



GUIDE DE L'AVENTURIER



MATÉRIEL



8 figurines Héros



8 plateaux Héros



1 plateau Torche et
1 marqueur Torche



28 cartes Donjon



26 cartes Butin



14 cartes Sort



6 cartes Gobelin



8 cartes Shire



6 plateaux Boss



4 pions Gobelin



8 pions Shire



1 pion Boss



3 dés Héros et
1 dé Ennemi



12 marqueurs Santé
et Concentration



7 marqueurs Neutralisé



5 marqueurs Autel

PROLOGUE

La Côte des Gobelins est assiégée par un mal qui rôde, tapi au cœur des collines avoisinantes. Un appel aux Héros est lancé dans l'espoir qu'un groupe d'aventuriers débarrasse la région de ce fléau. Plongez dans les profondeurs d'un donjon pour vider les catacombes de ses ignobles Sbières, évitez les pièges magiques et terrassez le mal à sa source. Mais le temps vous est compté ! Vos Héros se doivent de progresser au plus vite dans des couloirs toujours plus sombres et d'accomplir leur quête avant que les ténèbres les consomment... et se répandent totalement sur le monde !

Tiny Epic Dungeons est divisé en deux actes. Dans chacun, vos Héros luttent contre la lumière vacillante de leur torche qui décline à chaque tour. Si leur torche s'éteint, vos Héros seront à jamais perdus dans l'obscurité. Au cours de l'Acte 1, vous explorez le donjon, combattez des ennemis et évitez les pièges jusqu'à trouver le repaire du Boss. Dans l'Acte 2, vous affrontez le Boss dans une bataille épique. Osez-vous braver les ténèbres et saurez-vous triompher de la fureur du Boss ?

TABLE DES MATIÈRES

Mise en place	4-5	Effectuer des actions gratuites.....	14
Conditions de victoire et de défaite	6	Acte 1 : Plateau Torche.....	15
Caractéristiques des Héros	6	• Ajouter un Gobelins à l'Entrée	
À votre tour.....	6	• Déclencher des actions ennemies	
Déplacement.....	7-8	• Déplacer les ennemis	
• Découvrir de nouvelles Salles du donjon		Découvrir du Butin et des Sorts	16
• Limite de superficie du donjon		• Équiper un Butin ou un Sort	
• Contrôle du danger		• Panoplies d'objets légendaires	
• Explorer davantage		Entrer dans le repaire du Boss	17
Effectuer une action héroïque	9	Jeu Solo	17
• Tests de compétence		La bataille finale	18
• Modifier une compétence		• Utiliser le plateau Boss	
Types d'actions héroïques	10-11	• Gobelins sur le plateau Boss	
• Se reposer		Attaquer le Boss.....	19
• Fouiller une Salle		• Dégâts sur la piste de Santé du Boss	
• Neutraliser un Piège		• Déplacer le Boss sur des autels	
• Lancer un Sort		Contre-attaque du Boss	20
• Attaquer		Acte 2 : Plateau Torche.....	20
• Portée		Règles supplémentaires du repaire	20
Contre-attaque ennemie	12	Iconographie.....	Dos du livret
• Modificateurs ennemis			
• Dégâts aux Héros			
Blessier et tuer des ennemis	13		
Héros inconscient.....	13		

MISE EN PLACE

Commencez par préparer la **pioche Donjon** : séparez les cartes **Entrée** (◆), **Salles** (◆), **Rencontre** (◆) et **Porte du Repaire** (◆), et mélangez chaque paquet. Puis :



- A. Piochez des cartes du **paquet Salle** selon le nombre de Héros :
2 Héros : 9 cartes / 3 Héros : 7 cartes / 4 Héros : 5 cartes (**Pioche A**).
- B. Piochez **1 carte** par Héros dans le **paquet Rencontre** et 3 cartes par Héros dans le **paquet Salle** : mélangez-les sans les révéler (**Pioche B**). *Par exemple, dans une partie à 4 Héros, piochez 4 cartes du paquet Rencontre et 12 cartes de paquet Salle.*
- C. Piochez **3 cartes** du **paquet Salle** et mélangez-les avec la carte **Porte du Repaire** pour former une pioche de 4 cartes (**Pioche C**).
- D. **Empilez les 3 pioches** face cachée : Pioche C en dessous, B au milieu et A sur le dessus. Placez la **pioche Donjon** ainsi formée sur la table.
- E. Rangez toutes les cartes Salle et Rencontre inutilisées dans la boîte.
- F. Placez la **carte Entrée** face visible au centre de la table.
- G. Piochez les **4 premières cartes** de la pioche Donjon et placez-les, face cachée, adjacentes aux 4 côtés de l'Entrée. *Remarque : Ménagez suffisamment de place pour une grille de 7x7 cartes centrée sur l'Entrée, appelée « la grille ».*
- H. Placez **1 marqueur Autel** sur le symbole correspondant de la carte Entrée.
- I. Mettez de côté autant de **marqueurs Autel supplémentaires** que le nombre de Héros (rangez les marqueurs inutilisés dans la boîte).
- J. Placez le **plateau Torche** à l'extérieur de la grille, face **Acte 1** visible. Laissez de la place autour afin de pouvoir placer des cartes sur les emplacements **Gobelin** (◆) et **Sbire** (◆).
- K. Placez le **marqueur Torche** sur ce plateau, sur la case correspondant au nombre de Héros. *Par exemple, pour une partie à 4 Héros, placez-le sur la case « 4 ».*
- L. Mélangez séparément et face cachée les **cartes Gobelin** et **Sbire**, puis placez chacune de ces pioches à proximité du plateau Torche.
- M. Placez les **4 jetons Gobelin** à côté de leur numéro respectif sur le plateau Torche.
- N. Placez près de la pioche Sbire autant de **marqueurs Santé des ennemis** que le nombre de Héros (rangez les marqueurs inutilisés dans la boîte).
- O. Mélangez les **plateaux Boss**, piochez-en un sans le révéler, et placez-le face **Acte 1** visible, à l'extérieur de la grille (rangez les plateaux inutilisés dans la boîte, sans les consulter).
- P. Placez le **jeton Boss** à proximité du plateau Boss.
- Q. Mélangez séparément et face cachée les **cartes Butin** et **Sort**, puis placez chacune de ces pioches dans la zone de jeu. *Remarque : Ménagez suffisamment de place à côté de chaque paquet pour une rangée de cartes qui ne chevauchera pas la grille.*

- R. Attribuez un **plateau Héros** à chaque joueur selon la méthode de votre choix : aléatoirement, drafté* ou au choix (rangez les plateaux inutilisés dans la boîte).
- S. Chaque joueur place la **figurine** de son Héros sur la carte Entrée.
- T. Chaque joueur reçoit **1 marqueur Santé** (♥) et **1 marqueur Concentration** (⚡) qu'il place au sommet des pistes correspondantes de son plateau Héros.
- U. Placez les 7 **marqueurs Neutralisé** à portée de tous les joueurs.
- V. Donnez les **3 dés Héros** et **1 dé Ennemi** au joueur le plus jeune.

