

GÉNÉRALITÉS & WALKTHROUGH

GÉNÉRALITÉS

TYPE DE JEU : MYTH ?

A première vue, Myth est un jeu hybride, croisement d'un jeu de figurines, jeu de rôles, et jeu de plateau. En fait, il s'agirait plutôt d'une sorte de passe-temps narratico-coopératif, d'inspiration rôlistique, mais s'appuyant sur des tactiques de jeux de figurines et la gestion d'un jeu de cartes. Même si Myth peut être abordé comme un jeu de plateau classique, ses fondations sont construites autour du contrôle complet par les joueurs sur la façon dont ils créent et jouent dans leurs mondes imaginaires.

Les règles de Myth sont présentées aux joueurs plutôt comme des lignes directrices leur permettant de construire leur expérience de jeu, que comme des lois concrètes, rigides et immuables. Les joueurs sont encouragés à modifier et à ajouter des règles comme ils l'entendent, pour fournir à leur groupe de jeu le défi et la satisfaction qui convient à leur style de jeu.

Cela étant dit, il est essentiel que les joueurs apprennent les complexités des règles fondamentales de Myth avant de tenter d'adapter les mécanismes du jeu aux préférences de leur groupe. A cet effet, la présentation suivante, pas à pas, est présentée pour donner aux joueurs une introduction progressive à Myth.

But du jeu

Dans un sens strictement technique, le but de chaque session du Myth est pour chaque joueur de guider son Héros en toute sécurité à travers une série de rencontres difficiles. Cependant, les objectifs précis varient d'une partie à l'autre, notamment au travers des Quêtes et (dans un contenu futur) des Mythes.

Dans l'ensemble, le but de Myth est de créer des aventures mémorables avec vos compagnons, et si tout le monde s'amuse, alors vous jouez correctement à ce jeu.

LA RÈGLE D'OR

Il y a une règle dans Myth qui supplante toutes les autres. Si, pour n'importe quelle raison, les joueurs rencontrent une situation ambiguë ou confuse qui demanderait une recherche excessive, ne vous attardez pas sur elle. Myth encourage la coopération à tous les niveaux, y compris sur l'arbitrage des règles. Si une situation de jeu est difficile à interpréter, les joueurs doivent se mettre d'accord et définir la règle qui s'applique le mieux. Non seulement il est très probable que la règle soit interprétée correctement, mais en plus, la concentration restera sur le jeu et non sur les règles.

VÉRITÉ OU MYTH?

Dans Myth, les joueurs contrôlent leurs Héros à travers des histoires qu'ils créent. Cela signifie qu'ils peuvent intensifier ou ralentir le récit. Sur le plan thématique, chaque joueur autour de la table endosse le rôle d'un Héros assis autour du bivouac avec ses compagnons, narrant d'épiques aventures. Cette idée est reprise dans la mécanique de jeu de Myth, puisque les joueurs auront à faire des choix importants concernant les défis auxquels ils font face sur chaque tuile. Les joueurs sont encouragés à adopter ce fil conducteur en attribuant à un joueur le rôle du «conteur», chaque fois qu'ils commencent une nouvelle tuile, acte, ou une histoire quête.



WALKTHROUGH

Foncer tête baissée dans Myth est une mauvaise idée. Le fonctionnement de chaque héros est très différent et des règles qui peuvent paraître complexes régissent les Ténèbres. Avoir une bonne compréhension des principes de base du jeu permettra de mieux préparer les joueurs à apprendre le reste des règles de Myth. Ce guide vise à donner à deux joueurs la chance d'apprendre en jouant. De nombreuses règles ne seront expliquées que partiellement voir pas du tout afin de maintenir l'accent sur les mécanismes de base de Myth.

MISE EN PLACE

Ce guide est prévue pour deux joueurs : l'un interprétant le Soldat et l'autre l'Acolyte. Effectuez les étapes de mise en place suivantes :

1. LES HÉROS

Chaque joueur place sa Fiche de Héros devant lui et prend le paquet de cartes Héros, sa Plaque de Héros, et son Équipement de Départ, ainsi qu'un Pion Vitalité et un pion Menace. Finalement, chaque joueur prend sa figurine. Rangez dans la boîte tous les composants des Héros inutilisés (comme les Équipements de Départ des autres Héros).

