésor de Niveau 1 que de Héros.
- Piochez autant de Cartes que de Héros, dans le Paquet Trésor de même Niveau que le Héros au Niveau le plus bas.
- Piochez 1 Carte par Héros, égale à leur Niveau respectif.

TOUTES ces Cartes forment le Marché de la Ville, disponible à TOUS les Héros. Si vous piochez 1 Carte Piège (Trap) ou Chance (Luck), défaussez-la & piochez-en 1 autre.

COMMERCE (TRADE)

Chaque Héros peut effectuer chacun des Échanges suivants 1 fois :

Échange d'Équipement contre des XP : Défaussez 1 Carte Équipement de votre Inventaire pour obtenir la moitié de son Niveau (arrondi vers le haut) en XP (pas en Micro-XP).

EXEMPLE :

Josh défausse 1 Carte Équipement de Niveau 5 contre 3 XP.

Échange d'Équipement contre 1 autre Équipement : Défaussez 1 Carte Équipement de votre Inventaire pour obtenir 1 Carte du Marché de la Ville, OU défaussez 2 Cartes Équipement pour obtenir 1 Carte du Marché, OU défaussez 1 Carte Équipement pour obtenir 2 Cartes du Marché, tant que le Niveau combiné des Cartes défaussées est égal (ou supérieur) au Niveau combiné des Cartes acquises.

EXEMPLE 1 : Ariel veut 1 Équipement de Niveau 5. Elle défausse 1 Carte de Niveau 2 & 1 de Niveau 3, puis prend 1 Équipement de Niveau 5 parmi les Cartes du Marché.

EXEMPLE 2 : Carl veut 1 Arme de Niveau 3 & 1 Potion de Guérison de Niveau 1. Défausser 1 Carte de Niveau 4 serait suffisant, mais il n'en a pas, aussi défausse-t-il son Équipement de Niveau 5 pour prendre les 2 Cartes du Marché.

IMPORTANT : Durant la Phase du Marché, les Héros peuvent discuter & négocier librement des Objets entre eux, AVANT de négocier avec le Marché de la Ville.

DERNIERS PRÉPARATIFS (GET READY)

À la Fin de la Phase du Marché, procédez comme suit :

- TOUS les Héros sont complètement guéris.
- Les Héros peuvent Échanger & Réorganiser leur Inventaire gratuitement.
- Chaque Héros doit quitter le Marché sans avoir plus de 6 Cartes dans son Inventaire, dont pas plus d'1 Artefact. TOUTES les Cartes en excès sont défaussées.
- Dans le cas où 1 Héros ne possède que des Cartes de Haut Niveau, qui pourraient ne pas être utilisables au Début de la prochaine Quête, il peut en Échanger librement contre des Cartes Équipement de Départ.

Votre Groupe est fin prêt pour la prochaine Quête !



◆ QUEST 4: GOBLIN WAR DRUMS

Goblin drums can be heard in the distance as your party travels to another quest. These war drums give away an unusual concentration of dark forces. Maybe you should pay them a visit and make sure they won't bother anyone anymore. Did anyone else notice debris falling from the ceiling every time these drums sound?

Tiles needed: 1V, 6R, 7V & 8R.



◆ QUEST OBJECTIVES

Complete the objectives in this order to win the game. Escape the Crumbling Dungeon!

- 1 - Kill the Monster Sentry.
- 2 - Escape through the Exit with all Heroes before the dungeon caves in.

◆ QUEST SPECIAL RULES

• **Setup.** Place the following number of Wound tokens on each Tile:

6R: 4 Wound tokens

7V: 2 Wound tokens

8R: 2 Wound tokens

1V: 2 Wound tokens

• **Crumbling Dungeon.** Every time a player passes the First Player token, also remove 1 Wound token from the Lowest Level Tile. When a Tile has no Wound tokens, remove it from the map and kill every Actor standing there. No XP is gained from those deaths.

• **Leave no man behind.** If any Hero is killed by the crumbling Tiles, players lose the game.

