

MANUEL DE RÈGLES I



MODE COOPÉRATION

Sommaire

2 * PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

2 * MISE EN PLACE

4 * PRÉPARATION DE L'AVENTURE

4 A | LES QUÊTES

4 B | LES ÉQUIPES

4 C | CHOIX DE VOTRE CHALLENGE

4 D | PLACEMENT DE VOS JETONS MYSTÈRE

5 E | PREMIER JOUEUR ACTIF DE LA PARTIE : LE GUIDE

5 F | GESTION DES GEMMES

6 * EXPLICATION D'UN TOUR DE JEU

6 A | BÉNÉDICTION (FACULTATIF) - Compétence divine et Imprévu Dilemme divin

7 B | PROGRESSION DES PIONS - Dé Doré de la Destinée, Avatar du Néant et Pion de l'Équipe

7 C | RÉOLUTION D'UNE CASE - Case vide, Jeton Mystère, Chance, Raccourci Périlleux et Portail

9 D | RÉOLUTION D'UN ALÉA

9 ① ALÉA À RÉVÉLER = PHASE DE RÉVÉLATION (Difficulté du Challenge)

9 ② ALÉA DE PORTE OU DE SALLE DÉJÀ RÉVÉLÉ

10 ③ ALÉA SANS TEST D'ÉPREUVE

10 ④ ALÉA AVEC ÉPREUVE TESTÉE

10 ▷ 1. AVANT DE VALIDER UN OBJECTIF

10 ▷ 2. OBJECTIF INDIVIDUEL

11 ▷ 3. OBJECTIF COLLECTIF

11 ▷ 4. OBJECTIF RÉUSSI

11 ▷ 5. OBJECTIF RATÉ

12 ▷ 6. ÉPREUVE RÉUSSIE

12 ▷ 7. ÉPREUVE RATÉE

13 E | VITALITÉ D'UN HÉROS - Test de Vitalité, Blessure et Mort

13 F | FIN DU TOUR ♣

14 * FIN DE LA PARTIE

14 A | L'AVATAR DU NÉANT RATTRAPE VOTRE ÉQUIPE

14 B | LES VILS TERMINENT LEUR QUÊTE AVANT VOTRE ÉQUIPE

14 C | VOTRE ÉQUIPE ACCOMPLIT SA QUÊTE (CALCUL DES POINTS)

16 * ANNEXE – TABLEAU DES CHALLENGES

* PRÉSENTATION ET BUT DU JEU *

Chère Joueuse, cher Joueur, bienvenue !

Vous êtes un Narrateur, une entité céleste, un ange gardien... Votre rôle consiste à raconter la destinée épique de Héros désignés. Mais voilà qu'en ce jour, votre dieu tutélaire, le Dieu des Aléas et du Hasard (DAH) vous donne une mission dictée par la colère : vous devez contrarier les desseins du Néant, lequel veut s'inviter dans votre espace-temps. L'équilibre de ce Monde pourrait donc basculer... vous devez le préserver !

Une course est lancée ! Depuis la Cité de Maender-Alkoor jusqu'aux Salles du Gouffre, vous guiderez seul, en duo ou en trio, l'Équipe de votre Dieu (DAH) : contrariez la Quête menée par l'Équipe du Néant (Vils) et veillez à ne jamais croiser son Avatar...

Que la Chance, les Aléas et la Stratégie soient avec vous !

Après avoir découvert la **Quête** des Vils et la vôtre, organisez votre **Équipe de Héros**, décidez de la difficulté de votre partie (Challenge) et placez sur le parcours vos **7 Jetons Mystère**.

Que vous jouiez en solo, duo ou trio, vous devrez gérer les **Gemmes**, lancer les **Dés**, garder à distance l'**Avatar du Néant** et maîtriser les **Imprévus**. Chaque fois que votre **Équipe** réussira sa **Quête** et son Challenge, vous gagnerez une récompense qui facilitera toutes vos parties à venir.

BUT PRINCIPAL D'UNE PARTIE : réussir votre **Quête** avant celle des Vils et sans que l'**Avatar du Néant** ne rattrape votre Équipe.

BUT SECONDAIRE D'UNE PARTIE : réussir votre Challenge en atteignant un objectif de Points Épiques (cet objectif est fixé en début de partie, selon la difficulté souhaitée).

BUT ULTIME DU JEU : contrariez définitivement le Néant et sa spirale temporelle en réussissant le Challenge Infernal.

* MISE EN PLACE *

- 1 Déployez le Plateau de jeu au centre de la table puis placez les éléments piochés au hasard, faces cachées :



- 2 Placez ces éléments à la vue de tous et choisissez les Plateaux d'influence en fonction du nombre de Joueurs :



Les 7 Jetons Mystère verts



Les 5 Jetons Challenge



La Banque de Gemmes (Bourse)



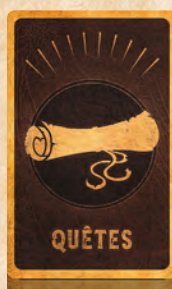
Le Dé Doré de la Destinée



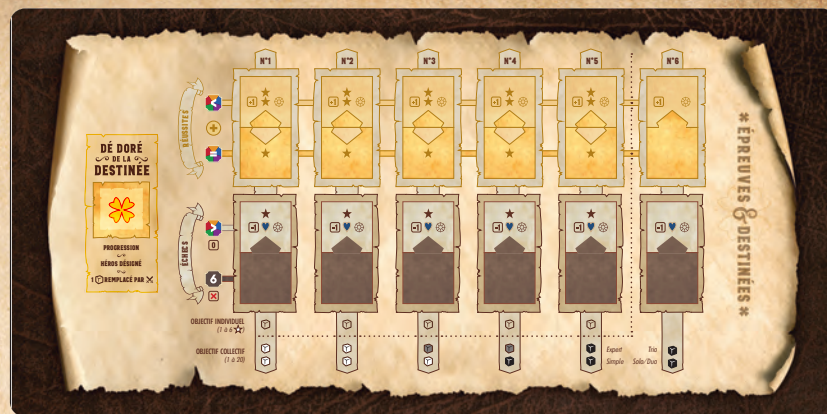
L'Aide de jeu Coopération



L'Escarcelle verte (Étui)



Les 12 Quêtes



La Piste Épreuves & Destinées (Plateau de Dés)



Le Plateau des Vils

Placez 5 Gemmes, une de chaque couleur, sur chaque Plateau d'influence et sur le Plateau des Vils.



PLATEAUX D'INFLUENCE SOLO (1 JOUEUR)

- Placez côte à côte les Plateaux d'influence des Héros N° 1/2/3 et N° 4/5/6.
- Ajoutez 3 Dés blancs et 3 Dés noirs.



PLATEAUX D'INFLUENCE DUO (2 JOUEURS)

- Partagez-vous les Plateaux d'influence des Héros N° 1/2/3 et N° 4/5/6.
- Ajoutez 3 Dés blancs, 3 Dés noirs et le Jeton Main Divine.



PLATEAUX D'INFLUENCE TRIO (3 JOUEURS)

- Partagez-vous les Plateaux d'influence des Héros N° 1/2, N° 3/4 et N° 5/6.
- Ajoutez 2 Dés blancs, 2 Dés gris, 2 Dés noirs et le Jeton Main Divine.



Les Dés monochromes



* PRÉPARATION DE L'AVENTURE *

A | LES QUÊTES

- * Piochez une carte **Quête** au hasard, lisez-la attentivement puis placez-la, face visible, sur le **Plateau des Vils** (emplacement en haut à gauche).

NB : en cours de partie, cette carte pourra être décalée vers le bas au fur et à mesure de la révélation chronologique des Salles du Gouffre qui intéressent la Quête des Vils.

- * Récupérez ensuite la carte **Quête** opposée à celle des Vils (son nom est indiqué en bas de leur carte). Lisez-la puis placez-la, face visible, dans votre **Escarcelle verte**.

B | LES ÉQUIPES

- * Piochez au hasard 6 cartes **Héros** et placez-les, faces cachées, sur l'emplacement Équipe du **Plateau des Vils**.

- * Piochez au hasard 6 cartes **Héros**, retournez-les, faces visibles. Placez chaque **Héros** sur un emplacement numéroté de vos **Plateaux d'influence**.

Organisation de votre Équipe

Moi, si j'étais à votre place, je prendrais en considération les éléments suivants :

- Sur votre carte **Quête**, des missions secondaires permettent d'obtenir des **Points Épiques** en fin de partie. Essayez de placer un **Chef d'Équipe** qui corresponde à votre quête (exemple : Chef d'Équipe **BON** pour une quête **Bénéfique**).
- Gardez à l'esprit que si un **Héros** meurt en cours de partie, tous ses coéquipiers situés à sa droite se décaleront d'un emplacement vers la gauche, en suivant les flèches... Donc, si le Chef d'Équipe meurt, son second le remplace !
- Essayez de répartir équitablement vos **Héros** sur les **Plateaux d'influence** de façon à équilibrer leurs forces et leurs faiblesses (**Caractéristiques** et **Compétences**).
- Lors de cet enrôlement, vous pouvez remplacer un **Héros** qui ne vous convient pas : défaussez un **Héros**, payez une **Gemme** de n'importe quelle couleur puis piochez un nouveau **Héros**. Un deuxième remplacement vous en coûtera 2, un troisième, 3...

