

# MASSIVE DARKNESS



Les règles du jeu prévalent sur ce résumé du Round de Jeu.

## 1. PHASE DES HÉROS (p. 25-27)

Le Premier Joueur active son Héros. Lorsqu'il a terminé, chaque joueur, dans le sens horaire, fait de même, jusqu'à ce que tous les Héros aient été activés. Chaque Héros dispose de **3 Actions** à dépenser pendant son Activation, choisies dans la liste suivante :

- **Déplacement (1 Action p. 26) :**

Dépensez **2 pts** de Déplacement :

**Se Déplacer (1pt) :** Le Héros se Déplace de 1 Zone

**Ouvrir une Porte (1pt) :** Piochez une **carte Porte** pour toute la Bâtisse lorsque cette dernière est ouverte pour la première fois.

**Ramasser (1pt) :** Prenez tous les pions présents dans la Zone.

- **Action de Combat (1 Action p. 25, 33) :** Mêlée, à Distance ou Magique.
- **Réorganiser/Échanger (1 Action p. 27) :** Réorganiser son matériel et/ou échanger avec les Héros dans la Zone.
- **Se Relever (p. 25, 37) :** Le Héros récupère de l'effet Sonné.
- **Ne Rien Faire (p. 25) :** Toutes les Actions restantes sont perdues. Les possibilités suivantes ne coûtent pas d'Action
- **Transmutation (0 Actions p. 27) :** Défaussez 3 cartes Équipement et piochez une carte d'un Niveau de plus que le Niveau le plus bas des cartes défaussées.
- **Signature (0 Actions p. 27) :** Dépensez 1 XP pour l'utiliser (*une seule fois par Activation*).

**CONTRE-ATTAQUE (p. 27) :** À la fin de l'Activation du Héros, tous les Ennemis qu'il a attaqués et qui sont encore en vie sont activés et essaient de l'Attaquer.

## 2. PHASE DES ENNEMIS (p. 28)

Tous les Ennemis du plateau sont activés et effectuent les étapes suivantes (se relèvent seulement si Sonnés, p. 37) :

**Étape 1 -** Essayer d'Attaquer un Héros : Attaque possible ?

**Oui :** Attaquer le Héros ; *fin d'Activation*

**Non :** → **Étape 2 -** Se Déplacer de 1 Zone vers leur cible.

**Étape 3 -** Essayer d'Attaquer un Héros : Attaque possible ?

**Oui :** Attaquer le Héros ; *fin d'Activation*

**Non :** → **Étape 4 -** Se Déplacer de 1 Zone vers leur cible ; *fin d'Activation*

**Priorité des Cibles :**

**Pour l'Attaque :** Le Héros à Portée avec le plus de XP

**Pour le Mouvement :**

A) **Héros en Ligne de Vue :** Héros avec le plus de XP

B) **Héros hors Ligne de Vue :**

B1) **En Zone Éclairée :** Héros avec le plus de XP

B2) **Aucun Héros en Zone Éclairée :** Zone de Départ

## 3. PHASE D'EXPÉRIENCE (p. 31)

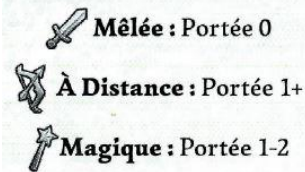
Dépensez des points d'XP pour acquérir de nouvelles Compétences.

## 4. PHASE D'ÉVÉNEMENT (p. 32)



Piochez et résolvez une carte Événement.



## 5. PHASE DE FIN DE ROUND (p. 33)

Le joueur suivant reçoit le pion Premier Joueur (sens horaire).



**1.** Ajoutez les dés de l'Attaquant à ceux du Défenseur pour effectuer un seul lancer (**3 dés** de chaque type **max.**).

**2.** Les Bams  et Diamants  obtenus sur les dés de Défense peuvent déclencher les Enchantements du Défenseur. Ceux obtenus sur les dés d'Attaque peuvent déclencher les Enchantements de l'Attaquant. Les Enchantements de Défense sont résolus avant ceux d'Attaque.

**3.** Ajoutez toutes les Touches  puis soustrayez tous les Boucliers  pour déterminer le nombre de Blessures subies par le Défenseur. Si sa Santé tombe à 0, il meurt.

Le Héros qui élimine un gardien est récompensé par l'Équipement de celui-ci.

Des XP récompensent l'élimination d'un Ennemi :

<b>SÉIDE</b>	<b>1 XP</b>	<b>au Héros qui l'a éliminé</b>
<b>BOSS</b>	<b>3 XP</b>	<b>à chaque Héros</b>
<b>AGENT</b>	<b>4 XP</b>	
<b>MONSTRE ERRANT</b>	<b>5 XP</b>	

## POINTS DE RÈGLES PARTICULIERS

### DÉPLACEMENT (p. 25)

Les Déplacements d'une Zone à une autre s'effectuent sans restriction, si ce n'est que les Héros ne peuvent pas quitter une Zone qui contient un Ennemi et vice-versa.

### ATTAQUE DES BANDES (p. 36)

On ne peut tuer le Boss qu'en ayant d'abord éliminé les Séides (EXC : Sonné ou effet spécial).

Si une Action d'Attaque a éliminé tous les Séides, et qu'il reste des Blessures à infliger, elles sont perdues : le Boss devra être attaqué avec une autre Action d'Attaque.

### PÉNURIE DE FIGURINES (p. 33)

S'il n'y a plus assez de figurines lors de la génération d'Ennemis\*, Activez tous les Ennemis sur le plateau correspondant au type pioché.

\* *N.b. : s'il manque son Boss déjà sur le plateau, on ne peut pas générer une Bande.*

### MORT D'UN HÉROS (p. 18)

Quand un Héros a 0 Santé, on le couche dans sa Zone et il n'est pris en compte pour aucun effet de jeu (les autres Héros peuvent faire des échanges avec lui).



**Au début du prochain round**, on le ressuscite en retirant un pion de la carte Porteur de Vie. S'il n'y a plus de pion, la partie est finie et tous les Héros ont perdu.

## COMPÉTENCES & CONDITIONS<sup>1</sup>

**+X Actions** - Le Héros dispose de X Actions gratuites à chaque Activation. Si un type spécifique d'Action est indiqué, ces Actions gratuites ne peuvent être utilisées que pour accomplir l'Action spécifiée.

**+X Points de Déplacement** par Action de Déplacement - Le Héros dispose de X points de Déplacement supplémentaires lors de chacune de ses Actions de Déplacement.

**+1/+2 Santé Max** - La valeur de Santé maximum du Héros devient 6 ou 7 au lieu de 5. L'acquisition de cette Compétence augmente également son total actuel de Santé, soignant 1 ou 2 Blessures si nécessaire.

**Charge** - Le Héros dépense 1 Action de Combat. Il se Déplace jusqu'à 2 Zones vers une Zone occupée par au moins un Ennemi, puis effectue une Action de Mêlée gratuite. *Tout effet de Combat indiqué entre parenthèses après la Compétence Charge n'est actif que durant l'Action de Mêlée accordée par la Charge.*



**Commandement** - Une fois par Activation, le Héros peut dépenser une Action pour permettre à un autre Héros d'effectuer immédiatement une Action gratuite au choix de son propriétaire. *(Si elle est utilisée pour Attaquer, cette Action ne déclenche pas de Contre-Attaque.)*

**Épée et Magie** - Le Héros peut utiliser des Actions de Magie pour Attaquer avec des Armes de Mêlée comme s'il s'agissait d'Armes Magiques, mais à Portée 0.

**Insaisissable** - Quand il se Déplace, le Héros peut quitter des Zones qui contiennent des Ennemis.

**Provocation** - Le Héros est toujours considéré comme étant celui qui détient le plus grand nombre de points d'Expérience sur le plateau. Si plusieurs Héros possèdent *Provocation*, le choix est laissé aux joueurs.



**Régénération X** - Au début de chacune de ses Activations, le Héros soigne X de ses Blessures.


**Riposte X** - Quand le Héros est Défenseur lors d'un test de Combat, si le nombre de  est supérieur à celui de , il inflige X Blessures à l'Attaquant.



**Téléportation X** - Le Héros dépense 1 Action. Il se Déplace jusqu'à X Zones comme s'il était *Insaisissable*.


**Tir Sûr** - Le Héros dépense 1 Action de Combat. Il se Déplace de 1 Zone comme s'il était *Insaisissable*, puis effectue une Action à Distance gratuite. *Tout effet de Combat indiqué entre parenthèses après la Compétence Tir Sûr n'est actif que durant l'Action à Distance accordée par Tir Sûr.*

## COMPÉTENCES DE COMBAT


**+X  -X ** - Ajoutez ou soustrayez X Touches à votre résultat.

**Attaquant -X ** - Soustrayez X Touches du résultat de l'Attaquant.



**+X  -X ** Ajoutez ou soustrayez X Boucliers à votre résultat.



**Défenseur -X ** - Soustrayez X Boucliers du résultat du Défenseur.



**+X ** - Ajoutez X Bams à votre résultat.

**+X ** - Ajoutez X Diamants à votre résultat.

**+X Blessures** - Infligez automatiquement X Blessures supplémentaires au Défenseur.



**+X  /+X ** Ajoutez X dés d'Attaque Rouges ou Jaunes à votre lancer (*jusqu'à la limite de 3 par type*).



**-X  /-X ** Soustrayez X dés d'Attaque Rouges ou Jaunes de votre lancer.



**Attaquant +X  /+X ** - Soustrayez X dés d'Attaque Rouges ou Jaunes du lancer de l'Attaquant.

**+X Dés d'Attaque** - Ajoutez n'importe quelle combinaison de X dés d'Attaque Rouges et/ou Jaunes à votre lancer (*jusqu'à la limite de 3 par type*).

