

# Darkest Dungeon™

THE BOARD GAME



## RÈGLES

*Le glas a sonné pour notre famille.*

*Vous vous souvenez de notre vénérable maison, opulente et impériale, surplombant fièrement la lande depuis son promontoire stoïque.*

*J'ai vécu toute ma vie dans ce manoir ancien, hanté par les rumeurs, engraisé par la décadence et le luxe. Et pourtant, j'ai fini par me lasser... des extravagances habituelles. Des récits étranges et troublants suggéraient que le manoir lui-même était un portail menant à un pouvoir fabuleux et indicible.*

*À l'aide de reliques et de rituels, j'ai investi toute mon énergie dans l'excavation et la récupération de ces secrets enfouis depuis si longtemps. J'ai dilapidé ce qui restait de notre fortune familiale... en ouvriers basanés et... en pelles solides. Enfin, dans les failles gorgées de sel, sous les plus profondes fondations, nous avons mis au jour ce portail maléfique et antédiluvien. Chacun de nos pas perturbait la terre ancienne, mais nous parcourions un royaume de mort et de folie ! À la fin, moi seul pus fuir sous ces sombres arcades antiques, riant et hurlant, jusqu'à tomber inconscient.*

*Vous vous souvenez de notre vénérable maison, opulente et impériale. Elle est devenue une abomination purulente ! Je vous en prie, revenez chez vous. Revendiquez votre héritage et délivrez notre famille des ombres affamées et implacables...*

*...du Donjon ténébreux.*



*Darkest Dungeon The Board Game est une adaptation du jeu vidéo éponyme, salué par la critique et publié par Red Hook Studios.*

*L'Héritier est de retour dans son domaine et il doit le récupérer.*

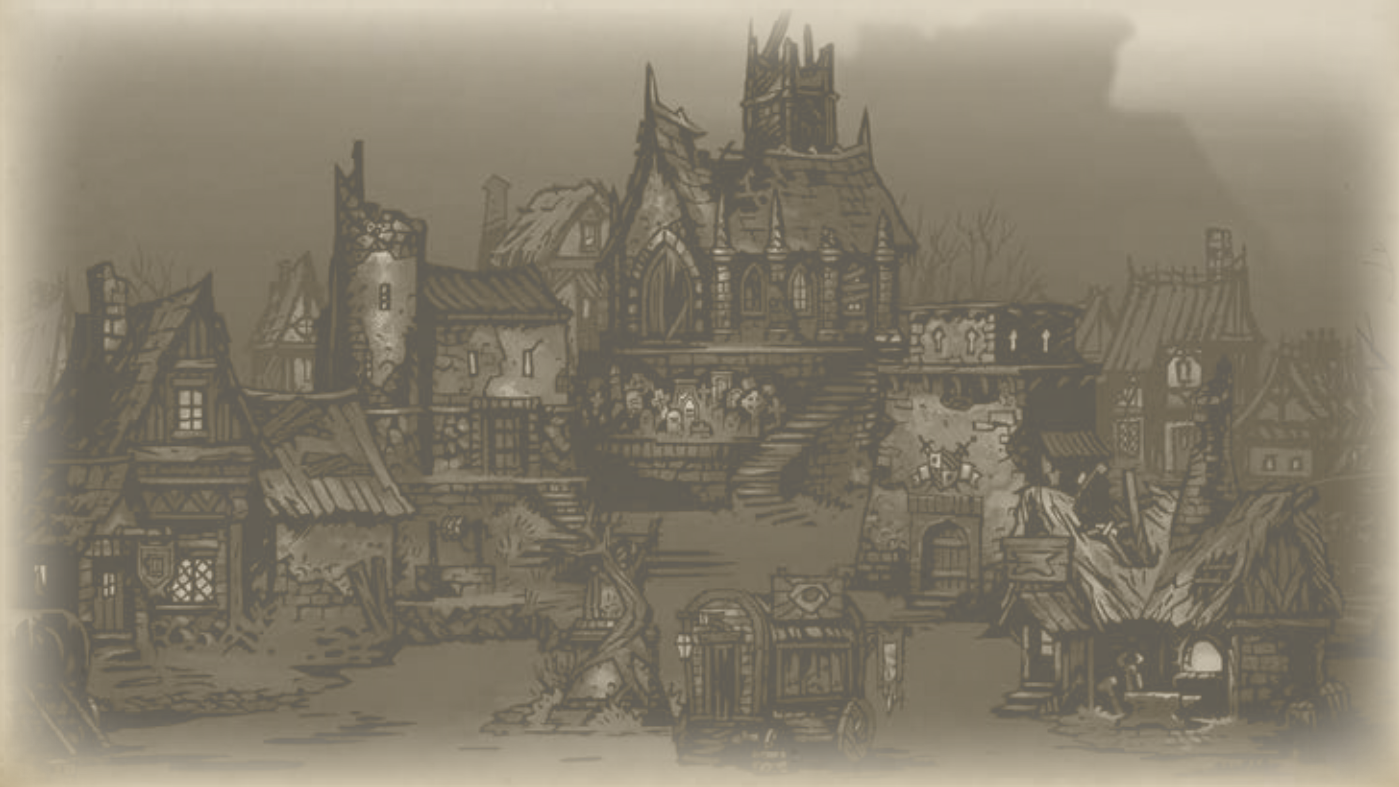
*Aventurier, vous avez été recruté pour purifier cette terre corrompue et redonner au hameau sa gloire d'antan. Avec la voix de l'Ancêtre résonnant dans votre esprit, vous vous enfoncerez dans les profondeurs de donjons maudits et affronterez d'inimaginables abominations. Quand ces lieux auront été purifiés et que vous serez prêt, physiquement et mentalement, vous prendrez d'assaut le Donjon ténébreux et scellerez une bonne fois pour toutes la source de la folie.*



## Table des matières

Les héros sont des êtres humains ! .....	4	Placer les coffres .....	17
Matériel de jeu .....	4	Placer la piste Round .....	17
Aperçu du jeu.....	9	<b>Combat</b> .....	17
Aperçu de la campagne et objectif du jeu.....	9	<b>Tour d'un héros</b> .....	18
Mort d'un héros et échec de la campagne .....	9	1) Effets de début de tour .....	18
Lieux .....	9	2) Actions .....	18
<b>Mise en place du jeu et préparatifs</b>		- Déplacement .....	18
<b>pour la première quête</b> .....	10	- Interaction avec l'environnement .....	18
Déterminer la première menace imminente .....	11	- Changement de posture .....	19
Choisir les héros.....	11	- Utilisation d'une compétence.....	19
Choisir une quête.....	11	Critique .....	19
Placer vos héros sur la piste Posture des héros... ..	12	Effets sur soi-même .....	20
Mise en place du donjon.....	12	Effets sur la cible .....	20
Allumer la lumière .....	12	États .....	20
S'approvisionner .....	12	Piles de jetons et leur utilisation.....	20
<b>Parcourir les donjons</b> .....	14	Résistances et immunités .....	21
1) Repérage (optionnel) .....	14	<b>Tour d'un monstre</b> .....	21
2) Exploration.....	14	Étape 1 - Effets de début de tour.....	21
Longs couloirs .....	14	Étape 2 - Action.....	21
3) Faire marche arrière .....	14	1) Vérifier la compétence utilisée par le monstre ..	21
4) Quitter le donjon .....	14	2) Vérifier la cible.....	24
Entrer dans une pièce.....	15	3) Vérifier la portée .....	24
Repos .....	15	4) Effectuer l'action .....	24
Or .....	15	Monstres de grande et petite taille.....	24
<b>Combat et compétences</b> .....	15	Victimes.....	24
<b>Mise en place du champ de bataille</b> .....	15	Terrains élevés et peu élevés.....	25
Révéler une pièce .....	15	Rounds de combat .....	25
Déployer des héros, faire apparaître des monstres		Fin du combat.....	25
et préparer la pioche Initiative .....	16	<b>Breloques</b> .....	26
		<b>Attributs</b> .....	26
		<b>Attributs négatifs</b> .....	26

Attributs positifs.....	27	Pièces de site d'excavation.....	36
Maladies.....	27	La rencontre finale – Le Cœur des ténèbres.....	36
Stress, afflictions et vertus.....	28	<b>Modes de jeu.....</b>	<b>36</b>
Lumière.....	29	Modes radieux et stygien.....	36
À l'agonie et coup fatal.....	29	Le cirque de la Bouchère (mode JcJ).....	37
Gagner de l'XP (points d'expérience).....	29	Coup fatal et crise cardiaque en mode JcJ.....	37
Monter en niveau.....	29	Règles optionnelles.....	37
Boss.....	30	<b>L'Abomination: un héros spécial.....</b>	<b>38</b>
Combattre un boss.....	30	<b>Combats de boss.....</b>	<b>38</b>
Tour d'un boss.....	30	Les ruines.....	38
Invocation d'un monstre.....	31	Le Nécromancien.....	38
Mort d'un héros.....	31	Le Prophète.....	38
Retour au hameau.....	32	Le Collecteur.....	39
Le hameau.....	32	Le Fanatique.....	39
1) Piocher une carte Événement du hameau.....	32	<b>Le Donjon ténébreux.....</b>	<b>39</b>
2) Lancer le dé pour le gardien.....	33	Les Templiers.....	39
3) Consacrer votre journée à une activité.....	33	Le Kyste titanesque.....	39
Bâtiments du hameau et améliorations.....	33	L'Horreur traînante.....	40
La campagne.....	35	<b>La rencontre finale.....</b>	<b>40</b>
Sauvegarder la partie.....	35	Première forme de l'Ancêtre.....	40
Le Donjon ténébreux.....	35	Deuxième forme de l'Ancêtre.....	40
		Le Cœur en gestation.....	41
		Le Cœur des ténèbres.....	41
		<b>Suggestions de compositions de groupe.....</b>	<b>42</b>



## Les héros sont des êtres humains !

Même s'ils sont courageux et déterminés, les aventuriers sont fragiles et faillibles. Les horreurs auxquelles ils devront faire face mettront à l'épreuve leur esprit et leur corps, jusqu'au point de rupture et au-delà. Vos personnages peuvent être massacrés ou sombrer dans une incommensurable folie. À la différence de nombreux jeux de rôle, les campagnes de Darkest Dungeon ne vous garantissent pas la victoire. L'échec est possible, même pour les bons héros. Gardez cela à l'esprit durant votre quête. Ne vous découragez pas si votre héros préféré meurt prématurément; les sacrifices sont essentiels à votre réussite.

## Matériel de jeu

### Jetons

- ♦ 28 jetons Infection
  -
- ♦ 28 jetons Saignement
  -
- ♦ 30 jetons Bonus
  -
- ♦ 12 jetons Malus
  -
- ♦ 9 jetons Étourdissement
  -
- ♦ 11 jetons Posture de héros
  -
- ♦ 9 jetons Marque
  -
- ♦ 9 jetons Riposte
  -
- ♦ 9 jetons Garde
  -
- ♦ 6 jetons Protection
  -
- ♦ 25 jetons Or
  -
- ♦ 20 jetons Points d'expérience
  -
- ♦ 21 jetons Pièce
  -
- ♦ 10 jetons Coffre
  -
- ♦ 1 jeton Bois
  -
- ♦ 4 jetons Héros en attente
  -
- ♦ 56 jetons Blessures
  -

### Dés

- ♦ 8 dés Exploration
  -
- ♦ 16 dés Provisions
  -
- ♦ 4 dés À l'agonie
  -
- ♦ 4 dés à dix faces
  -

### Tuiles & plateaux

- ♦ 4 plateaux de héros
  -
- ♦ 14 bâtiments du hameau
  -
- ♦ 1 piste Lumière et 2 pistes Posture
  -
- ♦ 13 tuiles de pièce et 1 arène JcJ
  -

♦ 1 plateau Hameau



♦ 12 tuiles de donjon et 2 tuiles du Donjon ténébreux



## Cartes

♦ 23 cartes Héros



♦ 38 cartes Breloque



♦ 11 cartes Maladie



♦ 17 cartes Attribut positif et 18 cartes Attribut négatif



♦ 5 cartes Affliction et 5 cartes Vertu



♦ 19 cartes Quête



♦ 16 cartes Événements du hameau



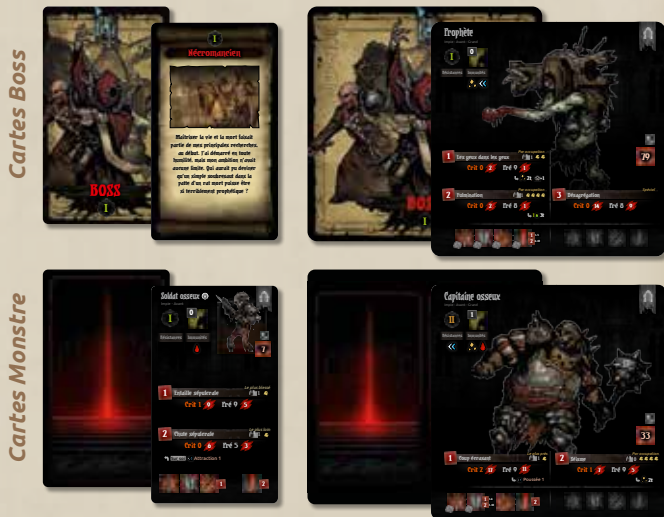
♦ 231 cartes Compétence de héros



♦ 8 cartes Initiative



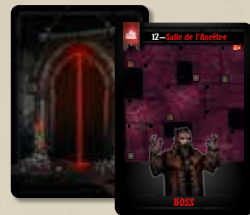
♦ 169 cartes Monstre et Boss



♦ 22 cartes JcJ de héros



♦ 8 cartes Pièce de boss



♦ 17 cartes Pièce



♦ 17 cartes Pièce stygienne



♦ 8 cartes Aide de jeu



♦ 24 cartes Curio



## Figurines

### ● Héros



Croisé



Furie



Bandit



Occultiste



Abomination



Chasseur de primes



Bouffon



Vestale



Arbalétrière



Médecin de peste



Pilleuse de tombes

### ● Monstres des ruines



Capitaine osseux



3x Soldat osseux



2x Défenseur osseux



2x Porteur osseux



3x Lancier osseux



3x Courtisan osseux



3x Arbalétrier osseux

### ● Boss des ruines



Le Collecteur



Bandit collecté



Prophète



Homme d'armes collecté



Vestale collectée



4x Banc en bois



Nécromancien



Le Fanatique



Bûcher

## ● Monstres communs



3x Combattant  
adepte



3x Acolyte  
adepte



3x Brigand  
Fusilier



Brigand  
saigneur



3x Aliéné



3x Gargouille



3x Brigand  
chasseur



3x Brigand  
égorgueur



3x Brigand  
pillard



3x Manant  
osseux



Goûle



3x Tisseuse



3x Cracheuse



3x Larve



3x Pliskin



3x Crotale



Vipère

## ● Monstres du Donjon ténébreux



3x Adepté euphorique



2x Chien de chair



3x Polype



3x Sorcière supérieure



3x Combattant supérieur



3x Prêtre adepte



3x Tumeur défensive



3x Anticorps



3x Tumeur maligne

## ● Mode JcJ



Bouchère



Marionnettes

## ● Boss du Donjon ténébreux



Horreur traînante



Cœur des ténèbres



Cœur en gestation



Kyste gigantesque



2x Seigneur de guerre templeier



2x Templier empaleur



Tige de globule blanc



Première forme de l'Ancêtre



3x Reflet parfait



3x Reflet imparfait



Deuxième forme de l'Ancêtre



3x Néant absolu

### Autres

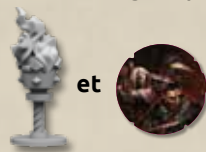
- ◆ Marqueurs de round, de lumière, de jours et de groupe



Round



Lumière Jours



Groupe

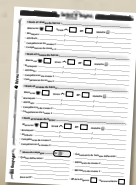
- ◆ Gardien



et



- ◆ 1 bloc de feuilles de sauvegarde
- ◆ 1 boîte de sauvegarde



- ◆ 12 jetons Monstre (3 couleurs, 4 de chaque)



- ◆ 4 jetons Stress



### Règles

- ◆ 1 livret du tutoriel de la vieille route
- ◆ 1 livret de règles





## Aperçu du jeu

Dans Darkest Dungeon, les joueurs incarnent des aventuriers ayant chacun des capacités et des caractéristiques uniques. Ils participent à une campagne en onze quêtes et quatre actes, pour purger différents lieux des monstres qui les habitent et affronter leurs boss. Entre leurs aventures, ils dépensent les richesses qu'ils ont accumulées pour améliorer le hameau et devenir plus forts, jusqu'à ce qu'ils soient capables d'affronter le terrible Donjon ténébreux. Certains d'entre eux périront durant cette mission périlleuse, mais d'autres aventuriers les remplaceront. Dans ce cas, le joueur peut choisir l'un des aventuriers disponibles qui attendent patiemment à la diligence leur heure de gloire. Toutefois, prenez garde...