***Drafter** : Choisir une carte parmi les cartes disponibles puis passer celles restantes au joueur suivant.

Plateau et jeton Boss



Marqueurs Neutralisé

Plateau et jeton Torche



Jetons Gobelins sur leurs numéros



Pioche Sbirre

Marqueurs Santé des ennemis

Marqueurs Autel

Grille de 7x7



Rangée de Défausse des cartes Butin

Rangée de Défausse des cartes Sort



Pioches Butin et Sort



Pioche Donjon



Dés

Plateau Héros



Marqueur Santé

Marqueur Concentration

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITE

La partie se déroule en deux actes. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Ils l'emportent en battant le Boss lors de l'Acte 2, ou perdent dans l'un des **trois cas** suivants :

1. Un cinquième Gobelin doit être ajouté alors que 4 sont déjà présents dans le Donjon (p. 8).
2. La Torche atteint la case Crâne (👤) à la fin de sa piste (p. 15).
3. Le donjon ne peut pas être exploré davantage (il ne reste aucun couloir ouvert) et la carte Porte du Repaire (p. 17) n'a pas été révélée.

GARACTÉRISTIQUES DES HÉROS



La **Santé** permet de suivre les dégâts subis par votre Héros dans le donjon. Si votre Santé tombe en dessous de 1 ❤️, placez votre marqueur Santé sur la case **zéro** de la piste : votre Héros tombe **inconscient** (p. 13).



La **Concentration** permet de déclencher les actions spéciales de votre Héros, de votre Butin ou des Salles du donjon, ou de modifier le résultat d'un dé. Si votre concentration tombe en dessous de 1 ⚡, placez votre marqueur Concentration sur la case **zéro** de la piste. Cela n'a aucune autre conséquence que de limiter votre Héros dans ses actions.



La **Vitesse** indique le nombre maximal de Salles du donjon que vous pouvez parcourir lors de votre tour (p. 7).



La **Défense** correspond au nombre de dégâts que vous parez lors d'une contre-attaque ennemie (p. 12).

Force



Agilité



Intelligence



Force, Agilité et Intelligence sont des **Compétences** utilisées lors des tests de compétence (p. 9). Votre maîtrise de chacune est indiquée par le nombre de cubes associés, représentant le nombre de dés que vous lancez lors d'un test. Chaque compétence offre toujours au minimum 1 dé et au maximum 3 dés (le Butin et les Sorts ne peuvent jamais fournir un 4^e dé lors d'un test).

À VOTRE TOUR

À votre tour, votre Héros peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes, dans l'ordre de son choix (cependant, aucune n'est obligatoire) :



Se déplacer (p. 7)



Effectuer une Action Héroïque (p. 9)



Effectuer une ou plusieurs Actions Gratuites (p. 14)

À la fin de votre tour (même si vous ne faites rien), le marqueur Torche **descend d'une case** sur sa piste : résolvez tout effet indiqué sur la case atteinte (p. 15). C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



DÉPLACEMENT

Votre **Vitesse** () détermine la distance à laquelle vous pouvez vous déplacer. Vous dépensez 1  chaque fois que vous vous entrez dans une Salle. Les **Chemins** sont formés par deux couloirs connexes sur les cartes Donjon. Un déplacement emprunte toujours un couloir, sauf lorsque vous utilisez un portail. Les Héros peuvent se déplacer soit pour explorer de nouvelles Salles, soit pour rejoindre des Salles déjà révélées. Effectuer une action héroïque met fin à votre déplacement. Les **Actions Gratuites** (p. 14) peuvent être effectuées à tout moment de votre tour, y compris pendant un déplacement (effectuer une action gratuite ne met pas fin à votre déplacement).



Règles de déplacement supplémentaires :

- **Ennemis dans une Salle :** Lorsque vous entrez dans une Salle occupée par un ennemi, cela met fin à votre déplacement pour ce tour. Les Héros ne peuvent pas « traverser » des ennemis à moins qu'ils ne possèdent la capacité **Furtivité** (, voir *Iconographie* au dos de ce livret).
- **Héros dans une Salle :** Les Héros n'affectent pas le déplacement des autres Héros. Il n'y a pas de limite au nombre de Héros et d'ennemis pouvant se trouver en même temps dans une Salle.
- **Piège** () : Si un piège n'a pas été neutralisé, le Héros doit effectuer un *Contrôle du Danger* (p. 8). S'il a été neutralisé, les Héros en ignorent l'effet négatif et n'ont pas besoin d'effectuer de test de compétence.
- **Portail** () : Les Héros peuvent effectuer une action gratuite (p. 14) en dépensant 2  pour se téléporter **vers n'importe quelle carte Donjon révélée**. Cela peut se faire **pendant** votre déplacement (c'est une action gratuite) et vous pouvez poursuivre votre déplacement tant qu'il vous reste de la . Vous ne pouvez pas vous téléporter hors d'une Salle si des ennemis vous empêchent d'en sortir (voir ci-dessus). Un portail peut être utilisé pour se téléporter vers la carte Porte du Repaire, **mais pas** directement sur le plateau Boss en lui-même.

DÉCOUVRIR DE NOUVELLES SALLES DU DONJON

Si une carte Donjon face cachée se trouve à côté de votre Salle, vous pouvez à votre tour, lorsque vous vous déplacez, dépenser 1  **pour révéler** cette carte et y entrer. Après avoir révélé la carte, vous pouvez la placer dans l'orientation de votre choix en vous assurant qu'un couloir est créé entre la nouvelle Salle et votre Salle de départ.



RÉVÉLER

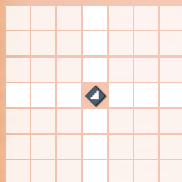


Placez de nouvelles cartes, face cachée, en face des couloirs ouverts.

Après avoir révélé la carte, vérifiez si la nouvelle Salle comporte des **couloirs ouverts** vers des emplacements vides de la grille. Si tel est le cas, piochez et **placez de nouvelles cartes Donjon face cachée** pour connecter tous les couloirs ouverts : ce sont les futures Salles à explorer. Si la pioche Donjon est épuisée, ignorez cette étape. Vous **devez ensuite vous déplacer dans la nouvelle Salle** et effectuer un *Contrôle du Danger* (p. 8).

Remarque : Les compétences disposant du symbole  annulent l'obligation de se déplacer dans une Salle après l'avoir révélée (p. 14).

7x7



LIMITE DE SUPERFICIE DU DONJON

Le donjon ne peut pas s'étendre au-delà de 3 cartes à partir de son Entrée, quelle que soit la direction. Cela limite donc sa superficie à une grille de 7x7 dont l'Entrée en est le centre. Aucune carte ne peut être placée en dehors de ces limites. S'il n'y a plus aucun couloir ouvert alors que la carte Porte du Repaire n'a pas été révélée, **les Héros perdent la partie.**

CONTRÔLE DU DANGER

Certain Salles disposent de symboles indiquant des rencontres ou des pièges qui doivent être immédiatement résolus lorsqu'un Héros y entre pour la première fois :



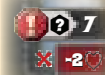
Rencontre d'un Gobelin : (A) Subissez 1 dégât (uniquement si vous êtes dans la Salle) et mettez fin à votre déplacement pour ce tour. (B) Piochez la première carte Gobelin et placez-la, face visible, dans l'emplacement libre de plus faible valeur du plateau Torche. (C) Placez le pion Gobelin correspondant à l'emplacement de cette carte dans la nouvelle Salle. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour en créer une nouvelle. **Si les 4 emplacements sont occupés et qu'un cinquième Gobelin doit être placé, vous perdez immédiatement la partie !**



Rencontre d'un Sbire : (A) Subissez 2 dégâts (uniquement si vous êtes dans la Salle) et mettez fin à votre déplacement pour ce tour. (B) Piochez la première carte Sbire, placez-la face visible à droite du plateau Torche et de toute carte Sbire actuellement active. (C) Placez l'un des marqueurs Santé des ennemis sur la case la plus élevée de la piste de cette carte. (D) Placez le pion Sbire correspondant sur la carte Rencontre nouvellement révélée.