**Attaquant -X Dés d'Attaque** - Soustrayez n'importe quelle combinaison de X dés d'Attaque Rouges et/ou Jaunes du lancer de l'Attaquant (*si Enchantement : après lancer*).

**+X  /+X ** - Ajoutez X dés de Défense Verts ou Bleus à votre lancer (*jusqu'à la limite de 3 par type*).

**-X  /-X ** - Soustrayez X dés de Défense Verts ou Bleus de votre lancer.

**Défenseur -X  - X ** - Soustrayez X dés de Défense Verts ou Bleus du lancer du Défenseur.

**+X Dés de Défense** - Ajoutez n'importe quelle combinaison de X dés de Défense Verts et/ou Bleus à votre lancer (*jusqu'à la limite de 3 par type*).


**Défenseur -X Dés de Défense** - Soustrayez n'importe quelle combinaison de X dés de Défense Verts et/ou Bleus du lancer du Défenseur (*si Enchantement : après lancer*).


**Défenseur - Pas de dés** - Soustrayez tous les dés du lancer du Défenseur.


**+1 Relance Attaque** - Vous pouvez relancer tous les dés d'Attaque une fois.


**+1 Relance Défense** - Vous pouvez relancer tous les dés de Défense une fois.



**+1 Relance Attaque ou Défense** - Vous pouvez relancer, au choix, soit tous les dés d'Attaque, soit tous les dés de Défense.



**Annule un  d'Attaque** - Soustrayez 1 Bam du résultat d'Attaque.

**Annule un  d'Attaque** - Soustrayez 1 Diamant du résultat d'Attaque.

**Annule un  de Défense** - Soustrayez 1 Bam du résultat de Défense.

**Annule un  de Défense** - Soustrayez 1 Diamant du résultat de Défense.

**Annule tout  et  de Défense** - Soustrayez tous les Bams et Diamants du résultat de Défense.

**Annule tout  et  d'Attaque** - Soustrayez tous les Bams et Diamants du résultat d'Attaque.

## CONDITIONS

**[Arme à Deux Mains]** - La Compétence est active si le Héros possède une Arme à Deux Mains Équipée.

**[Blessé X]** - La Compétence est active si le Héros a subi X Blessures ou plus.

**[Double Maniement]** - La Compétence est active si le Héros possède 2 Armes Équipées.

**[Épée Équipée]** - La Compétence est active si le Héros possède une Arme Équipée dont le nom contient Épée.

**[Masse ou Marteau Équipé]** - La Compétence est active si le Héros possède une Arme Équipée dont le nom contient Masse ou Marteau.

**[Mode Furtif]** - La Compétence est active si le Héros se trouve dans une Zone d'Ombre.

**[Pas d'Armure Équipée]** - La Compétence est active si le Héros ne possède pas d'Armure Équipée.

**[Porteur de Bouclier]** - La Compétence est active si le Héros possède un Bouclier Équipé.

**[Soif de Sang X]** - Pour activer cette Compétence, le Héros doit volontairement subir X Blessures.

**[Tribut de Sang X]** - Pour activer cette Compétence, le Héros ou un Allié en Ligne de Vue doit volontairement subir X Blessures.

<sup>1</sup> Classées par ordre alphabétique.

## Préparation :

Choisir le scénario ou poursuivre la campagne.	
Préparer les tuiles Terrain et les marqueurs tel qu'indiqué par le scénario.	Si Campagne, ne placer que les marqueurs de Niveau égaux ou supérieurs au niveau du Héros au plus haut niveau.
Séparer les cartes par type et niveaux, mélanger chaque paquet et les placer près du plateau.	Retirer les cartes Équipement de départ et les cartes Artéfact.
	Séparer les cartes Garde par niveau et mélanger chaque paquet.
	Séparer les cartes Trésor par niveau et mélanger chaque paquet.
	Séparer les cartes Monstre errant par niveau et mélanger chaque paquet.
	Mélanger séparément les cartes Porte et Événement.
Placer près du plateau tous les marqueurs et les dés.	
Chaque joueur choisit une carte Héros et prend sa figurine, un tableau de bord, une base colorée et un lot de pointeurs de même couleur.	
Placer un pointeur sur 5 de Santé, un pointeur sur 0 d'XP et 0 de Micro XP (uniquement en mode Histoire).	
Chaque joueur choisit une Classe de héros et prend une feuille de classe (définitif pour l'intégralité d'une campagne).	
Répartir les Équipements de départ entre les joueurs pour que chacun ait une Arme et une Armure de cuir.	
Préparer le Porteur de vie (Lifebringer) près du plateau avec 2 jetons Blessure sur la carte.	Possibilité de moduler la difficulté d'une partie en augmentant ou diminuant le nombre de jetons Blessure.
Placer les figurines Héros sur le point de départ indiqué par le scénario.	
Définir un 1er joueur et lui donner le marqueur correspondant.	

## Tour de jeu :

1) Phase des Héros :	En commençant par le 1er joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur active son Héros en effectuant jusqu'à 3 Actions, hors actions supplémentaires.	<b>Combat :</b>	Coute 1 Action et réclame une Arme du type correspondant à l'attaque (Mêlée; à Distance; Magique).	<b>Arme de mêlée :</b> même zone. <b>Arme à distance :</b> hors zone, sans limite, avec ligne de vue. <b>Magie :</b> hors zone, jusqu'à 2 zones, avec ligne de vue.	
		<b>Se relever :</b>	Un Héros assommé peut consommer 1 action pour annuler l'effet Assommé.	Minion avant Boss, et Boss/Agent/Monstre errant = Gardien	
		<b>Se déplacer :</b>	Coute 1 action et octroie 2 actions de Mouvement :	<b>Se déplacer :</b> déplacer sa figurine d'une Zone vers une autre Zone adjacente; Impossible si Ennemi dans sa Zone (sauf si Assommé). <b>Ouvrir une porte :</b> ouvrir une porte dans sa Zone, piocher une carte Porte et appliquer les effets pour les trois premières zones de la Chambre.	
		<b>Réorganiser et échanger :</b>	Coute 1 action pour effectuer à loisir les actions suivantes :	<b>Ramasser :</b> prendre les marqueurs Trésor et Objectif de sa zone; impossible si Ennemi dans sa Zone. <b>Réorganiser son inventaire, entre les cartes en mains et dans le sac.</b> <b>Échanger des cartes Équipement et/ou Trésor entre tous les joueurs présent dans la même zone; réorganisation gratuite de l'inventaire possible si le Héros a participé aux échanges.</b>	
		<b>Effectuer une Botte (Signature) :</b>	Coute 1 Action et suivre les instructions de la feuille de classe.	<b>Effectuer une Botte (Signature) :</b> Coute 1 Action et suivre les instructions de la feuille de classe. Action gratuite mais le Héros doit posséder au moins 3 cartes Équipement.	
		<b>Transmuter des objets :</b>	Défausser 3 cartes Équipement et piocher une carte Trésor d'un niveau supérieur à au niveau le plus faible des objets défausser.	<b>Transmuter des objets :</b> Défausser 3 cartes Équipement et piocher une carte Trésor d'un niveau supérieur à au niveau le plus faible des objets défausser. Possibilité de réorganiser son inventaire.	
		<b>Ne rien faire :</b>	termine le tour du joueur et les actions restantes sont perdues.	<b>Ne rien faire :</b> termine le tour du joueur et les actions restantes sont perdues.	
		<b>Chaque Ennemi qui a été attaqué et a survécu à l'attaque tente une Contre-attaque (activation de l'ennemi).</b>	Uniquement sur le Héros qui a attaqué, et s'il n'est pas hors de vue ET dans la pénombre.	<b>Chaque Ennemi qui a été attaqué et a survécu à l'attaque tente une Contre-attaque (activation de l'ennemi).</b> Uniquement sur le Héros qui a attaqué, et s'il n'est pas hors de vue ET dans la pénombre.	
		2) Phase des Ennemis : pour chaque ennemi, selon un ordre au choix des joueurs.	<b>Étape 1 : Attaquer</b>	a) Si l'ennemi a l'Attaque en mêlée surlignée, il attaque un Héros dans sa zone. b) Si l'ennemi a l'Attaque à distance surlignée, il attaque un Héros dans sa ligne de vue, hors de sa zone. c) Si l'ennemi a l'Attaque magique surlignée, il attaque un Héros dans sa ligne de vue, à portée 1 ou 2. Si l'ennemi a effectué cette étape, son tour se termine.	Si plusieurs Héros à portée, l'ennemi cible le Héros ayant le plus d'XP.
			<b>Étape 2 : Se déplacer</b>	a) Si des Héros sont en ligne de vue, l'ennemi se déplace d'une zone vers celui ayant le plus d'XP. b) Si des Héros sont hors de vue mais qu'ils sont sous la lumière, l'ennemi se déplace d'une zone vers celui ayant le plus d'XP. c) Si aucun n'est en ligne de vue et sous la lumière, l'ennemi se déplace d'une zone vers la zone de départ des Héros. Si l'ennemi a atteint la zone de départ, il se dirige vers la zone de sortie (aller-retours). Si l'ennemi a effectué cette étape, il effectue l'étape suivante. Voir ci-dessus.	L'ennemi prend toujours le chemin le plus court.
<b>Étape 3 : Attaquer</b>	Si l'ennemi a effectué cette étape, son tour se termine.				
<b>Étape 2 : Se déplacer</b>	Voir ci-dessus. L'ennemi n'attaquera plus après cette étape.				
<b>3) Phase d'Expérience :</b>	Chaque joueur peut dépenser des points d'Expérience pour acquérir des Aptitudes (Skills).		Une Aptitude est disponible dès que le Niveau du jeu est atteint. Chaque Aptitude doit être achetée pour être utilisable. Une Aptitude inférieure reste effective tant que l'Aptitude supérieure n'est pas achetée.		