• **Monster Sentry.** When any Hero first moves through the Pillars, spawn a Greater Roaming Monster in the Zone holding the Level 4 token. This Enemy doesn't count as a Roaming Monster for Event cards.



Level
(Level 1 to 4)



Closed Door



Pillar



Hero Starting
Zone



Exit



QUEST 5: THE IMMORTAL'S DOWNFALL

The Immortal stands apart from the Darkness's lieutenants for being an invincible warrior. It simply can't die, whatever you throw at him. Even if you can't kill the monster, you can still send it back to the Darkness from whence it came and even deeper. The Immortal's downfall will be your first major victory as the new Lightbringer generation.

Tiles needed: 1R, 2V, 6V & 7R.

QUEST OBJECTIVES

Complete the objectives in this order to win the game. Send the Immortal to the abyss!

- 1 - Attract the Immortal to the Bridge using Fireworks.
- 2 - Destroy the Pillars holding the Bridge while the Immortal is standing on it.

QUEST SPECIAL RULES

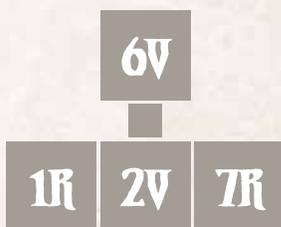
- **Setup.** Spawn a Level 4 Goblin Archers Mob on the Library Token. Spawn a High Troll Greater Roaming Monster on the indicated Zone, but don't give it any Equipment.
- **Goblin Guards.** The Goblin Archers that start at the Library Token do not Move during their Activations. If they can't Attack, they do nothing.
- **Firework Caches.** When an Artifact or Library Token is picked up, discard it and give the Hero a number of Fireworks based on the token type:
 - Artifact Token: 1 Firework
 - Library Token: 3 Fireworks

- **Fireworks.** Use a facedown Treasure token to represent a Firework Item. The Hero keeps it as if it were a normal Item. Heroes may trade it normally. Fireworks may be placed in your Zone by spending 1 Movement Point. At the end of each Round, discard any Fireworks on the board.
- **Immortal.** The High Troll that starts on the board is the Immortal. Heroes can't attack the Immortal or Wound it in any way. It doesn't count as a Roaming Monster for Event cards.

• **Immortal Activation.** During the Enemies' Phase, instead of the normal Activation, the Immortal moves two Zones towards the Hero Starting Zone. However, if there are any Fireworks in its Line of Sight, it moves towards those instead (players choose in case the Immortal sees more than 1 Firework). During the Immortal's Activation, use the following rules:

- If there are any Heroes in its Zone, kill them and end its Activation.
- If there are any other Enemies in its Zone, kill them. No XP is granted, and the Immortal continues its Activation normally.
- If there's a Firework in its Zone, destroy it and end its Activation. After that, if there's another Firework in its Line of Sight, Activate the Immortal one more time normally (repeat this every time it destroys a Firework).

- **Pillars.** Pillars have 5 Health, no Defense and can be attacked as if they were Enemies. Once both Pillars are destroyed, the Dark Bridges are removed and any Actors standing on them are killed.
- **The Immortal escapes.** If the Immortal reaches the Hero Starting Zone, players lose the game.





COMPÉTENCES (SKILLS)



Composant des **Lignes de Compétences** de plus en plus puissantes, elles définissent & améliorent les Héros. Leurs **Effets** sont décrits ici.

- En cas de **conflit** avec les **Règles** générales, les **Règles de Compétence** ont la **priorité**.
- À l'instar des **Enchantements**, les **Compétences affectant la Défense** sont **résolues AVANT** celles affectant l'**Attaque**.
- Tout **Ennemi possédant 1 Compétence** décrite ci-dessous est **considéré** comme le **Héros** dans la description de la Compétence, & les **Héros** sont **considérés** comme les **Ennemis**.
- Les **Effets des Compétences** suivantes sont **immédiats** & peuvent être utilisés dans le **Round de leur acquisition**.