**S'il ne vous reste plus assez de héros pour constituer un groupe de quatre, la campagne est terminée et la mission est un échec.**

Mais ne vous inquiétez pas: vous pouvez toujours recommencer. Le jeu est conçu pour que vous recommenciez la campagne et que vous appreniez de vos échecs. Relevez le défi et commencez une nouvelle campagne qui ne ressemblera pas à la précédente!



## Aperçu de la campagne et objectif du jeu


Avant de prendre d'assaut le Donjon ténébreux, les héros doivent d'abord vaincre les monstres qui menacent directement le hameau et gagner en puissance. Une campagne comprend quatre actes. Les trois premiers actes sont constitués chacun de deux quêtes générales et d'une quête de boss. En éliminant un boss, les héros mettent fin à la menace imminente qu'il représente et ils accèdent à l'acte suivant de la campagne (augmentant le niveau de difficulté). Quand les trois premiers actes sont terminés, la porte du Donjon ténébreux s'ouvre enfin: le 4<sup>e</sup> et dernier acte peut être joué. S'ils battent le dernier boss, les héros sont victorieux et les joueurs remportent la partie!

Après chaque quête, les héros peuvent passer du temps au hameau pour rénover ses bâtiments et améliorer leurs capacités de combat.



## Mort d'un héros et échec de la campagne

Un héros peut mourir de façon définitive (et il est donc retiré du jeu) de plusieurs façons:

- ♦ **Coup fatal:** lorsque le héros est **à l'agonie** (c'est-à-dire qu'il a subi autant de blessures qu'il a de Vie) et qu'il obtient sur un jet de dé un coup fatal .
- ♦ **Crise cardiaque:** le niveau de Stress atteint 10 et le héros a déjà une **affliction** ou une **vertu**.
- ♦ **Cède à la folie:** le héros reçoit un 4<sup>e</sup> **attribut négatif**.

Lorsqu'un héros meurt de l'une de ces façons, le joueur qui le contrôle doit en choisir un nouveau dans la diligence, puis il continue à jouer.



**Si aucun héros n'est disponible dans la diligence, les joueurs ont échoué et la campagne est terminée!**

La campagne est aussi un échec si les héros sont vaincus durant une quête de boss.

Tout ceci est expliqué en détail plus tard dans ce livret de règles.



## Lieux

Autour du hameau, il y a différents lieux où les héros peuvent s'aventurer pour vaincre les menaces imminentes. Chaque lieu dispose de ses propres monstres, pièces, quêtes et curios, ainsi que d'une icône unique qui l'identifie. Cette boîte de base contient deux lieux: les ruines  et le Donjon ténébreux . En plus des cartes uniques, il y a également des cartes communes qui sont mélangées aux cartes spécifiques du lieu, à l'exception du Donjon ténébreux qui se joue avec ses propres cartes. Ces cartes communes n'ont pas d'icône de lieu.

## Anatomie des plateaux de héros



## Mise en place du jeu et préparation pour la première quête

Les étapes 1-9 sont des étapes générales de mise en place, communes à chaque partie.

- 1 Préparez les pistes Posture et la pioche Initiative:** Placer les pistes Posture des héros et Posture des monstres au milieu de la table, face à face. Laissez de la place à côté de ces pistes pour placer les tuiles de pièce comme demandé. Choisissez l'orientation qui vous convient le mieux (verticale ou horizontale). Prenez les 8 cartes Initiative et mélangez-les; placez la pioche ainsi formée près d'une des pistes Posture.
- 2 Préparez les tuiles de pièce:** trouvez toutes les tuiles de pièce des ruines et formez une pile que vous placez sur le côté, à portée de main.
- 3 Séparez les différentes pioches:** séparez les cartes Attribut positif, Attribut négatif, Maladie, Vertu, Affliction, Curio des ruines et Breloque de niveau 1, et mélangez-les respectivement pour former des pioches distinctes. Placez-les côte à côte, à proximité de la piste Posture des héros.
- 4 Construisez la pioche Monstres:** le jeu comprend trois groupes de monstres: communs, ruines et Donjon ténébreux. Ne mettez pas les monstres du Donjon ténébreux en jeu tant que vous n'avez pas atteint la 10<sup>e</sup> quête.  
Trouvez tous les monstres communs et des ruines de niveau 1 et mélangez-les pour ne former qu'une seule pioche. C'est la pioche Monstres. Les autres ne seront pas nécessaires avant d'avoir vaincu le premier boss, sauf indication contraire dans une

quête. Placez la pioche Monstres à côté de la piste Posture des monstres.

- 5 Construisez la pioche Pièces:** trouvez toutes les cartes Pièce des ruines et mélangez-les pour ne former qu'une seule pioche. Placez-la à côté de la pile de pièces.
- 6 Construisez la pile de butin:** trouvez les 10 jetons Coffre et mélangez-les pour ne former qu'une seule pile. Placez-les près de la pioche Pièces et de la pile de pièces.
- 7 Préparez les jetons:** séparez les blessures et marqueurs d'état (Saignement, Infection, etc.) par type et placez-les à portée de main.
- 8 Préparez les provisions:** prenez les 16 dés Provisions et placez-les à portée de main. Placez le jeton Bois à côté des dés Provisions. Gagnez 10 pièces d'or et placez-les dans une réserve commune à côté de vos provisions.
- 9 Préparez les zones des héros:** donnez à chaque joueur deux dés Exploration, un dé à dix faces standard et un dé À l'agonie (le dé rouge avec les crânes). Donnez à chaque joueur un plateau de héros et un marqueur de Stress. Placez le marqueur de Stress sur la piste Stress, côté blanc, sur la case 0.

Quand vous commencez une partie et que vous préparez votre première quête, vous ne faites rien dans le hameau au préalable. Vous pouvez passer l'étape de mise en place suivante pour le moment, sauf si vous souhaitez que tout soit déjà prêt une fois la quête finie.

- 10 Préparez le hameau:** placez le plateau du hameau sur le côté de la table. Trouvez les cartes Événement du hameau et mélangez-les;

placez la pioche ainsi formée près du plateau du hameau. Trouvez le jeton/la figurine du gardien que vous placez également à côté du plateau du hameau. Placez deux jetons Héros en attente sur la diligence sur le plateau du hameau. Le jeu comprend des jetons d'amélioration pour les bâtiments du hameau. Vous n'en aurez besoin qu'à partir de votre première phase de hameau (et peut-être même pas à ce moment-là), vous pouvez donc les laisser dans la boîte pour le moment.

**Parfait. La mise en place de base est terminée. Préparez-vous maintenant pour votre première quête!**

## — Déterminer la première menace imminente —

Trouvez les quatre cartes Boss des ruines de niveau 1 et mélangez-les (il y a aussi des cartes Boss de Donjon ténébreux, mais ne les mettez pas en jeu pour le moment), puis piochez-en une au hasard et lisez à voix haute le texte d'ambiance; il s'agit de la première menace imminente. Trouvez la carte Menace de niveau 1 correspondante et placez-la quelque part au milieu de la table, face Donjon visible, pour vous reporter plus facilement à ses règles.



Les boss représentent une menace imminente contre le hameau et affectent aussi le donjon. Chaque boss possède 3 niveaux de menace. Au début de la partie, le boss que vous piochez est de niveau 1. Jusqu'à ce que vous réussissiez vos premières quêtes et que vous soyez en mesure d'affronter le boss lui-même, ses capacités passives auront une influence sur vos explorations de donjon et vos passages au hameau.

Chaque boss a également une carte Combat par niveau, mais elle ne sera pas nécessaire avant la troisième quête de chaque acte.

## — Choisir les héros —

Chaque joueur choisit un héros et prend la figurine correspondante. Prenez votre carte Héros de niveau 1 et placez-la à côté de votre plateau. Trouvez votre liste de sept compétences de niveau 1 et choisissez-en trois pour les équiper dans les emplacements de compétence du plateau de votre héros. Laissez les autres sur le côté. Vos cartes Héros et Compétence de niveau 2 et 3 ne seront utilisées qu'une fois que vous les aurez montées de niveau, alors laissez-les dans la boîte pour le moment.

Si vous avez du mal à choisir vos compétences, vous pouvez utiliser une de nos compositions de groupe préconfigurées que vous trouverez en page 42 de ce livret de règles.



**Gardez à l'esprit que** les sept compétences de chaque héros sont toujours disponibles tout au long de la campagne et que le héros peut en changer librement entre les quêtes (plus d'infos en page 32, section « Le hameau »).

## — Choisir une quête —

Mélangez les cartes Quête de niveau 1 et formez la pioche Quêtes. Tirez-en deux et choisissez celle que vous souhaitez jouer. L'autre est définitivement défaussée et retirée de la campagne. Les quêtes vous donnent des points d'expérience (XP) lorsque vous terminez les objectifs, ce qui permet aux héros de monter en niveau. Elles définissent aussi les pièces que vous explorerez dans le donjon. La quête indique également si vous prenez du bois avec vous pour vous reposer et combien de points de repos cela apporte (dans le coin supérieur gauche de la carte). Si tel est le cas, prenez le jeton Bois et placez-le à côté de vos provisions (voir page 12, section **S'approvisionner**).



## Placer vos héros sur la piste Posture

Chaque joueur pose maintenant son jeton Posture de héros sur la piste Posture des héros. Les postures peuvent changer durant la partie, mais ce sera leur posture de départ. La posture dépend généralement des compétences que les joueurs ont choisies pour leur héros.

### Postures agressives



Héros



Monstres

### Postures défensives



Héros



Monstres

### Postures à distance



Héros



Monstres

### Postures de soutien



Héros



Monstres



## Mise en place du donjon

Trouvez les tuiles de donjon, mélangez-les et piochez-en une au hasard. Placez-la à côté de la piste Posture des héros ou tout autre endroit qui vous convient le mieux. Le nombre et la nature des pièces que vous explorerez durant la quête figurent en bas de la carte Quête. Prenez les jetons Pièce indiqués sur la carte Quête, mélangez-les et placez-les face cachée au hasard sur les emplacements de pièce. Trouvez la figurine du groupe et placez-la sur l'emplacement de départ du plan du donjon.

Les quêtes de boss réservent une petite surprise sur la façon de placer les pièces sur le plateau de jeu. Voir la section Boss, page 30, pour en savoir plus.



## Allumer la lumière

Placez le marqueur de lumière à 5 sur la piste Lumière.



## S'approvisionner



Lancez deux dés Provisions pour chaque héros. Une fois les dés lancés, chaque joueur qui a obtenu un joker (DD) place le dé concerné sur la face de son choix. Placez tous les dés Provisions de côté de manière à former une réserve commune. **Cette réserve ne peut pas dépasser un maximum de 16 dés.** Quand elles ne sont pas utilisées pour contrer les dangers de l'exploration (voir la section Exploration, page 14), les provisions offrent divers avantages. Elles peuvent être utilisées n'importe quand par n'importe quel héros, en défaussant le dé approprié durant l'exploration ou comme action gratuite durant un combat. Les utilisations sont les suivantes :



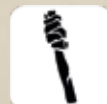
**Nourriture** – 1 Soins. La nourriture permet aussi de contrer la faim durant l'exploration.



**Bandage** – Retire tous les Saignements ou permet d'appliquer 1 Soins.



**Potion** – Retire toutes les Infections ou 1 Stress.



**Torche** – Lumière +1 (montez le marqueur de lumière d'une case sur la piste Lumière). Retire également tous les effets négatifs des curios.



**Outil** – Cette provision sert uniquement à vous débarrasser de périls rencontrés pendant votre exploration (pièges et autres gravats).

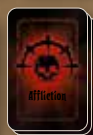
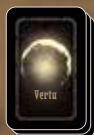
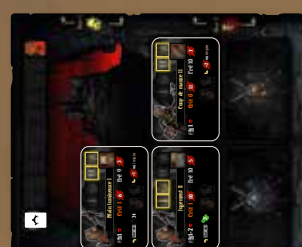
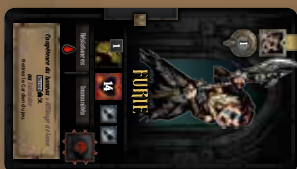
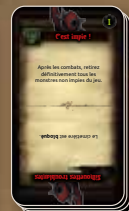


**Joker** – Choisissez la face du dé de votre choix.



**Vous êtes prêts à commencer!**

## Exemple de mise en place





## Parcourir les donjons

Vous êtes maintenant dans le donjon. Vous allez arpenter ses couloirs et explorer ses pièces pour remplir les objectifs de la quête choisie. Dans le donjon, les héros peuvent choisir d'effectuer un repérage, puis ils **doivent** explorer, faire marche arrière ou quitter le donjon.

### Repérage (optionnel)

En effectuant un repérage, les joueurs peuvent révéler les pièces adjacentes à la leur. Pour effectuer un repérage, les héros doivent subir 1 Stress chacun. Révélez ensuite toutes les pièces adjacentes. Par ailleurs, durant la prochaine exploration et uniquement à ce moment-là, les héros lanceront seulement un dé Exploration au lieu de deux (voir **Exploration** ci-dessous pour plus de détails). Gardez à l'esprit que ceci est une décision de groupe. Les héros n'effectuent un repérage que si tout le monde est d'accord.

### Exploration

Pendant la phase d'exploration, les joueurs peuvent prendre leur temps pour discuter tactiques et stratégies, planifier leur chemin, changer la posture de leurs héros et consommer des provisions.

Lorsqu'ils se déplacent d'une pièce à une autre, les héros doivent explorer le couloir. Les héros se déplacent en groupe et ne peuvent pas se séparer. Les héros lancent deux dés Exploration chacun, puis ils les appliquent chacun leur tour. L'ordre du tour est décidé par la posture: le héros en posture Agressive joue en premier, puis le héros en posture Défensive, et ainsi de suite. Les joueurs choisissent le dé que leur héros applique en premier.

**Gardez à l'esprit que si les héros ont précédemment effectué un repérage, chaque joueur ne lancera qu'un dé Exploration durant cette exploration au lieu de deux.**



**Gravats** – Des gravats peuvent bloquer le passage. Il faut les déblayer à la main ou à l'aide d'un outil. Dépensez 1 ou subissez 1 blessure par niveau de donjon et augmentez votre Stress de 1.



**Faim** – Votre estomac crie famine. Vous devez manger. Dépensez 1 ou subissez 2 blessures par niveau de héros.



**Terrifiantes ténèbres** – Ce couloir est si sombre que vous distinguez à peine ce qui vous entoure. Le héros qui résout l'effet Terrifiantes ténèbres doit dépenser 1 , faire baisser la lumière de 1 ou augmenter le Stress de 2.



**Curio** – Un objet intéressant s'offre à vous... La tentation est forte. Le héros pioche une carte Curio pour découvrir sa trouvaille. Les curios peuvent avoir des effets positifs et négatifs. En général, ce sont les deux en même temps. Vous pouvez dépenser 1 avant de piocher la carte Curio pour en ignorer tous les effets négatifs.



**Piège** – Vous déclenchez par mégarde un vieux mécanisme de protection! Dépensez 1 ou lancez une attaque de **Int 0 2** par niveau du donjon, **Crit 2 4** par niveau du donjon contre vous (les attaques sont expliquées en détail page 19).

### • Longs couloirs



Certains couloirs sont plus longs que d'autres. Ils sont indiqués par un point gris.

Lorsque vous vous déplacez dans un long couloir, vous devez vous arrêter sur le point avant de continuer à explorer. Si vous avez effectué un repérage avant d'entrer dans un long couloir, le point vous empêchera d'explorer au-delà (considérez le point comme une pièce adjacente).

### Faire marche arrière

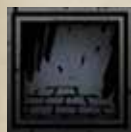
Lorsque vous revenez à une pièce dans laquelle vous êtes déjà passés, vous faites marche arrière. Lorsque le groupe fait marche arrière, chaque héros augmente son Stress de 1 pour chaque couloir traversé en marche arrière. Aucun dé Exploration n'est lancé.

### Quitter le donjon

Les héros peuvent quitter le donjon et retourner au hameau à tout moment durant la phase d'exploration, mais avant de lancer les dés Exploration. Il s'agit d'une décision de groupe et tous les joueurs doivent être d'accord. Une fois sortis du donjon, les héros gagneront des points d'expérience **XP** en fonction des objectifs de la quête accomplis jusque-là (voir page 29 pour en savoir plus sur l'**XP**). Il n'y a pas vraiment d'échec. Toutes les quêtes rapportent généralement entre 0 et 3 **XP**. Ce sont les joueurs qui décident jusqu'où ils veulent faire avancer leurs héros dans le donjon pour gagner de l'**XP**.