<b>4) Phase d'Événement :</b>	Le 1er joueur pioche une carte Événement et la lit à haute voix. Appliquer immédiatement les effets. Si déploiement d'un Ennemi et qu'il n'y a plus de figurine correspondante, ignorer la carte et activer chaque figurine correspondante.
<b>5) Phase de fin :</b>	Appliquer les effets de fin de partie, selon un ordre choisi par les joueurs. Donner le marqueur 1er joueur au joueur de gauche.

## Règles de Combat :

L'attaquant détermine ses dés d'attaque selon les armes équipant ses deux mains.	Si Groupe d'ennemis, le nombre de dés d'attaque est pour tout le groupe.	
L'attaquant ajoute des dés d'attaque grâce à ses aptitudes, sa botte, des objets et des consommables.	En premier, les effets qui soustraient le total de dés, puis ceux qui en ajoutent.	<b>Maximum 3 dés de chaque couleur.</b>
Le défenseur détermine ses dés de défense selon ses équipements.	Si Groupe d'ennemis, le nombre de dés de défense est pour tout le groupe.	
Le défenseur ajoute des dés de défense grâce à ses aptitudes, sa botte, des objets et des consommables.	En premier, les effets qui soustraient le total de dés, puis ceux qui en ajoutent.	
Les adversaires lancent leurs dés simultanément.		
Chaque joueur peut effectuer ses relances.	En premier, les dés avec un résultat, puis les dés avec un résultat vierge.	
Résoudre les Enchantements qui affectent les dés de défense.	Chaque enchantement ne se déclenche qu'une fois par combat (sauf si "Répéter X").	
Résoudre les Enchantements qui affectent les dés d'attaque.		
Additionner tous les résultats Épée.		
Additionner tous les résultats Bouclier.		
Infliger la différence Épées - Boucliers en blessures sur le Défenseur.	Si l'ennemi est un Boss, les Sbiros doivent être tués en premier et le Boss doit être sujet à une attaque séparée. Si l'ennemi est un Gardien et est tué par le Héros, ce dernier prend sa carte d'équipement, qu'il peut prendre ou donner à un autre Héros présent dans sa zone. Si mort de l'ennemi, le Héros gagne les XP correspondants.	<b>Si les Sbiros sont Assommés, le Héros peut cibler directement le Boss.</b>

## Fin de partie :

<b>Victoire</b> dès que les Héros ont atteint l'objectif du scénario.
<b>Défaite</b> dès qu'un Héros ne peut pas être ressuscité parce que le Porteur de vie est vide, ou que l'objectif est inatteignable.



# QUETE 11 : LE RETOUR DE LA VEUVE NOIR

LE SOL IMBIBE DE SANG DU PEUPLE IMBU, GROUILLAIT ENCORE DE BESTIOLES RAMPANTES. LA BATAILLE FUT FEROCHE DANS LES SOMBRES DONJONS ET RIEN NE LAISSAIT PRESAGER SON RETOUR... SAUVER CETTE FOIS LES VILLAGEOIS DE CHESTER EN ELIMINANT LA VEUVE NOIR... UNE DERNIERE FOIS !!

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **6V, 8V, 9V & 1R**

## Objectifs de quête

**X Tuer la veuve** : Tuer le monstre errant Veuve noir

## Règles spéciale de la quête

**X Aucune phase évènement** :

**X Partie rapide** : équiper vos héros de niveau 4, armes et armure,

sante de 7

**X Armes**: piochez 3 cartes, choisissez-en une. Si aucune arme, piochez 3 cartes.

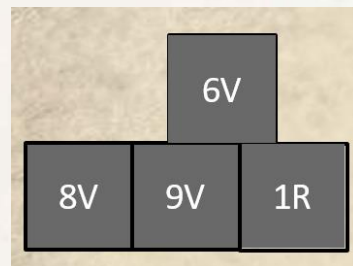
**X Armure**: piochez 3 cartes, choisissez-en une. Si aucune armure, piochez 3 cartes.



**X La veuve noir est morte** : Lorsque la veuve noir est éliminée, dévoiler le garde de niveau 5 sur la case sortie. Ceux-ci bloque la sortie, il vous faudra les éliminer pour sortir.

**X Nid** : Un nid détruit, provoque l'apparition du garde niveau 3 sous le nid. S'ils sont déjà en jeu, placez seulement le nombre de séides nécessaire a cet endroit.

	Piochez 2 cartes Porte au hasard et placer chacune d'elle dans les Bâtisses.
	Veuve Noir Errant Majeur L'effet de la carte n'est pas activé.
	Nid de puissance, Santé de 5 Placez une carte Niveau 3 sous le Nid.
	Porte fermée



**X Portes** : L'ouverture de porte n'a aucun effet, sauf les 2 bâtisses comportent une carte porte.

# QUÊTE 12 : LIBÉRATION...

La Veuve Noir maintenant éliminée, les acolytes des profondeurs de l'Abyme, les grands serviteurs de la Veuve Noir, ne laisseront pas tomber cette revanche. Les Arstiks, des êtres immondes et sans retenue qui éliminent sans pitié les membres des familles du Village de Chester. Ils ont fait prisonniers plusieurs grand guerriers et Maîtres.

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **3R, 4R & 6R**

## Objectifs de quête

× **Tuer les acolytes de la veuve** : éliminer les Membres des Arstiks et libérez les Prisonniers

## Règles spéciale de la quête

**X Aucune phase évènement :**

**X Partie rapide** : équiper vos héros de niveau 4, armes et armure, sante de 7

**X Armes**: piochez 3 cartes, choisissez-en une. Si aucune arme, piochez 3 cartes.

**X Armure**: piochez 3 cartes, choisissez-en une. Si aucune armure, piochez 3 cartes.

**X Libérer** : Les Prisonniers sont libérés pour 1 action chacun doit suivre le/les Héros vers la trappe secrète représenté par le jeton Bibliothèque. Les Prisonniers n'attaquent pas et ne sont pas attaqués.



**X C'est par ici** : Le jeton Bibliothèque sert de Trappe pour la sortie des Prisonniers. C'est à cet endroit que les Héros doivent amener les Prisonniers pour les libérer.

1 action par Prisonnier et un Bonus de 5 XP par Prisonnier libéré pour chacun des Héros présent dans la Zone.



Piochez au hasard une carte Héros et placez la figurine sur le jeton Tanière. Faites de même pour les 2 autres jetons Tanières. Les Héros sur ces zones représente les Prisonniers.

**X Arstiks\*** : Piochez une carte Monstre errant mineur au hasard et placez la figurine sur la zone sombre adjacente au Prisonnier et placez la carte côté Dos près des Bâtisses correspondante. Un Arstiks se déplace seulement lorsque la porte est ouverte.

\*Les arstiks: membres élités de la veuve noir. Chaque membre est de catégorie errant mineur. Placez une carte artefact face cachée et une carte trésor de niveau 5 sous la carte garde. Les héros qui ont participés au combat se partage les récompenses après le coup fatal.



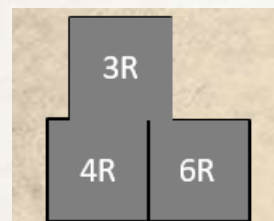
**X Renfort !** : Aussitôt que les 3 Arstiks sont éliminés, générer 1 Monstre errant Majeur\* sur la Zone de Sortie.

\*Ce Monstre Errant se déplace normalement et toujours vers le/les Héros le plus proche peu importe la Zone où Bâtisse. Il peut ouvrir les portes... Il est en furie !!!



L'ouverture de porte n'a aucun effet sauf les Bâtisses qui possèdent une carte Porte.

Piochez 2 cartes Porte au hasard et placer 1 carte par Bâtisse comme indiqué sur le Plan.



# SCENARIO SPECIAL 1 : Le remède

Les Ténèbres agissent de manière mystérieuse et néfaste. Comme si tout ce que les Ténèbres ont apporté n'était pas suffisant, maintenant les Ténèbres consomment le peuple de l'intérieur via une nouvelle peste et les Porteurs de Lumière ne font pas exception ! Cependant, au fond d'un des donjons, un sorcier semble avoir laissé derrière lui une forme de remède. Le plan semble simple : prenez le remède et partez !

Matériel nécessaire :

**Boite de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires :

**1R, 2V, 4R & 7V**

## Objectifs de quête

- × **Obtenez le remède** : prenez le remède dans la librairie.
- × **Évasion** : Le Héros avec le Remède doit quitter le Plateau

## Règles spéciale de la quête

- × **Les ténèbres infâmes** : Un héros commence avec la peste des ténèbres. Placez un jeton Santé sur la carte Héros pour le marquer. Au début de chacun de leurs tours, ils subissent 1 Dégât.
- × **Les Ténèbres se propagent !** : Si un Héros atteint de la Peste des Ténèbres termine son tour dans la même zone qu'un autre Héros, il contracte également la Peste des Ténèbres (et commence à en subir les effets !)
- × **Le remède...** : Un héros qui récupère le jeton de bibliothèque gagne immédiatement 5 XP et conserve le jeton. Ils portent le remède. Le remède peut être échangé normalement, comme n'importe quel objet lors d'une action de réorganisation/échange.
- × **...Est fragile** : Un héros portant le remède ne peut pas utiliser les compétences Glissante, Charge ou Téléportation. De plus, si un héros portant le remède est mis KO, le remède se brise et la partie est perdue !