Préparation des paquets Débutants :

- Chaque joueur se réfère à la colonne de droite, dans la partie "Cartes Héros pour cet Exemple", pour trouver les cartes indiquées dans leur paquet de cartes Héros. Ces neuf cartes serviront pour ce guide.
- Mélangez toutes les autres cartes non sélectionnées et placez les face cachées à gauche de la Fiche de Héros pour créer sa Pioche.
- Chaque joueur prend dans sa main ses cinq cartes de départ et place celles de réserve faces cachées sur le haut de sa Pioche.

2. LES TÉNÈBRES

Placez le Plateau des Ténèbres sur le côté de la zone de jeu, à portée des joueurs. Cherchez la carte représentée dans le paquet de cartes Ténèbres de la Mort Rampante et mettez-la de côté. Mélangez le reste des cartes Ténèbres et placez les faces cachées sur l'espace dédié ("Draw") sur le Plateau des Ténèbres. Mettez enfin la carte mise de côté sur le haut du paquet Ténèbres. Placez un Pion Menace à côté du chiffre "1" sur la Progression des Ténèbres ("AP") sur le Plateau des Ténèbres. Placez les cartes Monstre et les figurines correspondantes près du Plateau des Ténèbres.



3. LE SAC À TRÉSOR ET LES CARTES ÉQUIPEMENT

Placez tous les Jetons Trésor blancs et verts dans un sac opaque (le Sac à Trésor). Mettez de côté les Jetons Trésor bleus. Séparez les cartes Équipements par couleurs (blanc, vert, et bleu), mélangez chaque paquet et placez-les faces cachées près de la zone de jeu.

4. LES PIONS

Tous les Pions ne seront pas utilisés dans ce guide, mais les organiser aidera les joueurs à se familiariser avec les différents types de pions. Organisez-les simplement par taille (et par type si vous le voulez).

5. LES CARTES QUÊTE

Prenez dans le paquet Quête toutes les cartes avec un symbole  et . Ces cartes formeront le paquet Quête pour ce guide. Remettez toutes les autres Quêtes dans la boîte. Cherchez ensuite dans ce paquet la quête "la Requête de la Tisserande". Mélangez le paquet et placez cette quête sur le dessus (elle sera donc la première piochée), et placez ce paquet Quête près de la zone de jeu.

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Acolyte :

Planche de Bois, Livre de Prière Usé, Équipement d'Aventurier



Soldier:

Tisonnier, Couvercle de Marmite, Équipement d'Aventurier



CARTES HÉROS POUR CET EXEMPLE



Main de départ de l'Acolyte:

Retour en Force, Derniers Sacrements, Frappe Divine, Bénédiction de l'Aube, Course.



Main de départ du Soldat :

Attaque, Faucher les Os, Droit Devant, Course, Ce Mec est Surpuissant



Cartes de sa pioche : Sang du Vainqueur, Prière, Fureur du Juste, et Armure de Foi



Cartes de sa pioche : Je Gère, Cri de Guerre, Désengagement, et La Lame Cachée

VOTRE PREMIÈRE TUILE

Placez la Tuile représentée ci-contre au centre de la zone de jeu, et mettez vos Héros comme indiqué (à moins de jouer une Quête d'Histoire, les joueurs choisissent par quel côté ils entrent sur une Tuile de Royaume). Normalement, les joueurs se réfèrent à la légende de la Tuile pour la peupler avec leurs choix collectifs. Pour ce guide, ces choix sont déjà faits. Cependant, pour simuler le processus de mise place de la Tuile, référez vous à la légende et suivez ces étapes :



Quête : Ce symbole indique que les joueurs doivent piocher une carte Quête (élément optionnel s'ils sont en train de jouer une Quête d'Histoire). La carte piochée est donc "La Requête de la Tisserande". Cette Quête demande spécifiquement un Antre de Rampants et nécessite 6 pions Toile. Mettez cette carte de côté pour l'instant et placez-y les pions Toile.