## ● Entrer dans une pièce

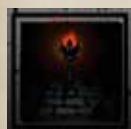
Une fois que l'exploration est terminée, le groupe se déplace dans la pièce choisie. Suivant le type de pièce, différents effets sont déclenchés.



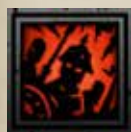
**Vide** : cette pièce est vide. Il ne se passe rien. Retirez le jeton Pièce de la carte. La pièce est sécurisée.



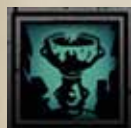
**Piège** : chaque héros subit des blessures et/ou augmente son Stress. Chaque héros choisit de répartir autant de blessures/Stress que le niveau du donjon. Ne retirez pas le jeton Pièce après son activation : une pièce piégée n'est jamais sécurisée et les héros devront de nouveau subir le piège la prochaine fois qu'ils passeront par cette pièce.



**Pièce sombre** : réduisez la lumière de 1. Ne retirez pas ce jeton après son activation. Comme les pièces piégées, les pièces sombres ne sont jamais sécurisées et les héros doivent subir leur effet à chaque fois qu'ils entrent dans l'une d'elles.



**Antre** : cette pièce est un antre de monstres. Les héros doivent se battre immédiatement. Si les héros gagnent le combat, retirez le jeton du plateau. Cette pièce est sécurisée.

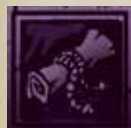


**Curio** : une curio se trouve au centre de la pièce. Les pièces contenant des curios peuvent être gardées par des monstres. Lancez un dé à dix faces. Si vous obtenez un résultat de 1 à 5, déclenchez un combat. Si les héros gagnent le combat, cette pièce est sécurisée. Retirez le jeton du plateau.

Si vous obtenez un résultat entre 6 et 10, la pièce est sécurisée. Retirez le jeton du plateau. Lorsque la pièce est sécurisée, piochez une carte Curio et choisissez quel héros interagit avec elle. Les torches peuvent toujours être utilisées pour ignorer les effets négatifs de la curio.



**Trésor** : cette pièce contient un trésor gardé par des monstres. Vous devez les affronter. Déclenchez immédiatement un combat. Si les héros gagnent le combat, cette pièce est sécurisée. Retirez le jeton du plateau et gagnez 20 pièces d'or.



**Objectif** : certaines quêtes ont des pièces contenant un objectif. Les cartes Quête indiquent ce qui apparaît dans ces pièces. Généralement, les pièces contenant un objectif sont des pièces particulières du donjon. Mettez cette (ou ces) pièce(s) de côté lorsque

vous commencez votre quête. Ainsi, vous ne les rencontrerez pas pendant des combats aléatoires. Les pièces contenant un objectif sont toujours gardées par des monstres.

## ● Repos

Certaines quêtes vous donnent du bois. Cela vous permet de vous reposer au beau milieu du donjon. Vous pouvez vous reposer seulement dans des pièces sécurisées, et seulement si tout le groupe est d'accord. La carte Quête spécifie le nombre de points de repos que le groupe reçoit. Vous décidez ensemble comment répartir ce nombre entre les différents membres de votre groupe pour récupérer 1 Vie ou 1 Stress par point dépensé. Vous pouvez débattre de la façon d'attribuer ces points, mais si vous ne parvenez pas à tomber d'accord, vous pouvez les répartir équitablement et laisser chaque héros dépenser ses points comme il le souhaite. Après vous être reposés, défaussez le jeton Bois de votre réserve de provisions.

## ● Or

Durant leurs quêtes, les héros accumulent des pièces d'or. L'or est une ressource partagée. Lorsque vous en gagnez, placez-le dans une réserve commune, à côté de vos provisions. Vous dépenserez cette petite fortune lorsque vous serez au hameau.

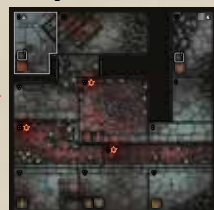


## Combat et compétences

### Mise en place du champ de bataille

Une fois que le combat est déclenché, vous devez mettre en place la pièce dans laquelle l'affrontement a lieu. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes :

### ● Révéler une pièce



Tirez la carte du dessus de la pioche Pièces. Cherchez la tuile de pièce correspondante et placez-la au centre de la table. Consultez

les effets spéciaux de la pièce et laissez la carte à portée de tous les joueurs.

## ● Déployer des héros, faire apparaître des monstres et préparer la pioche Initiative

Sur chaque tuile de pièce se trouve l'emplacement de départ des monstres et des héros. Placez la figurine de chaque héros sur la zone indiquée, en fonction de la posture de chacun. Prenez les quatre cartes Initiative des héros et formez la pioche Initiative.



Exemple : 2 lieux de départ des héros



Exemple : 2 lieux de départ des monstres

## Mise en place d'un combat



1. Piochez une carte Pièce.



2. Révélez la pièce.

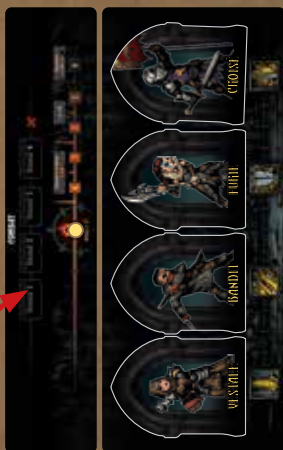


3. Placez la tuile correspondant à la carte au centre de la table.

4. Placez le(s) jeton(s) Coffre.



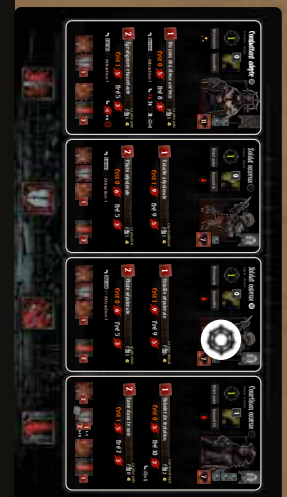
5. Placez les figurines de héros selon leur posture.



7. Placez le marqueur de round sur la case 1.



6. Placez les figurines de monstres selon leur posture.

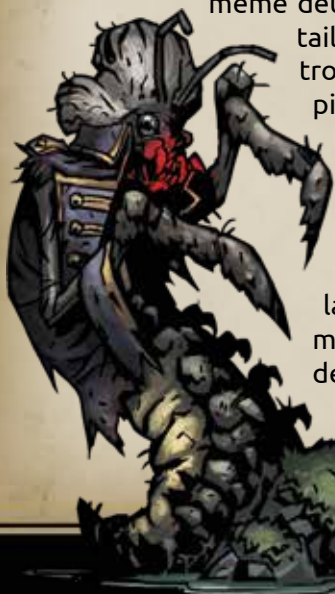


8. Placez les jetons Monstre sur les figurines pour identifier les doublons.

Pour faire apparaître les monstres, tirez des cartes dans la pioche Monstres. Lorsque vous piochez un monstre « d'avant », placez sa carte sur le premier emplacement vide de la piste Posture des monstres en commençant par l'avant (d'Agressive à Soutien). Lorsque vous piochez un monstre « d'arrière », placez sa carte sur le premier emplacement vide de la piste Posture en commençant par l'arrière (de Soutien à Agressive). Une fois que vous avez placé la carte, trouvez la figurine du monstre et placez-la sur la tuile de pièce sur la zone correspondant à sa posture. Prenez ensuite une carte Initiative de monstre et mélangez-la à la pioche Initiative.




Les monstres de grande taille occupent deux emplacements sur la piste Posture, ainsi que sur la tuile de pièce. Si vous en piochez un, il occupera donc aussi l'emplacement suivant. En ce qui concerne l'apparition et l'utilisation des compétences, on considère que les monstres de grande taille occupent la posture ayant la priorité la plus élevée des deux. Les monstres de grande taille réduisent donc le nombre de monstres actifs dans le combat. Il peut y avoir trois monstres, ou même deux, si deux monstres de grande taille apparaissent. S'il y a déjà trois monstres en jeu et que vous piochez un monstre de grande taille qui ne tient pas, défaussez le dernier monstre de taille normale arrivé en jeu et placez le monstre de grande taille, en changeant si nécessaire la posture en Agressive. Les monstres de grande taille ont des cartes qui recouvrent deux emplacements sur la piste Posture. Trouvez la carte




correspondante et placez-la sur la piste. Si vous piochez au moins deux monstres similaires, notez la couleur du jeton Monstre affichée sur chaque carte Monstre et placez-le sur la figurine correspondante afin que vous puissiez les distinguer. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les emplacements de la piste Posture des monstres soient remplis.




## ● Placer les coffres

Dans les zones avec un , placez un jeton Coffre au hasard, face cachée.

## ● Placer la piste Round

Placez le marqueur de round de combat  sur le tour 1. Les héros ont quatre rounds pour vaincre les monstres ou ils devront fuir (pour en savoir plus, voir page 25).

## Combat

L'ordre dans lequel les personnages (héros ou monstres) jouent pendant le combat est déterminé par les cartes Initiative. Pour déterminer qui joue, tirez une carte Initiative dans la pioche Initiative. Le prochain personnage à être pioché dans l'ordre de priorité des postures joue son tour. Si vous piochez une carte Initiative de héros au premier round de combat, le héros en posture Agressive  commence à jouer. Personne ne sait si un monstre ou un héros va jouer ensuite, mais les joueurs savent toujours quel héros ou quel monstre va s'activer.

Si un personnage meurt avant son tour, continuez de jouer le round normalement jusqu'à tirer la carte Initiative correspondante et retirez-la de la pioche à ce moment-là.



Le prochain héros est activé



Le prochain monstre est activé



## Tour d'un héros

Le tour d'un héros est constitué de deux étapes: 1) Effets de début de tour et 2) Actions.

### 1) Effets de début de tour

Lancez les dés d'affliction/vertu que le héros peut avoir. Ensuite, enlevez un jeton de chaque pile d'état sur votre héros et appliquez ses effets le cas échéant (voir Piles de jetons et leur utilisation page 20).

### 2) Actions

Les héros peuvent effectuer deux actions durant leur tour parmi la liste suivante :

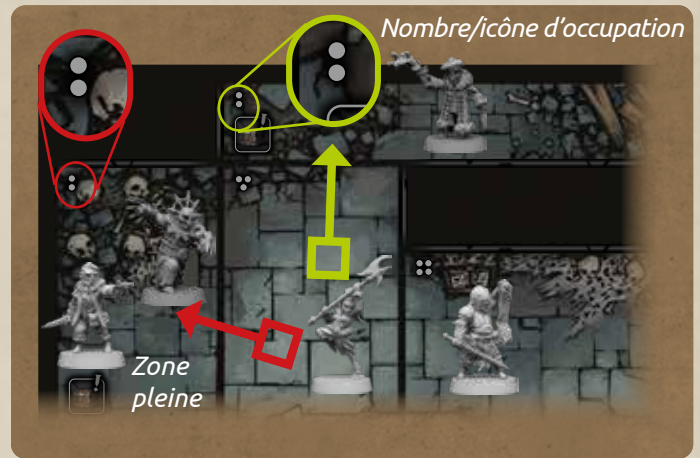
- a** Déplacement
- b** Interaction avec l'environnement
- c** Changement de posture
- d** Utilisation d'une compétence

Un héros peut effectuer la même action deux fois s'il le souhaite.

Un héros peut aussi consommer autant de provisions qu'il le souhaite. Ceci ne compte pas comme une action.

**a Déplacement** : un héros peut se déplacer d'autant de zones que son score de vitesse le lui permet. Un héros ne peut pas terminer son tour dans une

zone pleine ou dans une zone où il n'y a pas de place. S'il utilise un déplacement comme première action et termine dans une de ces zones, il doit utiliser son action suivante pour en sortir.



**b Interaction avec l'environnement** : certaines pièces peuvent renfermer un coffre ou des objets avec lesquels les héros peuvent interagir. Si un coffre se trouve dans sa zone, un héros peut dépenser une action pour le ramasser. C'est l'interaction la plus courante. D'autres interactions spéciales sont indiquées par des effets de pièce spéciaux ou des cartes Quête.

Pour ramasser un coffre, un héros doit se situer dans la même zone et dépenser une action pour interagir avec le coffre. Retournez le jeton pour découvrir ce que vous avez trouvé, puis retirez-le du plateau.

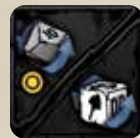
Certains objets spéciaux présents dans les coffres ont des interactions particulières, en général indiquées sur la carte Pièce.



**S'approvisionnement** : prenez un dé Provisions inutilisé, lancez-le puis ajoutez-le à la réserve commune de provisions.



**Choisir une provision** : prenez un dé Provisions inutilisé, choisissez une face puis ajoutez-le à la réserve commune de provisions.



**Lancer un dé d'or ou de provisions** : choisissez si vous voulez lancer le dé à dix faces et gagner autant d'or qu'indiqué ou bien lancer un dé Provisions inutilisé et l'ajouter à votre réserve commune.



**Lancer un dé d'or doublé ou choisir une provision** : choisissez si vous voulez lancer le dé à dix faces et gagner le double de la quantité d'or indiquée ou bien ajouter un dé Provisions inutilisé de la face de votre choix à votre réserve commune.

Les héros ne peuvent interagir que durant un combat. Au moment où le combat se termine (quand le dernier monstre est tué), toute chance d'interaction est perdue.

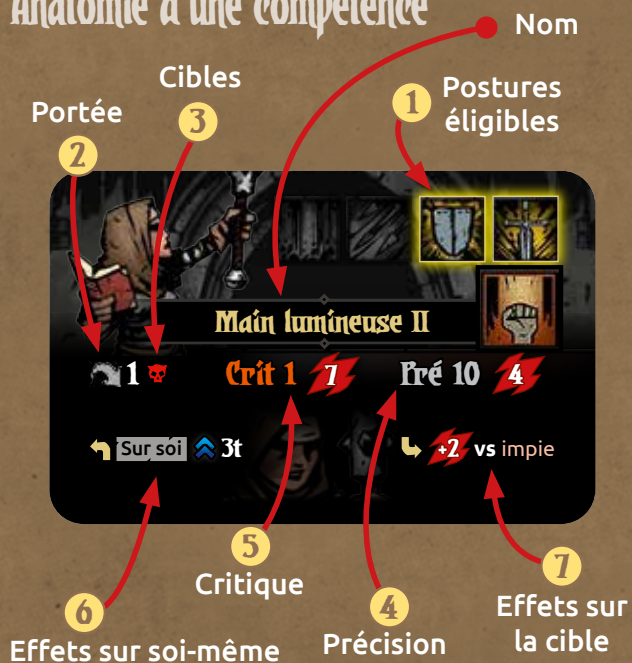
**c** **Changement de posture** : un héros peut dépenser une action pour se déplacer d'un emplacement vers l'avant ou vers l'arrière sur la piste Posture des héros. Ceci changera la posture des autres héros qui occupaient cette posture.

Exemple: le **Bandit** passe de la posture Défensive à la posture Agressive, forçant la **Furie** à reculer d'une posture.



**d** **Utilisation d'une compétence** : un héros peut utiliser une compétence éligible pour sa posture. Toutefois, si la compétence est utilisée avec succès (elle n'a pas raté sa cible), le héros ne peut plus la réutiliser pendant ce tour.

## Anatomie d'une compétence



### 1 Postures éligibles

Les icônes de posture indiquent quelles postures permettent à un personnage d'utiliser une compétence donnée.



Exemple: la Vestale peut seulement utiliser *Main lumineuse I* si elle est en posture Agressive ou Défensive.

### 2 Portée

Lorsqu'un héros utilise une compétence, il cible une zone du plateau. La portée indique jusqu'où il peut cibler. Il doit être à la distance exacte indiquée par la de la compétence. Si une compétence a , vous ne pouvez cibler que la zone dans laquelle vous vous trouvez. Si elle a , la zone ciblée doit se trouver à 2 emplacements de distance. Si la portée est une fourchette (par exemple 1-2), vous pouvez cibler une zone entre ces deux valeurs (dans cet exemple, à 1 ou 2 emplacements de distance).

### 3 Cibles (héros ou monstres)

Ceci indique le nombre de cibles qu'une compétence peut affecter dans la zone ciblée. Le indique que la compétence cible un ou des monstres, tandis que le indique qu'elle cible un ou des héros. Le nombre d'icônes précise combien de ces monstres ou héros la compétence peut cibler dans une zone. Lorsque plusieurs cibles sont éligibles, les héros peuvent choisir celles qui sont affectées, tandis que les monstres suivront l'ordre de posture.

### 4 Précision

**Pré 9 3** Le chiffre après **Pré** indique la valeur maximale qu'il faut obtenir sur le dé à dix faces pour toucher lorsqu'une compétence est utilisée. Ce chiffre est **modifié par la valeur d'esquive de la cible** (alliée ou non). Si une compétence cible plusieurs personnages, lancez le dé une seule fois et comparez le résultat du dé individuellement.