## SCENARIO SPECIAL 2 : L'ARRIVÉE DE LYNITH

La mère de tous les démons, Lynith, a pris le corps d'une Liliarch ! Face à une telle menace, tout semble disparu : personne ne peut affronter une puissance aussi sombre, pas même les Porteurs de Lumière... Mais attendez, et si nous utilisons la puissance qu'elle a créée pour la combattre ? Et si l'un de nous se transformait en démon... ? Si cela signifie du bonheur pour tout le monde, nous sommes prêts à faire ce sacrifice !

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **1V, 2R, 6R & 8R**

### Objectifs de quête

× **L'Amulette Démoniaque** : Récupérez et Unissez les 3 parties de l'Amulette

× **Tuer leur mère** : Tuer le monstre errant Liliarch

### Règles spéciale de la quête

× **Configuration** : Prenez le Grand Démon Abyssal et mettez-le de côté. Ne le mélangez pas dans le Deck de Monstres Itinérants Majeurs.

× **L'Amulette** : Les deux jetons d'artefact et le jeton de bibliothèque représentent les trois parties perdues de l'amulette. Le héros qui récupère l'un de ces jetons gagne immédiatement 5 XP et conserve le jeton.

× **Porter l'Amulette !** : Si à tout moment un Héros possède les trois parties de l'Amulette, il se transforme en Démon Abyssal Majeur. Ce joueur retire sa carte Héros et utilise désormais le Démon Abyssal Majeur comme carte Héros. Cela signifie que votre santé passe à 6x le nombre de héros qui ont commencé la quête et que vous utilisez les dés du Démon abyssal supérieur comme attaque principale. N'importe quel équipement, y compris les armes et armures, peut être utilisé à condition qu'il corresponde au type d'attaque du démon. Vous pouvez également utiliser la capacité du Démon avec vos autres capacités.

× **Lynith Lève-toi !** : Faites apparaître le Monstre itinérant majeur Liliarch dans la zone indiquée. Elle ne compte pas comme un monstre errant et n'est pas affectée par les cartes qui affectent les monstres itinérants. Elle ne s'active qu'une fois que les joueurs sont entrés dans sa Chambre. Lors de son apparition, au lieu de piocher une carte trésor, piochez un monstre errant inférieur et attribuez-le à Lynith comme s'il s'agissait d'une carte d'équipement (ses dés et améliorations sont ajoutés à Lynith).

× **Présence de Lynith** : À l'exception de Lynith, ajoutez +1 joueur au total pour calculer la santé de tous les monstres errants.



## SCENARIO SPECIAL 3 : DANS LES RUES DE TAKHAT

*Zaken, Mestre des Armureries de la baronnie d'Elyon veille à ce que les Porteurs de Lumière soient équipés au mieux pour affronter les hordes de Darkness. Il a eu vent d'une rumeur, rapportée par diverses sources et confirmée par la consultation d'ouvrages anciens : au cœur de la cité souterraine de Takhât – un labyrinthe de ruelles, de salles et de logements troglodytiques désormais infesté de sbires ennemis – il existerait un Parchemin contenant les formules et les méthodes pour la fabrication d'armes particulièrement efficaces. Posséder cette science permettrait de prendre un bon avantage contre les forces obscures.*

*Un des informateurs de Zaken lui a indiqué quelques détails sur le lieu où pourrait se trouver le Parchemin et vous avez reçu le mandat d'aller le retrouver. Courage : L'avenir d'Elyon, ainsi que celui de toutes les seigneuries peut-être, dépend de la réussite de votre entreprise !*

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **1V, 2R, 3V, 5V, 7V, 8R**

### Objectifs de quête

**X Récupérez le Parchemin**

**X S'enfuir !** Le Héros portant le Parchemin quitte la carte par la Sortie (il doit dépenser 1 point de mouvement pour le faire)

### Règles spéciale de la quête

**X les clefs :** les tuiles artefact sont des clefs, qui permettent d'ouvrir des portes spécifiques (marquées par un pion « ? »).

La porte 1 ne peut être ouverte que par un héros possédant la clef 1 ; la porte 2 ne peut être ouverte que par un héros possédant la clef 2. Quand un héros ramasse une clef, tous les héros gagnent 5 xp.

**X les tanières :** quand vous ouvrez la porte d'une bâtisse contenant une tanière, remplacez les indications de la carte porte pour la deuxième zone de la bâtisse par la génération d'un monstre errant s'il n'y en a pas plus d'un déjà en jeu. Les autres indications de la carte porte s'appliquent – y compris une embuscade qui placerait le monstre errant dans la zone du héros qui a ouvert la porte.

S'il y a déjà deux ou plus monstres errants en jeu, la carte porte est jouée selon les règles normales, mais un monstre errant en jeu est activé aussi (le plus proche de la zone d'où la porte a été ouverte – si égalité, les joueurs décident lequel est activé).

**X le parchemin :** quand un héros ramasse le parchemin, il jette un dé rouge. si un **1** en résulte, il pioche une carte artefact ; sinon, tous les héros gagnent 5 xp. le parchemin peut être transféré entre les héros.

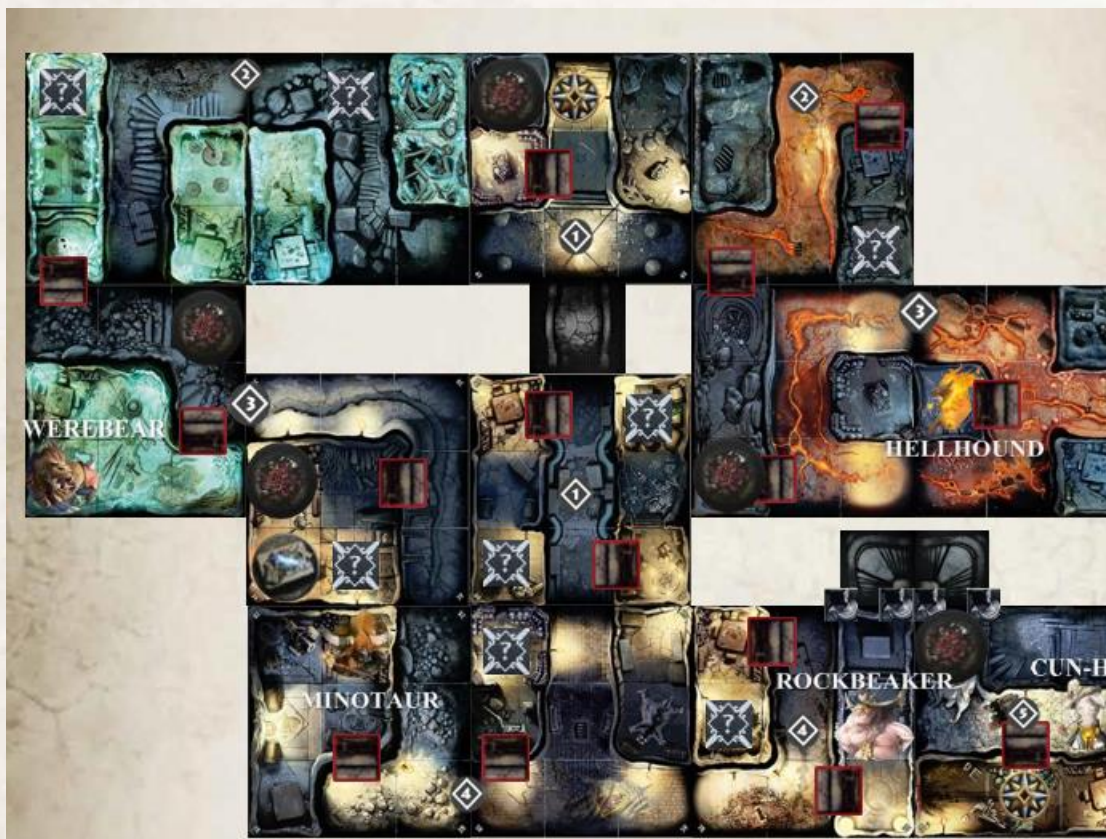


1V 2R  
7V 3V  
5V 8R

## SCENARIO SPECIAL 4 : SAUVETAGE

*Cela fait déjà plusieurs jours que nous voyageons à travers cette vallée inhospitalière. Nous arrivons enfin dans ce que les habitants du coin appellent "La GrandVille".*

*Ça ressemble plutôt à un vieux patelin pourri, mais qu'en bien nous fasse, on a soif on a faim et un peu de repos ne serait pas de refus. Nous repérons l'auberge quand un jeune blancbec nous interpelle. Le succès de notre dernière escapade n'a pas mis longtemps à voyager à travers la vallée. Il nous propose 3 malheureuses piécettes pour retrouver son père. Aujourd'hui, par chance, nous avons une âme charitable, mais pas avant de se restaurer. Faut pas déconner non plus.*



*Son père et quelques amis sont allés visiter une vieille grotte mystérieuse et redoutée non loin de là, mais personne n'est revenu depuis. Les anciens les avaient prévenus qu'elle était maudite mais ils ne les ont pas écoutés, seul la gloire et la richesse les intéressaient.*

*Gloire...richesse...ça finit toujours par des emmerdes ces conneries là.*

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **2R, 3V, 4V, 5V, 6V, 7R, 8R, 10V, 11R, 12V, 13V, 14R & 15R.**




Objectifs de quête

**X Retrouver la bande de guignols et sortir du donjon sain et sauf.**

Règles spéciale de la quête

-Lors de la mise en place, mettez un socle de couleur sur les mêmes cases que les BOSS. Ces socles colorés représentent les 4 aventuriers Inconscients que vous devez sauver.