+1/+2 Max Health - >SES fé_ Sj [Vg: éche VMWF (!) Sg TWVWz 3UcgéjdUMV5a_ béWUVSgY_ WfVWYSW WF 'SES fé3UgVWVg : éche caY S f #ag S4VWgdW La éccgWUX

+X Actions - >W éche SX Actions gratuites à chaque Activationz E| # Type d'Action spécifique Wf [V|cgé| W Actions gratuites `W bVgWf écdVgfl'éeW que pour VVWVgVcette Actionz

+X Movement Points per Movement Action - Le Héros a X Points de Mouvement supplémentaires à chaque Action de Mouvement.

Charge - Dépensez 1 Action de Combat du Héros. Il se déplace d'1 ou 2 Zones, vers 1 Zone contenant au moins 1 Ennemi, puis effectue 1 Action de Mêlée gratuite. S'il y a des **Effets de Combat entre parenthèses** après la Capacité "Charge", ils ne sont **actifs que pour l'Action de Mêlée octroyée par la Charge**.

Command - 1 fois par Activation, le Héros peut dépenser 1 Action pour permettre à 1 autre Héros d'effectuer immédiatement 1 Action gratuite de son choix. (Si cela est utilisé pour Attaquer, il ne déclenche pas de Contre-Attaque.)

Payback X - Lorsque le Héros est le Défenseur lors d'1 Jet de Combat, si le nombre de est supérieur au nombre de , vous infligez X Blessures à l'Attaquant.

Regeneration X - Au Début de l'Activation du Héros, il se soigne X Blessures.

Safe Shot - Dépensez 1 Action de Combat de votre Héros. Il se déplace d'1 Zone comme s'il avait "Insaisissable" (Slippery), puis effectue 1 Action à Distance gratuite. S'il y a des **Effets de Combat entre parenthèses** après la Capacité "Tir Sûr" (Safe Shot), ils ne sont **actifs que pour l'Action à Distance octroyée par le "Tir Sûr"**.

Slippery - Insaisissable, le Héros peut quitter les Zones des Ennemis en se déplaçant.

Sword and Spell - Le Héros peut utiliser des Actions Magiques pour Attaquer avec des Armes de Mêlée comme si c'était des Armes Magiques, mais à Portée 0.

Taunt - Le Héros est toujours considéré comme ayant le plus de XP sur le Plateau. Si plusieurs Héros ont "Provocation" (Taunt), les joueurs choisissent qui doit être le Provocateur.

Teleport X - Dépensez 1 Action du Héros. Il se téléporte jusqu'à X Zones comme s'il avait "Insaisissable" (Slippery).



COMPÉTENCES DE COMBAT & ENCHANTEMENTS

Les **Compétences & Enchantements de Combat** sont utilisés durant le Combat. En cas de conflit temporel, les **Compétences & Enchantements de Défense** prennent toujours **Effet AVANT** les **Compétences & Enchantements d'Attaque**.

La **1ère partie d'1 Compétence ou Enchantement de Combat** spécifie le **Type de Combat** que le Héros doit effectuer pour l'utiliser :

Attack : Doit exécuter **TOUT Type d'Action d'Attaque**.

Melee : Doit exécuter 1 Action d'Attaque de **Mêlée**.

Ranged : Doit exécuter 1 Action d'Attaque à **Distance**.

Magic : Doit exécuter 1 Action d'Attaque **Magique**.

Defense : Doit se **Défendre** contre **TOUT Type d'Action d'Attaque**.

Melee Defense : Doit se **Défendre** contre 1 Action d'Attaque de **Mêlée**.

Ranged Defense : Doit se **Défendre** contre 1 Action d'Attaque à **Distance**.

Magic Defense : Doit se **Défendre** contre 1 Action d'Attaque **Magique**.