Lorsqu'un personnage touche sa cible, appliquez autant de jetons Blessure à la cible que de dégâts infligés par la compétence ou retirez des jetons Blessure de la cible si la compétence soigne à la place.

**Note**: lorsqu'une compétence n'a pas de valeur de **Pré**, ne lancez aucun dé, la compétence prend effet immédiatement.

### 5 Coups critiques

**Crit 1 6** Le chiffre après **Crit** indique la valeur maximale à obtenir sur le dé à dix faces pour effectuer un coup critique lorsqu'une compétence est utilisée. Ce nombre n'est **pas** modifié par la valeur d'esquive de la cible. En bref, lorsque vous lancez





**Augmentation ou diminution du Stress :** augmentez ou diminuez simplement votre Stress comme indiqué.



**Transfert** (poussée X ou attraction X) : rapprochez la cible (attraction) ou éloignez-la (poussée) de X zones par rapport à l'utilisateur de la compétence. De plus, déplacez la cible du même nombre de cases sur la piste Posture (vers Agressive pour une attraction, vers Soutien pour une poussée). Ceci décalera les autres personnages. Notez que vous ne pouvez pas déplacer un personnage transféré dans une zone pleine: ce déplacement peut être écourté. Toutefois, cela n'empêchera pas le déplacement sur la piste Posture, sauf si ce mouvement est impossible. Quand le déplacement s'applique à l'utilisateur de la compétence, rapprochez-le (attraction) ou éloignez-le (poussée) de X zones par rapport à la zone de la cible de la compétence. De plus, déplacez l'utilisateur du même nombre de cases sur la piste Posture (vers Agressive pour une attraction, vers Soutien pour une poussée).



**Saignement** (x /xt) : ceci indique combien de blessures par round un personnage subit avec un Saignement (x blessures/x tours). Prenez autant de jetons que le nombre de tours durant lesquels le personnage subit un Saignement et formez une pile sur sa carte Personnage. Si un personnage subit **1 3t**, prenez alors trois jetons **1**  et formez une seule pile. Quand un jeton est retiré d'une pile, le personnage subit autant de blessures que le nombre indiqué sur le jeton.



**Infection** (x /xt) : procédez comme pour le Saignement, mais utilisez des jetons Infection à la place.



**Étourdissement** xt : faites une pile de X jetons Étourdissement. Au début de son tour, retirez un jeton Étourdissement de chaque pile du personnage actif. Si vous retirez 1 jeton Étourdissement ou plus, les héros perdent une action pour ce tour / les monstres sautent leur tour.



**Bonus** xt : faites une pile de X jetons Bonus. Les personnages sous l'effet d'un Bonus ont **Crit** +1 par pile.



**Malus** xt : faites une pile de X jetons Malus. Les personnages ciblant un ennemi sous l'effet d'un Malus gagnent **Crit** +1 contre eux par pile.



**Riposte** xt : faites une pile de X jetons Riposte. Quand un personnage avec une ou plusieurs piles Riposte subit des dégâts d'un ennemi, il inflige la moitié de ces dégâts (arrondie au supérieur) à l'attaquant.



**Garde** xt : faites une pile de X jetons Garde. Les personnages doivent toujours cibler les ennemis avec Garde quand ils utilisent des compétences qui ne ciblent pas les alliés.

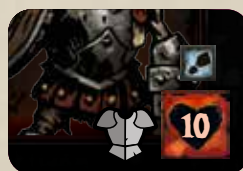


**Marque** xt : faites une pile de X jetons Marque. Les ennemis qui attaquent le personnage marqué gagnent **Int** +1 par pile.



**Protection** xt : faites une pile de X jetons Protection. Tant que le personnage a une ou plusieurs piles Protection, il subit seulement la moitié des dégâts (arrondie au supérieur) des attaques.

Certaines compétences peuvent supprimer des états de la cible. Dans ce cas, enlevez **TOUTES les piles** de l'état correspondant.



**Important :** certains monstres ont une Protection innée imprimée sur leur carte. Cette protection est permanente et ne peut pas être supprimée.

## ● Résistances et immunités

Les héros et les monstres sont résistants et/ou immunisés à certains états. La résistance réduit la durée d'un état de 1 tour (ou d'une zone et d'un emplacement de posture pour ). L'immunité, elle, permet d'ignorer complètement l'effet. Les héros peuvent choisir d'ignorer la résistance et l'immunité lorsqu'ils subissent un Transfert.

## Tour d'un monstre

Les monstres agissent de façon beaucoup plus simple que les héros et leur comportement dépend de la posture dans laquelle ils sont. Ils se déplacent généralement vers leur cible et utilisent une compétence. Les compétences des monstres se lisent et se jouent comme celles des héros (elles ont les mêmes icônes). Le tour du monstre et les jets des monstres sont effectués par les joueurs. Pour jouer un monstre, suivez les étapes suivantes dans l'ordre.

● **Étape 1 - Effets de début de tour :** comme pour les héros, retirez un jeton de chaque pile d'état sur les monstres et appliquez les effets le cas échéant.

● **Étape 2 – Action :**

**1** **Vérifiez la compétence que le monstre utilise.** Ceci est déterminé par sa posture et est indiqué sur la carte Monstre (référez-vous à la compétence **1**, **2** ou **3**). Certains monstres peuvent choisir entre différentes compétences ; dans ce cas, lancez un dé à dix faces pour déterminer laquelle ils utilisent.

## Tour d'un monstre



**Défenseur osseux**  
Imple - Avant

0

Résistances Immunités

**1** Coup de hache *Le plus près*  
Crit 1 6 Fré 8 4

**2** Toids mort *Le plus près*  
Crit 1 5 Fré 9 3  
21 Poussée 1

**3** Coup de hache maladroit *Le plus loin*  
Crit 0 5 Fré 5 3  
Attraction 1

2 1-5 3  
1 6-10



**1** Les joueurs retournent la carte Initiative sur le dessus de la pioche Initiative. C'est au tour du Défenseur osseux d'agir!

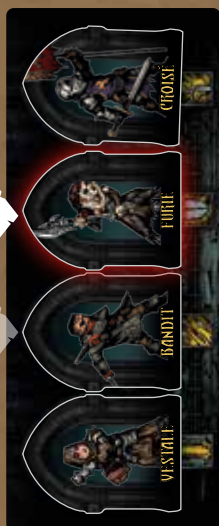
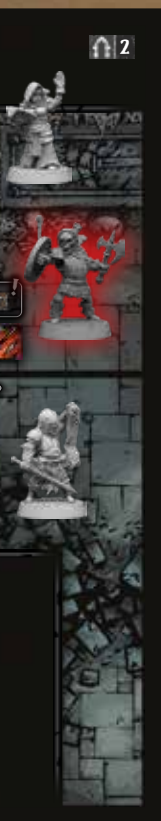
**2** Le monstre est en posture À distance. Il utilisera sa compétence **3**, Coup de hache maladroit, comme indiqué sur sa carte.

**3** Coup de hache maladroit indique que le monstre doit cibler l'adversaire *le plus éloigné*. Dans ce cas, le Bandit et la Furie sont à équidistance du Défenseur osseux.

**6** Cette compétence a un effet sur soi : **Attraction 1**. Le Défenseur osseux est attiré d'une zone en direction de sa cible ET déplace sa carte Posture sur la piste Posture des monstres, faisant ainsi reculer l'Arbalétrier osseux d'une case. Un joueur doit faire un jet d'attaque pour le Défenseur osseux contre la Furie.

★ **Coup de hache maladroit** a Précision 5 et la Furie a Esquive 1. Tout jet à 4 ou moins (Pré 5 - Esquive 1 = 4) est un succès et inflige 3 points de dégât. Ce n'est pas une attaque particulièrement menaçante, mais cela a placé le Défenseur osseux et l'Arbalétrier osseux dans des positions favorables pour la suite!

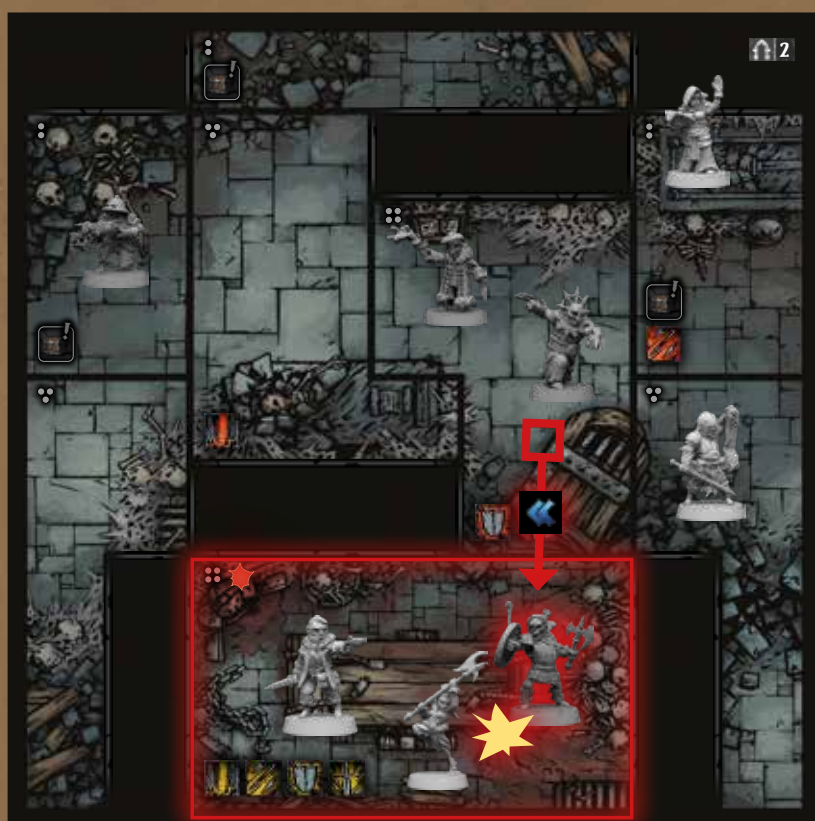




**4** La Furie étant plus haut sur la piste Posture, elle doit être choisie pour cible du Défenseur osseux.



**5** Coup de hache maladroit a une portée de 1. Le Défenseur osseux utilise son score de 1 Vitesse pour se déplacer à portée de sa cible, la Furie.



**2 Vérifiez la cible.** Désignez la cible, comme indiqué sur la carte Monstre. Comme d'habitude, si plus d'un personnage est une cible éligible, sélectionnez-le en fonction de la posture (d'Agressif à Soutien).

**Le plus près :** cible le héros qui est dans la zone la plus proche.

**Le plus loin :** cible le héros qui est dans la zone la plus éloignée.

**Par occupation :** cible la zone contenant le plus de héros.

Voici les indications de ciblage les plus courantes. De la même façon :

**Le plus blessé :** cible le héros qui a subi le plus de blessures.

**Le plus stressé :** cible le héros qui a subi le plus de Stress.

Il y a d'autres priorités de ciblage, uniques à certains monstres. De plus, certaines compétences de monstre ont plusieurs priorités. Ceci est indiqué, par exemple, dans le format Marqué -> Le plus près. Dans cet exemple, le monstre cible en premier un héros marqué. S'il n'y en a pas, il cible ensuite le plus près.

**3 Vérifiez la portée.** Le monstre se déplace jusqu'au nombre de zones maximal indiqué par sa vitesse et se positionne pour pouvoir effectuer son action en fonction de la portée de la compétence. S'il n'est pas à portée de sa cible après son mouvement, il passe le restant de son tour. Lorsqu'un monstre peut se déplacer dans plusieurs zones, le ou les joueurs ciblés choisissent.

**4 Effectuez l'action.** Lancez le dé d'attaque comme vous le feriez pour votre héros ou effectuez toute autre action indiquée par la compétence. Comme d'habitude, si la compétence cible plusieurs héros dans la zone cible, faites un jet de dé et appliquez le résultat séparément à chacun.

## • Monstres de grande et de petite taille

Certains monstres sont d'une taille différente de la plupart des personnages. Ils peuvent être grands ou petits. Cette information est indiquée sur leur carte. Un monstre de grande taille peut terminer son tour dans une zone pleine. Dans ce cas, les joueurs doivent déplacer un de leurs personnages dans une zone adjacente. Ce personnage ne peut pas être la cible du monstre. Les personnages qui ne sont pas de petite taille peuvent terminer leur tour dans une zone pleine qui contient au moins un monstre de petite taille. Les joueurs devront alors déplacer un monstre de petite taille vers une zone adjacente. En bref, les personnages de grande taille déplacent ceux de petite taille quand ils doivent terminer leur tour dans une zone précédemment pleine.

## • Victimes

Quand un héros ou un monstre meurt dans un combat, retirez sa figurine du plateau et sa carte de sa piste Posture. Les personnages derrière eux sur la piste Posture glisseront pour remplir la position, laissant la dernière posture vide.

Un monstre meurt quand il a subi autant ou plus de blessures qu'il a de Vie.

Pour en savoir plus sur la mort des héros, voir les pages 29 et 31.

## Anatomie d'une carte Monstre

Nom du monstre

Type de monstre et position

Niveau du monstre

Résistances et immunités

Compétences du monstre

**Acolyte adepte**  
Humain - Arrière

Niveau: 1

Résistances: 1 (I)

Immunités: 1 (I)

1 **Incantation stressante** (Le plus stressé)  
Crit 0 2 Pré 9 1

2 **Horrible attraction** (Le plus loin)  
Crit 1 2 Pré 9 1

3 **Horrible répulsion** (Le plus près)  
Crit 1 2 Pré 9 1

Indication de protection (si disponible pour le monstre)

Posture/Éligibilité de compétence

Esquive

Lieu

Vitesse

Vie



Exemple : les héros attaquent et réussissent à tuer la Gargouille.



Sa figurine et sa carte sont immédiatement retirées du jeu. Les monstres qui se trouvent derrière sur la piste Posture avanceront pour remplir l'emplacement.



## ● Terrains élevés et peu élevés

Certaines zones offrent un terrain élevé tandis que d'autres sont désavantagées. Les zones avec un terrain élevé sont indiquées par ▲ et celles avec un terrain peu élevé par ▼. Lorsqu'un monstre ou un héros se trouve sur une zone avec un terrain élevé, il gagne Portée ⤴ +1 (optionnelle) et **Int** +1 pour toutes les compétences visant des zones qui ne sont pas situées en terrain élevé. Les personnages qui en ciblent d'autres dans une zone avec un terrain peu élevé (tout en n'étant pas eux-mêmes sur un terrain peu élevé) gagnent **Int** +1 et Portée ⤴ +1 (optionnelle) contre eux.

## ● Rounds de combat

Lorsque la pioche Initiative est vide et que tous les héros et monstres ont joué chacun leur tour, le round est terminé. Reformez la pioche Initiative en mélangeant une carte Initiative pour chaque héros et monstre encore en vie ; avancez ensuite le marqueur de rounds de combat d'un.

## ● Fin du combat

Un combat peut prendre fin de trois façons : lorsque tous les monstres sont vaincus, lorsque le quatrième round se termine et que les héros sont contraints de fuir, ou lorsque tous les héros sont vaincus.

- ♦ **Tous les monstres sont vaincus** : lorsque le dernier monstre est mort, le combat prend immédiatement fin et les héros sont victorieux. Retirez le jeton Pièce de la tuile du donjon et gagnez les bonus que la pièce offre (pièce à trésor, pièce à curio, etc.). La pièce est alors considérée comme sécurisée et le groupe peut s'y reposer.
- ♦ **Les héros fuient** : si le quatrième round de combat se termine et qu'il y a encore des monstres en vie, les héros sont contraints de fuir puisque leurs ennemis ont gagné assez de temps avant l'arrivée des renforts. Le combat est désormais impossible à remporter ! Suivez toutes les étapes d'une fin de combat, mais ne retirez pas le jeton Pièce de la tuile du donjon, cette pièce n'étant pas sécurisée. Le groupe est désormais contraint de reprendre l'exploration et de quitter la pièce. Si les héros y reviennent à un moment donné, ils doivent la considérer comme une nouvelle pièce qu'ils n'ont jamais explorée.
- ♦ **Tous les héros sont vaincus** : dans les rares occasions où tous les héros meurent au combat, mais qu'il en reste quatre autres qui attendent à la diligence dans le hameau, le combat se termine comme si les héros avaient fui.