12V	13V	4V	11R	
10V			14R	15R
	3V	6V		
	2R	5V	7R	8R

-  **Tuile 8R :** Représente le 5ième. Lorsque vous avez réunis les 5 aventuriers en ce point, ils redeviennent tous conscients. Chaque héros portant un aventurier gagne désormais +1 Epée par dés de combat. (cette épée représente l'aide des aventuriers)
- Quand vous récupérez un **aventurier**, placez son socle de couleur sous un de vos héros. Ce héros ce voit amputé d'un point de mouvement par action de mouvement. Et ce, tant qu'il "porte" l'aventurier inconscient.
-  Lors de la mort de ce **Boss**, sa zone d'apparition devient un "point de sauvegarde". Désormais lors de la mort d'un héros celui-ci réapparaîtra sur cette zone avec 2 points de vie.
-  **Tirez 2 cartes équipements** lors de la découverte de CUN-HA. Ce monstre errant supérieur peut utiliser toutes les cartes équipements qu'il possède.

## SCENARIO SPECIAL 5 : L'ORIGINE DU MAL

*Nous sommes coincés dans cette ville, les habitants sont pétrifiés et cet endroit est malsain, pourquoi avons-nous laissé le mage décider du chemin. En discutant avec le tavernier, nous apprenons qu'un mal ronge la région depuis longtemps. Voyant notre intérêt disparaître il nous met en garde, plusieurs aventuriers sont partis à la recherche de l'origine de ce mal mais personne n'en est revenu. Nous n'avons pas mal de temps à tuer et nos lames ont soif, allons-nous enfoncer dans les ténèbres et allons bottez quelques culs.*

Matériel nécessaire : **Boite de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **1V, 2R, 3V, 4V, 5V, 6V, 7V, 8R, 9R, 11R, 13R, 14R, & 15R.**

### Objectifs de quête

**X Tuer le démon:** L'antre du démon est protégé par 4 piliers. Pour les détruire vous devez tuer ses 4 lieutenants. (Le troll bleu, Lord tusk, Le troll Mage, et le Cyclope) la zone devient alors une zone complètement ouverte. Tirez 2 cartes objets pour le démon, il peut utiliser tous les objets.

### Règles spéciale de la quête

**X Sur la dalle 7V,** la zone de transmutation possède également une fontaine de soin. Tout héro y pénétrant en ressort avec l'intégralité de ses points de vie restaurés

**X Sur la dalle 1V,** lors de la découverte du groupe de monstre, tirez une carte "Monstre Errant Majeur"\* , il est considéré comme un Boss.

\*Une fois celui-ci mort, cette zone devient une "zone de sauvegarde". Tout héro mort revient sur cette zone au lieu de la zone d'entrée du donjon.

**X Au moment ou un héro entre dans la zone de lave,** il active un piège qui ouvre les 2 portes de la salle de "Hellsbane" et l'active

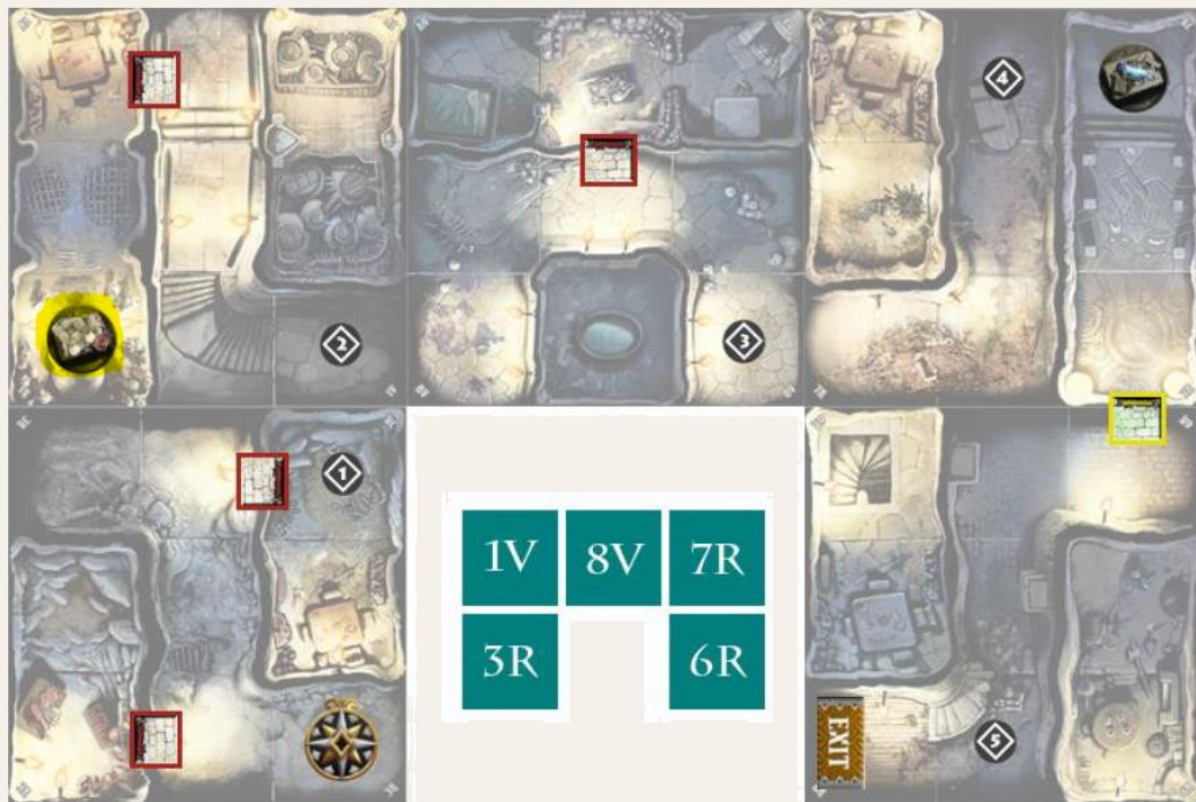
**X les dalles 9R et 13R** ne communiquent pas puisqu'elles sont sur un plan différent.



## SCENARIO SPECIAL 6 : Le Sanctuaire Secret

Après de longues heures passées à feuilletter des tomes anciens à la lueur des bougies, vous trouvez des indices sur l'emplacement d'un sanctuaire oublié, au plus profond de la montagne maintenant occupée par les forces des Ténèbres. Ce lieu sacré cache un trésor, un puissant artefact de la dernière guerre que seul un autre porteur de lumière peut à nouveau manier.

Matériel nécessaire :  
**Boîte de base Massive Darkness**



Tuiles nécessaires : **3R, 1V, 8V, 7R & 6R**

### Objectifs de quête

Complétez les objectifs de la quête pour gagner la partie :

- X 1. Récupérez la Clé dans la chambre du gardien des clés**
- X 2. Utilisez la clé pour ouvrir la porte du sanctuaire secret et emportez l'artefact à l'intérieur.**
- X 3. Fuir par la sortie ou tentez de tuer le gardien du sanctuaire.**

### Règles spéciale de la quête

**X Le gardien de la clé** : le jeton de la bibliothèque représente la clé du sanctuaire. Lorsque vous ouvrez la salle qui contient le jeton de bibliothèque, recherchez la carte Agent dans le paquet de garde du niveau actuel et faites-la apparaître dans la zone du jeton de bibliothèque, puis mélangez le paquet de garde. si le paquet Garde du niveau actuel ne contient plus de cartes Agent, mélangez le paquet et piochez une carte Garde normale qui apparaîtra dans la zone du jeton de bibliothèque à la place. Le gardien de la clé apparaît seul ne générez pas d'ennemis via la carte porte de salle. Traitez le jeton de bibliothèque comme une carte d'équipement à des fins d'échange.

**X le sanctuaire** : Après qu'un héros ait récupéré le jeton de bibliothèque, ce héros peut ouvrir la porte (marquée en jaune) de la chambre contenant le jeton d'artefact. Ne faites pas apparaître de jetons trésor via la carte de porte du sanctuaire.

**X L'artefact** : lorsqu'un héros récupère le jeton artefact, défaussez-le ; ce héros pioche une carte d'artefact.

**X le gardien du sanctuaire** : une fois le jeton artefact récupéré, faites apparaître instantanément un monstre errant sur le jeton de niveau 5 avec une carte trésor de niveau 5. Ce monstre ne compte pas comme un monstre errant pour les cartes événement.

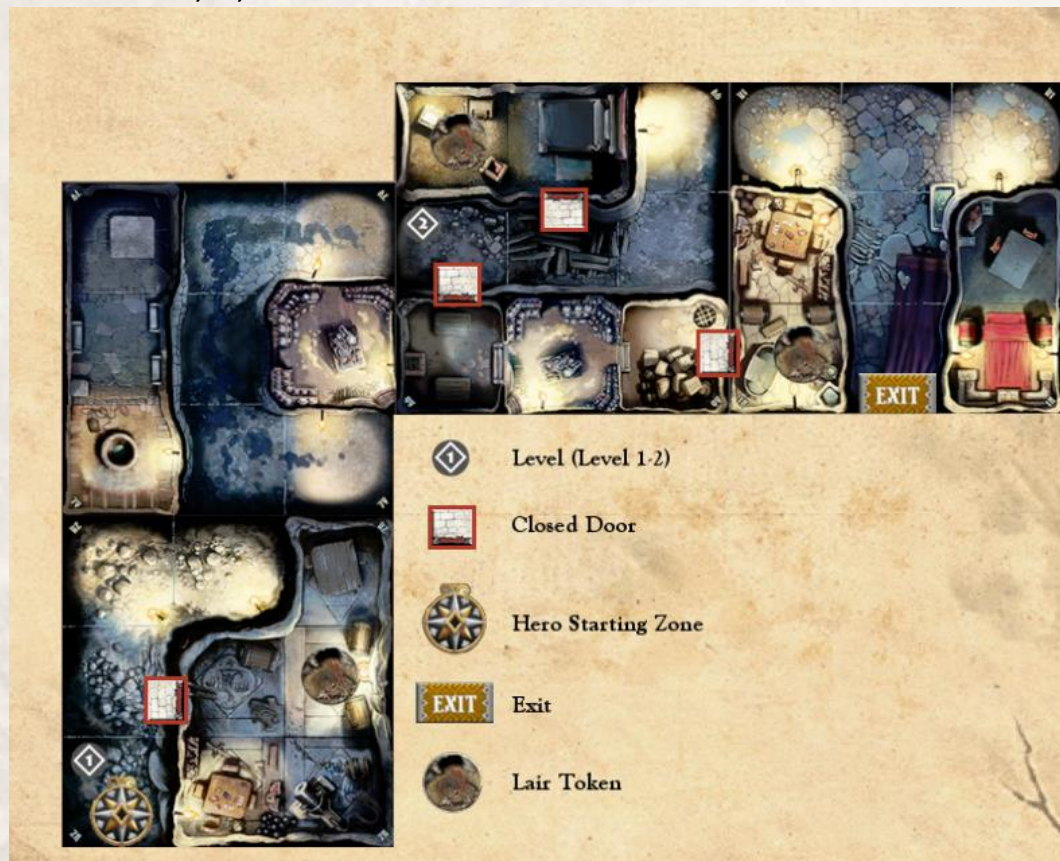
**X la Sortie** : Lorsque le gardien du sanctuaire est apparu, tous les héros peuvent fuir vers le jeton de sortie. Si les héros tuent le gardien du sanctuaire ou s'ils parviennent à fuir, les héros gagnent la partie