C | CHOIX DE VOTRE CHALLENGE

- * Choisissez l'un des 10 Challenges (→ Tableau ci-contre) en plaçant le **Jeton Challenge** correspondant à votre choix sur le premier **Plateau d'influence**.

- * Le Challenge sélectionné détermine à la fois la **difficulté** de votre partie ainsi qu'un **Objectif de Points d'écart** (entre vous et les Vils) à atteindre : réussissez votre **Quête** et votre Challenge pour obtenir une récompense ! Les récompenses obtenues se cumulent au fil des parties.

- * Vous avez 3 niveaux de difficulté : **Facile**, **Normal** ou **Difficile**. La difficulté choisie s'applique lors des phases de **Révélation**, c'est-à-dire chaque fois que votre Équipe s'arrête sur un **Aléa** à révéler (carte **Zone**, **Porte** ou **Salle** placée, face cachée, sur le **Plateau de jeu**) ; dans ce cas, avant de retourner l'**Aléa**, vous devez piocher le nombre de **Gemmes** et d'**Imprévus** indiqués :

- **FACILE** 2 piochées au profit des Vils + 2 **IMPRÉVUS** subis
- **NORMAL** 3 piochées au profit des Vils + 3 **IMPRÉVUS** subis
- **DIFFICILE** 4 piochées au profit des Vils + 4 **IMPRÉVUS** subis

SÉLECTION DU CHALLENGE : vous retrouvez le détail des récompenses dans le Grand Tableau des Challenges, à la fin de ce manuel (→ Page 16).

FACILE

2 pour les Vils
2 **IMPRÉVUS** subis



NORMAL

3 pour les Vils
3 **IMPRÉVUS** subis



DIFFICILE

4 pour les Vils
4 **IMPRÉVUS** subis



Challenge adapté

Choisissez la difficulté de votre Challenge en fonction des capacités de votre Équipe, du potentiel de Points de votre Quête et de la récompense envisagée !

S'il s'agit de votre première partie, choisissez le Challenge « Pépère » (Facile, 42 Points d'écart)... D'ailleurs, je vous conseille de ne pas vous lancer dans un Challenge adjacent sans avoir réussi un bon « Pépère » ! Pour les parties suivantes, allez-y progressivement : plus vous accumulez de récompenses, plus le Challenge « Infernal » devient envisageable...

D | PLACEMENT DE VOS JETONS MYSTÈRE

- * Avant de partir à l'aventure, placez vos 7 **Jetons Mystère** sur le parcours, chacun sur une case vide située entre deux **Jetons Mystère** adverses (gris et rouge).

- * Lorsque vous arrêtez votre **Pion** sur un **Jeton Mystère**, révélez ce dernier et prenez connaissance de ses effets (→ **Aide de jeu**) : s'il s'agit d'un **fond doré**, vous pouvez le jouer **sur-le-champ** ou le mettre en attente sur l'un de vos **Plateaux d'influence** ; s'il s'agit d'un **fond brun**, jouez-le **sur-le-champ**.

Stop !

Si vous souhaitez commencer votre partie rapidement, placez au hasard et faces cachées chacun de vos 7 **Jetons Mystère** verts juste après un **Jeton Mystère** gris (autrement dit, sur les cases d'intersection) et passez à la lecture du paragraphe E.

Pour les prochaines parties, dès lors que vous connaîtrez mieux les effets de vos **Jetons Mystère**, vous pourrez établir une stratégie !

1 4 JETONS MYSTÈRE À FOND DORÉ

Qu'il soit vert, rouge ou gris, l'effet d'un **Jeton** à fond doré est toujours favorable à votre Équipe.

Vous pouvez l'utiliser sur-le-champ ou le mettre en attente sur l'emplacement vide d'un **Plateau d'influence** ; dans ce cas, il peut être joué à tout moment. Une fois utilisé, placez le **Jeton** à côté de l'**Escarcelle verte** (**Jeton** vert) ou sur le **Plateau des Vils** (**Jeton** rouge ou gris).



BOURSE : recevez 5 **Gemmes** de la **Banque** (🏦) et placez-les, selon leurs couleurs, sur les emplacements de vos **Plateaux d'influence**.



CHANCE : bénéficiez des mêmes choix que ceux proposés sur les cases Chance (→ Page 8).



DÉ BONUS : après n'importe quel jet de **Dé(s)**, relancez un ou plusieurs **Dés** dont les résultats ne vous conviennent pas. Vous pouvez également utiliser ce **Jeton** lors d'une phase de Progression, afin de rajouter le résultat d'un **Dé** à la marche ou à la course de votre Équipe.



VISION SECRÈTE : choisissez de regarder l'un des éléments suivants :
- une carte **Aléa de Zone, de Porte** ou **de Salle**.
- la première carte d'une pioche (**Héros, LOOT, Relique** ou **Imprévu**).
- un **Jeton Mystère** placé sur le **Plateau de jeu**.
Une fois l'élément vu, remplacez-le, face cachée, sur son emplacement d'origine.

2 3 JETONS MYSTÈRE À FOND BRUN

Les **Jetons DAH** (verts à fond brun) vous sont favorables ; les **Jetons VILS** (rouges ou gris à fond brun) vous sont défavorables.

Leurs effets s'appliquent sur-le-champ après révélation. Une fois utilisé, placez le **Jeton** à côté de l'**Escarcelle verte** (**Jeton** vert) ou sur le **Plateau des Vils** (**Jeton** rouge ou gris).

TAXE GEMMES :

● **DAH (Jeton vert révélé)** : prenez 5 **Gemmes** sur le **Plateau des Vils** et placez-les, selon leurs couleurs, sur vos **Plateaux d'influence**.

● **VILS (Jeton rouge ou gris révélé)** : placez 5 de vos **Gemmes** sur le **Plateau des Vils**. À la fin de cette phase, s'ils obtiennent au moins 4 **Gemmes** d'une même couleur, le pouvoir associé s'active.

TAXE IMPRÉVUS :

● **DAH (Jeton vert révélé)** : piochez 2 **Imprévus** ou récupérez 2 **Imprévus** en attente sur la pile de Points des Vils. Défaussez les **Bestioles** ou **Créatures** éventuelles ; les **Dilemmes** peuvent être conservés, défaussés ou remplacés.

● **VILS (Jeton rouge ou gris révélé)** : placez 2 de vos **Imprévus** sur la pile de Points des Vils.

PÉRIL :

● **DAH (Jeton vert révélé)** : désignez un **Héros**, testez sa Vitalité (→ Page 13). S'il meurt, vous le remportez : placez sa carte dans votre **Escarcelle verte**.

● **VILS (Jeton rouge ou gris révélé)**, selon le résultat du 🎲 :
● S'il désigne l'emplacement d'un **Héros**, testez la Vitalité de ce dernier (→ Page 13). S'il meurt, placez sa carte sur la pile de Points des Vils.
● S'il désigne un emplacement vacant, il n'y a aucun Test à réaliser.

E | PREMIER JOUEUR ACTIF DE LA PARTIE : LE GUIDE

✳ Le Joueur actif est appelé **Guide**. Lors de son Tour de jeu, il gère 3 étapes : **Bénédition**, **Progression** (**Pion** de l'**Avatar du Néant** et **Pion** de son **Équipe**) et **Résolution**. Il gère seul le **Dé Doré de la Destinée** (🎲) et lit à voix haute les cartes révélées (**Aléas, Imprévus**).

EN SOLO, vous êtes le seul Guide, mais vos Plateaux d'influence restent indépendants.

EN DUO OU EN TRIO, chaque Joueur devient le Guide à tour de rôle, dans le sens horaire. Il est désigné par le Jeton Main Divine. Le premier Guide de la partie est le Joueur qui gère le Chef d'Équipe (**Héros N° 1**) sur son Plateau d'influence.

F | GESTION DES GEMMES

Stop !



Afin de gérer au mieux la monnaie divine du jeu, retenez ces trois règles générales :

- **Gemme gagnée** = Gain d'Équipe ! Placez-la sur n'importe quel Plateau d'influence.
- **Paiement obligatoire** = paiement d'Équipe ! Prélevez le nombre de Gemmes requis sur n'importe quel Plateau d'influence.
- **Paiement optionnel** = paiement ciblé ! Prélevez le nombre de Gemmes requis sur le Plateau d'influence concerné.

Ces trois règles sont détaillées ci-dessous : en situation de jeu, vous pourrez vous y référer.

1 SUR VOS PLATEAUX D'INFLUENCE

✳ GEMME GAGNÉE = GAIN D'ÉQUIPE

Toute **Gemme** gagnée peut être placée sur n'importe quel **Plateau d'influence**. Mais une fois placée, vous ne pouvez la transférer ou l'échanger (d'un **Plateau d'influence** à un autre) qu'après paiement d'une **Gemme** (→ paiement optionnel ci-dessous).

NB : si vous n'avez plus aucun emplacement de libre pour recevoir une Gemme (couleur complétée sur tous vos Plateaux d'influence), remettez-la dans la Bourse.