Enchantements

La différence entre 1 Compétence & 1 Enchantement de Combat, c'est que les **Enchantements doivent être déclenchés par des Symboles**  OU  obtenus sur les **Dés de l'Acteur** (ou d'autres **Compétences**). Juste après le **Type de Combat**, & avant la colonne, chaque **Enchantement** liste le **Type & le nombre de Symboles à dépenser** pour déclencher son **Effet**. Chaque **Enchantement ne peut être déclenché qu'1 fois par Action de Combat**, à moins d'avoir la propriété "**Répétition**" (*Repeat*) :

(Repeat X) – Ceci indique que l'**Enchantement** peut être **déclenché** jusqu'à **X fois par Action de Combat**, en dépensant les **Symboles nécessaires** à chaque fois.

NOTE : Les **Enchantements soustrayant des Dés** sont **Activés après le Jet**, le **Héros peut donc choisir de supprimer les Dés affichant les meilleurs résultats**. Les **Compétences soustrayant des Dés** le font **avant le Jet**, de sorte que ces **Dés ne sont même pas jetés**.

Effets

La **dernière partie d'1 Compétence ou Enchantement** de Combat est son **Effet**. C'est ce qui se produit lorsque la Compétence ou Enchantement est déclenché.

+X  / -X  – Ajoute OU Soustrait X Touches de votre résultat.

Attacker -X  – Soustrait X Touches du résultat de l'Attaquant.

+X  / -X  – Ajoute or soustrait X Boucliers de votre résultat.

Defender -X  – Soustrait X Boucliers du résultat du Défenseur.

+X  – Ajoute X Boums à votre résultat.

+X  – Add X Diamants à votre résultat.

+X **Wounds** – Inflige automatiquement X autres Blessures au Défenseur.

+X  / +X  – Ajoutez X Dés d'Attaque Rouge OU Jaune à votre Jet. (Jusqu'à la Limite de 3 Dés par Type)

-X  / -X  – Soustrayez X Dés d'Attaque Rouge OU Jaune à votre Jet.

Attacker -X  / -X  – Soustrayez X Dés d'Attaque Rouge OU Jaune du Jet de l'Attaquant.

+X **Attack Dice** – Ajoutez toute combinaison de X Dés d'Attaque Rouge et/ou Jaune à votre Jet (**jusqu'à la Limite de 3 Dés par Type**).

Attacker -X **Attack Dice** – Soustrayez toute combinaison de X Dés d'Attaque Rouge et/ou Jaune du Jet de l'Attaquant (**après le Jet de Dés si c'est 1 Enchantement**).

+X  / +X  – Ajoutez X Dés de Défense Vert OU Bleu à votre Jet (**jusqu'à la Limite de 3 Dés par Type**).

-X  / -X  – Soustrayez X Dés de Défense Vert OU Bleu de votre Jet.

Defender -X  / -X  – Soustrayez X Dés de Défense Vert OU Bleu du Jet du Défenseur.

+X **Defense Dice** – Ajoutez toute combinaison de X Dés de Défense Vert et/ou Bleu à votre Jet (**jusqu'à la Limite de 3 Dés par Type**).

Defender -X **Defense Dice** – Soustrayez toute combinaison de X Dés de Défense Vert et/ou Bleu du Jet du Défenseur (**après le Jet de Dés si c'est 1 Enchantement**).

Defender rolls no dice – Soustrayez **TOUS les Dés** du Jet du Défenseur !

+1 **Re-roll Attack** – Vous pouvez Relancer **TOUS les Dés d'Attaque** 1 fois de plus.

+1 **Re-roll Defense** – Vous pouvez Relancer **TOUS les Dés de Défense** 1 fois de plus.

+1 **Re-roll Attack or Defense** – Vous pouvez Relancer les **Dés d'Attaque** OU de **Défense** 1 fois de plus.

Cancel an Attack  – Soustrayez 1 Boum du résultat d'Attaque.

Cancel an Attack  – Soustrayez 1 Diamant du résultat d'Attaque.

Cancel a Defense  – Soustrayez 1 Boum du résultat de Défense.