## SCENARIO SPECIAL 7 : Dans la montagne

Suivre la route vers les montagnes s'avère assez facile. Après six jours à cheval, vous arrivez à l'entrée du royaume nain. Vous descendez, vérifiez votre équipement et dirigez-vous vers l'obscurité. Au départ, le tunnel est bien éclairé par des pierres lumineuses enchantées et suffisamment large. Lorsque vous arrivez à ce qui doit être une station de chargement, le lieu semble abandonnée, une odeur de nourriture pourrie et un malaise pressant par le silence étrange. Vous commencez à soupçonner que quelque chose se passe... vous préparez vos armes avant de continuer. Peut-être vous pouvez trouver quelque chose pour faire la lumière sur le contingent manquant.

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **1R, 2R, 7V & 9V.**



### Objectifs de quête

× **le contingent manquant** :

1. Récupérez tous les jetons Repaire (3) puis
2. Atteignez la sortie avec tous les héros

### Règles spéciale de la quête

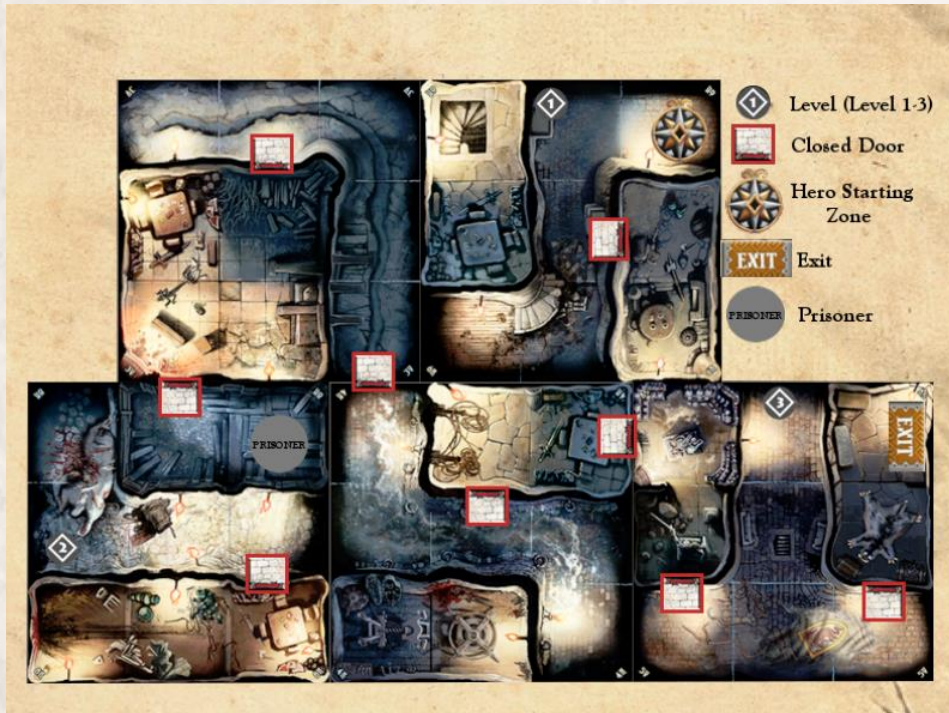
**X ça grouille de Gobelins !** : Lors de la création des paquets Garde, n'incluez que les cartes Gobelins

## SCENARIO SPECIAL 8 : Le Prisonnier

Pendant des heures, vous suivez le tunnel descendant à mesure qu'il devient de plus en plus étroit, Les pierres lumineuses deviennent de plus en plus rares à mesure que les heures passent. Soudain, un bruit provenant d'un camp ou d'une zone de travail monte le long du tunnel. En vous déplaçant aussi doucement que possible, vous vous faufilez jusqu'au coin. En regardant autour, vous voyez des gardes gobelins patrouiller. Les gardiens de prison vont et viennent avec des prisonniers nains et gobelins enchaînés, un prisonnier attire votre attention. Un humain qui semble avoir été autrefois un garde. Peut-être Vous pouvez apprendre de lui des informations précieuses.

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 3V, 4R, 5V, 6R & 8R



### Objectifs de quête

**X le prisonnier humain** : Pour réussir à obtenir les informations du prisonnier humain :

1. un Héros doit terminer son Activation dans la Zone du Prisonnier.
2. Atteignez la sortie avec tous les héros et le prisonnier

### Règles spéciale de la quête

- X Placez une figurine de Héros disponible dans la Zone marquée « Prisonnier ».
- X Le prisonnier ne s'active pas tant qu'il n'est pas sous le contrôle d'un joueur.
- X Lorsqu'un Héros termine son Activation dans la Zone avec le Prisonnier, le joueur Contrôlant ce Héros prend peut contrôler le prisonnier, il devient une Figurine Amie (voir page 4 de ce livret de campagne) et peut désormais agir avec lui.
- X Après avoir atteint la sortie avec tous les héros et le prisonnier vous gagner la partie.

## SCENARIO SPECIAL 9 : Une pièce du puzzle

*Fouiller les nombreuses cavernes au-delà de la prison a pris du temps mais a rapporté beaucoup d'informations utiles. Vous avez évité les nombreuses cabanes de gobelins et vous vous dirigez vers les couloirs les plus sombres, vous avez trouvé ce que vous croyez être l'endroit où les survivants restants du contingent humain sont retenus. Avec une détermination renforcée, vous préparez vos armes!*

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 1R, 2V, 3V, 4V, 5R, 7V & 8R



### Objectifs de quête

X Pour réussir la quête, vous devez (dans l'ordre suivant)

1. Récupérez le jeton **Artefact**
2. Récupérez le **jeton de bibliothèque**
3. Trouvez et tuez l'**Ogre Mage**
4. Atteignez la **sortie** avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

### Règles spéciale de la quête

- Lorsqu'un Héros récupère le jeton Artefacts, lisez ce qui suit à haute voix : Vous le contingent humain dans la pièce. En essayant de les remuer les corps, tu réalises que tous sauf un sont morts. Le mourant lève la tête vers vous et murmure dans son dernier souffle « trouve mes livres, ils t'aideront ».
- Lorsqu'un Héros récupère le jeton Bibliothèque, lisez ce qui suit à haute voix : Vous fouillez dans ce qui semble être une armurerie et des archives communes, à la recherche des livres mentionnés par l'envoyé. Piochez ensuite deux cartes du paquet Trésor au niveau du Héros le plus élevé.
- Lorsqu'un héros ou une figurine amie entre dans la zone avec le jeton de niveau 4, faites apparaître un Agent Orc de niveau 4 dans la zone du jeton Repaire. Ensuite, faites apparaître l'Ogre Mage de niveau 4 dans la zone de sortie.
- Une fois que l'Ogre Mage est mort et après avoir atteint la sortie avec tous Héros (et toutes les figurines amies vivantes) vous gagner la partie !



# SCENARIO SPECIAL 10 : Le malheurs des nains

Les pages du journal trouvé présentent peu d'intérêt. Seule la dernière page éclaire la situation. Gribouillé à la hâte « Les nains sont partis, ils font de nous des esclaves. » Pensant qu'il avait réussi à traduire certaines runes laissées par les nains une embuscade tendue par les gobelins est sur le point d'arriver ! La première colonie naine ne devrait pas être loin..

Matériel nécessaire : Boite de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 4R, 7R, 8R & 9R.

## Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez découvrir ce qui est arrivé aux nains en

X 1. Récupérez tous les **jetons Repaire** (3)

X 2. Atteignez **la sortie** avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

## Règle spéciale de la quête

X • Lorsque le jeton Repaire sur la même tuile que le jeton Niveau 4 est récupéré, lisez le texte suivant à voix haute :

En fouillant dans la zone d'habitation abandonnée, vous trouvez une trappe cachée menant à une petite chambre sous le sol. Là tu trouves un nain solitaire survivant. Une fois que vous avez réussi à lui assurer que vous n'êtes pas là pour lui faire du mal, il se calme et vous raconte comment son peuple a été soumis et forcé de travailler pour une force envahissante de créatures mal intentionnées. Ses amis exécutent désormais les ordres d'une force ennemie. Elle vous propose de vous conduire à la ville naine où vous pourrez, espérons-le, en apprendre davantage.