✳ PAIEMENT OBLIGATOIRE = PAIEMENT D'ÉQUIPE

Toute **Gemme** peut être prélevée sur n'importe quel **Plateau d'influence** lorsque le paiement est obligatoire ; c'est le cas :

- lors de la phase de Révélation d'un **Imprévu** (**Créature** ou **Bestiole**) ou d'un **Aléa**.
- après révélation d'un **Jeton Mystère Taxe Gemmes** des Vils.
- après certaines Épreuves ratées (Dénouement sombre).

NB : si vous ne pouvez pas payer, défaussez toute carte remportée (ou, à défaut, des Héros) en considérant qu'1 Point Épique équivaut à 1 Gemme.

✳ PAIEMENT OPTIONNEL = PAIEMENT CIBLÉ

Toute **Gemme** doit être prélevée sur le **Plateau d'influence** directement lié aux effets d'une option à payer ; c'est le cas pour :

- activer la Compétence d'un **Héros** ou d'un **LOOT**.
- relancer le résultat d'un **Dé** 🎲 contre paiement de 2 **Gemmes** ciblées.

1 SUR VOS PLATEAUX D'INFLUENCE (SUITE)

- enrôler un **Héros** révélé à la place d'un **Héros** à défausser (→ Chance).
- réussir automatiquement l'Objectif visé sans avoir à lancer les **Dés** (exemple : Intelligence parfaite, 4 **Gemmes** violettes à payer).
- transférer une **Gemme** ou un **Imprévu Dilemme** vers un autre **Plateau d'influence**.
- échanger 2 **Gemmes** ou 2 **Imprévus Dilemme** entre deux **Plateaux d'influence**.

Toute **Gemme** doit être prélevée sur le **Plateau d'influence** du Guide pour :

- relancer le résultat du **Dé Doré de la Destinée** (🎲) contre paiement de 2 **Gemmes** ciblées.
- ralentir l'**Avatar du Néant** (Freiner).
- accélérer la progression du **Pion** de l'**Équipe** (Courir).
- choisir une option lors d'un **Aléa de Zone** salutaire.

2 SUR LE PLATEAU DES VILS

- ✳ Vous devez placer des **Gemmes** sur le **Plateau des Vils** lors de chaque phase de Révélation (difficulté du Challenge/**Imprévu Dilemme** défaussé), lorsque votre **Pion** s'arrête sur l'un de leurs **Jetons Mystère Taxe Gemmes** ou lors d'un Dénouement sombre (ex : 1 **Gemme** cédée).
- ✳ Dès que 4 **Gemmes** d'une même couleur sont placées sur leur Plateau, défaussez-les et appliquez le Pouvoir indiqué.

NB : lors d'une même phase, défaussez tout surplus de Gemmes d'une série qui vient d'être complétée.

- 4 🔴 = prenez le 1^{er} **Héros** de la pioche et placez-le, face cachée, sur la Pile de Points.
- 4 🟡 = retournez les 2 **Salles** les plus proches de la **Porte**.
- 4 🟢 = piochez 3 **Imprévus** et placez-les, faces cachées, sur la Pile de Points.
- 4 🟠 = piochez 4 **LOOT** et placez-les, faces cachées, sur la Pile de Points.
- 4 🔵 = en remontant le Parcours depuis la Cité, déplacez 5 **Jetons Mystère** sur 5 cases vides du couloir du Gouffre (en priorité sur les 5 cases faisant face aux **Salles**).

* EXPLICATION D'UN TOUR DE JEU *

Pour faciliter la découverte du jeu, lisez tranquillement ce manuel une première fois puis lancez-vous ! Si un élément technique échappe à votre première lecture, rassurez-vous : tout prendra son sens en jouant.

Cette lecture d'initiation permet en effet de comprendre les bases du jeu : chaque choix ou situation débouchera sur une nouvelle étape à suivre.

Le Tour du Guide compte trois étapes : **Bénédition (A |)**, **Progression (B |)** et **Résolution** (deux possibilités : soit votre **Pion** s'arrête sur une case (C |), soit il s'arrête sur un **Aléa (D |)**). Vous serez peut-être amené à gérer la **Vitalité** de vos **Héros (E |)** avant de terminer votre Tour de jeu (F | 🎲).

A | BÉNÉDITION (FACULTATIF)

Sur fond bleu nuit, les Bénéditions sont faciles à repérer. On en distingue deux sortes : les **Compétences divines** et les **Imprévus Dilemme** divin. Le Guide peut activer une seule Bénédition, laquelle doit être bien visible sur son **Plateau d'influence**. Cette étape étant **facultative**, le Guide peut également passer directement à la phase de Progression (→ B |).

1 COMPÉTENCE DIVINE (HÉROS OU LOOT)

Elle peut être activée gratuitement ou après paiement : dans ce cas, toute **Gemme** dépensée doit être prélevée sur le même **Plateau d'influence** que la Compétence visée.

NB : une Compétence ne peut être activée qu'une seule fois par Tour.

2 DILEMME DIVIN (IMPRÉVU)

Il peut être activé gratuitement ou sous conditions. Une fois utilisé, l'**Imprévu Dilemme** divin est défaussé.

Guide en Solo !

Lorsque vous jouez en Solo, vous pouvez activer une Compétence divine ou un Dilemme divin présent sur l'un ou l'autre de vos Plateaux d'influence : c'est l'avantage de ce mode !



Ce **Héros** peut sacrifier un coéquipier : placez le mort dans votre **Escarcelle verte**.



Ce **LOOT** permet de soigner gratuitement le héros qui porte ce bouclier.



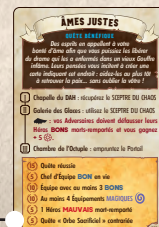
Cet **Imprévu** permet de remplacer un héros ou d'en piocher un nouveau.

EXEMPLE

Dans notre cas, le Guide a quatre possibilités :

- ne rien faire.
- activer la Compétence divine du LOOT « Bouclier Naimportant » et soigner le porteur du LOOT.
- activer la Compétence divine de Mikau (sacrifier un coéquipier en payant 2 Gemmes).
- activer l'Imprévu Dilemme divin ciblé permettant de remplacer gratuitement l'un de ses héros.

Se référant à sa carte Quête, il voit qu'un héros mauvais mort et remporté rapporte des Points : il décide d'activer la Compétence divine de Mikau en payant les 2 Gemmes requises (prélevées sur son Plateau d'influence) puis il désigne l'un des héros mauvais de l'équipe qui est sacrifié : ce dernier, mort-remporté, est rangé dans votre Escarcelle verte.



B | PROGRESSION DES PIONS

Le Guide lance le **Dé Doré de la Destinée**, le met en attente sur son emplacement ✨ de la **Piste Épreuves & Destinées**, fait avancer l'**Avatar du Néant** puis gère la progression de son **Équipe**.

① DÉ DORÉ DE LA DESTINÉE 🎲

Une fois lancé par le Guide, le résultat du 🎲 est placé en attente sur l'emplacement dédié ✨ de la **Piste Épreuves & Destinées**.

✱ Son résultat détermine :

- la progression (nombre de cases parcourues) par l'**Avatar du Néant**.
- la progression (marche ou course) de votre **Équipe**.
- la désignation d'un **Héros** en cas de Raccourci Périlleux, **Bestiole**, Épreuve individuelle, Test de Vitalité...

✱ Une seule fois par Épreuve, le résultat du 🎲 peut remplacer celui de n'importe quel Dé 🎲.

✱ Seul le Guide peut, au besoin, modifier le résultat du 🎲 (**Jeton Mystère Bonus Dé**, Relance payée, **Imprévu Dilemme** particulier...).

NB : le Guide doit relancer le 🎲 dès qu'il tente de cumuler les bonus d'une case Chance ou d'un Jeton Chance.

② GESTION DES PIONS

✱ **PION DE L'AVATAR DU NÉANT** : il est attiré par votre **Pion** ; s'il le rattrape la partie s'achève.

- Le Guide avance le **Pion** de l'**Avatar du Néant** du nombre de cases indiqué par le résultat du 🎲.
- Le **Pion** de l'**Avatar du Néant** doit toujours avancer en premier et au minimum d'une case par Tour.
- Sachant cela, vous pouvez freiner sa progression en payant autant de **Gemmes** que de cases qu'il ne parcourt pas.
NB : le LOOT « Anneau du Cauchemar » vous empêche de freiner l'Avatar du Néant.
- En début de partie, il progresse vers la Cité, sur son propre trajet (cases rouges).
- Une fois la Cité atteinte, il poursuit votre Équipe et emprunte uniquement les cases classiques du parcours et du couloir du Gouffre : cela exclut les Raccourcis Périlleux et les portails.
- S'il s'arrête sur un **Jeton Mystère** vert, le Guide le défasse ; s'il s'arrête sur un **Jeton Mystère** rouge ou gris, le Guide doit le placer face visible sur le **Plateau des Vils**.
- S'il s'arrête sur un **Aléa de Zone**, le Guide défasse la carte.