Piège (chaque fois qu'un Héros entre dans cette Salle) : Vous devez tenter de l'éviter en effectuant immédiatement le test de compétence du piège indiqué sur le côté gauche de la carte (p. 9). Si votre test est réussi, le piège n'a aucun effet. En cas d'échec, vous déclenchez le piège et subissez les dégâts indiqués dans le cadre . Après avoir résolu le test de compétence (quel qu'en soit le résultat), vous pouvez continuer votre déplacement ou tenter une action *Neutraliser un piège* (p. 10).



EXPLORER DAYANTAGE

Après avoir révélé une nouvelle Salle, vous pouvez continuer de vous déplacer et d'explorer d'autres Salles du donjon tant qu'il vous reste de la vitesse () et que vous ne rencontrez aucun ennemi.



EFFECTUER UNE ACTION HÉROÏQUE

À votre tour, vous pouvez effectuer une Action Héroïque, indiquée par un symbole sur une stèle bleue (). La plupart nécessite un test de compétence en lançant les dés Héros.

TEST DE COMPÉTENCE

Lorsqu'un symbole Compétence désigne un chiffre, un test de compétence doit être réalisé pour effectuer cette action. Pour le réussir, votre résultat doit être supérieur ou égal au chiffre indiqué. *Par exemple, pour réussir à fouiller la Salle ci-contre, il faut effectuer un test d'Intelligence à 5.* La coche verte (✓) indique la conséquence si vous réussissez, tandis que le X rouge (✗) indique celle en cas d'échec. Si aucun ✗ n'est indiqué, un échec n'a aucune conséquence. Après avoir réussi, si le cadre ✓ indique un coût (comme de la Concentration pour un Sort), vous **devez** être en mesure de le payer pour bénéficier de l'effet du cadre. Dans le cas contraire, il n'y a pas d'effet.

Test d'Intelligence



Succès

Échec



Coût de 4 ⚡



La compétence requise pour un test détermine le nombre de dés Héros que vous lancez (indiqué sur votre plateau Héros). Vous ne pouvez **jamais** lancer plus de 3 dés (même si des capacités vous en accordent davantage), mais en lancez toujours au minimum un (même si la valeur de votre compétence est réduite à zéro ou moins).

Après avoir lancé les dés, **choisissez-en un seul** que vous utilisez pour déterminer votre succès ou échec. Les dés Héros ont des faces numérotées de 1 à 6, et ont un « plus » (✦) sur les faces 1 et 2. Ces deux résultats plus faibles peuvent être utilisés pour modifier le dé choisi et augmenter le résultat final du test. Un « dé-✦ » peut également être choisi comme résultat pour sa valeur de 1 ou 2.



Gagnez 3 ⚡ provenant des dés non utilisés ne peut être ajoutée à votre total et utilisée qu'**après** la réussite d'un test de compétence.

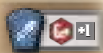
Dans cet exemple de test de compétence, vous obtenez un 4, un 3 et un +1. Vous choisissez le 4 comme dé de résultat, et le +1 donne un résultat final de 5 : le test est réussi ! Vous pouvez donc découvrir une carte Sort et gagner 2 ⚡ en récompense. Puisque le test a été réussi, après avoir résolu le lancer, vous pouvez également gagner 1 ⚡ grâce au 3 inutilisé.



La face 6 d'un dé Héros présente un symbole  au lieu d'un . Après avoir résolu un test, **gagnez 1 point de vie** pour chaque dé « 6 » inutilisé.

MODIFIER UNE COMPÉTENCE

Les compétences peuvent être renforcées ou affaiblies par des modificateurs. Ajoutez ou soustrayez ces modificateurs lorsque vous calculez le résultat final d'un test de compétence. *Ci-contre, en haut, lors des attaques de mêlée, vous obtenez +1 à vos tests de Force. En bas, vous subissez -1 à vos tests de Force.*



TYPES D' ACTIONS HÉROÏQUES :



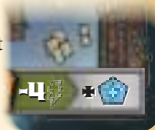
SE REPOSER : Tous les Héros peuvent se reposer. Lorsque vous vous reposez, vous **gagnez immédiatement 3**  **et 5**  (montez les deux marqueurs sur votre plateau). Si votre Héros est inconscient (p. 13) au début de votre tour, vous **devez** effectuer une action Se reposer, après laquelle vous pouvez vous déplacer. Votre tour est ensuite terminé.



Reposez-vous et gagnez 3  et 5 .



FOUILLER UNE SALLE : Certaines Salles disposent d'un effet spécial, comme un coffre à ouvrir, un levier à actionner ou un breuvage de sorcière à goûter. Lorsque vous êtes dans une telle Salle, vous pouvez la fouiller, généralement en effectuant un test de compétence ou en payant un coût. En cas d'échec () , vous attirez parfois l'attention d'un Gobelin () ou déclenchez d'autres effets négatifs. Vous ne pouvez pas fouiller votre Salle lorsque des ennemis y sont présents, à moins qu'un autre Héros conscient y soit également présent.



Il existe de nombreux symboles dans le jeu : consultez l'*Iconographie* au dos de ce livret pour des précisions quant à leur signification.



NEUTRALISER UN PIÈGE : Après avoir effectué le test de compétence pour éviter le piège (sur la gauche de la carte Donjon), vous pouvez tenter de le neutraliser en résolvant le test indiqué sur la droite de la carte. Vous ne pouvez pas neutraliser un piège si des ennemis sont dans la Salle, à moins qu'un autre Héros conscient s'y trouve également.

✓ **Succès :** Placez un **marqueur Neutralisé** sur cette carte Donjon. Pour le reste de la partie, les Héros entrant dans cette Salle **ignorent** le test d'évitement. En récompense, vous **découvrez 1 Butin ou 1 Sort** (p. 16). Chaque piège ne peut être neutralisé qu'une seule fois.

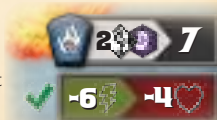
✗ **Échec :** Aucun effet.



Dans cet exemple, vous devez réussir un test d'Agilité à 6 pour neutraliser ce piège.



LANCER UN SORT : Les Sorts infligent des dégâts, soignent ou accordent aux Héros des capacités spéciales. Pour lancer un Sort, la ou les cibles du Sort (il peut y en avoir plusieurs) doivent se trouver à portée (p. 11). Vous devez effectuer le test de compétence indiqué pour ce Sort, **en atteignant ou dépassant son seuil**. Si le test est réussi, toute Concentration indiquée sur les dés inutilisés est **immédiatement gagnée** et peut être utilisée pour résoudre l'effet du Sort (✓). La Concentration des dés inutilisés est gagnée **avant** la résolution de l'effet du Sort, et non après. Des règles supplémentaires pour **attaquer avec un Sort** sont détaillées page suivante.