Le joueur qui a récupéré le jeton Repaire prend le contrôle du survivant Nain Survivant qui devient une figurine amie (voir page 4 de ce livret de campagne) et peut désormais agir avec lui avant que ce soit le tour du joueur suivant.

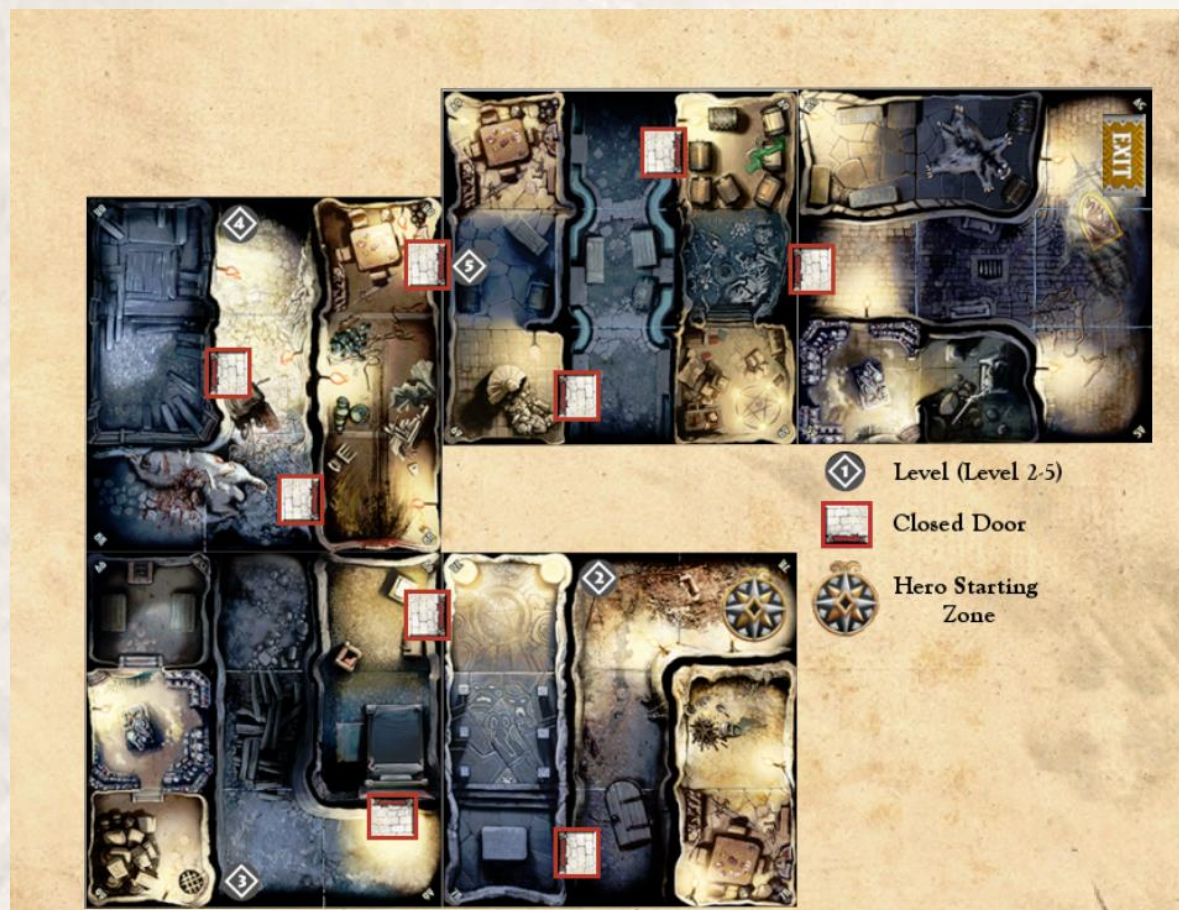


## SCENARIO SPECIAL 11 : Dans la ville

Se révélant être un excellent guide, le survivant nain vous guide devant le dernier poste de garde avant la ville ses nains. En suivant des sentiers peu fréquentés, vous arrivez enfin à côté d'une entrée presque invisible aux yeux des visiteurs. Le survivant nain ouvre la porte et dit : « Au-delà se trouvent les tunnels qui nous mèneront à la caserne du palais, La plupart de nos bâtiments et chambres importants sont reliés par ces passages. Ils nous serviront bien lors de nos déplacements vers la ville. »

Matériel nécessaire : **Boîte de base Massive Darkness**

Tuiles nécessaires : **5V, 6V, 7R, 8R & 9V.**



### Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez :

- X 1. Trouvez et battez le **capitaine de la garde**
- X 2. Atteignez la **sortie** avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

### Règles spéciale de la quête

X • Lorsqu'un héros ou une figurine amie entre dans la zone avec le jeton de niveau 5, faites apparaître le  **Mage Troll** dans la zone de sortie, ce monstre est le capitaine de la garde et doit être vaincu. Le capitaine de la garde ne compte pas comme un monstre errant pour les cartes événement.

X • **Le Capitaine de la Garde** ne s'activera pas pendant la phase des Ennemis jusqu'à ce que la porte menant à la tuile avec la zone de sortie a été ouverte par un joueur. Toutefois, à chaque phase Ennemie où le Capitaine de la Garde est en jeu mais ne s'active pas, piochez un Carte Trésor de niveau 5 et attachez-la au Capitaine de la Garde (si un Piège ou une Chance carte est piochée, défaussez-la et piochez une autre carte). Si une carte Trésor est déjà attaché au Capitaine de la Garde, défaussez la carte déjà attachée et attachez la nouvelle carte que si elle est meilleur (vous êtes censé faire le Capitaine de la Garde le plus puissant possible). Une carte non attachée au Capitaine de la Garde est défaussée.

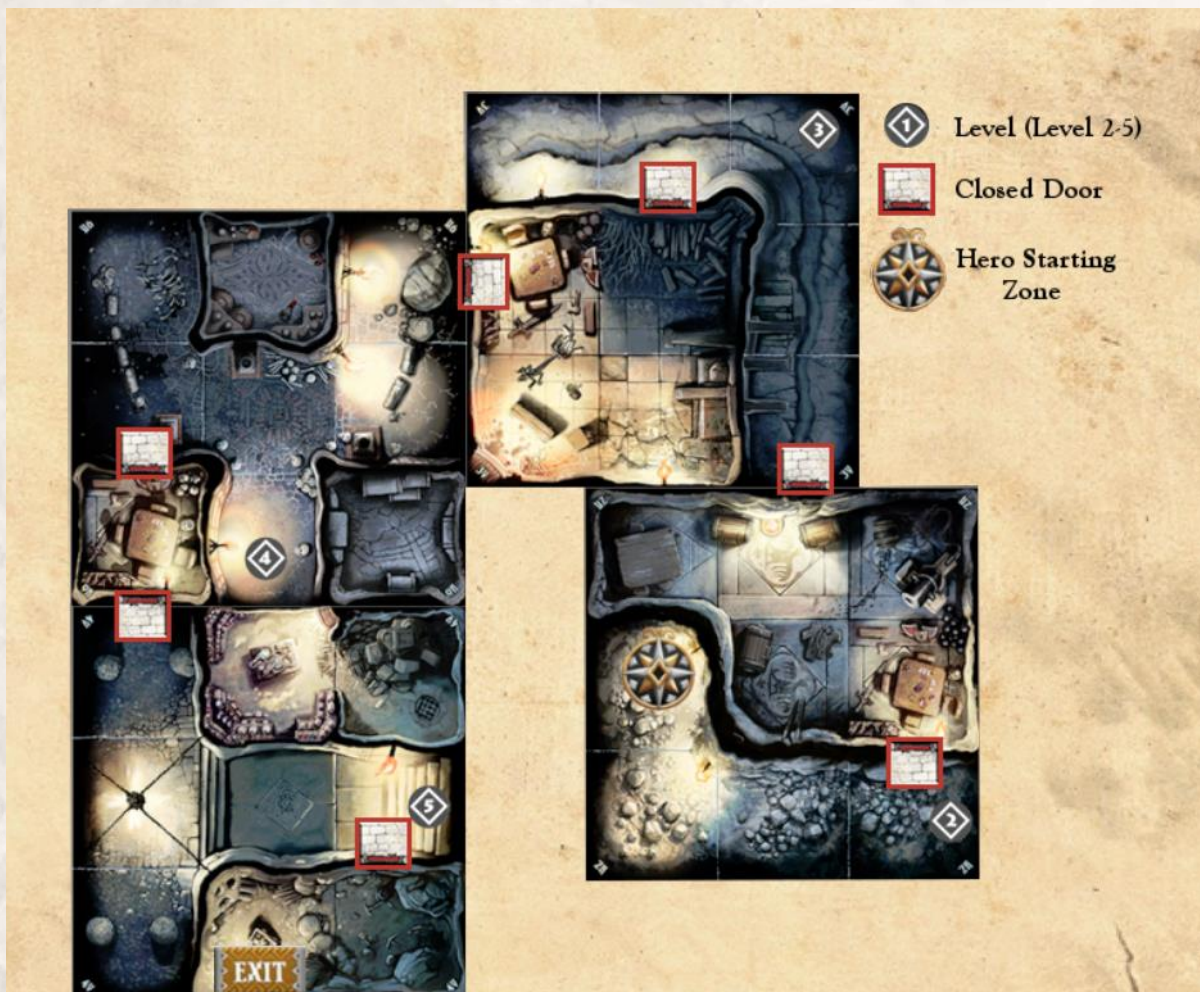
X • Une fois le Capitaine de la Garde vaincu et après avoir atteint la Sortie avec tous Héros (et toutes les figurines amies vivantes) vous gagnez la partie.