✱ **PION DE L'ÉQUIPE** : le Guide choisit si l'**Équipe** va marcher ou courir :

- **MARCHER** : recevez une **Gemme** de la **Banque** (💰) et placez-la sur n'importe quel **Plateau d'influence** dont l'emplacement de couleur est vide. Le résultat du 🎲 correspond au potentiel de déplacement de votre **Équipe**.
- **COURIR** : le Guide paye une **Gemme** à la **Banque** (💰) en la prélevant sur son **Plateau d'influence** ; il lance ensuite un **Dé** supplémentaire (🎲). Le résultat de l'addition des deux dés (🎲 + 🎲) correspond au potentiel de déplacement de votre **Équipe**.
- Le Guide doit arrêter son **Pion** sur un **Aléa de Zone** ou de **Porte** même si le maximum du résultat de déplacement n'est pas atteint.
- Le Guide peut arrêter son **Pion** sur un **Jeton Mystère**, une case Chance, un Raccourci Périlleux ou un **Aléa de Salle** même si le maximum du résultat de déplacement n'est pas atteint.
- Enfin, le Guide ne peut arrêter son **Pion** sur une case vide (ou un emplacement de Zone vide) que si le nombre de cases parcourues correspond exactement au résultat de son jet de **Dé(s)**.

EXEMPLE

Le Guide lance le 🎲 et obtient un 6 : c'est une mauvaise nouvelle !

L'Avatar du Néant va avancer de 6 cases tandis que votre Équipe peut potentiellement révéler une carte Aléa de Zone avec 2 handicaps : s'il s'agit d'une Épreuve, le 🎲 ne pourra pas remplacer le résultat d'un autre Dé (le 6 est un Échec critique) ; de plus, en cas d'Épreuve individuelle, le Héros N° 6 sera désigné... Si les Caractéristiques de ce dernier sont limitées, l'Épreuve sera difficile ! Le Guide décide donc :



- de payer 5 🎲 pour freiner l'Avatar du Néant afin qu'il n'avance que d'une seule case.
- de marcher (gain d'1 🎲) et de disposer d'un potentiel de déplacement de 6 cases.
- de prendre le risque de s'arrêter juste avant l'Aléa de Zone, sur la 5^e case occupée par un Jeton Mystère rouge... en espérant que ce dernier soit un bonus (fond doré) !

C | RÉOLUTION D'UNE CASE

Après la phase de Progression, si votre **Pion** ne s'est pas arrêté sur une carte **Aléa**, alors vous devez résoudre l'une de ces 4 possibilités :

① CASE VIDE OU EMPLACEMENT VIDE 🚩

Lorsque votre **Pion** s'arrête sur une case vide, le Tour du Guide se termine. Idem lorsque votre **Pion** s'arrête sur un emplacement de Zone vide : celui-ci est considéré comme une case vide.

② CASE AVEC JETON MYSTÈRE 🚩

Lorsque vous arrêtez votre **Pion** sur un **Jeton Mystère**, vous devez le révéler :

JETON MYSTÈRE À FOND DORÉ :



- **Jeton vert** : vous pouvez l'utiliser sur-le-champ OU le mettre en attente sur l'un de vos **Plateaux d'influence**.
- **Jeton rouge ou gris (VILS)** : vous pouvez l'utiliser sur-le-champ OU le mettre en attente sur l'un de vos **Plateaux d'influence**.

JETON MYSTÈRE À FOND BRUN :



- **Jeton vert** : jouez-le sur-le-champ puis placez-le près de votre **Escarcelle**.
- **Jeton rouge ou gris (VILS)** : jouez-le sur-le-champ puis placez-le sur l'emplacement vide de sa couleur, à gauche, sur le **Plateau des Vils**.

Mystère !



Moi, si j'étais à votre place, je prendrais en considération les informations suivantes :

- Si vous n'avez pas d'emplacements libres pour mettre en attente un Jeton à fond doré, vous pouvez jouer un autre Jeton à fond doré et ainsi libérer un emplacement.
- En fin de partie, si un Jeton des Vils à fond doré est resté en attente sur l'un de vos Plateaux d'influence, il n'offrira aucun bonus de Points Épiques supplémentaires aux Vils.

Une fois le **Jeton Mystère** révélé puis conservé, subi ou joué, le Tour du Guide se termine. 🚩

3 CASE CHANCE 🎲

Lorsque votre **Pion** s'arrête sur une case Chance, vous avez 2 possibilités :

- soit choisir un seul bonus parmi les 5 proposés (→ liste ci-dessous).
- soit lancer le 🎲 (à placer sur le 🎲 de la **Piste Épreuves & Destinées**) pour tenter de cumuler jusqu'à 5 bonus (→ liste ci-dessous) : de 1 à 5, vous remportez le bonus désigné par le 🎲 et tous les bonus de valeurs inférieures ; en revanche, en obtenant un 6, c'est une Malchance !

5 RÉVÉLEZ LE 1^{ER} HÉROS DE LA PIOCHE, choisissez une option :

- * défaussez-le.
- * enrôlez-le si vous avez une place vacante.
- * 🎲 enrôlez-le à la place d'un Héros de l'Équipe (à défausser) après paiement de 5 Gemmes (une de chaque couleur) prélevées sur le **Plateau d'influence** concerné.

4 RECEVEZ 4 🎲 DE LA BANQUE (🎲) à placer sur n'importe quel **Plateau d'influence**.

3 SOIGNEZ 3 HÉROS : ôtez jusqu'à 3 **Marqueurs de Vitalité** (tout Héros soigné récupère totalement ses Points de Vie).

2 PIOCHEZ 2 LOOT : en respectant les contraintes éventuelles, glissez sous un Héros la carte **LOOT** en laissant dépasser le haut de sa face visible (**LOOT** actif et équipé, 3 maximum par Héros) ou de sa face cachée (**LOOT** inactif et rangé, pas de maximum).

NB : chaque Caractéristique d'un Héros ne peut être modifiée qu'une seule fois ; les Équipements peuvent être réattribués juste après la perte ou le gain d'un LOOT, d'une Relique ou d'un Héros.

* PIOCHEZ 1 IMPRÉVU :

- * **Créature** ou **Bestiole** ? Défaussez-la.
- * **Dilemme** ? Choisissez une option :
 - défaussez-le.
 - gardez-le en attente sur n'importe quel emplacement libre d'un **Plateau d'influence**.
 - échangez-le contre un autre **Imprévu Dilemme** (défaussez ce dernier).

6 MALCHANCE ! Ne recevez aucun bonus ET relancez le 🎲 : si le résultat obtenu désigne l'emplacement d'un Héros, le Joueur qui le gère sur son **Plateau d'influence** doit procéder à un Test de Vitalité (→ E | 🧠).

EXEMPLES

En obtenant 2 au 🎲, vous obtenez les bonus 2 + 1 (piochez 2 LOOT + 1 Imprévu).

En obtenant 5 au 🎲, vous remportez tous les bonus (5 + 4 + 3 + 2 + 1).

Une fois les effets de la case Chance appliqués, le Tour du Guide se termine. 🚩

Chance : 2 astuces !

- Si vous lancez le 🎲 pour tenter de cumuler plusieurs bonus, vous pouvez vous assurer de son résultat en utilisant un **Dilemme ciblé** : « Mon Dé était pipé ! » (changez un 6 en 5).
- Si vous avez un **Jeton Mystère Chance**, vous savez déjà que vous pouvez l'utiliser à tout moment, notamment pour relancer le 🎲 dont le résultat vous déplaît... Cogitez, cogitez !

4 CASE RACCOURCI PÉRILLEUX

Le Guide vérifie le résultat du 🎲 :

- si le 🎲 désigne un emplacement vacant, il n'y a aucun Test de Vitalité.
- si un Héros est désigné, le Joueur qui le gère teste sa Vitalité (→ E | 🧠).

Si le Héros meurt, vous le remportez (→ E | 🧠). Une fois cette étape résolue, avancez votre **Pion** en suivant la flèche et jouez dans le même Tour, la case (→ C |) ou l'Aléa (→ D |).

5 CASE PORTAIL (SALLES)

Utiliser un Portail ne coûte aucun point de déplacement : l'usage de ce dernier est instantané.

- si les **Salles** Alcôve Secrète et Galerie des Glaces sont révélées toutes les deux, votre Équipe peut aller d'une Salle à l'autre en utilisant leur case Portail respective.
- une fois l'Épreuve de la **Salle** Chambre de l'Octuple réussie, vous pourrez y placer le **Jeton Portail**, lequel permet de rejoindre la Cité de Maender-Alkoor (aller simple).

EXEMPLE EXTRÊME

Votre Équipe est dans le Gouffre et votre résultat au 🎲 est un 3. Disposant donc d'un potentiel de marche de 3 points de déplacement, vous pouvez :

- entrer dans l'Alcôve Secrète (1^{er} point de déplacement) puis déplacer votre Pion directement sur la Galerie des Glaces (en passant d'un Portail à l'autre, vous n'utilisez aucun point de déplacement).
- ressortir sur une case du Gouffre (2^e point de déplacement).
- rejoindre la Salle d'en face, en l'occurrence, la Chambre de l'Octuple (3^e et dernier point de déplacement). Dans cet exemple, comme l'Épreuve a déjà été réussie, le Jeton Portail est en place : votre Équipe peut donc rejoindre la Cité instantanément (vous n'utilisez aucun point de déplacement).



D | RÉOLUTION D'UN ALÉA



Après la phase de Progression, si votre **Pion** se trouve sur une carte **Aléa** à révéler ① ou déjà révélée ②, vous êtes dans le cas de la Résolution d'un **Aléa** (**Zone**, **Porte** ou **Salle** placée sur le **Plateau de jeu**). On ne peut jouer/révéler qu'un seul **Aléa** par Tour de Guide.