Dans cet exemple, vous devez réussir un test d'Intelligence à 7, et la cible doit être accessible par un chemin et distante d'au maximum 2 Salles. En cas de réussite, vous devez dépenser 6  pour infliger 4 dégâts à cette cible.

ATTAQUER : Ces actions héroïques se trouvent sur les Butins, les Sorts et l'équipement de vos Héros. Elles peuvent être utilisées pour attaquer des ennemis. Il existe trois types d'attaques :

-  Une **Attaque de Mêlée** doit cibler un ennemi situé dans la **même Salle** (🗡️).
-  Une **Attaque à Distance** doit cibler un ennemi situé dans une autre Salle (pas dans la même Salle) et **en ligne de vue** (👁️) du Héros, dans la limite de sa portée (voir ci-dessous).
-  Un **Sort** doit cibler un ou des ennemis dans la limite de sa portée (voir ci-dessous). **Les dégâts des Sorts ignorent la Défense de l'ennemi et lui infligent directement des dégâts.**

Lorsque vous effectuez une attaque sur une cible **en ligne de vue** (visible le long d'un couloir) ou dans la même Salle que vous, vous **devez lancer le dé Ennemi** en complément de votre test de compétence, au cas où l'ennemi serait en mesure de contre-attaquer (p. 12).



Les attaques de mêlée et à distance requièrent un test de compétence contre la Défense de l'ennemi (🛡️). L'arme utilisée détermine la compétence testée. En général, la Force est utilisée en mêlée et l'Agilité à distance, mais certaines armes font appel à des compétences différentes. *Dans cet exemple, vous utilisez un Marteau pour effectuer une attaque de mêlée avec un test de Force, ce qui vous accorde 3 dés (plus le dé Ennemi).*



Pour infliger des dégâts à un ennemi, le résultat du test **doit être supérieur à la** **de l'ennemi**, indiquée sur sa carte. Attention, certains Spires possèdent un bonus de défense contre certains types d'attaques. *Par exemple, le Minotaure a 4 🛡️, avec +2 🛡️ contre les attaques de mêlée, pour un total de 6 🛡️.*

✓ **Succès (supérieur à 🛡️) :** Infligez à l'ennemi autant de dégâts que la différence entre le total du résultat (incluant les modificateurs) et la Défense de l'ennemi. *Par exemple, le résultat de votre test de compétence est 8 et la Défense du Minotaure est 6 : $8 - 6 = 2$ dégâts au Minotaure.* Lorsque vous infligez des dégâts, vérifiez si cela tue votre ennemi (p. 13).



✗ **Échec (inférieur ou égal à 🛡️) :** Aucun dégât n'est infligé à l'ennemi.



Dans les deux cas, si l'ennemi est toujours en vie et dans la même Salle que vous ou en ligne de vue, il contre-attaque immédiatement (p. 12).

PORTÉE

Pour toute attaque ou Sort, la cible doit être à portée de l'attaquant :



Même Salle : La cible doit se trouver dans la même Salle que l'attaquant.



En ligne de vue : La cible doit être visible selon un chemin en ligne droite et distante d'un nombre de Salles inférieur ou égal au nombre indiqué. **Elle ne peut pas se trouver dans la même Salle.**



N'importe quel chemin : La cible doit être accessible par un chemin et distante d'un nombre de Salles inférieur ou égal au nombre indiqué, ou se trouver dans la même Salle que vous.



Tous les Héros/Ennemis : Cible tous les Héros ou ennemis distants d'un nombre de Salles inférieur ou égal au nombre indiqué, accessible par un chemin depuis l'attaquant, ou dans la même Salle que lui.

Remarque : Les Héros et ennemis *ne bloquent ni ne font obstacle* à aucun type d'attaques. **11**

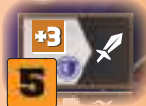
CONTRE-ATTAQUE ENNEMIE

Si l'ennemi que vous avez attaqué est toujours en vie et se trouve dans la même Salle ou vous a en ligne de vue après l'attaque, il contre-attaque. Utilisez le résultat du **dé Ennemi** que vous avez lancé lors du test de compétence :



Faces « 2 à 5 » : L'ennemi attaque avec cette valeur plus le **modificateur Ennemi** indiqué sur sa carte (voir ci-dessous).

Par exemple, le Minotaure obtient un « 5 » et bénéficie de « +3 » parce que vous avez effectué une attaque de mêlée.



Défense brisée : La valeur du dé est égale à votre Défense, incluant vos modificateurs de Défense. L'attaque vous inflige autant de dégâts que le modificateur ennemi. *Pour le Minotaure contre une attaque de mêlée, elle inflige 3 dégâts.*



Torche : Cette attaque est considérée comme un échec pour l'ennemi. Vous ne subissez aucun dégât, mais la torche descend de 1 case sur la plateau Torche (p. 15).

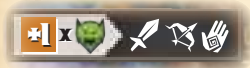
MODIFICATEURS ENNEMIS

La carte de chaque ennemi indique des modificateurs qui s'ajoutent au dé Ennemi en fonction du type d'attaques utilisé par le Héros :

Les **Gobelins** bénéficient, contre n'importe quel type d'attaques, d'un modificateur égal au **nombre de Gobelins** actuellement dans le donjon. *Si 2 Gobelins sont dans le donjon, chacun a un modificateur de +2.*

Les **Sbires** disposent de modificateurs différents pour les attaques de mêlée, et pour les attaques à distance et les Sorts.

Les **Boss** disposent d'un modificateur pour chaque type, ainsi que d'autres effets spéciaux (p. 20).



vs.



DÉGÂTS AUX HÉROS

Après avoir calculé le résultat de la contre-attaque, vérifiez si le Héros subit des dégâts. Comparez le total d'attaque de l'ennemi à la défense du Héros (incluant tous les modificateurs) : s'il est supérieur, déduisez la Défense du Héros de ce total et infligez les dégâts restants au Héros. *Par exemple, votre Défense est de 4 et vous dépensez 2 pour activer la capacité « Garde de Roc » vous accordant +2 face aux contre-attaques de mêlée, pour un total de 6. L'attaque totale du Minotaure étant de 8 (5 du dé + modificateur de 3) : $8 - 6 = 2$ dégâts vous sont infligés.*



Remarque sur les Sorts : Si le Héros n'est pas en ligne de vue de l'ennemi, ce dernier **ne contre-attaque pas**. En revanche, si plusieurs ennemis sont ciblés par une attaque unique et qu'ils peuvent ensuite contre-attaquer, un seul de ces ennemis contre-attaque : vous choisissez lequel.