Lorsque le combat se termine, reprenez vos figurines, remélangez toutes les cartes Monstre utilisées lors du combat dans la pioche Monstres et remplacez la tuile de pièce sur sa pile. Laissez tous les coffres pillés et la carte Pièce défaussés pour le reste du donjon. Vous ne les retrouverez plus, sauf indication contraire dans une quête. Le groupe peut maintenant continuer son exploration. **Tous les coffres ou autres éléments avec lesquels vous n'avez pas interagi sont perdus. Les héros peuvent le faire uniquement tant que le combat a lieu.**

## Breloques



Pendant leur aventure, les héros acquerront des objets spéciaux qui leur conféreront des capacités supplémentaires. Ces objets sont appelés des breloques. Les héros

ne peuvent porter qu'un certain nombre de breloques en même temps. Cette limite est égale à leur niveau. Lorsqu'un héros acquiert une breloque, il décide s'il veut la garder, la donner à un compagnon ou la défausser. Un héros peut, s'il le souhaite, défausser ou donner une breloque qu'il utilise déjà pour faire de la place pour une nouvelle breloque. Les héros ne peuvent pas garder ou mettre en réserve les breloques excédentaires.

Toutes les breloques ont un côté positif et un côté négatif. Lorsqu'un héros s'équipe d'une breloque, il la tourne pour montrer son côté positif. Les breloques ont des capacités activables et peuvent être utilisées selon la situation. Lorsqu'un héros veut utiliser une breloque, il annonce son utilisation, applique l'effet et la retourne pour montrer son côté négatif. La prochaine fois qu'il l'utilisera, le héros devra appliquer l'effet négatif pour pouvoir la retourner du côté positif. **Lors d'un combat, une breloque peut être utilisée une seule fois par tour.**



Côté positif actif



Côté négatif actif

*Exemple: la Furie s'est équipée de la Pierre vorpale. Elle va attaquer un monstre et elle a Crit 2. Elle lance le dé et obtient 4. Elle décide d'utiliser la breloque et gagne Crit +2, réussissant un coup critique! La breloque montre maintenant son côté négatif. Pour gagner une nouvelle fois Crit +2, elle doit d'abord l'utiliser pour recevoir Crit -2 à un moment.*

Les breloques peuvent être vendues à la roulotte, dans le hameau.

## Attributs

Plonger dans les ténèbres du donjon et faire face aux horreurs abominables venant de l'abysse, voilà qui laissera une marque sur l'esprit des héros. Parfois, ces dangers renforceront leur détermination, mais

bien souvent, ils développeront des phobies et autres désagréments psychiques.



Attribut positif



Attribut positif

Il y a deux types d'attributs: ils peuvent être positifs ou négatifs. Ils sont placés dans des pioches séparées. Comme leur nom l'indique, les premiers ont des effets positifs et les derniers, des effets négatifs. Les attributs ont des effets passifs qui se déclenchent dans des conditions particulières.

Un héros ne peut pas avoir plus de trois attributs à la fois. Si un héros a déjà trois attributs et qu'il en acquiert un quatrième positif, il doit le défausser ou l'échanger avec un attribut positif qu'il possède déjà. Si le quatrième attribut est négatif, le joueur défausse un attribut positif et le remplace par le négatif. Si un héros a déjà trois attributs négatifs et que le quatrième est positif, l'attribut positif est défaussé et n'a aucun effet.

**Si un héros acquiert un quatrième attribut négatif, il succombe à la folie et est considéré comme mort de façon permanente.**

Les attributs peuvent être soignés à l'abbaye, dans le hameau.

### Attributs négatifs

**Anémie :** lorsque le héros subit l'état Saignement, il reçoit un 1 point supplémentaire.

**Capricieux :** lorsque la détermination du héros est testée, il a -1 chance d'acquérir une vertu (voir page 28 pour en savoir plus).

**Choc :** lorsque le héros subit des dégâts critiques, il subit l'état Étourdissement pendant 1 tour.

**Fragilité :** lorsque le héros subit des dégâts, il subit 1 point supplémentaire.

**Héméralopie :** lorsque la lumière baisse, le héros subit Stress +1.

**Impressionnable :** lorsque le héros subit des dégâts critiques, il subit Stress +1.

**Inattention :** lorsque le héros subit des dégâts, il subit Stress +1.

**Infirmes :** lorsque le héros reçoit des soins, il est soigné de 1 point de moins.

**Maladresse :** lorsque le héros subit des dégâts ⚡, il reçoit un Malus 📉 pendant 1 tour.

**Malchanceux :** dans un donjon, lorsque le héros obtient un 10 sur un jet de dé, il subit 1 blessure 🩸 par niveau de héros.

**Nervosité :** lorsque le héros subit un Stress 🧠, il en subit 1 de plus.

**Nocturne :** lorsque la lumière 🔥 augmente, le héros subit Stress 🧠 +1.

**Peur de l'inconnu :** lorsque le héros est sur le point d'interagir avec une curio 🏺 durant l'exploration, il subit +1 Stress 🧠.

**Photosensibilité :** lorsque la lumière 🔥 augmente, le héros subit 2 blessures 🩸 par niveau de héros.

**Réflexes lents :** lorsque le héros rencontre un piège 🕸 pendant l'exploration, il a une pénalité d'Esquive 🏃 -2.

**Somatisation :** lorsque le héros subit un Stress 🧠, il subit 1 blessure 🩸 par niveau de héros.

**Ulcère :** lorsque le héros consomme une provision Nourriture 🍖, il subit Stress 🧠 +1.

**Vulnérable :** lorsque le héros subit l'état Infection, il reçoit une Infection 1🩸3t supplémentaire.

## Attributs positifs

**Chanceux :** dans un donjon, lorsque le héros obtient 1 sur un jet de dé, il soigne 1 Stress 🧠.

**Coagulation :** lorsque le héros subit l'état Saignement 🩸, le Saignement est réduit de 1 tour.

**Collectionneur :** lorsque vous obtenez une curio 🏺 pendant l'exploration, vous soignez 1 Stress 🧠.

**Équilibre :** lorsque le héros doit subir un Transfert ⚡ (poussée ou attraction), il peut choisir de subir 1 Transfert en moins.

**Évasion :** lorsque le héros réussit une Esquive, il soigne 1 Stress 🧠.

**Guérison rapide :** lorsque le héros reçoit des soins 🩺, il est soigné de 1 point supplémentaire par niveau de héros.

**Guerrier de lumière :** lorsque la lumière 🔥 augmente, le héros reçoit 2 points de soins 🩺 par niveau de héros.

**Hédoniste :** lorsque le héros consomme une provision Nourriture 🍖, il soigne 1 Stress 🧠.

**Lève-tôt :** lorsque la lumière 🔥 augmente, le héros gagne un Bonus pendant 2 tours ⚡ 2t.

**Oiseau de nuit :** lorsque la lumière 🔥 baisse, vous soignez 1 Stress 🧠.

**Peau dure :** lorsque le héros subit des dégâts critiques ⚡, ils sont réduits de moitié (arrondis au supérieur).

**Photomanie :** lorsque la lumière 🔥 augmente, vous soignez 1 Stress 🧠.

**Réflexes vifs :** lorsque le héros rencontre un piège 🕸 pendant l'exploration, il gagne un bonus d'Esquive 🏃 +2.

**Résistance :** lorsque le héros subit l'état Infection 🩸, l'Infection est réduite de 1 tour.

**Sur ses gardes :** lorsque le héros subit des dégâts ⚡, ils sont réduits de 1.

**Tête dure :** lorsque le héros subit l'état Étourdissement 🧠, l'Étourdissement est réduit de 1 tour.

**Ténacité :** lorsque le héros soigne son Stress 🧠, il soigne 1 point de plus.



Les curios, depuis longtemps abandonnées, pourraient inoculer des maladies aux héros les plus curieux et les plus imprudents. Lorsqu'un héros contracte une maladie 🧠, il tire une carte de la pioche Maladie et la pose à l'emplacement dédié sur le plateau du héros. Le héros est à présent affecté par cette maladie. Les maladies fonctionnent de la même façon que les attributs : leurs effets négatifs se déclenchent lors d'événements particuliers. Un héros ne peut avoir qu'une seule maladie à la fois.

**Si un héros doit contracter une maladie alors qu'il en a déjà une, il remplace l'ancienne maladie par la nouvelle et gagne un attribut négatif.**

De retour au hameau, les maladies peuvent être traitées en vous rendant au sanatorium, contre des espèces sonnantes et trébuchantes.

## Maladies

**Anxiété :** lorsque le héros subit un Stress 🧠, il subit 1 Stress 🧠 supplémentaire et 2 blessures 🩸.

**Boulimie :** lorsque le héros consomme une provision Nourriture 🍖, il défusse une autre provision Nourriture (s'il en a) et subit Stress 🧠 +1.

**Ennui :** lorsque la détermination du héros est testée, il a -1 chance d'acquérir une vertu (voir **Stress, afflictions et vertus**).

**Fièvre éruptive :** lorsque le héros subit des dégâts ⚡, il reçoit un état Infection 1🟢2t.

**Hémophilie :** lorsque le héros subit un Saignement 🩸, il reçoit un Saignement supplémentaire 1🩸2t et subit 2 blessures 🩹 par niveau de héros.

**Léthargie :** lorsque le héros utilise une action de déplacement, il subit 1 blessure 🩹 par niveau de héros.

**Peste noire :** lorsqu'un héros subit une Infection 🟢, il reçoit une Infection supplémentaire 1🟢2t et subit 2 blessures 🩹 par niveau de héros.

**Syphilis :** lorsque le héros subit des dégâts ⚡, il subit 1 blessure 🩹 par niveau de héros.

**Ténia :** lorsque le héros se débarrasse de la faim 🍖 pendant l'exploration, il reçoit un état Saignement 1🩸4t.

**Toux catarrheuse :** lorsque le héros dégage des gravats 🗑 pendant l'exploration, il reçoit un état Saignement 1🩸4t.

**Vertige :** lorsque le héros subit un Transfert ⚡ (poussée ou attraction), il subit Stress 🩹 +2.

épreuve. Lorsque sa détermination est testée, lancez un dé à dix faces : sur 1 ou 2, il gagne une **vertu**. Sur 3 ou plus, il gagne une **affliction**. La détermination d'un héros peut être testée une seule fois pendant une quête, et il ne peut pas avoir plus d'une affliction ou vertu à la fois. Les afflictions et les vertus ont une chance de se déclencher au début du tour d'un héros pendant le combat. La chance de se déclencher est différente pour chacune et elle est déterminée en lançant un dé à dix faces, comme indiqué sur la carte.

**Lorsqu'un héros acquiert une vertu ou une affliction, remettez sa piste Stress à 0!**

À la fin d'une quête, lorsque le groupe retourne au hameau, si un héros est victime d'une affliction, il défausse la carte Affliction et gagne un attribut négatif.

Si le héros a bénéficié d'une vertu, il la défausse et gagne un attribut positif.



Verso

Recto

Verso

Recto

Carte Vertu

Carte Affliction

**Lorsqu'un héros atteint 10 Stress, s'il avait déjà une affliction ou une vertu, il meurt d'une crise cardiaque!**

Pour indiquer votre niveau de Stress, prenez un marqueur de Stress et placez-le côté blanc sur la piste Stress du plateau de votre héros, jusqu'à ce qu'il atteigne 10.



Utilisez le côté blanc tant que votre détermination n'a pas été testée.

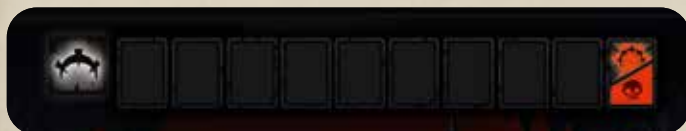
Lorsque le marqueur atteint 10 et que la détermination du héros a été testée, remplacez le marqueur de Stress à 0 et retournez-le côté rouge. Si le marqueur est sur le côté rouge lorsque vous revenez au hameau, retournez-le côté blanc. Les côtés rouge/blanc permettent de se rappeler si le héros se dirige vers un test de détermination ou une crise cardiaque.



Utilisez le côté rouge lorsque vous avez déjà une affliction ou une vertu.

## Stress, afflictions et vertus

Affronter les horreurs abyssales éprouve l'esprit, même celui des aventuriers les plus hardis.



Piste Stress sur le plateau de héros.

Tous les héros commencent l'aventure à 0 Stress. Le Stress peut monter jusqu'à 10. Le Stress est représenté par l'icône 🩹. Le Stress peut augmenter ou diminuer de diverses façons : par des compétences de monstres, par la lumière qui baisse ou même lorsque les héros subissent des coups critiques.

Lorsque le **Stress d'un héros atteint 10**, la **détermination du héros est testée** : il peut alors plonger dans le désespoir ou ressortir grandi de son

## Lumière

La lumière est très importante pendant la quête. Elle illumine les coins les plus sombres et repousse les monstres. La lumière peut augmenter ou baisser de plusieurs manières (par exemple, à cause de dangers pendant l'exploration ou en entrant dans une pièce sombre). La luminosité peut avoir des effets différents selon son niveau.



- ➔ Les héros ont Esquive +1.
- ➔ Les héros et les monstres gagnent +1.
- ➔ Lorsque les héros subissent du Stress, ils gagnent +1.
- ➔ Les monstres gagnent Esquive +1 et +1.

Les effets de 4 à 0 sont cumulatifs.

*Par exemple, lorsque la lumière est à 1, TOUS les effets précédents s'appliquent. Les monstres et les héros gagnent +1 et +1. Toutefois, le bonus de +1 est perdu si la lumière n'est pas sur 5.*

## À l'agonie et coup fatal

Un héros ne meurt pas immédiatement lorsqu'il subit autant de blessures que sa Vie. À la place, il est considéré comme **à l'agonie**. Lorsqu'un héros est à l'agonie, il ne subit plus de blessures, mais chaque coup reçu a une chance de l'achever.

Gardez à l'esprit qu'un héros ne peut jamais avoir plus de blessures que sa Vie au total. Munissez-vous du **dé Coup fatal** et placez-le sur l'emplacement correspondant de votre plateau de héros. Dès que le héros subit des blessures , lancez le dé à la place. Si vous obtenez un crâne, le héros reçoit un coup fatal et meurt ! Sinon, vous avez échappé à la Faucheuse... pour l'instant.

Gardez à l'esprit que si plusieurs états infligeant des blessures, comme Saignement et Infection , s'appliquent alors qu'un héros est à l'agonie, vous ne lancerez le dé qu'une seule fois, ces états appliquant simultanément leurs blessures.

**Lorsqu'un héros à l'agonie est soigné (en supprimant au moins 1 blessure ), il n'est plus considéré comme à l'agonie (retirez le dé Coup fatal de son emplacement) et il ne peut pas être tué par un coup fatal, sauf s'il se retrouve de nouveau à l'agonie.**

## Gagner de l'XP (points d'expérience)

**XP** L'expérience est importante pour renforcer vos héros. Grâce à elle, ils seront plus à même de survivre lorsque vous atteindrez le Donjon ténébreux. Pour que vos héros gagnent de l'expérience (ou **XP**), ils doivent accomplir des objectifs de quête. Toutes les quêtes donnent entre 0 et 3 points d'XP, suivant le nombre d'objectifs accomplis par le groupe. Les points d'XP sont attribués lorsque les héros reviennent au hameau. Ils gagnent tous la même quantité d'XP.

De plus, une fois que votre groupe est retourné au hameau et a gagné de l'XP, ajoutez le montant gagné par héros à la diligence. Si le groupe a complété une quête et que chaque héros a gagné 3 XP, ajoutez également 3 XP à la diligence. Vous en aurez besoin plus tard si un héros meurt et qu'un nouveau héros doit prendre sa place.

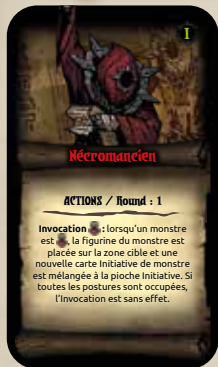
## Monter en niveau

Les héros peuvent monter le niveau de leurs caractéristiques indépendamment de leurs compétences. Chaque héros a trois niveaux de héros, il en est de même pour chacune de leurs compétences. Pour monter en niveau, un héros doit rendre visite à la guilde du hameau et payer des pièces d'or et de l'XP.

Quand vous montez en niveau une compétence particulière, retirez sa version précédente et ajoutez la nouvelle carte dans votre liste de sept.

Quand vous montez en niveau un héros, remplacez la carte Héros par la carte Héros du niveau supérieur. Votre héros a désormais des caractéristiques augmentées, des résistances et/ou des immunités supplémentaires et un nouvel emplacement pour les compétences et les breloques. Gardez à l'esprit que vous pouvez maintenant équiper une compétence supplémentaire à votre liste de sept.

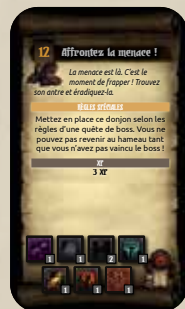
## Boss



Les boss représentent votre menace imminente. Ces puissantes entités menacent le hameau et doivent être vaincues avant que vous puissiez entrer dans le Donjon ténébreux.