On distingue 3 types d'**Aléas** :

- **Aléa** sans Épreuve
- **Aléa** avec Épreuve obligatoire
- **Aléa** avec Épreuve facultative ou conditionnelle

Soit votre Équipe ne teste aucune Épreuve ③, soit elle en teste une ④. Une Épreuve se compose d'un ou de plusieurs Objectifs à atteindre.

① ALÉA À RÉVÉLER = PHASE DE RÉVÉLATION (DIFFICULTÉ DU CHALLENGE)



✱ Piochez et retournez le nombre d'**Imprévis** correspondant au Challenge choisi (→ **Jeton Challenge**). Lors de cette étape, il y a trois **Imprévis** possibles :

● DILEMME PIOCHÉ :

- soit vous le gardez sur un emplacement vacant de n'importe quel **Plateau d'influence** : ainsi mis en attente, le **Dilemme** est un bonus à jouer à votre profit (partie basse). NB : le symbole limite l'effet d'un Dilemme au seul Plateau d'influence sur lequel il se trouve.
- soit vous ne le gardez pas (par choix ou par manque de place) : appliquez l'effet du symbole en piochant, selon la difficulté du Challenge choisi, 2, 3 ou 4 **Gemmes** au profit des Vils, puis défaussez la carte.

● **CRÉATURE PIOCHÉE** : dès qu'elle est piochée, elle doit être payée. La **Créature** est jouée si une Épreuve est testée, sinon, elle est défaussée.

● **BESTIOLE PIOCHÉE** : dès qu'elle est piochée, elle doit être payée. Le désigne le **Héros** gêné par la **Bestiole**, laquelle se pose au-dessus du **Héros** désigné, sur ses **Équipements** éventuels. Le temps de l'Épreuve, les **Caractéristiques** du **Héros** sont plafonnées à 2. S'il n'y a pas d'Épreuve testée, la **Bestiole** est défaussée.

✱ Piochez dans la **Banque** () le nombre de **Gemmes** correspondant au Challenge choisi (→ **Jeton Challenge**) au profit des Vils :

- placez-les sur le **Plateau des Vils**.
- si une série de 4 **Gemmes** de la même couleur est atteinte ou dépassée, appliquez l'effet décrit sur le **Plateau des Vils** puis remettez dans la **Banque** () toutes les **Gemmes** de la couleur correspondante.

✱ S'il y a plusieurs **Aléas** sur l'emplacement (→ Tableau des Challenges : récompenses), notamment des cartes supplémentaires **Zone** ou **Porte**, lisez-les toutes, gardez celle que vous voulez jouer et défaussez les autres.

✱ Révélez l'**Aléa** et payez le nombre de **Gemmes** indiquées.

✱ Lorsque l'**Aléa** est une **Salle**, vérifiez son intérêt au regard de la **Quête** des Vils :

- si elle ne correspond à aucune **Salle** de leur **Quête**, rien ne se passe.
- si elle correspond à une **Salle** de leur **Quête**, mais que la ou les précédentes **Salles** n'ont pas encore été révélées, rien ne se passe.
- s'il s'agit de la **Salle** concernant leur **Quête**, descendez d'un cran la carte **Quête** sur le **Plateau des Vils**, récupérez dans la **Pioche** la **Relique** indiquée puis placez-la sur l'emplacement Pile de Points. (NB : si la Relique ne peut pas être récupérée dans la pioche, ils ne l'obtiennent pas et ne peuvent plus terminer leur Quête).
- s'il s'agit de la **Salle** intéressant leur **Quête** et que la **Salle** a déjà été révélée, descendez d'un cran la carte **Quête** sur le **Plateau des Vils**.
- s'il s'agit de la **Salle** (Chambre de l'Octuple) et que les **Salles** et ont déjà été révélées, descendez d'un cran la carte **Quête** sur le **Plateau des Vils**. Il ne vous reste que 3 Tours de jeu, c'est à dire 3 changements de Guide pour terminer votre **Quête**. Au quatrième changement de Guide, la partie se termine sur un échec (→ Page 14 - B).

LES VILS RÉCUPÈRENT LEUR RELIQUE (PLACEZ-LA SUR LA PILE DE POINTS).

HONNEUR DES NAINS
QUÊTE NEUTRE
La mémoire des nains est sur ce parchemin : un Gouffre cacherait l'existence passée d'un illustre Roi nain. Vous pourriez révéler ses exploits, ses hauts faits, vos liens de parenté... Quant aux trésors trouvés, ils seraient conservés et, par vous, protégés... !

① Crypte Royale : récupérez le RELIQUAIRE
② Galerie des Glaces : utilisez le RELIQUAIRE
③ : échangez un ou plusieurs de vos Héros non nains contre autant de **NAINS** à choisir dans les équipes se trouvant dans le Gouffre.
④ Chambre de l'Octuple : empruntez le Portail

⑤ Quête réussie
⑥ Chef d'équipe **NAIN** en vie
⑦ Équipe avec au moins 3 **NAINS**
⑧ Au moins 3 Équipements **NAINS**
⑨ 1 Héros **ELFE** mort-remporté
⑩ Quête « Splendeur Elfique » contrariée

HÉROS

SALLES I & II RÉVÉLÉES

SALLES I, II & III RÉVÉLÉES

1 HÉROS MORT-REMPORTÉ
Placez le premier Héros de la pioche sur la Pile de points, face cachée.

2 SALLES RÉVÉLÉES
En partant de la Porte du Gouffre, retournez les 2 plus proches Salles non révélées.

3 IMPRÉVIS PIOCHÉS
Placez les 3 premiers Imprévis de la pioche sur la Pile de points, faces cachées.

② ALÉA DE PORTE OU DE SALLE DÉJÀ RÉVÉLÉ

La phase de Révélation est ignorée (allez au ③ ou au ④ - Résolution de l'**Aléa**).

3 ALÉA SANS TEST D'ÉPREUVE

Il s'agit d'un **Aléa de Zone/Porte** sans Épreuve ~~OU~~ d'un **Aléa de Salle** avec Épreuve facultative ou conditionnelle ~~OU~~ que vous ne testez pas : défaussez tout **Imprévu Créature** ou **Bestiole** payé.

- **ZONE SALUTAIRE** : ce type d'**Aléa** propose des options que seul le Guide peut payer. Une fois l'**Aléa** résolu, vous le remportez automatiquement → **1**.

- **PORTE OUVERTE** : le Guide décale la **Porte** vers la droite, sur son emplacement, puis révèle gratuitement **1 Aléa de Salle** → **1**.

- **SALLE VISITÉE** : si l'**Aléa de Salle** révélé ne vous intéresse pas ou que vous ne pouvez pas encore le tester (exemple : **Salle** nécessitant l'utilisation d'une **Relique** que vous n'avez pas encore), laissez votre **Pion** sur la carte de l'**Aléa de Salle** → **1**.

- **SALLE AVEC PORTAIL** :

- si la **Salle** Alcôve Secrète et Galerie des Glaces sont toutes les deux révélées, le Portail qui les relie permet de déplacer votre **Pion** de l'une à l'autre : ce mouvement ne coûte aucun Point de déplacement.
- si le **Jeton Portail** est placé dans la **Salle** Chambre de l'Octuple, vous pouvez déplacer votre **Pion** sur la Cité, mais cela terminera votre partie ! Si vous n'avez pas réussi votre **Quête**, vous échouez en ayant au moins la satisfaction d'avoir sauvé votre Équipe → **1**.

NB : le Pion de l'Avatar du Néant ne peut pas emprunter un Portail.

- **SALLE AVEC CASE CHANCE** : si vous entrez dans la **Salle** Chapelle du DAH (Dieu des Aléas et du Hasard), vous pouvez bénéficier de la case Chance qui s'y trouve. Une fois les effets de celle-ci appliqués, laissez le **Pion** sur le symbole Chance → **1**.

4 ALÉA AVEC ÉPREUVE TESTÉE

Il s'agit d'un **Aléa** avec Épreuve obligatoire ~~OU~~ d'un **Aléa** avec Épreuve facultative ou conditionnelle ~~OU~~ que vous testez.

Une Épreuve se compose d'une suite d'Objectifs à atteindre. La couleur d'un Objectif correspond à celle de la Caractéristique testée. Pour valider un Objectif, on lance les **Dés** puis on attribue chaque résultat sur la **Piste Épreuves & Destinées** :

- on compte les points de Réussite pour les Objectifs collectifs.
- on compte les étoiles dorées (★) pour les Objectifs individuels.

1. AVANT DE VALIDER UN OBJECTIF

* CRÉATURE/BESTIOLE EN JEU

- une ou plusieurs **Créatures** peuvent augmenter la difficulté de certains Objectifs de l'Épreuve.
- une ou plusieurs **Bestioles** peuvent gêner le **Héros** désigné par le **1** ; pendant l'Épreuve, ses Caractéristiques sont plafonnées à 2 et ses **Équipements** sont inaccessibles.