BLESSER ET TUER DES ENNEMIS

Si la Santé d'un ennemi est réduite à zéro, celui-ci est tué et ne peut pas contre-attaquer (ignorez alors le résultat du dé Ennemi) :

Un **Gobelin** ne dispose que de 1 Santé et il est donc tué dès qu'il subit 1 dégât ou plus. (A) Remettez son pion sur son numéro du plateau Torche et placez sa carte dans la défausse Gobelin. (B) Pour l'avoir tué, vous gagnez la récompense indiquée sur la carte Gobelin : prendre le Butin est toujours optionnel (p. 16). Il peut s'agir d'un Sort, de Santé/Concentration ou d'autres avantages. Si les symboles sont séparés par « / », vous choisissez l'option que vous gagnez (« ou »). Si un « + » est indiqué, vous pouvez gagner les deux (« et »). *Par exemple, la récompense de ce Gobelin est un Butin OU 3 Santé.*

La Santé d'un **Sbire** est suivie sur sa carte. Son marqueur Santé est ajusté chaque fois que vous lui infligez des dégâts. Si sa Santé est égale ou inférieure à zéro, il est tué. (A) Rangez son jeton et sa carte Sbire dans la boîte. (B) Placez son marqueur Santé sur le plateau Boss, sur l'un des « cœurs » de la section correspondant au nombre de Héros. *Le groupe se rapproche de l'ouverture de la porte* (p. 17). (C) En guise de récompense (indiquée sur le plateau Torche), vous gagnez, **deux fois**, 1 Butin ou 1 Sort (p. 16), et (D) vous **remontez la Torche** de six cases sur sa piste (p. 15), sans aller au-delà de sa case de départ.

L'attribution de dégâts à un **Boss** et l'ajustement de ses marqueurs sur sa piste Santé sont régis par des règles spécifiques (p. 19).

HÉROS INCONSCIENT

Si votre Santé est réduite à zéro ou moins, vous tombez inconscient et votre tour est terminé. Placez immédiatement votre marqueur Santé sur la case **zéro** de votre piste et couchez votre figurine dans sa Salle actuelle.

À votre prochain tour, vous **devez effectuer une action Se Reposer** (p. 10) pour reprendre connaissance et redresser votre figurine. Une fois reposé, vous pouvez vous déplacer, puis votre tour est terminé. Vous **ne pouvez pas réaliser d'Action Gratuite** si vous étiez inconscient au début de votre tour.



Certains Héros disposent de Sorts ou de capacités de guérison permettant de soigner un Héros inconscient : le Héros ciblé redevient immédiatement conscient !



EFFECTUER DES ACTIONS GRATUITES

À tout moment de votre tour, vous pouvez effectuer n'importe quelle action gratuite. Ces actions sont indiquées par des stèles oranges (). Elles peuvent être effectuées entre deux déplacements, avant ou après votre action héroïque, ou avant ou après avoir lancé les dés. **Vous ne pouvez effectuer des actions gratuites que pendant votre tour.** Les principales actions gratuites sont :

Modifier de 1 un dé Héros : Indiquée sur chaque plateau Héros. Lors de n'importe quel test de compétence, dépensez 2  pour modifier de 1 le résultat d'un unique dé Héros (pas d'un dé Ennemi). Vous pouvez le faire tant que vous avez des  à dépenser. *Par exemple, vous pouvez changer un 3 en un +2. Cela ne permet pas d'aller au-delà de 6, en dessous de 1, ni de changer un 6 en un 1 ou inversement.*



Entrer dans le Repaire du Boss : Indiquée sur la carte Porte du Repaire. Une fois que les Héros ont éliminé suffisamment de Sbiresh, ils peuvent pénétrer dans le Repaire pour tenter de vaincre le Boss. Bien qu'il s'agisse d'une action gratuite, le Héros doit toutefois dépenser 1  pour se déplacer de la carte Porte du Repaire à la case Seuil du plateau Boss (p. 17).

Révéler des Salles Adjacentes Inexplorées : Indiquée sur la face « Acte 1 » du plateau Torche. **Descendez la Torche d'une case** sur le plateau Torche (p. 15) pour immédiatement révéler toutes les Salles inexplorées adjacentes à votre Salle actuelle. Si cette action révèle des rencontres avec des Gobelins ou des Sbiresh, ces pions et cartes sont ajoutés à leurs salles respectives, mais le Héros ne perd pas de Santé. *Par exemple, le moment idéal pour l'utiliser est lorsque vous recherchez un Sbiresh et que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre de la Santé à explorer pour le trouver.*



Rechercher : Indiquée dans un emplacement de Main () pour la plupart des Héros lanceurs de Sorts. Dépensez 4  pour piocher un nouveau Sort dans la pioche Sort OU pour prendre un Sort face visible dans la défausse (p. 16). Si l'emplacement de la Recherche est recouvert par une carte Butin, le Héros ne peut pas utiliser cette capacité.

Augmenter des Modificateurs/Caractéristiques : Indiquée sur les capacités de certains Héros, ou sur certains Butins ou Sorts. Elle permet aux Héros d'obtenir des modificateurs pour leurs tests de compétence ou d'augmenter certaines de leurs caractéristiques. Coûte généralement de la Concentration, plus rarement de la Santé.



Déclencher une Capacité : Bien qu'elles ne soient pas indiquées par une stèle orange, certaines capacités ne sont disponibles que lorsque vous effectuez une action héroïque spécifique. Elles sont indiquées par la stèle bleue de l'action suivie de « : ». *Par exemple, cette capacité vous permet de dépenser 3  pour ajouter +2 à n'importe quel test de compétence lorsque vous effectuez une attaque de mêlée ou à distance.*

AGTE 1: PLATEAU TORCHE

La Torche
descend

La Torche représente votre combat contre les ténèbres. Si la Torche atteint la dernière case de sa piste (Crâne), **vous perdez et la partie est terminée**. Certains effets peuvent faire remonter la Torche sur sa piste, mais jamais au-delà de la case de départ correspondant au nombre de Héros. Lorsqu'elle descend (pas lorsqu'elle monte), si la Torche atteint (ou traverse) certaines cases, elle déclenche des actions immédiates :



Case
Crâne



Ajouter un Gobelin à l'Entrée : Placez le pion Gobelin de plus petit numéro du plateau Torche sur la **carte Entrée**. Piochez ensuite une carte Gobelin, révélez-la et placez-la à l'emplacement correspondant du plateau Torche. *S'il s'agit du cinquième Gobelin actuellement dans le donjon, vous perdez et la partie est terminée.*



Déclencher des actions ennemies : Tous les ennemis dans le donjon effectuent les actions indiquées sur leur carte, **dans l'ordre**, en attaquant **TOUS les Héros** à portée (sauf les Héros inconscients). **La Défense ou les capacités des Héros ne bloquent pas les dégâts.**

Se Déplace
OU Attaque



1.) Gobelins (dans l'ordre de 1 à 4) : Résolvez les actions indiquées au bas de chaque carte Gobelin. Vérifiez bien si le Gobelin se déplace **ou** attaque **OU** s'il se déplace **et** attaque (voir ci-dessous). *Ce Gobelin se déplace ou attaque : comme il est déjà dans la Salle d'un Héros, il inflige des dégâts (nombre de Gobelins + 1). S'il y a 2 Gobelins dans le donjon, il inflige 3 dégâts (2+1).*

Se Déplace
ET Attaque



2.) Sbiere (de gauche à droite)/Boss : Résolvez les actions indiquées au bas de chaque carte Sbiere (Acte 1) ou le Boss réalise son action (Acte 2). Les Sbiere/le Boss se déplacent **et** attaquent (voir ci-dessous). *Ce Minotaure se déplace dans la Salle du Héros le plus proche, puis inflige 3 dégâts à chaque Héros dans cette Salle.*



Se déplace ou Attaque : Pour chaque Gobelin, vérifiez d'abord s'il y a des Héros à portée pour qu'il attaque. Si oui, le Gobelin attaque immédiatement et ne se déplace pas. Sinon, le Gobelin se déplace immédiatement (voir ci-dessous) et n'attaque pas.