Chaque boss a trois versions, suivant le niveau de la campagne. Les boss ont deux capacités de menace passives : une pour le hameau et l'autre pour les donjons. Elles varient selon le niveau.

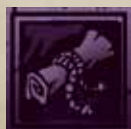
Avant de se mesurer à un boss, les héros doivent terminer deux quêtes. Lorsqu'ils remplissent cette condition, l'endroit où se trouve le boss leur est révélé et ils peuvent partir en expédition pour le vaincre. Il y a une carte Quête générale pour chaque boss, intitulée **Affronter la menace**. Lorsque vous devez affronter un boss, consultez cette carte pour la mise en place du donjon et les ressources en bois.



Les boss se cachent toujours au fin fond de leur donjon. Lorsque vous allez mettre en place un donjon de boss, notez le nombre de pièces indiqué en bordure de la tuile de donjon. Une pièce est en bordure lorsqu'un seul couloir y mène et permet d'en sortir. Prenez la pièce d'objectif et autant de jetons Pièce que nécessaires. Mélangez ces jetons et placez-les sur ces pièces en bordure. Ensuite, remplissez le reste des emplacements de pièce comme d'habitude. Le boss vous attend toujours dans les confins du donjon. À vous de découvrir où exactement !

## Combattre un boss

Lorsque vous avez commencé une quête **Affronter la menace**, il est impossible de faire marche arrière. Vous n'avez pas la possibilité de quitter le donjon et si vous échouez à vaincre le boss, la campagne est terminée !



Lorsque vous entrez dans la pièce d'objectif, utilisez la tuile de pièce unique du boss que vous affrontez. Chaque boss a sa propre tuile de pièce.

Retournez la carte Boss du côté Menaces sur le côté Capacités de combat. Les menaces cessent alors immédiatement de s'appliquer. Comme les boss ont des règles de combat spéciales, prenez un moment pour les lire sur la carte et, pour une explication plus approfondie, reportez-vous à la section des règles spéciales des boss de ce livret (page 38).

Ne comptez pas les rounds de combat lorsque vous combattez le boss. Une fois vaincu, le combat se termine immédiatement. Retirez tous les autres monstres du jeu, vous n'avez pas à les combattre.

Pour former la pioche Initiative, vérifiez le nombre d'actions par round dont le boss dispose et ajoutez autant de cartes Initiative de monstre dans la pioche. Procédez de la même façon pour tous les autres monstres spéciaux qui pourraient commencer le combat aux côtés du boss.

Lorsque vous tuez un boss, la campagne avance d'un niveau et vous accédez à l'acte suivant.

## Tour d'un boss

Comme la plupart des boss ont plusieurs actions par round, ils agissent plus souvent que les autres monstres. **Lorsque des monstres avec plusieurs actions par round combattent, ils utilisent les cartes Initiative pour agir avant les monstres qui sont derrière eux dans l'ordre de posture.**

*Exemple: L'Horreur traînante a deux actions par round. Les joueurs piochent une carte Initiative indiquant que c'est au tour des monstres d'agir. L'Horreur traînante agit et termine son action.*



*Ensuite, les joueurs piochent la carte Initiative suivante et c'est encore au tour des monstres. Comme l'Horreur traînante a encore plusieurs actions et qu'elle a la priorité (posture Agressive), elle effectue sa seconde*

action. Les deux cartes Initiative de monstre suivantes iront respectivement au Prêtre adepte et à la Tumeur maligne, l'Horreur traînante n'ayant plus d'action pour ce round.



Si, pour quelque raison que ce soit, l'Horreur traînante est déplacée en posture Défensive avant qu'elle ait pu utiliser sa seconde action (par exemple, en étant repoussée par un héros), alors le Prêtre adepte agit lorsque la carte Initiative de monstre suivante est piochée, car c'est désormais lui qui a la priorité. L'Horreur traînante doit attendre l'initiative de monstre suivante pour faire sa seconde action.



## Invocation d'un monstre

Une pratique courante chez les boss est d'invoquer d'autres monstres pour les aider. Certains sont des monstres spéciaux uniques au boss, d'autres peuvent

être des monstres communs présents dans les donjons. Le type de monstres et leur méthode d'invocation sont décrits dans les règles spéciales de chaque boss et sur leur carte Combat figure l'icône . Lorsqu'un monstre est invoqué durant un combat, il est placé sur le premier emplacement de posture vide. Sa figurine est posée dans la zone correspondante sur la tuile de pièce (sauf indication contraire par le boss). S'il n'y a aucune place disponible, un héros doit se déplacer vers la zone disponible la plus proche. Si la zone dans laquelle le monstre invoqué apparaît est remplie de monstres, les joueurs choisissent celui qu'ils déplacent dans la zone disponible la plus proche pour faire de la place. Une fois cela fait, mélangez une carte Initiative pour le monstre à la pioche Initiative. Sauf si les héros l'éliminent, le monstre a la possibilité d'agir durant le round où il a été invoqué !

## Mort d'un héros

Lorsqu'un héros meurt, le joueur retire toutes les cartes du plateau du héros, ainsi que sa figurine. Ce héros n'est plus disponible pour le reste de la campagne. Les breloques peuvent être récupérées par des camarades et équipées immédiatement par leur héros, côté positif visible. Si personne n'en veut, elles sont défaussées.

Le joueur qui a perdu son héros doit à présent en choisir un parmi les héros qui attendent à la diligence. Un joueur peut choisir n'importe quel héros disponible qui n'est pas déjà mort durant la campagne. Le nouveau héros gagne autant d'XP que le reste du groupe en a accumulé durant la campagne jusque-là (ceci est indiqué à la diligence; ne retirez PAS cette XP). Il dépense immédiatement l'XP qu'il souhaite pour faire jusqu'à deux améliorations pour son héros et/ou ses compétences, comme s'il avait visité la guilde au hameau, mais sans dépenser de pièces d'or (voir Bâtiments du hameau, page 33). Si le héros est mort en combat, le nouveau héros attend la fin du combat pour rejoindre le groupe. Une fois le héros choisi, retirez un jeton Héros en attente à la diligence et reprenez normalement l'exploration.



## Retour au hameau

Que la quête soit un succès ou non, une fois terminée, les héros retournent au hameau pour panser leurs plaies avant de se mesurer à nouveau aux horreurs. Lorsque les héros retournent au hameau, suivez les étapes suivantes :

- a** Mélangez les cartes Breloque, les cartes Curio, les cartes Attribut, les cartes Maladie, les cartes Pièce et les cartes Coffre défaussées dans leurs pioches respectives.
- b** Tous les états sont retirés et la lumière monte à 5.
- c** Toutes les breloques équipées sont tournées pour montrer leur côté positif.
- d** Les cartes Affliction et les cartes Vertu sont remélangées dans leur pioche et sont remplacées respectivement par des attributs négatifs et positifs. **Ne soignez ni Stress ni Vie. Ne retirez aucun attribut ou maladie. Les héros doivent se soigner en visitant les différents bâtiments du hameau.**

Les provisions restantes peuvent être consommées immédiatement pour profiter de leurs bénéfices. Les provisions non utilisées doivent retourner dans la réserve en échange de 1 pièce d'or chacune.

Si vous le souhaitez, vous pouvez sauvegarder la partie à ce moment-là (voir page 35 pour en savoir plus sur la sauvegarde de partie).

## Le hameau

Le hameau est votre centre d'opérations : c'est là que vous vous reposerez, que vous ferez vos emplettes, que vous vous entraînerez et que vous aiderez l'Héritier à rebâtir son domaine. Les héros reviennent au hameau après chaque donjon. Ils doivent suivre les étapes suivantes :

- 1** Piochez une carte Événement du hameau et notez le nombre de jours de préparation dont vous disposez.


Ensuite, pour chaque jour :

- 2** Lancez le dé pour le gardien.
- 3** Consacrez votre journée à une activité.

Les héros peuvent échanger leurs compétences parmi les sept de leur liste, changer de posture et améliorer des bâtiments à tout moment.

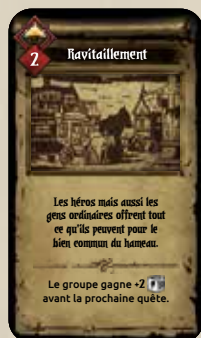
**Attention à bien respecter la capacité de menace du hameau du boss !**

### 1 Piocher une carte Événement du hameau

Piochez une carte Événement du hameau. Suivez-en les instructions, puis mélangez-la dans sa pioche. Chaque carte Événement du hameau indique également combien de jours vous avez pour vous préparer à votre prochaine quête. Placez le marqueur de jours  sur la piste Jours.





Notez que certains événements seront définitivement défaussés de la campagne une fois résolus.



L'icône dans le coin supérieur gauche de la carte Événement du hameau (recto) indique le nombre de jours de préparation dont vous disposez avant de partir en quête.

## • Bâtiments du hameau & améliorations



À n'importe quel moment pendant leur séjour au hameau, les joueurs peuvent dépenser de l'argent pour améliorer un ou plusieurs bâtiments de leur choix. Ceci permettra de rendre les bâtiments plus efficaces. Toutefois, il s'agit d'une décision de groupe, tout le monde doit donc s'accorder sur le bâtiment à améliorer. Le coût pour améliorer un bâtiment d'un niveau est de **20** pièces d'or , sauf pour la forge et la roulotte qui coûtent **10** pièces d'or . À noter également que la guilde et le cimetière ne peuvent pas être améliorés.

### 2 Lancer le dé pour le gardien



Cette personne à l'air suspect a pris soin du hameau avant l'arrivée de l'Héritier et continue en son absence. **Au début de chaque tour**, lancez un dé à dix faces et placez-le sur le bâtiment correspondant. Il occupe cet emplacement : les héros ne peuvent pas se rendre à cet endroit. Si vous avez besoin de lancer un dé pour un autre effet bloquant un lieu (par exemple, la capacité de menace d'un boss) et que vous avez obtenu le même lieu que le gardien, relancez le dé jusqu'à obtenir un bâtiment libre.

### 3 Consacrer votre journée à une activité

Par ordre de posture (d'Aggressif  à Soutien ) , les héros visitent les différents bâtiments du hameau en dépensant temps et argent pour soigner les maux du corps et de l'esprit, pour s'entraîner, pour traiter leurs maladies, etc. Chaque héros occupe le bâtiment durant sa visite, empêchant les autres héros de visiter le même bâtiment le même jour. Les héros ne peuvent effectuer qu'un **seul** des choix disponibles chaque jour. Au lieu de visiter un bâtiment, un héros peut passer sa journée à utiliser l'une des compétences du hameau.

Une fois que tous les héros ont consacré leur journée à une activité, déplacez le marqueur Jour d'un jour en moins et répétez les étapes **2** et **3** jusqu'à avoir consacré toutes vos journées à des activités. Ensuite, partez pour votre quête suivante ! Comme d'habitude, piochez deux cartes Quête et décidez de laquelle entreprendre. Si le moment est venu d'affronter un boss, ne piochez pas de quête, mais, à la place, suivez la carte Quête Affronter la menace (voir page 30).



## La diligence

La diligence n'est pas un bâtiment que les héros peuvent visiter. À la place, la première fois que vous mettez en place le hameau, placez deux jetons Héros en attente ici. Lorsqu'un héros meurt et qu'un joueur en choisit un nouveau, retirez un jeton de la diligence. S'il n'y a plus aucun jeton à retirer, la campagne est un échec. De plus, quand les héros retournent au hameau et qu'ils gagnent de l'**XP**, ajoutez-en autant sur la diligence.

Lorsqu'un joueur doit choisir un nouveau héros, ce héros commence avec l'**XP** que le groupe a accumulé ici. **Ne retirez jamais l'XP de la diligence ! L'XP ne fait qu'augmenter au cours de la campagne.**

#### Niveau 1

Placez deux jetons Héros en attente.

#### Niveau 2

Ajoutez un jeton Héros en attente.





#### Niveau 3

Ajoutez un jeton Héros en attente.




## La roulotte

#### Niveau 1


Le premier jour où un héros visite la roulotte, piochez trois breloques de niveau 1 et révélez-les. Laissez-les ici jusqu'à la fin de la phase du hameau, puis remélangez-les dans la pioche lorsque les héros partent pour la quête suivante. Un héros visitant la roulotte peut vendre l'une de ses breloques équipées et en acheter une parmi les breloques disponibles, aux prix suivants : achat d'une breloque de niveau 1 pour **4**  ; vente d'une breloque de niveau 1 pour **2** , d'une breloque de niveau 2 pour **3**  et d'une breloque de niveau 3 pour **4** .

**Les prix de vente sont les mêmes quel que soit le niveau de la roulotte.**

## Niveau 2

Placez deux breloques de niveau 1 et une breloque de niveau 2. Les breloques de niveau 2 coûtent 6 .



## Niveau 3

Placez une breloque de chaque niveau. Les breloques de niveau 3 coûtent 8 .






### L'abbaye


#### Niveau 1

Retirez 1 attribut pour 2  OU 2 attributs pour 5 .

#### Niveau 2

Retirez 1 attribut pour 2  OU 2 attributs pour 5  OU gagnez un attribut positif pour 3 .





## Niveau 3

Retirez 1 attribut pour 1  OU 2 attributs pour 4  OU gagnez un attribut positif pour 3  OU soignez 3  pour 1  OU 6  pour 3 .







### Le sanatorium





#### Niveau 1

Soignez 5 pour 1  OU 10 pour 3  OU retirez une  pour 2 .

#### Niveau 2

Soignez 7 pour 1  OU 14 pour 3  OU retirez une  pour 2 .

## Niveau 3

Soignez 9 pour 1  OU 18 pour 3  OU retirez une  pour 2 .









### La taverne











#### Niveau 1

Soignez 3  pour 1  OU 6  pour 3 .

#### Niveau 2

Soignez 3  pour 1  OU 6  pour 3  OU 9  pour 9 .

## Niveau 3

Soignez 3  pour 1  OU 6  pour 3  OU 9  pour 9  OU soignez 5 pour 1  OU 10 pour 3  OU retirez une  pour 2 .



### L'experte en survie






#### Niveau 1

Gagnez un dé Provisions  pour 1 .

#### Niveau 2

Gagnez un  pour 1  OU 2  pour 3 .



#### Niveau 3

Gagnez un  OU pour 2  gagnez 2  OU pour 4  gagnez 3 .



### La guilde


**La guilde ne peut pas être améliorée.** Pendant votre visite à la guilde, vous pouvez faire jusqu'à deux des améliorations suivantes pour votre héros.

- Dépensez 4 XP et 2  pour augmenter le niveau du héros de 1.
- Dépensez 2 XP et 1  pour augmenter le niveau d'une des compétences du héros de 1. Retirez définitivement du jeu l'ancienne version.




### La forge



#### Niveau 1

Payez 1  et utilisez une des compétences du héros à sa forme de niveau 2 uniquement pour la quête suivante.

#### Niveau 2

Payez 1  et utilisez une des compétences du héros à sa forme de niveau 3 uniquement pour la quête suivante.

#### Niveau 3

Payez 1  pour gagner 1  et utilisez une des compétences du héros à sa forme de niveau 3 uniquement pour la quête suivante.

Lorsque vous utilisez les services de la forge, gardez l'ancienne carte sur le côté car elle remplacera la carte temporairement améliorée une fois la quête suivante terminée.



### Le cimetière

**Le cimetière ne peut pas être amélioré.** Priez en

mémoire de vos compagnons tombés au combat et

jurez de les venger. Gagnez ainsi une vertu. Attention, cependant, cela veut dire que la prochaine fois que le Stress du héros montera à 10, vous mourrez !



## La campagne

Chaque fois que les héros battent un boss, la campagne avance d'un niveau. Lorsque les héros ont battu les trois menaces imminentes, ils doivent entrer dans le Donjon ténébreux et le terminer pour remporter la victoire totale.

Commencez à jouer au niveau de campagne 1, mélangez toutes les cartes Boss de niveau 1 et piochez-en une au hasard. Lisez le texte d'ambiance à haute voix et mettez la carte de côté. Trouvez sa carte Menace et placez-la à côté de la zone de jeu pour vous y reporter rapidement. Ses menaces affectent à la fois le hameau et les donjons, et tant que le boss est encore en vie, ses pouvoirs sont actifs. Observez toujours ses règles de menace lorsque vous êtes dans ces endroits.

Avant de pouvoir faire face au boss, vous devez accomplir quelques tâches générales. Piochez deux cartes Quête de niveau 1 et décidez de laquelle entreprendre. Défaussez définitivement l'autre du jeu. À votre retour, prenez le temps de récupérer dans le hameau.