* BONUS PRÉALABLES

- avant de valider un Objectif par un lancer de **Dés**, vous pouvez le réussir automatiquement grâce à une dépense de 4 **Gemmes** de la couleur de l'Objectif visé. Prélevez-les sur un seul **Plateau d'influence** : n'importe lequel pour un Objectif collectif ou celui sur lequel se trouve le **Héros** concerné pour un Objectif individuel. Une fois ces 4 **Gemmes** dépensées, l'Objectif est réussi ▷ 4.



- tout Narrateur peut activer, une seule fois par Tour, les Compétences d'**Aléa de ses Héros** en payant une ou plusieurs **Gemmes** spécifiées. Il s'agit de diminuer la difficulté d'un ou de plusieurs Objectifs. Concernant un Objectif individuel, seules les Compétences d'**Aléa du Héros** concerné peuvent être activées par le Joueur qui le gère.
- un Narrateur peut jouer des **Imprévus** afin de diminuer la difficulté d'un Objectif, faciliter une Relance de **Dés**, activer gratuitement une Compétence...
- lorsque l'on re-teste un **Aléa de Porte/Salle**, sa carte est décalée d'1, 2 ou 3 crans : les valeurs révélées s'additionnent, diminuant d'autant la difficulté des Objectifs de l'Épreuve.



- Si vous devez valider un Objectif individuel ▷ 2.
- Si vous devez valider un Objectif collectif ▷ 3.
- Si vous devez tester la Vitalité d'un Héros (→ E | 💀).

2. OBJECTIF INDIVIDUEL

- * Un Objectif individuel implique un seul **Héros** désigné par le résultat du **1** (→ N° **1**) : s'il n'y a pas de **Héros** sur l'emplacement désigné, le Guide choisit le **Héros** qui lui convient.
- * Un Objectif individuel est représenté par un chiffre suivi d'une étoile (★). Il est réussi lorsque le nombre d'étoiles demandé est atteint ou dépassé (minimum 1 ★ / maximum 6 ★).
- * Selon la Caractéristique concernée, le Narrateur qui gère le **Héros** désigné lance 5 **Dés**. Il les place sur la **Piste Épreuves & Destinées**, un par colonne, selon le résultat obtenu :

1 RÉUSSITE SIMPLE : résultat strictement inférieur à la Caractéristique du **Héros**.

2 RÉUSSITE CRITIQUE : résultat égal à la Caractéristique du **Héros**.

3 ÉCHEC SIMPLE : résultat strictement supérieur à la Caractéristique du **Héros**, mais pas égal à 6.

6 ÉCHEC CRITIQUE : résultat égal à 6.

- * On cumule ou on soustrait tout ce qui est visible une fois les **Dés** placés :

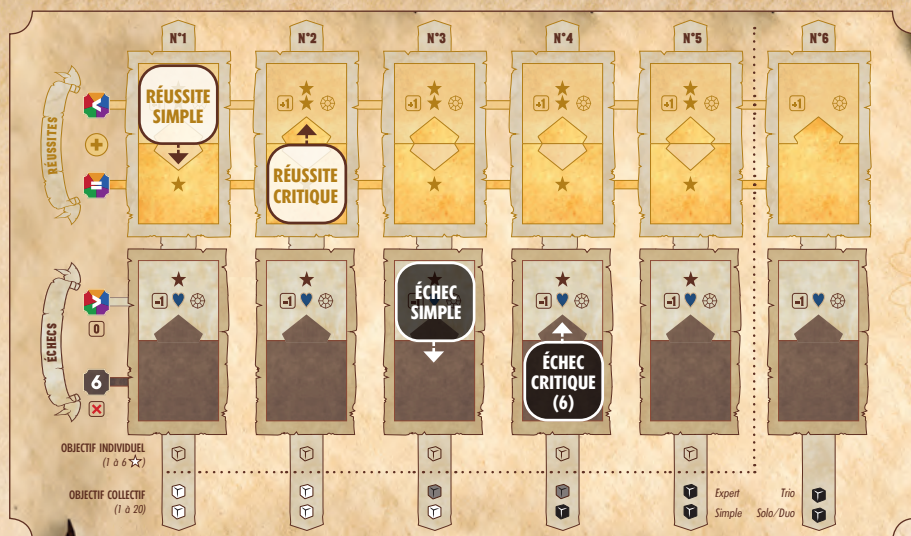
1 RÉUSSITE SIMPLE : gain d'1 ★.

2 RÉUSSITE CRITIQUE : gain d'1 **Gemme** et de 2 ★.

3 ÉCHEC SIMPLE : aucun effet.

6 ÉCHEC CRITIQUE : perte d'1 **Gemme** et d'1 ★ (perte d'1 Point de Vie [♥] s'il s'agit d'un Objectif de Défense).

- Si l'Objectif est réussi ▷ 4.
- Si l'Objectif est raté ▷ 5.



▷ 3. OBJECTIF COLLECTIF

- * Un Objectif collectif implique tous les **Héros** de l'Équipe : le but à atteindre dans la Caractéristique visée est une valeur de Points de Réussite donnée (minimum 1 Point et maximum 20 Points).
- * Chaque Narrateur vérifie sur ses **Héros** la valeur de la Caractéristique concernée. Puis, chacun lance les **Dés** associés à ses **Héros** : sur la **Piste Épreuves & Destinées**, cela consiste à placer chaque résultat (**Dé**) sur la colonne correspondant au numéro du **Héros**.

REUSSITE SIMPLE : résultat strictement inférieur à la Caractéristique du **Héros**.

REUSSITE CRITIQUE : résultat égal à la Caractéristique du **Héros**.

ÉCHEC SIMPLE : résultat strictement supérieur à la Caractéristique du **Héros**, mais pas égal à 6.

ÉCHEC CRITIQUE : résultat égal à 6.

- * On compte le nombre de Points de Réussite comme suit :

➡ Additionnez les résultats de tous les **Dés** placés sur les emplacements de Réussites simples et critiques.

➡ Pour chaque **Dé** placé sur une Réussite critique, ajoutez 1 Point et gagnez 1 **Gemme**.

➡ Pour chaque **Dé** placé sur un Échec simple, il n'y a aucun effet.

➡ Pour chaque **Dé** placé sur un Échec critique, soustrayez 1 Point et perdez 1 **Gemme** (perte d'1 Point de Vie [♥] s'il s'agit d'un Objectif de Défense).

⋮ Si l'Objectif est réussi ▷ 4.

⋮ Si l'Objectif est raté ▷ 5.

▷ 4. OBJECTIF RÉUSSI

- * Appliquez les pertes ou gains éventuels de **Gemmes**.

- * Uniquement pour un Objectif de Défense, même si l'Objectif est réussi, appliquez tout malus Cœur bleu (♥) éventuel :

- **OBJECTIF INDIVIDUEL** : chaque 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **E** | Blessure).

- **OBJECTIF COLLECTIF** : un 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **E** | Blessure).

- * Suivez la flèche dorée partant de l'Objectif réussi.

⋮ S'il s'agit d'un nouvel Objectif ▷ 1.

⋮ S'il s'agit du Dénouement clair, l'Épreuve est réussie ▷ 6.

▷ 5. OBJECTIF RATÉ

- * Si le total n'atteint pas l'Objectif, vous pouvez utiliser des aides de rattrapage :

- **RELANCE PAYÉE** : selon son résultat (de 1 à 5), un **Dé** peut être relancé contre paiement de 2 **Gemmes** associées. Ainsi, la Relance d'un 1 est possible contre le paiement de 2 **Gemmes** rouges, un 2 contre 2 orange, un 3 contre 2 violettes, un 4 contre 2 vertes et un 5 contre 2 bleues. Le **Dé** relancé et les **Gemmes** dépensées doivent être liés au même **Plateau d'influence**.

- **SUBSTITUTION DU D6** : une seule fois par Épreuve, il peut remplacer n'importe quel autre **Dé** attribué à n'importe quel **Héros**.

EXEMPLE

Lors d'une Épreuve, un Joueur obtient un 6 (D6) qu'il attribue à l'un de ses Héros. Le Guide propose d'écarter ce 6 afin d'attribuer au Héros concerné le résultat du D6.

- **COMPÉTENCE D'ALÉA (RATTRAPAGE)** : pour diminuer la difficulté d'un Objectif après un lancer de **Dés**, vous pouvez jouer une Compétence d'Aléa à la condition de payer 1 **Gemme** supplémentaire (pénalité) de la ou de l'une des couleurs demandées.

NB : une même Compétence ne peut être activée qu'une seule fois par Tour.

- utilisation d'un ou de plusieurs **Jetons Mystère**.

- utilisation d'un ou de plusieurs **Imprévus Dilemme**.

- * Si l'Objectif n'est toujours pas atteint, appliquez les pertes ou gains éventuels de **Gemmes**.

- * Uniquement pour un Objectif de Défense, appliquez tout malus Cœur bleu (♥) éventuel :

- **OBJECTIF INDIVIDUEL** : chaque 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **E** | Blessure).

- **OBJECTIF COLLECTIF** : un 6 équivaut à la perte d'un Point de Vie pour le **Héros** concerné (→ **E** | Blessure).

- * Suivez la flèche noire partant de l'Objectif raté.

⋮ S'il s'agit d'un nouvel Objectif ▷ 1.

⋮ S'il s'agit du Dénouement sombre, l'Épreuve est ratée ▷ 7.