Se déplace et Attaque : Vérifiez d'abord si le Héros conscient le plus proche de l'ennemi se trouve dans la Salle. Si oui, l'ennemi l'attaque et ne se déplace pas. Sinon, l'ennemi se déplace (voir ci-dessous), puis il attaque.

DÉPLACER LES ENNEMIS

Lorsqu'un ennemi se déplace, il cible le Héros conscient le plus proche, puis se déplace de sa Vitesse (🏃) en suivant le chemin **le plus court**. Si plusieurs Héros peuvent être ciblés, le joueur actif choisit celui ciblé. S'il n'y a aucun Héros conscient, l'ennemi ne se déplace pas. L'ennemi se déplace d'un nombre de Salles inférieur ou égal à sa Vitesse, s'arrêtant dans la première Salle contenant un Héros conscient. *Par exemple, le Minotaure se déplace d'au maximum 5 Salles pour attaquer.* Il n'est affecté ni par les salles ni par les autres ennemis, mais il ne peut pas traverser les murs. S'il existe plusieurs chemins les plus courts pour atteindre une cible, le joueur actif choisit celui emprunté.



Il ignore
le Héros inconscient



Il se déplace et
attaque à 5
de distance.

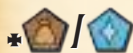
DÉCOUVRIR DU BUTIN ET DES SORTS

Pour vaincre vos ennemis, vous aurez besoin de Butins et de Sorts plus puissants. Vous trouverez ces objets dans le donjon en fouillant les Salles, en neutralisant des pièges et en éliminant des ennemis. Les Butins sont de trois types : **Main** (👤), **Habit** (🏠), et **Babiole** (🔑). Tous les **Sorts** (🔮) sont du même type.

Butin



Sort



Découvrir une carte Butin/Sort : Le symbole « coloré » d'un Butin (👤) ou d'un Sort (🔮) indique que vous pouvez piocher la première carte de la pioche correspondante. À la place, vous pouvez choisir de prendre une carte face visible dans la rangée de défausse correspondante (voir ci-dessous). Lorsque vous piochez une nouvelle carte, vous pouvez choisir de la garder ou de la défausser dans la rangée de défausse appropriée (voir ci-dessous).



Récupérer une carte défaussée : Le symbole « grisé » avec une flèche verte d'un Butin ou d'un Sort indique que vous pouvez récupérer une carte dans la rangée de défausse correspondante. Les cartes Butin et Sort sont placées dans ces rangées lorsqu'elles sont défaussées (voir ci-dessous). Ce symbole « grisé » ne vous permet pas de piocher une nouvelle carte Butin ou Sort.

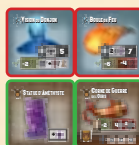
ÉQUIPER UN BUTIN OU UN SORT

Un Butin ou un Sort ne peut être équipé (en plaçant sa carte sur ou à côté de votre plateau Héros) que lorsque vous résolvez un effet « Découverte » (👤/🔮) ou un effet « Récupération » (👤/🔮). Toutefois, lors de votre tour, vous pouvez défausser une carte de votre plateau comme une **action gratuite**, en la plaçant dans la défausse appropriée. Vous ne pouvez pas donner une carte directement à un autre Héros. Lorsque vous vous équipez d'un Butin (👤), vous recouvrez un objet ou une capacité de départ indiquée au bas de votre plateau Héros. Défausser ce Butin permet de restaurer l'objet ou la capacité cachée qui redevient utilisable. Le nombre de cartes Butin et Sort que vous pouvez posséder en même temps sur votre plateau Héros est limité à :



1 Habit maximum

2 Mains maximum
couvrant les emplacements
de votre plateau

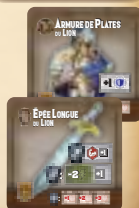


2 2

**2 Sorts et
2 Babioles maximum**

PANOPLIE D'OBJETS LÉGENDAIRES

Certains Butins font partie de panoplies légendaires qui ont été dispersées. Les réunir débloquent leur pleine puissance. Le symbole d'un animal est indiqué au bas de chaque objet d'une même panoplie. Il est associé à un effet bonus dont vous bénéficiez lorsque vous équipez plusieurs objets de cette panoplie. Un seul objet n'est pas suffisant pour bénéficier de l'effet d'une panoplie. En avoir deux débloquent le premier niveau d'effet. Chaque élément supplémentaire augmente ce bonus. *Par exemple, avoir 2 objets du Lion vous soigne de +1 ❤️ lors de chaque attaque de mêlée.* Équiper les quatre objets d'une panoplie débloquent son bonus maximal. *Panoplie du Lion complète : +3 ❤️ pour chaque attaque de mêlée.*



ENTRER DANS LE REPAIRE DU BOSS

Une fois que la carte Porte du Repaire est révélée et que tous les Sbires ont été vaincus (1 par Héros en jeu), la porte est ouverte : les Héros peuvent entrer et affronter le Boss. Lorsqu'un Héros effectue l'action gratuite « **Entrer dans le Repaire du Boss** » sur la Porte du Repaire :



1. Retournez immédiatement le **plateau Boss** sur sa face « Acte 2 », révélant ainsi le Boss secret. Empilez tous les marqueurs Santé (un par Sbire) sur la case « 8 » de la piste (cela représente la Santé colossale du Boss).
2. Placez le **pion Boss** sur le plateau Boss (il indique sa position actuelle : dans son Repaire).
3. Retournez le **plateau Torche** sur sa face « Acte 2 », et placez la Torche sur la case la plus haute de sa piste (selon le nombre de Héros). Cette face est utilisée pour le reste de la partie. Assurez-vous de replacer toutes les cartes et tous les pions Gobelin aux mêmes emplacements que ceux occupés sur la face « Acte 1 ».
4. Placez un **marqueur Autel** sur le symbole de chaque carte Rencontre Sbire du donjon.

Les Héros sont désormais engagés dans *La Bataille Finale* (p. 18).

JEU SOLO

Tiny Epic Dungeons peut être joué en solo. Vous devez incarner au moins deux Héros et suivre séparément leurs caractéristiques, Butins/Sorts, et déplacements dans le donjon. Mais vous pouvez également choisir de contrôler trois ou quatre Héros ! Quel que soit le nombre de joueurs participant, les ajustements du jeu dépendent du nombre de Héros.

CRÉDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrateurs : Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Graphiste : Benjamin Shulman

Développeurs : Michael Coe, Sam Aho

Producteurs honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchhoff, Steven Langan, Randy Martin, Ruben Diaz, David Williams, Bradley Zadrozny, Rolf Schäfer, Aaron Price, Raphael Martinez, Rigo A Contreras, Sean Tallerday, Ramon van Hal, Brannon & Maddox Moore, Nikiolai, Kristin, Mark, Josh Blick et North Texas RPG Con

Concepteur 3D : Chad Hoverter

Relecteurs : David Ladyman, Dylan Phillips

Version française : PixieGames

Traduction française : MeepleRules.fr



Découvrez notre gamme de jeux **Tiny Epic :**
www.pixiegames.fr

LA BATAILLE FINALE

L'heure est venue de faire face à votre destin et d'affronter le Boss. Dans l'Acte 2, votre objectif est descendre sur la case 0 tous les marqueurs Santé du Boss. Cependant, infliger des dégâts au Boss avec des armes et des Sorts ne suffit pas : les Héros doivent attirer le Boss hors de son repaire vers les différents autels du donjon afin de dissiper les protections qui le protègent. Mais hâtez-vous et soyez sur vos gardes, car ces Boss frappent très fort !

UTILISER LE PLATEAU BOSS

Vous devez dépenser 1  à votre tour pour entrer sur le plateau Boss depuis la carte Porte du Repaire. Le plateau Boss est considéré comme une très grande Salle ! Tous les types d'attaques et de portées sont autorisés : tous les Héros et ennemis sont dans la **même Salle** () et en **ligne de vue** () les uns des autres. La Salle dispose de **six cases Héros** marquées du symbole des Héros (). Vous devez être sur ces cases pour pouvoir attaquer le Boss. Lorsque vous entrez dans le Repaire, vous êtes placé sur le **Seuil** (case avec des flèches noires).



- Vous pouvez utiliser tout déplacement restant après être entré pour vous déplacer vers les cases Héros adjacentes, comme s'il s'agissait de Salles reliées par des chemins.
- Certaines cases disposent de **modificateurs** (p. 19) ou de **bonus supplémentaires** (ci-dessous) qui affectent les actions que vous y effectuez. Choisissez judicieusement votre case.
- Vous pouvez traverser une case occupée par un autre Héros, mais vous ne pouvez pas partager la même case que lui au terme de votre déplacement. Si un Héros n'a plus que 1  pour se déplacer sur le plateau Boss depuis la carte Porte du Repaire, mais qu'un autre Héros est déjà présent sur le Seuil, le Héros ne peut se déplacer vers le plateau Boss.
- Vous pouvez également quitter le plateau Boss en traversant la case Seuil et en revenant sur la carte Porte du Repaire, avant de poursuivre votre tour.



Bonus supplémentaires : Incluent +/-   ou +  ou + . Ces effets ne se déclenchent que lorsqu'un Héros **termine** son déplacement sur l'une de ces cases, et **non** si le Héros y **commence** son tour.

GOBELINS SUR LE PLATEAU BOSS

Les Gobelins continuent d'apparaître dans le donjon et de se déplacer/attaquer normalement. Ils peuvent également entrer dans le Repaire du Boss si c'est là que se trouve le Héros le plus proche. Les Gobelins sont placés au centre du plateau Boss : vous pouvez les attaquer et ils peuvent vous attaquer. Ils ciblent tous les Héros dans le Repaire avec leur action Ennemie et peuvent être attaqués par un Héros situé dans le Repaire (lors d'une attaque, vous choisissez de cibler le Boss ou un Gobelins).



ATTAQUER LE BOSS

Lorsqu'ils se trouvent sur le plateau Boss, les Héros doivent se tenir sur des **cases Héros** pour attaquer le Boss. Depuis ces cases, les attaques sont toutes considérées comme étant à portée, quel que soit leur type. Certaines cases imposent des modificateurs. *Dans l'exemple du haut, le héros perd 1 dé à chaque test de compétence, et dans celui du bas, le jet d'agilité du héros est modifié de +2.*

Lorsque le Boss est dans le donjon et non sur le plateau Boss, les Héros peuvent l'attaquer comme s'il s'agissait de n'importe quel autre ennemi (voir ci-dessous). Effectuez un test de compétence en comparant l'attaque du héros à la  du Boss (indiquée sur son plateau), mais n'oubliez pas qu'il contre-attaque (p. 20).



Vous pouvez choisir de déplacer 3 marqueurs Santé différents d'une case ou 1 marqueur unique de 3 cases.

DÉGÂTS SUR LA PISTE SANTÉ DU BOSS

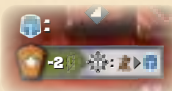
La piste Santé du Boss fonctionne différemment de celle des Sbiros ou des Héros. Elle comporte plusieurs marqueurs (un pour chaque Sbiro), chacun d'entre eux étant déplacé indépendamment. Votre but est d'amener tous ces marqueurs Santé à zéro. Lorsque vous infligez des dégâts, vous pouvez déplacer un marqueur de la quantité totale de dégâts, ou partager cette quantité entre plusieurs marqueurs. *Par exemple, le fait d'infliger 3 points de dégâts peut être appliqué à un marqueur ou réparti sur deux voire trois marqueurs différents !*

Les marqueurs Santé **ne peuvent pas entrer ou dépasser une case associée à symbole Autel** tant qu'un marqueur Autel n'y a pas été placé (voir ci-dessous). Le Boss subit tous les dégâts, y compris les dégâts partiels, jusqu'à atteindre ce seuil, mais il n'est pas blessé au-delà de ce seuil tant que cette case Autel ne contient pas de marqueur Autel.

DÉPLACER LE BOSS SUR DES AUTELS

Le Boss bénéficie de protections, octroyées par les **Autels** (). Pour les dissiper, les Héros doivent **forcer le Boss à se déplacer sur les Autels** dans le donjon. Dès que le pion Boss entre dans une Salle avec un marqueur Autel, retirez-le de la carte et placez-le sur la case  vide la plus haute de la piste Boss. Les marqueurs Santé ne sont plus bloqués au niveau de cette case : ils peuvent l'atteindre ou la dépasser dès que des dégâts supplémentaires sont infligés au Boss.

- S'il n'y a aucun Héros sur le plateau Boss et que le Boss effectue une action Ennemie, son pion est déplacé vers la carte Porte du Repaire, puis vers le Héros conscient le plus proche dans le donjon.
- À votre tour, vous pouvez dépenser 2  pour utiliser l'action gratuite **Provoquer le Boss** (indiquée sur le plateau Torche « Acte 2 ») pour déplacer le Boss vers vous dans la limite de sa . Suivez les règles de déplacement normales par les chemins d'ennemis (p. 15), sans oublier que vous êtes la cible du Boss : il ignore tous les autres Héros. Vous pouvez répéter cette action tant que vous avez de la  à dépenser.

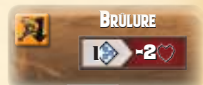


CONTRE-ATTAQUE DU BOSS

Lorsque vous attaquez le Boss, il est presque toujours capable de contre-attaquer. Le plateau Boss présente des modificateurs différents du dé Ennemi pour chaque type d'attaques. Un modificateur peut indiquer « perdre de la Concentration » ou « perdre de la Santé » : cet effet est résolu **après** que le Héros a effectué son attaque. *Par exemple, votre Héros perd 2  après avoir Lancé un Sort.* Lorsqu'il est obtenu par le Boss, le résultat Torche dispose d'un effet spécifique :



Torche du Boss : En plus de faire descendre la Torche d'une case sur sa piste, cela déclenche un effet indiqué sur le plateau Boss. Si le déplacement de la Torche déclenche aussi une action Ennemie () , résolvez d'abord l'effet Torche (voir ci-dessous).