Cancel a Defense  – Soustrayez 1 Diamant du résultat de Défense.

Cancel all Defense  and  – Soustrayez **TOUS les Boums & TOUS les Diamants** du résultat de Défense.

Cancel all Attack  and  – Soustrayez **TOUS les Boums & TOUS les Diamants** du résultat d'Attaque.

◆ CONDITIONS

Les **Compétences** peuvent être précédées d'1 **Condition**, décrivant 1 pré requis pour qu'elle puisse fonctionner. Les **Conditions** sont écrites en gras & entre [crochets]. Tout ce qui est décrit après la Condition n'est actif que si la Condition est satisfaite.

[Bloodlust X] - Soif de Sang X : Pour Activer cette Compétence, le Héros doit volontairement subir X Blessures.

[Blood Tribute X] - Tribut de Sang X : Pour Activer cette Compétence, le Héros OU 1 Allié en Ligne de Vue doit volontairement subir X Blessures.

[Dual Wielding] - Paire d'Armes : Cette Compétence est Active si le Héros est Équipé de 2 Armes.

[Mace or Hammer Equipped] - Masse ou Marteau : La Compétence est Active si le Héros est Équipé d'1 Arme dont le nom comporte "Mace" ou "Hammer".

[No Armor Equipped] - Aucune Armure : La Compétence est Active si le Héros n'est Équipé d'aucune Armure.

[Shadow Mode] - Mode Obscur : La Compétence est Active si le Héros est dans 1 Zone Sombre.

[Shield Bearer] - Bouclier : La Compétence est Active si le Héros est Équipé d'1 Bouclier.

[Sword Equipped] - Épée : La Compétence est Active si le Héros est Équipé d'1 Arme dont le nom comporte "Sword".

[Two-Handed Weapon] - Arme à 2 Mains : La Compétence est Active si le Héros est Équipé d'1 Arme à 2 Mains.

[Wounded X] - Blessé X : La Compétence est Active si le Héros a subi X Blessures ou plus.



◆ GLOSSAIRE

Voici une explication de certains termes utilisés dans les descriptions des Compétences.

Active Hero - Héros Actif : Le Héros qui est Activé. Si c'est en dehors de l'Activation d'1 Héros, le Héros Actif est celui qui détient le Pion 1er Joueur.

After a Re-roll... - Après 1 Relance... : L'Effet n'est appliqué que si les Dés ont été Relancés par d'autres Effets.



Blank Result - Résultat Vierge : 1 résultat de Dé sans Symbole. Certaines Capacités peuvent ajouter ✨, 💎, ✂ ou ◊ à des résultats vierges. Ces Symboles sont ajoutés au Jet final.

Double the number of ✂ - Doublez les Symboles Épée : Ajoute autant de Touches au Jet que le nombre de ✂ obtenus.

Flip a result - Retourner 1 Résultat : Retournez le Dé pour montrer sa face opposée, & traitez-le comme le résultat obtenu.

Fully heal - Complètement Guéri : Soignez le Héros jusqu'à sa Santé maximale.

If this Attack does not Wound... - Si cette Attaque ne Blesse pas... : L'Effet n'est appliqué que si, après avoir appliqué les ◊, l'Attaque n'inflige aucune Blessure à l'Ennemi.

Instantly Kill - Mort Instantanée : Inflige automatiquement assez de Blessures à l'Ennemi pour le tuer.

Number of ✂ rolled - Nombre de ✂ obtenus : avant d'appliquer les ◊ pour calculer les Blessures.

Re-Rolls - Relances : Relancez les Dés, & appliquez le nouveau résultat.