Une fois les deux quêtes de niveau 1 accomplies, vous devez entreprendre la quête de boss. Ce sont les mêmes dans les trois premiers actes; utilisez la carte Quête « Affronter la menace » comme référence. C'est soit vous, soit lui. Si vous ne parvenez pas à l'éliminer, la campagne est terminée. Si vous réussissez, la campagne avance au niveau 2 :

- ♦ Mélangez les cartes de niveau 2 des boss restants et piochez une nouvelle carte au hasard comme nouvelle menace imminente.
- ♦ Ajoutez les monstres de niveau 2 à la pioche Monstres. À partir de maintenant, vous rencontrerez des monstres plus forts!
- ♦ Laissez les breloques de niveau 1 de côté. Utilisez-les seulement lorsque vous visitez la roulotte du hameau. Prenez le paquet de cartes Breloque de niveau 2. À partir de maintenant, vous ne piocherez que dans ce dernier lorsque vous serez dans les donjons.
- ♦ Enlevez toutes les quêtes de niveau 1. Prenez celles de niveau 2 et formez une nouvelle pioche Quêtes. À partir de maintenant, vous tirerez des quêtes seulement dans cette pioche Quêtes de niveau 2.

Lorsque vous finissez le niveau 2 de la campagne (acte II) et que vous passez au niveau 3 (acte III), faites la même chose avec les cartes de niveau 3.

Lorsque vous battez la 3<sup>e</sup> menace imminente, les

habitants du hameau (ceux qui restent, du moins) profitent d'une paix retrouvée. Cependant, pas de repos pour les héros! La voie est désormais libre et la herse du Donjon ténébreux (acte IV) est ouverte. Vous le prenez d'assaut!

Le dernier acte va commencer et se déroule en deux parties: d'abord le Donjon ténébreux lui-même, où vous attendent d'innombrables horreurs et de puissants adversaires (tous les monstres sont de niveau 3), ainsi que son gardien, puis le combat final contre le Cœur des ténèbres.

**Rappel :** les donjons aussi ont des niveaux. Le niveau d'un donjon est le même que le niveau de la campagne (1 à 3). Comme vous atteignez le niveau 3 de la campagne au début de l'acte 3, le Donjon ténébreux est considéré comme un donjon de niveau 3. Cette précision est importante, car la dangerosité de la plupart des événements du donjon augmente en fonction du niveau.

**En bref:** acte I = niveau de campagne I, acte II = niveau de campagne II, acte III = niveau de campagne III, acte IV = niveau de campagne III.



## Sauvegarder la partie

Le jeu est fourni avec un carnet de feuilles de sauvegarde. Lorsque vous quittez le donjon et retournez au hameau, prenez-en une et notez-y toutes les informations requises. Lorsque vous continuerez votre campagne plus tard, cette feuille vous aidera à reprendre exactement là où vous avez arrêté la partie.

En plus de ces feuilles de sauvegarde, vous avez à votre disposition une boîte de sauvegarde dans laquelle vous pouvez stocker tous les éléments nécessaires pour vous éviter de devoir les chercher quand vous reprendrez votre partie.





## Le Donjon ténébreux

Il s'agit du quatrième et dernier acte de la partie. Comme les deux quêtes suivantes consistent à affronter un boss, si vous échouez, la campagne est terminée.

Après avoir joué la phase du hameau après la défaite de la dernière menace imminente, préparez-vous à plonger dans le Donjon ténébreux. Retirez toutes les cartes Monstre précédentes et prenez celles du Donjon ténébreux, puis mélangez-les pour former une pioche. À partir de maintenant, c'est la pioche Monstres. Méfiez-vous: les monstres du Donjon ténébreux sont tous des monstres de niveau 3!

Il y a trois cartes Quête du Donjon ténébreux. Mélangez-les et piochez-en une au hasard. C'est celle que vous affronterez dans cette campagne. Vous noterez qu'en récompense, en plus des 3 XP, vous annulez une forme du boss final (plus d'explications ci-après). Notez également que la quête a 16 pièces. Le Donjon ténébreux est deux fois plus grand qu'un donjon normal. Mais ne vous inquiétez pas, vous trouverez d'anciens sites d'excavation que vous pourrez piller pour vous aider.

Enlevez maintenant toutes les tuiles de donjon standard et trouvez les deux tuiles du Donjon ténébreux (leur dos est bordé de rouge). Mélangez-les et piochez-en une au hasard. La mise en place du donjon pour cette quête est terminée. Formez comme d'habitude le donjon, en mélangeant les jetons Pièce et en les plaçant au hasard sur le plateau. Cette fois-ci seulement, pour placer le boss, vous ne tiendrez pas compte des pièces à bordure habituelles, mais de celles indiquées sur la tuile avec le . Vous pouvez trouver le boss à trois endroits différents. Prenez le jeton Pièce d'objectif et mélangez-le avec deux jetons Pièce sans objectif au hasard. Placez-les d'abord sur les emplacements de boss indiqués, puis remplissez le donjon avec le reste des jetons Pièce.

Enlevez toutes les tuiles de pièce et les cartes Pièce utilisées jusque-là et prenez celles du Donjon ténébreux . Mélangez les cartes Pièce pour former une pioche Pièces comme d'habitude.

Les breloques que vous trouvez dans le Donjon ténébreux sont toujours des breloques de niveau 3.

Autre différence : il n'y a pas de pièce vide cette fois-ci. Vous trouverez à la place trois pièces de site d'excavation. Elles fonctionnent différemment des pièces vides, mais elles ne profiteront qu'à votre groupe. Plus de détails à venir.

Les pioches Attribut, Maladie, Vertu et Affliction restent les mêmes. Pour la pioche Curio, utilisez les cartes Curio des ruines.

Le Donjon ténébreux est prêt et vous pouvez commencer à l'explorer. Approvisionnez-vous, et bonne chance !

**NOTE :** le Donjon ténébreux est considéré comme un donjon de niveau 3.

### — Pièces de site d'excavation —

Le Donjon ténébreux n'a pas de pièce vide standard. À la place, considérez les pièces vides comme des pièces de site d'excavation. Il s'agissait de chambres où l'Ancêtre pratiquait son abominable magie alors qu'il creusait vers les portes de l'Oubli. Par chance, on peut encore y trouver des choses laissées par les ouvriers disparus depuis longtemps. Lorsque les héros entrent dans une pièce de site d'excavation, ils lancent immédiatement un dé Provisions chacun et l'ajoutent

à la réserve commune. En plus, ils bénéficient immédiatement d'une action de repos gratuite comme s'ils avaient 8 points de repos (ceci ne consommera pas votre bois standard fourni par la quête). Une fois ces actions réalisées, la pièce est sécurisée.

### — La rencontre finale – le Cœur des ténèbres —

Après votre session finale dans le hameau, vous êtes prêt à affronter le boss final. Cette phrase finale du hameau consiste en 4 jours de préparation sans Événement du hameau (n'en piochez pas cette fois). Il n'y a pas d'exploration de donjon préalable, juste un long combat contre le boss. Vous lancez quand même le dé Provisions avant le début du combat.

Le boss final a quatre formes au total, mais vous n'en affronterez que trois. Une forme sera ignorée, comme prévu par la quête précédemment accomplie. Vous devez respecter un ordre précis pour combattre ces formes. Une fois qu'une forme est vaincue, le combat s'arrête momentanément. Les cartes Initiative sont mélangées et un nouveau round de combat commence avec la nouvelle forme. La nouvelle forme suit les règles d'apparition standard. Vous ne pouvez pas vous reposer, changer de posture, etc. lorsque le boss change de forme.

L'ordre d'apparition des formes est le suivant :

- ♦ I – Première forme de l'Ancêtre
- ♦ II – Deuxième forme de l'Ancêtre
- ♦ III – Cœur en gestation
- ♦ IV – Cœur des ténèbres

Selon la quête entreprise avant le boss final, une de ces trois formes sera ignorée.

Le combat se déroule dans la même pièce ; gardez sa carte à proximité, comme toujours, pour vérifier ses règles spéciales.

Pour plus de détails sur le combat de boss, voir page 38.



## Modes de jeu

Vous pouvez jouer au jeu de plateau Darkest Dungeon de plusieurs autres façons.

### — Modes radioux et stygien —

Vous avez trouvé le jeu trop difficile pour votre groupe ? Ou au contraire vous l'avez trouvé trop clément ? Nous avons la solution !

Lorsque vous commencez une campagne, vous pouvez choisir de jouer dans un des deux modes de difficulté suivants à la place.

**Le mode radioux** est la façon de jouer la plus facile. Lorsque vous jouez dans ce mode, suivez les règles suivantes :

- Commencez la campagne avec 20 pièces d'or dans la réserve commune au lieu de 10.
- Lorsque vous lancez les dés Provisions avant d'entrer dans un donjon, les héros ne lancent qu'un dé et choisissent la face de l'autre dé (pour les dés bonus offerts par les autres effets, suivez leurs règles normalement).
- Durant l'exploration, les héros lancent un dé Exploration au lieu de deux (lors d'un repérage, il n'y aura donc aucun dé).

**Le mode stygien** est la façon de jouer la plus difficile. Lorsque vous jouez dans ce mode, suivez les règles suivantes:

- Commencez la campagne sans aucune pièce d'or.
- Trouvez les cartes Pièce stygienne et utilisez-les à la place des cartes Pièce standard. Les dangers des pièces sont maintenant plus redoutables.
- Tous les boss ont **Crit** +1 à leurs compétences.



## — Le Cirque de la Bouchère (mode JcJ) —

*Le hameau traverse une période difficile. Cependant, le grincement des roues des chariots et la fanfare des trompettes annoncent une éclaircie: le cirque est là!*

*Des jumeaux encadrent l'entrée d'un pavillon usé et taché de sang tandis qu'un crieur aux yeux chassieux annonce: « La Bouchère demande un spectacle! »*

Dans ce mode, les joueurs forment des équipes et s'affrontent dans un combat amical, mais brutal.

Ce mode est un mode indépendant. Il n'est pas lié à la campagne et il se joue principalement en 1 contre 1, même si vous pouvez y jouer en 2 contre 2 si vous le souhaitez, avec deux joueurs dans chaque équipe.

Pour jouer au Cirque de la Bouchère, trouvez la tuile d'arène et les cartes Héros JcJ spéciales (vous n'utiliserez pas les plateaux de héros ni les cartes Compétence/Héros standard). Gardez à l'esprit que sur cette version des cartes figure un  pour indiquer les héros adversaires et un  pour indiquer les héros de votre équipe.

Chaque héros a quatre profils différents (sauf l'Abomination qui en a deux), chacun comprenant un groupe de trois compétences. Chaque équipe a quatre héros.

Choisissez une des deux arènes et placez-la au milieu de la table, puis prenez les deux pistes Posture et donnez-en une à chaque joueur. La lumière ne compte pas dans ce mode.

Choisissez les côtés, déterminez au hasard l'équipe qui joue en premier et donnez-lui le marqueur de groupe (la figurine de torche).

Vous allez maintenant recruter des héros à tour de rôle. La première équipe choisit un héros; puis la seconde équipe choisit deux héros. La première

équipe choisit maintenant deux héros; puis la seconde équipe en choisit deux également. Enfin, la première équipe choisit son dernier héros.

Décidez quel profil vous voulez utiliser pour chacun de vos héros.

Maintenant, en commençant par la première équipe, placez vos héros un par un à tour de rôle, dans les zones de la couleur de votre côté. Une fois tous les héros placés, le combat peut commencer!

Chaque équipe active à son tour un héros à la fois. Les joueurs peuvent choisir d'activer n'importe lequel de leurs héros n'ayant pas été activés dans le round en cours. Il n'y a pas de pioche Initiative aléatoire dans le Cirque. Une fois qu'un héros a fini son tour, placez une carte Initiative sur lui pour indiquer qu'il a fini ce round. Une fois tous les héros activés, retirez les cartes Initiative des cartes Héros et commencez un nouveau round. Passez le marqueur de groupe à l'autre équipe qui, à partir de maintenant, joue en premier.

Lorsque tous les héros d'une équipe sont éliminés, le combat se termine et l'équipe avec des héros encore debout dans l'arène est victorieuse.

### ● **Coup fatal et crise cardiaque en mode JcJ**

Les héros peuvent mourir d'un coup fatal lorsqu'ils sont à l'agonie et d'une crise cardiaque quand ils cumulent du Stress, comme d'habitude, même s'il y a quelques différences en JcJ.

Lorsque vous lancez le dé Coup fatal, les crânes comptent pour des réussites et les faces vides pour des coups fatals. Cela signifie que les chances de coup fatal en JcJ sont de 7 sur 10!

Il n'y a ni affliction ni vertu en JcJ, ce qui signifie que votre détermination ne sera pas testée. Quand le Stress d'un héros atteint 10, il meurt instantanément d'une crise cardiaque!

● **Règles facultatives:** il y a plusieurs règles facultatives que vous pouvez utiliser dans vos parties JcJ si vous le souhaitez.

**Les Marionnettes** – Si vous voulez utiliser les Marionnettes, placez les figurines dans une des zones avec la capacité 1. Cette zone est désormais toujours pleine.

**La Bouchère** – Si vous voulez utiliser la Bouchère, commencez le combat avec elle dans la zone **1**. Au début de chaque round, lancez un dé à dix faces et déplacez-la d'une zone vers la zone correspondante indiquée sur le dé. La Bouchère a la capacité spéciale *Assoiffée de sang*: les héros dans la même zone que la Bouchère et tous les héros ciblant la zone où elle se trouve ont **Crit** +1.

Vous pouvez utiliser une de ces règles ou les deux en même temps.

## L'Abomination : un héros spécial

L'Abomination est un héros qui a une mécanique de jeu assez différente des autres. Ce héros a deux formes : une humaine et une bestiale. Il peut passer de l'une à l'autre comme il le veut.

Trois des compétences de l'Abomination peuvent être utilisées uniquement sous sa forme humaine et trois autres uniquement sous sa forme bestiale. La septième compétence, Transformation, est unique et lui permet de changer de forme. Vous remarquerez que sa carte a deux faces. Vous n'êtes pas obligé de l'équiper tout le temps, mais si vous ne l'avez pas, le héros ne peut pas se transformer en bête.

Dans le hameau, l'Abomination est toujours sous sa forme humaine. Elle changera automatiquement de forme si vous quittez le donjon sous forme bestiale, mais, comme la compétence n'est pas utilisée à ce moment-là, il n'y a pas d'effet de transformation.

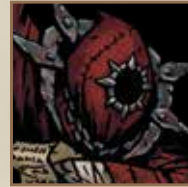
Lorsque vous passez d'une forme à l'autre en utilisant la compétence Transformation, retournez la carte Compétence, la carte Héros et le jeton Posture de l'autre côté (en utilisant une action et en appliquant tous les effets comme d'habitude) et remplacez la figurine par celle de la forme actuelle. Tout ceci vous permet de vous rappeler la forme que vous êtes en train d'utiliser (n'oubliez pas, toutes les compétences ne peuvent pas être utilisées sous les deux formes).



## Combats de boss

Cette section explique la mise en place des combats de boss et l'utilisation des règles spéciales des combats de boss.

### Les ruines



**Le Nécromancien :** lorsque vous affrontez le Nécromancien, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce du Nécromancien et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.

**2** Placez la carte Combat du Nécromancien sur la piste Posture des monstres et sa figurine sur la tuile de pièce, en posture Agressive. Mélangez une carte Initiative pour le Nécromancien à la pioche Initiative.

**3** Trouvez les cartes et les figurines du Manant osseux (ou du Soldat osseux ou du Lancier osseux, selon le niveau du boss) et gardez-les à portée de main. Lorsque le Nécromancien invoque un de ces monstres en utilisant une compétence, placez sa carte sur le premier emplacement de posture vide et sa figurine sur la zone ciblée sur la tuile de pièce, puis mélangez une carte Initiative pour ce monstre à la pioche Initiative.

Lorsque le Nécromancien est vaincu, retirez tous les autres monstres du jeu.



**Le Prophète :** lorsque vous affrontez le Prophète, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce du Prophète et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.

**2** Placez la carte Combat du Prophète sur la piste Posture des monstres et sa figurine sur la tuile de pièce, en posture Agressive.

**3** Mélangez trois cartes Initiative pour le Prophète à la pioche Initiative.

**4** Trouvez les quatre Bancs en bois et gardez-les à portée de main.

À chaque round, durant son premier tour, au lieu d'utiliser une de ses compétences, lancez quatre dés à dix faces et placez les Bancs en bois sur les zones correspondantes de la tuile de pièce.

À chaque round, durant son troisième tour, le Prophète utilisera toujours sa compétence Désagrégation, attaquant chaque zone contenant un Banc ; lancez un dé pour chaque

Banc séparément. Cela signifie qu'une zone avec deux Bancs peut être attaquée deux fois. Les Bancs n'occupent pas de place dans les zones et ne peuvent pas être ciblés.

Lorsque le Prophète est vaincu, retirez les Bancs du jeu.



**Le Collecteur** : lorsque vous affrontez le Collecteur, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce du Collecteur et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.