GAUCHE :
Dénouement sombre



DROITE :
Dénouement clair

▷ **6. ÉPREUVE RÉUSSIE**

- ✱ L'Équipe réussit son Épreuve lorsque le dernier Objectif est atteint et qu'il pointe vers le **Dénouement clair de l'Aléa**. Sachant que les **bonus des Dénouements clairs** s'appliquent obligatoirement et se cumulent, les conséquences sont les suivantes :

ZONE 	• Appliquez le Dénouement clair (LOOT, avancée du Pion, gain d'un Héros tué éventuel...). • Rempotez la carte Zone.
PORTE	• Appliquez le Dénouement clair en révélant gratuitement le nombre de Salles indiqué (pas de Phase de Révélation). • Vérifiez si les Salles révélées concernent ou non la Quête des Vils.
SALLE	• Appliquez le Dénouement clair ; selon la Salle testée au regard de votre Quête, vous pourrez : ○ SALLE (I) = récupérer la carte Relique visée (à placer sous un Héros, en tant qu'Équipement) OU 3 cartes LOOT. ○ SALLE (II) = placer votre Jeton Relique sur la carte Salle testée. ○ SALLE (III) = placer le Jeton Portail sur l'Épreuve de la Chambre de l'Octuple. Une fois fait, vous aurez ensuite 4 options : ▶ 1 - récupérer le Trésor, puis option 3 ou 4 éventuelle. ▶ 2 - tester l'Épreuve de l'Octogone, puis option 3 ou 4 éventuelle. ▶ 3 - rester dans la Salle. ▶ 4 - emprunter le Portail (Équipe à Maender-Alkoor = Fin de partie).
+ TOUS ALÉAS 	• Appliquez les Dénouements clairs des Imprévus éventuels (Bestiole, Créature). • Facultatif : jouez des Compétences d'opportunité de vos Héros. • Facultatif : jouez des Imprévus Dilemme d'opportunité (<i>Épreuve remportée</i>). • Placez toute carte remportée dans votre Escarcelle, avec votre carte Quête. → 

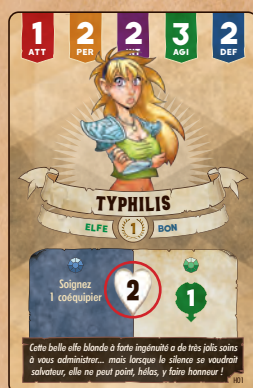
▷ **7. ÉPREUVE RATÉE**

- ✱ L'Équipe rate son Épreuve lorsque le dernier Objectif n'est pas atteint et qu'il pointe vers le **Dénouement sombre de l'Aléa**. Sachant que les **malus des Dénouements sombres** s'appliquent obligatoirement et se cumulent, les conséquences sont les suivantes :

ZONE 	• Votre Équipe subit le Dénouement sombre (recul d'une case, Test de Vitalité, Vol...). • Vous perdez la carte Zone au profit des Vils (à placer sur leur Pile de Points).
PORTE	• Votre Équipe subit le Dénouement sombre (recul d'une case). • Déplacez d'un cran la carte Porte : lors de la prochaine tentative, vous bénéficierez d'une diminution de la difficulté de l'Épreuve (additionnez les valeurs révélées).
SALLE	• Votre Équipe subit le Dénouement sombre (recul d'une case). • Déplacez d'un cran la carte Salle : lors de la prochaine tentative, vous bénéficierez d'une diminution de la difficulté de l'Épreuve (additionnez les valeurs révélées). <i>NB : dans le Gouffre, si vous devez reculer de plusieurs cases, votre Pion ne peut pas aller dans une autre Salle ; il doit reculer vers la Porte et s'arrêter sur une case du couloir. Pour rappel, on ne peut jouer/révéler qu'un seul Aléa par Tour de Guide.</i>
+ TOUS ALÉAS 	• Vous perdez tout Imprévu Bestiole éventuel ainsi que les Équipements portés par le Héros ciblé au profit des Vils (à placer sur la Pile de Points) et appliquez le Dénouement sombre (recul d'une case). • Vous perdez tout Imprévu Créature éventuel au profit des Vils (à placer sur la Pile de Points) et appliquez le Dénouement sombre (Test de Vitalité, recul de votre Pion, Gemme à céder au profit des Vils...). • Si l'un de vos Héros est tué, placez-le sur la Pile de Points du Plateau des Vils. → 



E | VITALITÉ D'UN HÉROS



La Vitalité des Héros oscille entre 2 (faible) et 5 (fort).

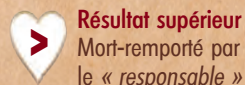
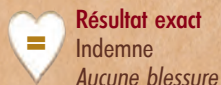
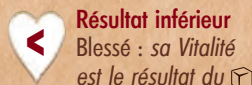
① PÉRIL ⚠ - TEST DE VITALITÉ

Sauf lorsqu'il s'agit de jouer un **Jeton Mystère Péril** vert (→ Page 5), le **Héros** qui doit subir ce Test est désigné par le résultat du 🎲 :

- ▶ Raccourci Périlleux (→ Page 8)
- ▶ Malchance (→ Page 8)
- ▶ Malus d'un **Imprévu Créature** (→ Page 12)
- ▶ Échec lors d'un **Aléa** (→ Page 12)

Le Joueur qui gère le **Héros** désigné lance un 🎲 :

- si le résultat est égal à ses Points de Vie, le **Héros** ressort indemne du test.
- si le résultat est strictement inférieur à ses Points de Vie, le **Héros** est blessé (→ ②).
- si le résultat est strictement supérieur à ses Points de Vie, le **Héros** est mort (→ ③).



② BLESSURE

Un **Héros** peut être blessé suite à un Test de Vitalité ou de Défense (♥-1) : un **Marqueur de Vitalité** est placé sur la carte du **Héros** blessé.

- Le **Marqueur** bloque les Compétences du **Héros**, mais pas celles de ses **Équipements**.
- La valeur du **Marqueur** (de 1 à 4) devient la valeur plafond de toutes les Caractéristiques du blessé, même celles modifiées par ses **Équipements**.

Pour soigner un **Héros**, vous pouvez activer les Compétences de soins d'un coéquipier ou d'un **LOOT**, utiliser un **Imprévu**, une case Chance ou un **Jeton Mystère Chance** (bonus 3).



F | FIN DU TOUR

- * **EN SOLO**, la fin de votre Tour permet d'en recommencer un nouveau.
- * **EN DUO OU TRIO**, passez le **Jeton Main Divine** à votre voisin de gauche afin qu'il commence un nouveau Tour en tant que Guide.



Rendre une aventure épique est votre priorité ludique... En tant que Narrateur émérite, je vous encourage à maîtriser le sang, les larmes et autres sacrifices au sein de votre Équipe afin de remporter de précieux Points Épiques ! La mort des uns fait le bonheur des autres et... dans ce cas, les « autres »... c'est vous !



* FIN DE LA PARTIE *

A | L'AVATAR DU NÉANT RATTRAPE VOTRE ÉQUIPE

Nul besoin de compter les Points : vous avez échoué et votre Challenge n'est pas atteint... hélas !

B | LES VILS TERMINENT LEUR QUÊTE AVANT VOTRE ÉQUIPE

Les 3 Salles de la Quête des Vils ont été révélées : leur carte Quête se trouve donc sur le 3^e cran. À la fin du 3^e Tour de Guide restant, la partie s'arrête. Vous avez échoué... hélas !

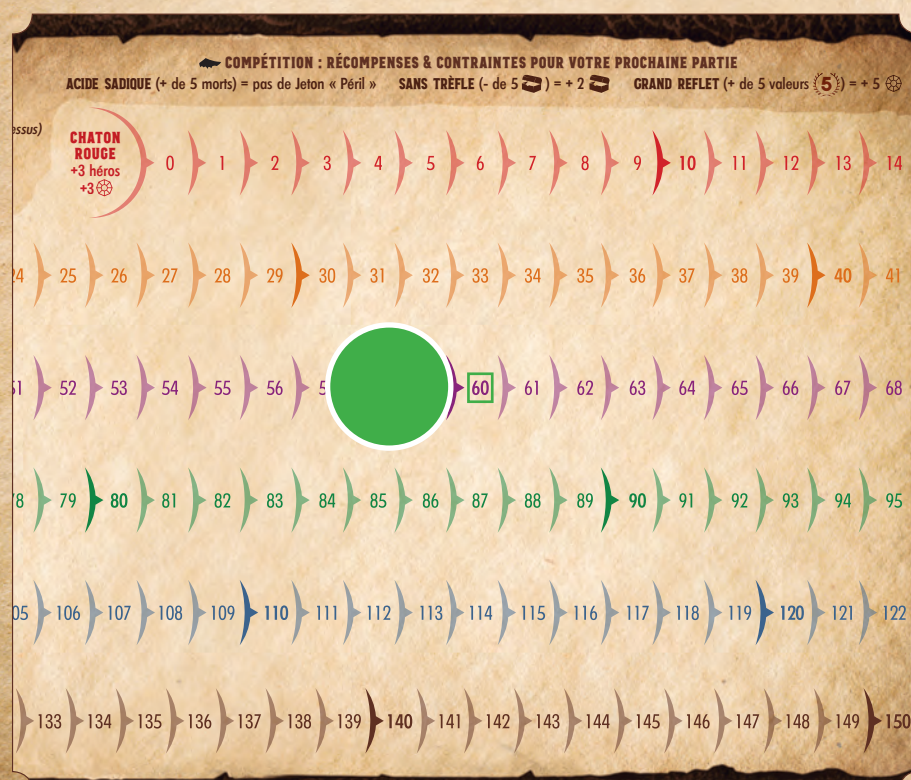
C | VOTRE ÉQUIPE ACCOMPLIT SA QUÊTE (CALCUL DES POINTS)

Après avoir réussi les 3 étapes de votre Quête, utilisez votre Pion et la Piste de calcul au dos de la Piste Épreuves & Destinées.