Lorsque ce Boss obtient une Torche, tous les Héros à 1 Salle de distance subissent 2 dégâts.



Lors d'une action Ennemie, le Boss se déplace et inflige 2 dégâts à tous les Héros à 4 Salles maximum de distance du Boss.

ACTE 2 : PLATEAU TORCHE

La Torche continue de descendre sur sa piste à la fin du tour des Héros et lorsqu'elle est obtenue comme contre-attaque. Lorsque la Torche atteint ou dépasse une action Ennemie alors qu'elle descend sur sa piste, le Boss effectue l'attaque indiquée sur son plateau, après que les Gobelins ont résolu leurs attaques. **Si la Torche atteint la case Crâne au bas de sa piste, les Héros perdent la partie.**

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES DU REPAIRE



Vous pouvez réaliser les actions Héroïques **Attaquer**, **Lancer un Sort** ou **Se Reposer** lorsque vous êtes sur le plateau Boss, en suivant les règles normales (p. 9-11).

- Si vous ramenez le Boss sur le plateau Boss pour l'attaquer, vous **devez** vous le déplacer de la carte Porte du Repaire vers le plateau Boss.
- Si tous les Héros sont sur le plateau Boss, tous les Gobelins présents dans le donjon se déplaceront vers le plateau Boss et peuvent y pénétrer.
- Toute attaque du Boss (ou d'un Gobelins sur le plateau Boss) dans le Repaire n'affecte que les Héros sur le plateau Boss, et inversement (c'est l'un des gros avantages à garder le Boss dans son Repaire !). *Par exemple, si le Boss est dans son Repaire, une attaque qui blesse tous les Héros () n'affecte que ceux présents sur le plateau Boss, y compris ceux sur la carte Porte du Repaire, et pas ceux dans le donjon.*
- Tant que le Boss est dans son Repaire, les Héros à l'extérieur **ne peuvent pas** lancer d'attaque à distance ou de Sort contre lui. Toutes vos attaques contre lui **doivent** être réalisées sur le plateau Boss. De même, vous ne pouvez pas lancer de Sort depuis l'extérieur pour affecter des Héros sur le plateau Boss.
- Si vous êtes inconscient sur le plateau Boss au début de votre tour, **vous devez vous Reposer** (voir Héros Inconscient, p. 13).

ICONOGRAPHIE

CARACTÉRISTIQUES

	Santé		Main (2 max)
	Concentration		Habit (1 max)
	Défense		Babiole (2 max)
	Vitesse		Sort (2 max)

COMPÉTENCES

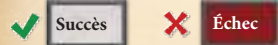
	Force		Agilité
	Intelligence		Au choix

TEST DE COMPÉTENCE



Dés Héros

Compétence utilisée pour le test



Succès

Échec

ACTIONS HÉROÏQUES

- Action au choix** - Effectuez l'action héroïque de votre choix.
- Se Reposer** - Gagnez de la Santé et de la Concentration (obligatoire si inconscient).
- Fouiller une Salle** - Résolvez l'effet d'une Salle si elle ne contient aucun ennemi ou si au moins un autre héros y est présent.
- Neutraliser un Piège** - Effectuez un test de compétence pour placer un marqueur Neutralisé sur le Piège et gagner 1 Butin/Sort.
- Lancer un Sort** - Effectuez un test de compétence pour Lancer un Sort et payez son coût de Concentration.
- Attaque de Mêlée** - Effectuez une attaque de mêlée sur un ennemi dans votre Salle.
- Attaque à Distance** - Effectuez une attaque à distance sur un ennemi à portée.
- Effectuer une action unique** - Effectuez une action héroïque supplémentaire (une seule fois par tour).

ACTIONS GRATUITES

- Action Gratuite** - Peut être effectuée à tout moment de votre tour.
- Entrer dans le Repaire du Boss** - Après avoir tué tous les Spires, entrez dans le Repaire du Boss.

CAPACITÉS & MODIFICATEURS

- Gagnez X Défense/Vitesse**
- Perdez X Défense/Vitesse**
- Gain X Santé/Concentration**
- Lancez 1 dé Héros** de plus/moins (3 maximum, 1 minimum).
- Ajustez de 1 le Résultat d'un Dé** (valeur maximale = 6, valeur minimale = 1).
- Lors d'un test de compétence : augmentez/diminuez de X le résultat du dé.**
- Relancez 1 dé Héros** lors d'une attaque de mêlée et utilisez le nouveau résultat.
- Portail** - Téléportez-vous vers n'importe quelle carte Donjon révélée.
- Éloignez un ennemi ciblé** de X Salles.
- Déplacez-vous avec Furtivité** : vous pouvez traverser les Salles sans être affecté par les ennemis.
- Un Gobel/Spire est tué** (le Héros qui l'a tué gagne la récompense).

PLATEAU DONJON & TORCHE

- Salle**
- Entrée**
- Rencontre d'un Spire**
- Porte du Repaire**
- Montez/Descendez la Torche.**
- Révélez une carte Donjon** face cachée.
- Ajoutez un nouveau Gobel/Spire** à l'Entrée.
- La partie est terminée : les Héros ont perdu.**
- Déclenchez immédiatement un test de compétence Évasion** lorsque vous entrez dans la Salle.
- Ajoutez un Gobel/Spire** dans la **Salle du Héros actif**. Si une Salle révélée indique ce symbole, ajoutez le Gobel/Spire dans cette Salle.
- Découvrez une nouvelle carte Butin/Sort** (de la pioche ou prise dans la défausse).
- Récupérez une carte Butin/Sort** (dans la rangée de défausse).

DÉPLACEMENT & PORTÉE

- Déplacez-vous** au maximum d'autant de Salles que votre Vitesse en suivant les chemins.
- Portée** - Distance en nombre de Salles à laquelle la cible peut se trouver.
- Les effets s'appliquent à :**
 - Un Héros
 - Tous les Héros
 - Un Ennemi
 - Gobelins
 - Spires
 - Le Boss
- Même Salle** - La cible se trouve dans la même Salle.
- En Ligne de Vue** - La cible se trouve sur un chemin rectiligne (dans une autre Salle).
- Chemin au choix** - La cible est reliée par un chemin (peut être dans la même Salle).
- Tous les Héros/Ennemis** - Cible tous ceux dans la portée indiquée.

EFFETS DES ENNEMIS/PIÈGES

- Dé Ennemi**
- Défense brisée** : La valeur de ce dé est égale à la Défense totale du Héros
- Torche** : Descendez la Torche de 1 case (l'ennemi n'inflige aucun dégât)
- Lors d'une contre-attaque** : Ajoutez X au résultat du **dé Ennemi**.
- Perdez X Santé/Concentration.**
- Déclenchez toutes les actions Ennemi** des ennemis en jeu.
- L'ennemi gagne X Santé.**
- Le Héros doit défausser 1 Butin/Sort** équipé dans la rangée appropriée.
- Le Boss se déplace dans son Repaire.**