**2** Placez trois coffres sur la zone indiquée.

**3** Trouvez les cartes Combat et les figurines du Collecteur, de l'Homme d'armes collecté, du Bandit collecté et de la Vestale collectée.

**4** Placez la carte Combat du Collecteur sur la piste Posture des monstres et sa figurine sur la tuile de pièce, en posture Agressive. Gardez les cartes collectées du Collecteur et les figurines à portée de main.

**5** Mélangez une carte Initiative pour le Collecteur à la pioche Initiative.

Durant le tour du Collecteur, s'il n'y a pas de Collecté en jeu, au lieu d'utiliser une de ses compétences, le Collecteur invoquera un Homme d'armes collecté en posture Défensive et dans la zone, un Bandit collecté en posture À distance et dans la zone, et une Vestale collectée en posture Soutien et dans la zone. Placez immédiatement en jeu leurs cartes et leurs figurines, puis mélangez trois cartes Initiative à la pioche Initiative.

Lorsque le Collecteur est mort, retirez tous les Collectés restants du jeu.



**Le Fanatique** : lorsque vous affrontez le Fanatique, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce du Fanatique et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.

**2** Trouvez la carte Combat du Fanatique et sa figurine, et placez-les respectivement sur la piste Posture des monstres et sur la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive.

**3** Trouvez la carte du Bûcher et sa figurine, et placez-les respectivement sur la piste Posture des monstres et dans la zone de la tuile de pièce, en posture À distance.

**4** Mélangez quatre cartes Initiative (trois pour le Fanatique et une pour le Bûcher) à la pioche Initiative.

Durant chaque tour du Fanatique, si le Bûcher est encore en jeu et qu'il y a de la place dans sa zone, le

Fanatique se déplacera vers le héros le plus proche. S'il l'atteint, il le lancera dans le Bûcher. Placez la figurine du héros dans la zone avec le Bûcher.

Lorsque le Fanatique est vaincu, si le Bûcher est toujours en jeu, retirez-le.

## Le Donjon ténébreux



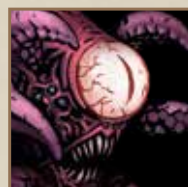
**Les Templiers** : lorsque vous affrontez les Templiers, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce des Templiers et la tuile de pièce correspondante et mettez-les en jeu.

**2** Trouvez les cartes Combat et les figurines des Templiers. Placez le Templier empaleur en posture Agressive sur la piste Posture des monstres et sur la zone de la tuile de pièce. Placez le Seigneur de guerre templier en posture À distance sur la piste Posture des monstres et sur la zone de la tuile de pièce.

**3** Mélangez quatre cartes Initiative (deux pour chaque Templier) à la pioche Initiative.

Lorsque le Templier empaleur utilise sa compétence Placage et touche un héros, l'effet Fosse s'active : lancez un dé à dix faces et placez le héros ciblé dans la Fosse aux pieux correspondante, subissant l'effet indiqué sur la carte Pièce.



**Le Kyste titanesque** : lorsque vous affrontez le Kyste titanesque, suivez ces étapes :

**1** Trouvez la carte Pièce du Kyste titanesque et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.

**2** Trouvez les cartes Combat et les figurines du Kyste titanesque et de la Tige de globule blanc. Placez la carte du Kyste titanesque en posture Agressive et sa figurine sur la zone de la tuile de pièce. Gardez la carte de la Tige de globule blanc et la figurine à portée de main.

**3** Mélangez deux cartes Initiative pour le Kyste titanesque à la pioche Initiative.

Durant le tour du Kyste titanesque, s'il n'y a pas de Tige de globule blanc en jeu, il en invoquera une au lieu d'utiliser une compétence. Placez la carte de la Tige de globule blanc et sa figurine respectivement sur la piste Posture des monstres et sur la zone de tuile de pièce. Mélangez immédiatement deux cartes Initiative pour la Tige de globule blanc à la pioche Initiative.

Lorsque la Tige de globule blanc utilise sa compétence Téléportation sur un héros, lancez un dé à dix faces et placez le héros affecté sur la zone correspondante.



**L'Horreur traînante** : lorsque vous affrontez l'Horreur traînante, suivez ces étapes :

- 1** Trouvez la carte Pièce de l'Horreur traînante et la tuile de pièce correspondante et mettez-la en jeu.
- 2** Trouvez les cartes Combat et les figurines de l'Horreur traînante, du Prêtre adepte et de la Tumeur maligne. Placez la carte de l'Horreur traînante sur la piste Posture des monstres et sa figurine sur la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive. Gardez les cartes et figurines du Prêtre adepte et de la Tumeur maligne à portée de main.
- 3** Mélangez deux cartes Initiative pour l'Horreur traînante à la pioche Initiative.

Durant le tour de l'Horreur traînante, si la piste Posture des monstres n'est pas pleine, elle utilisera sa compétence Démantèlement résonnant. Son effet spécial invoquera un Prêtre adepte et/ou une Tumeur maligne si l'un des deux n'est pas déjà en jeu. Dans cet ordre, placez leurs cartes sur la piste Posture et leurs figurines dans la zone de la tuile de pièce. Mélangez immédiatement une carte Initiative pour chacun à la pioche Initiative.

Lorsque l'Horreur traînante utilise sa compétence Ondulations, prenez tous les jetons Posture de héros de la piste Posture des héros, mélangez-les et remettez-les au hasard d'Aggressif à Soutien.

*Une fois de plus, les étoiles sont alignées et le manoir occupe l'épicentre de l'agitation cosmique.*

*Les adeptes se rassemblent autour de leurs idoles tordues et de grands gongs résonnent, augurant les sacrifices à venir. Loïn en dessous, des ombres vivantes palpitent au rythme lancinant d'un cœur qui bat...*

## La rencontre finale

Le Boss a quatre formes différentes et son combat se déroule en trois phases. Selon la quête accomplie avant cette rencontre, une de ses formes ne sera pas utilisée. Lorsque vous vainquez une des formes, la phase suivante commence. Les héros ne peuvent soigner ni Vie ni Stress. Une nouvelle pioche Initiative est créée et la phase de combat recommence.

L'ordre dans lequel vous affrontez les différentes formes est le suivant :

- ♦ I – Première forme de l'Ancêtre
- ♦ II- Deuxième forme de l'Ancêtre
- ♦ III- Cœur en gestation
- ♦ IV – Cœur des ténèbres

Vérifiez votre carte Quête précédente pour savoir laquelle de ces formes ne sera pas utilisée. Tous les combats ont lieu dans la même tuile de pièce, ainsi :

- 1** Trouvez la carte Pièce de l'Ancêtre et la tuile correspondante et mettez-la en jeu.



**Première forme de l'Ancêtre** : lorsque vous affrontez la Première forme de l'Ancêtre, suivez ces étapes :

- 2** Trouvez les cartes Combat et les figurines de la Première forme de l'Ancêtre, du Reflet parfait et du Reflet imparfait.
- 3** Placez la carte Combat sur la piste Posture des monstres et la figurine de l'Ancêtre (1<sup>re</sup> forme) sur la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive.
- 4** Placez deux cartes Reflet parfait et une carte Reflet imparfait au hasard sur les postures inoccupées de la piste Posture des monstres, puis placez leurs figurines sur la tuile de pièce.
- 5** Mélangez quatre cartes Initiative à la pioche Initiative.

Durant le tour de la Première forme de l'Ancêtre, si tous les emplacements de posture de monstre sont occupés, il utilisera la compétence Le temps guérit tout. Sinon, il fera des actions jusqu'à ce que tous les emplacements de posture soient occupés. Si les Reflets ont joué leur tour, toutes les cartes Initiative restantes activeront l'Ancêtre.

Les Reflets ont **Garde** tout le temps, ce qui signifie qu'il faut les cibler avant l'Ancêtre.

Lorsqu'un Reflet imparfait est éliminé, l'Ancêtre subit 10 blessures. Ne retirez pas les cartes Initiative lorsque les Reflets sont éliminés. Il doit toujours y avoir quatre cartes Initiative de monstre dans la pioche.

Lorsque l'Ancêtre est vaincu, retirez tous les Reflets et toutes les cartes Initiative de monstre en jeu, et préparez-vous pour la phase suivante.



**Deuxième forme de l'Ancêtre** : lorsque vous affrontez la Deuxième forme de l'Ancêtre, suivez ces étapes :

- 2** Trouvez la carte Combat de la Deuxième forme de l'Ancêtre et sa figurine, et placez-les respectivement sur la piste Posture des monstres et sur la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive. Trouvez les figurines de Néant absolu et placez-les dans les zones avec la posture Défensive, À distance et Soutien du monstre, une sur chacune.
- 3** Mélangez deux cartes Initiative pour l'Ancêtre à la pioche Initiative.

Les monstres Néant absolu ne peuvent pas être ciblés, mais, comme ce sont des figurines, ils occupent un emplacement dans la zone où ils se trouvent.

Une fois que l'Ancêtre a fini son action, lancez un dé à dix faces et téléportez-le vers la zone correspondante sur la tuile :

**(1-3)** zone de défense du monstre, **(4-6)** zone à distance du monstre, **(7-9)** zone de soutien du monstre, **(10)** pas de téléportation.

Lorsque la Deuxième forme de l'Ancêtre est vaincue, retirez toutes les cartes Initiative de monstre de la pioche et toutes les figurines de Néant absolu de la tuile de pièce, et préparez-vous pour la phase suivante.



**Cœur en gestation** : lorsque vous affrontez le Cœur en gestation, suivez ces étapes :

**2** Trouvez la carte Combat du Cœur en gestation et sa figurine, puis placez-les respectivement sur la piste Posture des monstres et dans la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive.

Lorsque le Cœur en gestation utilise sa compétence Dispersion, invoquez un monstre du Donjon ténébreux au hasard dans la prochaine posture disponible et mélangez immédiatement une carte Initiative à la pioche Initiative active.

**3** Rassemblez la pioche Monstres du Donjon ténébreux et les figurines et placez-les à portée de main.

**4** Mélangez une carte Initiative pour le Cœur en gestation à la pioche Initiative.

Lorsqu'un héros attaque et blesse le Cœur en gestation, il subit **2** **3** et il reçoit des Soins **2**.

Lorsque le Cœur en gestation est vaincu, retirez tous les autres monstres et toutes les cartes Initiative de monstre en jeu, et préparez-vous pour la phase suivante.



**Cœur des ténèbres** : il s'agit de la dernière forme de la rencontre finale et, comme vous l'avez vu, elle ne peut pas être ignorée. Lorsque vous affrontez le Cœur des ténèbres, suivez ces étapes :

**2** Trouvez la carte Combat du Cœur des ténèbres et sa figurine, puis placez-les respectivement sur la piste Posture des monstres et sur la zone de la tuile de pièce, en posture Agressive.

**3** Mélangez deux cartes Initiative pour le Cœur des ténèbres à la pioche Initiative.

Au début du combat et après que le Cœur des ténèbres a fini une action, il utilisera sa capacité Funeste présage. Lancez un dé à dix faces et placez-le près de sa carte. C'est le dé que vous utiliserez pour choisir la compétence que le Cœur des ténèbres utilisera durant son prochain tour. Ainsi, les héros connaissent à l'avance ses actions. Utilisez cette connaissance judicieusement.

Lorsque le Cœur des ténèbres est vaincu, les héros remportent la partie. Lisez le dénouement ci-dessous et savourez votre succès.

*La victoire... une notion creuse et ridicule.*

*Nous sommes nés de cette chose, faits de sa matière. Et nous y serons renvoyés le temps venu.*

*La grande famille de l'homme, une profusion de chair errante. Elle se multiplie, grouille, vit, meurt.*

*Jusqu'à ce que les étoiles s'alignent dans leur formation inexorable et que ce qui sommeille s'éveille à nouveau, sortant de cette coquille fragile de terre et de pierre pour amener notre inévitable fin...*

*Vous êtes piégé ici pour toujours par cette ignoble prose, résonnant dans la noirceur infinie du temps et de l'espace.*

*Le glas a sonné pour notre famille.*

## Suggestion de compositions de groupe

Si vous ne voulez pas parcourir tous les héros et leurs compétences pour former votre premier groupe, vous pouvez utiliser une des compositions de groupe préconfigurées suivantes. Vous en avez quatre à votre disposition, chacune avec des stratégies et un niveau de complexité différents. Notez que l'Abomination n'apparaît dans aucun de ces groupes, car nous pensons que c'est un héros un peu trop complexe à jouer pour des débutants.

### ● Groupe 1 – Groupe d'aventuriers (complexité peu élevée)

Héros	Posture	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
 Croisé		Châtiment	Fervente accusation	Lance sacrée
 Furie		Coup vicieux	Cygne de fer	Si ça saigne
 Bandit		Tir au pistolet	Balle traçante	Tir à bout portant
 Vestale		Grâce divine	Lumière aveuglante	Coup de masse

### ● Groupe 2 – Experts en combat (complexité moyenne)

Héros	Posture	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
 Croisé		Coup étourdissant	Soins de combat	Châtiment
 Chasseur de primes		Viens plus près	Uppercut	Collecte de prime
 Occultiste		Reconstruction Wyrd	Poignard sacrificiel	Étreinte du démon
 Vestale		Lumière aveuglante	Jugement	Grâce divine

### ● Groupe 3 – Dégâts dans le temps (complexité moyenne)

Héros	Posture	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
 Furie		Si ça saigne	Saigner à blanc	Montée d'adrénaline
 Pilleuse de tombes		Pioche dans la tête	Lancer de dague	Fléchettes empoisonnées
 Médecin de peste		Incision	Explosion toxique	Grenade infectieuse
 Occultiste		Reconstruction Wyrd	Artillerie abyssale	Malédiction affaiblissante

### ● Groupe 4 – Les danseurs (complexité élevée)

Héros	Posture	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
 Croisé		Lance sacrée	Soins de combat	Fervente accusation
 Pilleuse de tombes		Plongée	Disparition	Dagues fulgurantes
 Bouffon		Solo	Final	Coup de poignard
 Arbalétrière		Ligne de mire	Tir à l'aveuglette	Tir précis



## CRÉDITS



**UN JEU DE PLATEAU BASÉ SUR LE JEU VIDÉO DE RED HOOK STUDIOS**

Direction de la conception: Tyler Sigman

Direction créative: Chris Bourassa

# Darkest Dungeon

THE BOARD GAME

Concepteurs du jeu: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Responsable du projet: Nick Niotis

Développeurs du jeu: Nick Niotis, Argyris Pougouras

Testeurs: Anastasios Grigoriadis, Konstantinos Lekkas et les testeurs du Dracon Rules Design Studio, Marc Lagroy, Jean-Baptiste Gaillet, Vassilis Milingos, Thomas Mastakouris, Sokratis Goundanas, Dimitris Tavoularis, Isidoros Davazoglou, Thanos Konstantinidis, Konstantinos Rentas, Stavros Tsiakalos, Christos Tsoukalas, Konstantinos Pattakos

Création de la narration: Babis Giannios et Red Hook Studios

Direction artistique: Stéphane Gantiez, Christophe Madura

Illustration des tuiles: Leni Sheider

Sculpture des figurines: Edgar Skomorowski, Edgar Ramos, Irek Zielinski, Gregory Clavilier, Arnaud Boudoiron, Olivier Thill

Conception graphique et PAO: Stéphane Gantiez, Sandra Fournel, Panagiota Tsibalidi

Direction de la marque: Helena Tzioti

Chefs de projet: Konstantinos Lekkas, Helena Tzioti, Stéphanie Berri

## TRADUCTION

Direction de la localisation et coordination linguistique: Anne Vétillard

Traduction: Magdalena Aufreiter, Cristina Basile, Delphine Somma

Relecture: Michel Cavallo Ben Clapperton, Ella Colles, Charles Elliott, Heidi Lajos, Camille Mathieu, Alfred Moragas Segura, Mari Schmidt, Stavros Tsiakalos, Anne Vétillard

## VENTES ET COMMUNICATION

Direction artistique, communication: Christophe Madura

Création de contenu: Mathieu Rivero, Helena Tzioti

Conception graphique, communication: Christophe Madura, Panagiota Tsibalidi, Louis Guillon, Arnaud Marchand, Laurent Lucchini

Direction de la communauté: Sam Healey

Direction de la communication: David « R'Lyeh » Hannoun

Production de la bande-annonce: Fabien Delarue

Expertise en ventes: Anna Mentzelopoulou

Direction des ventes et du marketing: Helena Tzioti

## SERVICE CLIENT

Responsable du service client: Marco Cervone

Agent du service client: Chris Marras

## PRODUCTION

Direction de la production: Erwann Le Torrivellec

Édition: Benoît Vogt, Léonidas Vesperini

*Un grand merci à nos ambassadeurs qui ont testé le jeu durant les conventions!*





# Darkest Dungeon

THE BOARD GAME