## SCENARIO SPECIAL 12 : Ville de consternation

Vous vous faufilez dans les passages de la cité naine. Partout où vous regardez, les nains sont dans un état mélancolique. À mesure que vous vous rapprochez du palais, les gardes et Les patrouilles augmentent et vous voyez que la plupart d'entre elles sont en fait entièrement composées de nains...

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 2R, 3V, 4V & 9R.



### Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez :

- X 1. Battez le héraut de l'enchanteresse
- X 2. Atteignez la sortie avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

### Règles spéciale de la quête

X • Lorsqu'un héros ou une figurine amie entre sur la tuile avec le jeton de niveau 5, faites apparaître le **Démon Abyssal** dans la Zone avec le jeton Niveau 5. Ce monstre est le **héraut de l'Enchanteresse**. Le Héraut de l'Enchanteresse ne compte pas comme un monstre errant pour les cartes Événement. Lisez ensuite à voix haute ce qui suit : Alors que vous entrez dans le couloir, vous êtes frappé par une force invisible et une monstruosité démoniaque jaillit vers vous depuis l'ombre. Alors qu'il s'apprête à vous éviscérer avec ses serres, quelqu'un vous pousse sur le côté et se place devant le démon. Un guerrier nain vêtu en cotte de mailles et brandissant une énorme hache, empêche le démon d'atteindre toi. Alors que vous vous relevez, le démon attrape le courageux guerrier et l'empale. Lui sur l'une de ses serres. Vous criez de rage alors que vous vous précipitez pour aider votre inattendu Sauveur.

X • Une fois le **Héraut de l'Enchanteresse vaincu** et après avoir atteint la sortie avec tous Héros (et toutes figurines amicales vivantes), vous gagnez la partie..



## SCENARIO SPECIAL 13 : Les derniers Nains

*Fouiller les nombreuses cavernes au-delà de la prison a pris du temps mais a rapporté beaucoup d'informations utiles. Vous avez évité les nombreuses cabanes de gobelins et vous vous dirigez vers les couloirs les plus sombres, vous avez trouvé ce que vous croyez être l'endroit où les survivants restants du contingent humain sont retenus. Avec une détermination renforcée, vous préparez vos armes!*

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 1R, 3V, 4V, 6V, 7R & 8R.



### Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez ;

- X 1. Trouvez les anciens nains (Récupérez tous les jetons Repaire (3))
- X 2. Atteignez la sortie avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

### Règles spéciale de la quête

• Lorsque les **trois jetons Repaire** sont récupérés, lisez ce qui suit à haute voix : Blotti ensemble dans la chambre se trouvent les anciens nains restants. Pendant que vous les informez pourquoi vous êtes ici, ils vous racontent comment un être puissant connu sous le nom de L'Enchanteresse est venue dans leur ville. Dans son sillage suivirent toutes sortes d'humbles et terribles créatures. Orcs, gobelins, troglodytes et ogres. Aidé par des bêtes abattues, invoqué depuis au-delà du royaume des mortels par l'Enchanteresse pour exécuter ses ordres, ils ont attaqué et capturé la cité naine. Elle a plié les dirigeants à sa volonté et bientôt le peuple n'était plus que des esclaves stupides, travaillant uniquement pour plaire à leur maîtresse. Votre seul espoir de la détruire est d'apprendre sa faiblesse. Au sommet du palais il y a une bibliothèque. À l'intérieur, vous trouverez le Livre de l'Effroi et, à partir de ses pages, vous pouvez apprendre à vaincre. C'est le seul moyen de sauver les nains ainsi que les villes d'hommes, car la soif de pouvoir de l'Enchanteresse ne sera pas satisfaite par une seule ville naine.

- En atteignant la **sortie** avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes), la Quête est terminée.





## SCENARIO SPECIAL 14 : Le sommet du palais

Les paroles des anciens nains vous remplissent de détermination. Si vous échouez, non seulement les nains sont condamnés, mais les habitants de la surface le sont aussi car rien ne résiste à l'Enchanteresse et à son armée de bêtes d'un autre monde. Sachant ce que vous devez faire, vous commencez la longue montée vers le sommet du palais nain.

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 1V, 2R, 3V, 6R, 7R & 8R.



### Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez :

**X** Atteignez la sortie avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes)

### Règles spéciale de la quête

- X** • Faites apparaître un ennemi aléatoire de niveau 4 dans chaque zone avec un **jeton Repaire** (re-piocher si un agent est généré). Ces Ennemis ne s'activeront pas pendant la phase des Ennemis jusqu'à ce qu'un Héros ou La figurine amie est entrée sur la tuile sur laquelle l'ennemi apparaît.
- X** • Lorsqu'un héros ou une figurine amie entre dans la zone avec le jeton de niveau 4, faites apparaître un **Monstre errant** dans la zone avec un jeton Artefact.
- X** • En atteignant la **sortie** avec tous les héros (et toutes les figurines amies vivantes) vous gagnez la partie !

## SCENARIO SPECIAL 15 : Chambre de l'Enchanteresse

Sachant que dans les chambres au-delà réside un démon presque invincible, vous invoquez votre courage. Vous devez trouver le Livre de l'Epouvante, mentionné par les anciens nains pour trouver le moyen de bannir l'Enchanteresse dans les ténèbres d'où elle est venue. Mais toi il faut agir vite. Si ses serviteurs vous attrapent avant que vous puissiez la défaire, tout sera réglé perdu.

Matériel nécessaire : Boîte de base Massive Darkness

Tuiles nécessaires : 3V, 5V, 7V, 8V & 9V.



### Objectifs de quête

Pour réussir la quête, vous devez (dans l'ordre suivant) :

- X 1. Trouvez le **livre de l'effroi** (récupérez le jeton de la bibliothèque)
- X 2. Suivez ses instructions pour bannir l'Enchanteresse en ayant un Héros ou une Figurine debout dans la Zone avec le jeton Artefact pour rendre l'Enchanteresse vulnérables aux attaques.
- X 3. **Battez l'Enchanteresse.**

### Règles spéciale de la quête

- X • Lorsque le jeton Bibliothèque est récupéré, faites apparaître **Liliarch** dans la zone avec le jeton repaire (sans aucun équipement). Ce Monstre est l'Enchanteresse. L'Enchanteresse ne compte pas comme un monstre errant pour les cartes événement.
- X • L'Enchanteresse ne s'activera pas pendant la phase des Ennemis jusqu'à ce que la Porte menant dans la tuile avec le jeton Repaire a été ouverte par un joueur. Cependant, chaque phase ennemie où l'Enchanteresse est en jeu mais ne s'active pas, piochez une carte Trésor de Niveau 5 et attachez-la à l'Enchanteresse (si une carte Piège ou Chance est pioché, défaussez-la et piochez une autre carte). Si une carte Trésor est déjà attachée à l'Enchanteresse, défaussez-la. Carte déjà attachée et attaché la nouvelle carte uniquement si le nouvel article est meilleur (vous sont censés rendre l'Enchanteresse aussi puissante que possible, Une carte non jointe à l'Enchanteresse est défaussée.)
- X • L'Enchanteresse ne peut subir aucune blessure à moins qu'un héros ou une figurine amie ne soit se trouvant dans la Zone avec le jeton Artefact.
- X • L'Enchanteresse ne peut pas être étourdie.
- X • Lorsque l'Enchanteresse est vaincue vous gagnez la partie !



# ◆ QUÊTE : LES CAVERNES DE RIDRA

*Helmund, Chef du Village d'Orfeld a fait appel aux Porteurs de Lumière. Sa fille Licie est gravement malade et le soigneur du village a besoin d'une plante rare afin de concocter un remède. Cette plante rare nommé "Tillis" se trouve dans les Cavernes de Ridra. Helmund a envoyé trois de ses meilleurs guerriers dans les Cavernes il y a maintenant 10 jours et il est depuis sans nouvelles. Il pense que les troupes de Darkness ont pris possession des lieux...*

Dalles requises : 4V, 6V & 9V.

## ◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

Atteignez les objectifs dans l'ordre donné pour gagner la partie.

- 1 - Trouver la plante rare (pion Artéfact)
- 2 - Échappez-vous par la Sortie.



Niveau  
(Niveaux 1 à 3)



Porte corridor  
Fermée



Artéfact



Sortie



Zone de Départ  
des Héros



Porte  
Fermée



Tanière



## ◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Mise en Place.** : Placez 1 pion Artéfact et 2 pions Tanière au hasard dans les Zones qui contiennent les pions Objectifs face cachée. Les pions face cachée sont révélés quand un Héros les Ramasse.
- **Artéfact** : Quand un pion Artéfact est Ramassé, le Héros le conserve comme un objet standard. (il représente la plante rare) Il peut être échangé normalement.
- **Culs-de-sac** : Un Héros qui Ramasse un pion Tanière le défause pour gagner 5 XP.

• **Porte corridor** : ! Attention ! vous devez lire ce qui suit **UNIQUEMENT** au moment d'ouvrir la porte.

Ne tirer pas de carte porte, générez 1 Monstre Errant sur sur le pion niveau 2. Cet Ennemi ne compte pas comme un Monstre Errant pour les cartes Événement.

**C'est un piège ! Darkness vous attendez, les zones de corridor sont empoisonnés par des vapeurs toxiques !**

Tout Héros qui termine son Activation dans une Zone de corridor des dalles N2 et N3 subit automatiquement 1 Blessure qui ne peut pas être annulée. (Le pont fait parti du corridor) Les Ennemis sont immunisés à ce poison et ne sont pas affectés par cette règle.



# 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







SCENARIO	PORTEURS DE LUMIERE	RESULTAT



SCENARIO	PORTEURS DE LUMIERE	RESULTAT



SCENARIO

PORTEURS DE LUMIERE

RESULTAT



# MASSIVE DARKNESS