① POINTS ÉPIQUES OBTENUS PAR VOTRE ÉQUIPE

En déplaçant votre Pion sur la Piste de calcul, additionnez les Points Épiques obtenus par votre Équipe :

- * Référez-vous à votre carte Quête et comptez les Points de la mission principale (Quête réussie) puis ceux des missions secondaires (Chef d'Équipe, composition conforme de l'Équipe, type de LOOT ou valeur en OR obtenue, Héros morts-remportés, Points bonus pour avoir contrarié la Quête adverse).
- * Comptez les Points des Héros de votre Équipe et ceux de la (ou des) Relique(s) récupérée(s).
- * Comptez ensuite les Points placés dans votre Escarcelle : ce sont les cartes remportées (Aléas de Zone, Imprévis Bestiole et Créature, Héros morts-remportés).
- * Pour toute série de 5 Gemmes (une de chaque couleur présente sur un même Plateau d'influence), rajoutez 5 Points.



HONNEUR DES NAINS

QUÊTE NEUTRE

La mémoire des nains est sur ce parchemin : un Gouffre cachera l'existence passée d'un illustre Roi nain. Vous pourriez révéler ses exploits, ses hauts faits, vos liens de parenté... Quant aux trésors trouvés, ils seraient conservés et, par vous, protégés... !

- I Crypte Royale : récupérez le RELIQUAIRE
- II Galerie des Glaces : utilisez le RELIQUAIRE
: échangez un ou plusieurs de vos Héros non nains contre autant de NAINS à choisir dans les Équipes se trouvant dans le Gouffre.
- III Chambre de l'Octuple : empruntez le Portail

15 Quête réussie
10 Chef d'Équipe NAIN en vie
10 Équipe avec au moins 3 NAINS
10 Au moins 3 Équipements NAINS
10 1 Héros ELFE mort-remporté
5 Quête « Splendeur Elfique » contrariée

Votre Quête rapporte 15 Points Épiques si elle est terminée.

SPLendeur ELFIQUE

QUÊTE NEUTRE

Une légende elfique, un Gouffre mystérieux, un Grimoire magique : ce dernier, en ce lieu, lierait les elfes aux dieux ! Voilà qu'un parchemin, sans doute Elzopéen, pourrait bien vous mener vers l'ouvrage sacré qui prouve au monde entier votre lignée divine !

- I Laboratoire : récupérez le GRIMOIRE
- II Galerie des Glaces : utilisez le GRIMOIRE
: échangez un ou plusieurs de vos Héros non elfes contre autant d'ELFES à choisir dans les Équipes se trouvant dans le Gouffre.
- III Chambre de l'Octuple : empruntez le Portail

15 Quête réussie
10 Chef d'Équipe ELFE en vie
10 Équipe avec au moins 2 ELFES
10 Au moins 4 Équipements ELFES
10 1 Héros NAIN mort-remporté
5 Quête « Honneur des Nains » contrariée

Cela rapporte d'avoir des Héros compatibles avec une Quête !

② POINTS ÉPIQUES OBTENUS PAR LES VILS

En déplaçant votre Pion sur le Tableau de calcul, vous devez soustraire tous les Points Épiques obtenus par les Vils :

- * Référez-vous à leur carte Quête et soustrayez les Points des missions secondaires (Chef d'Équipe [c'est celui se trouvant sur le dessus de leur pile Héros, face cachée], composition conforme de l'Équipe, LOOT obtenus, Héros morts-remportés...).
- * Soustrayez les Points des Héros de leur Équipe.
- * Soustrayez ensuite ceux de la Pile de Points : Aléas de Zone, Imprévis, Relique, Héros tués...
- * Soustrayez les Points obtenus sur le Plateau des Vils : pour chaque Jeton Mystère placé, la flèche noire pointe vers un nombre de Points à soustraire.
- * Pour toute série de 5 Gemmes (une de chaque couleur présente sur le Plateau des Vils), soustrayez 5 Points.

③ RÉUSSITE OU ÉCHEC DE VOTRE CHALLENGE

- * Si l'écart de Points entre votre Équipe et celle des Vils est supérieur ou égal au Challenge visé, vous avez réussi ! Sur le Tableau, cochez l'une des cases vides du Challenge réussi. Vous débutez toutes vos prochaines parties avec la ou les récompenses obtenues (elles se cumulent de partie en partie).
- * Si l'écart de Points entre votre Équipe et celle des Vils est strictement inférieur au Challenge visé, vous n'obtenez aucune récompense pour les parties à venir, mais l'essentiel est là : vous avez contrarié la Quête des Vils !



Challenge... parfaitement !

Ce mot est d'origine française... Au XII^e siècle, on utilisait le mot chalenge (avec un seul L et la prononciation « CHA-LANJ ») ce qui signifiait « chicane », « attaque », « défi » (issu du latin calumnia). Donc, qu'on se le dise... ce mot n'est pas un anglicisme... et TOC !

*** NOTES & ANECDOTES ***

* ANNEXES – TABLEAU DES CHALLENGES *

Après le calcul, si vous avez atteint le nombre de Points d'écart visé, cochez dans ce Tableau l'une des 5 cases vides du Challenge choisi.

	42	69	96	123
FACILE 2 pour les Vils 2 Imprévus subis	PÉPÈRE + 2 Gemmes par	PÉTILLANT + 1 Héros par	PÉNIBLE + 1 Aléa Colline par	Subtilité... impromptue ?! Vous remarquerez que les Challenges faciles commencent par P, les normaux par A et les difficiles par I... Sachant qu'il y a 10 Challenges (X en chiffre romain), vous devriez savoir ce que souhaite retrouver votre Dieu !
NORMAL 3 pour les Vils 3 Imprévus subis	AISÉ + 1 LOOT par	AVANCÉ + 1 Aléa Grotte & +1 Aléa Bivouac par	ARDU + 1 Porte par	
DIFFICILE 4 pour les Vils 4 Imprévus subis	INTENSE + 1 Aléa Forêt & + 1 Aléa Fleuve par	INFECT + 1 Aléa Mont par	INFÂME + 1 Quête par	
				INFERNAL MONDE SAUVÉ !

FACILE
2 pour les Vils
2 Imprévus subis



NORMAL
3 pour les Vils
3 Imprévus subis



DIFFICILE
4 pour les Vils
4 Imprévus subis



EXEMPLE

Après l'enrôlement de votre Équipe, vous choisissez, en début de partie, le Challenge « Aisé » (difficulté normale et 42 Points d'écart).

En fin de partie, si votre Quête est réussie et que l'écart de Points visé est atteint, cochez dans ce Tableau la première case vide du Challenge "Aisé" : la coche vous indique qu'au début de toutes vos prochaines parties, vous pourrez piocher un LOOT au profit de votre Équipe !

On peut cocher jusqu'à 5 fois le même Challenge et cumuler autant de récompenses :

- * **PÉPÈRE/PÉTILLANT/AISÉ** : pour chaque coche, piochez au hasard 2 **Gemmes**, 1 **Héros** ou 1 **LOOT** supplémentaire(s) en début de partie.

Moi, si j'étais à votre place, dès lors qu'un LOOT maudit sortirait par ce biais, je m'en débarrasserais ! Après tout, on a bien le droit d'éviter un méfait, non ?!

- * **INTENSE/AVANCÉ/INFECT/PÉNIBLE** : pour chaque coche, piochez au hasard 1 **Aléa de Zone** correspondant et ajoutez-le, face cachée, sur son emplacement en début de partie.

- * **ARDU** : pour chaque coche, piochez au hasard 1 **Aléa de Porte** et ajoutez-le, face cachée, sur son emplacement en début de partie.

NB : lorsque votre Pion s'arrête sur un emplacement sur lequel se trouvent plusieurs Aléas de Zone ou de Porte (de 2 à 6), appliquez d'abord la Phase de Révélation, puis prenez connaissance de toutes les cartes : n'en payez/jouez qu'une seule et défaussez les autres.

- * **INFÂME** : pour chaque coche, piochez au hasard 1 **Quête** et placez-la sur celle déjà tirée au sort lors de la mise en place du jeu. Prenez connaissance des **Quêtes** et n'en conservez qu'une seule sur le **Plateau des Vils**.

Moi, si j'étais à votre place, dès lors qu'il y a plusieurs Quêtes envisagées, je ne choiserais celle des Vils (et donc, par opposition, la mienne) qu'une fois mon Équipe connue et formée ! Après tout, on a bien le droit d'optimiser, non ?!

- * **INFERNAL** : c'est le but ultime ! Réussir ce Challenge permet de sauver définitivement votre monde des griffes du Néant... Si vous y arrivez, vous pourrez vraiment vous en vanter !