INDEX

Acteur (<i>Actor</i>)	12
Activation	11, 28
Agent	23
Allié (<i>Ally</i>)	12
Arme (<i>Weapon</i>)	19
Artefact (<i>Artifact</i>)	37
Bande (<i>Mob</i>)	23
Chambre (<i>Chamber</i>)	13
Combat	33
Compétences (<i>Skills</i>)	52
Consommable (<i>Consumable</i>)	20
Contre-Attaque (<i>Counter-Attack</i>)	27
Corridor	13
Défense (<i>Defense</i>)	22
Déplacement (<i>Move</i>)	15, 26
Dés (<i>Dice</i>)	16, 33
Échanges (<i>Trade</i>)	27
Enchantement (<i>Enchantment</i>)	22, 34, 53
Ennemi (<i>Enemy</i>)	20
Équipement de Départ (<i>Starting Equipment</i>)	6
Étourdi ou Assommé (<i>Stun</i>)	37
Fiche de Classe (<i>Class Sheet</i>)	18, 31
Garde (<i>Guard</i>)	23
Gardien (<i>Guardian</i>)	24
Héros (<i>Hero</i>)	17
Inventaire (<i>Inventory</i>)	19
Ligne de Vue ou LDV (<i>Line of Sight</i> ou <i>LOS</i>)	14
Mode Histoire (<i>Story Mode</i>)	38
Mode Obscur (<i>Shadow Mode</i>)	13
Monstre Errant (<i>Roaming Monster</i>)	23
Niveau (<i>Level</i>)	15
Objet (<i>Item</i>)	20
Phase des Ennemis (<i>Enemies' Phase</i>)	28
Phase des Héros (<i>Heroes' Phase</i>)	25
Phase d'Événement (<i>Event Phase</i>)	32
Phase d'Expérience (<i>Experience Phase</i>)	31
Phase Finale (<i>End Phase</i>)	33
Pilier (<i>Pillar</i>)	37
Pion Objectif (<i>Objective Token</i>)	27, 37
Point d'Expérience ou XP (<i>Experience Point</i>)	31
Points de Micro-Expérience (<i>Micro-Experience Points</i>)	38
Porte (<i>Door</i>)	26
Règle du Nombre (<i>Mob Rules</i>)	36
Résurrection (<i>Resurrection</i>)	18
Salle (<i>Room</i>)	13
Santé (<i>Health</i>)	18, 21, 35
Sbires (<i>Minions</i>)	21, 23
Signature	27
Transmutation (<i>Transmute</i>)	27
Trésor (<i>Treasure</i>)	27
Type de Combat (<i>Combat Type</i>)	22
Vitaliseur ou Porteur de Vie (<i>Lifebringer</i>)	9
Zone	13

CREDITS



GAME DESIGNERS:

Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, and Nicolas Raoult

EXECUTIVE PRODUCER:

Thiago Aranha

ART:

Edouard Guiton, Antonio Mainez, Nicolas Fructus, Eric Nouhaut, Mathieu Chow Cheuk, and Giovanna Guimarães

GRAPHIC DESIGN:

Mathieu Harlaut, Louise Combal, and Marc Brouillon

SCULPTORS:

Juan Navarro Perez, Alex Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski, and Arnaud Boudoiron

WRITING

Bryan Steele

DEVELOPMENT:

Alexandru Olteanu (lead), Marco Portugal, Fel Barros, Michael Shinall, and Fabio Tola

PUBLISHER:

David Preti

Traduction Française :

Cyrunicorn, Mai 2017

PLAYTEST:

Luiz Alvarez, Gabriel Antonini, Eduardo Buffardi, Fabio Castro, Nahuel Dias, David Doust, Rodrigo Esper, Júlia Ferrari, Rodrigo Fock, Patrícia Gil, João Gois, Thiago Gonçalves, Fabul Henriques, Isadora Leite, Renato Lopes, Lucas Martini, Bruno Meira, Jared Miller, Diego Moraes, Carolina Negrão, Fernando Nogueira, Flávio Oota, Luiza Pirajá, Bruno Podolski, Caio Quinta, Sergio Roma, Ricardo Senaha, Paulo Shinji, Daniel Silva, Rodrigo Sonnesso, Danilo Sparapani, Livia Sparapani, Eduardo Vilela, and Amanda Watson

© 2017 CMON Productions Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Ltd. Massive Darkness, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.

Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



ROUND

Les Règles du jeu ont priorité sur ce récapitulatif d'1 Round.

1. PHASE DES JOUEURS :

Le **1er Joueur** Active son **Héros**. Quand il a fini, chaque Joueur, en sens horaire, fait de même, jusqu'à ce que TOUS les Héros aient été Activés. Chaque Héros dispose de **3 Actions** à dépenser lors de son Activation, choisies dans la liste suivante.

- **Action de Mouvement** : Vous disposez de **2 Points** pour :
 - **Déplacement** : Le Héros se déplace d'1 Zone.
 - **Ouvrir 1 Porte** : Piochez 1 Carte **DOOR** pour TOUTE la Chambre la 1ère fois qu'elle est révélée.
 - **Ramasser** : Prenez TOUS les Pions dans la Zone du Héros.
- **Action de Combat** : Magie, Mêlée, ou Distance.
- **Réorganiser / Échanger** : Échanges avec TOUS les Héros dans sa Zone.
- **Se Relever** : Le Héros se débarrasse de l'Effet Étourdi (*Stun*).
- **Ne Rien Faire** : TOUTES les Actions restantes du Héros sont perdues.

Ce qui suit peut être effectué sans dépenser d'Action :

- **Transmuter** : Défaussez 3 Cartes **Équipement** & piochez-en 1 de +1 Niveau que la plus faible d'entre elles.
- **Signature** : Dépensez 1 XP pour l'exécuter (**1 fois par Activation**).

CONTRE-ATTAQUE : À la Fin de son Activation, TOUS les Ennemis survivants que le Héros a Attaqué sont Activés pour tenter de l'Attaquer.

2. PHASE DES ENNEMIS :

TOUS les Ennemis sur le Plateau sont Activés, en effectuant ces Étapes :

Étape 1 - Tente d'Attaquer 1 Héros. *S'il en est incapable, il poursuit à l'Étape 2.*

Étape 2 - Se Déplace d'1 Zone vers sa Cible.

Étape 3 - Tente d'Attaquer 1 Héros. *S'il en est incapable, il poursuit à l'Étape 4.*

Étape 4 - Se Déplace d'1 Zone vers sa Cible.

Cible Prioritaire :

- 1: Héros à Portée ayant le plus de XP.
- 2: Héros en Ligne de Vue ayant le plus de XP.
- 3: Héros dans 1 Zone Éclairée ayant le plus de XP.
- 4: Zone de Départ.

3. PHASE D'EXPÉRIENCE :

Dépensez des XP pour obtenir de nouvelles **Compétences**.

4. PHASE D'ÉVÉNEMENT :

Piochez & résolvez 1 Carte **EVENT**.

5. PHASE FINALE :

Le **Pion 1er Joueur** passe au Joueur suivant (en sens horaire).

COMBAT

🗡️ **Mêlée** : Portée 0

🏹 **Distance** : Portée 1+

🔮 **Magie** : Portée 1-2

1. Jetez les **Dés de l'Attaquant** avec les **Dés du Défenseur** (*Limite de 3 Dés par Couleur*).

2. Les Symboles ✨ & 💎 des Dés de Défense peuvent déclencher les **Enchantements du Défenseur**, & ceux des Dés d'Attaque peuvent déclencher les **Enchantements de l'Attaquant**. *Les Enchantements Défensifs sont résolus AVANT les Enchantements Offensifs.*

3. Additionnez TOUTES les Touches ✂️, puis Soustrayez TOUS les Boucliers 🛡️ pour déterminer combien de **Blessures** subit le Défenseur. Si sa **Santé** tombe à 0, il est mort. Le Héros récupère l'**Équipement de l'Ennemi**, plus des **Points d'Expérience** :

SBIRE	▶ 1 XP au Héros
BOSS	▶ 3 XP par Héros
AGENT	▶ 4 XP par Héros
MONSTRE ERRANT	▶ 5 XP par Héros