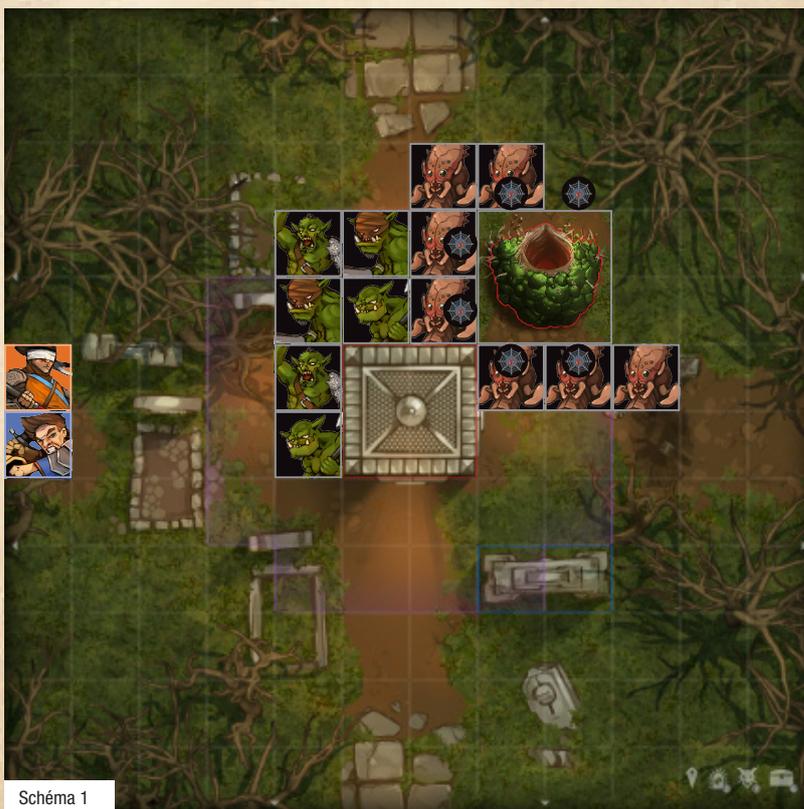


Schéma 1



Antre : Ce symbole indique qu'il pourrait y avoir un Antre ou plus sur la Tuile. Un ? indique une possibilité et non une exigence. Un nombre signifie que les joueurs doivent mettre au moins un Antre, et qu'ils peuvent en mettre jusqu'au nombre indiqué par l'icône (le chiffre 2 dans le cas de cette Tuile 12x12). "La Requête de la Tisserande" nécessite un Antre de Rampants, placé comme indiqué ci-contre. Cela répond à la mise en place minimale pour cette Tuile. Vous pourriez placer un autre Antre, mais ce guide ne l'exige pas.. Reportez-vous à la page 9 du Livre pour les règles expliquant la façon de placer les Antres.

Renforts Initiaux de l'Antre : Les Renforts sont basés sur le nombre de joueurs et sur le Type de Monstre. Pour deux joueurs, 7 Rampants accompagnent un Antre de Rampants. Les joueurs choisissent librement la répartition entre (Mélée) et (Distance). Tous les Sbires utilisés pour ce guide seront des (Mélée).

Mise en Place de la Quête : Reportez-vous à la carte "La Requête de la Tisserande" pour terminer la mise en place de la quête. Placez les six pions Toiles adjacents à l'Antre comme indiqué.



Groupe de Monstres Errants : Comme pour les Antres, le nombre de groupes de Monstre Errants est indiquée par un chiffre ou un point d'interrogation sur l'icône. Comme la Tuile 12x12 à un point d'interrogation, il n'est pas obligatoire de placer un groupe de Monstres Errants, mais un groupe de Crasseux est ajouté... juste pour le fun ! Un groupe de Monstres Errants doit contenir un minimum de trois membres, mais peut en avoir jusqu'à huit. Placez 6 Crasseux comme indiqué ci-contre.



Limite de Trésor : Contrairement aux icônes des Antres et des groupes de Monstres Errants, l'icône de la Limite de Trésor affiche une valeur fixe qui indique le nombre de Trésors trouvables sur cette Tuile. Placez six pions Trésor sur le Plateau des Ténèbres. Tout Trésor qui apparaîtra sera pris dans cette réserve.

Vous êtes maintenant prêt pour commencer votre premier Tour de Jeu !

IL Y A TANT DE CHEMINS ...

La Quête d'Histoire indique la Tuile de Royaume que les joueurs mettent en place et utilisent. Toutefois, lorsqu'ils ne jouent pas une Quête d'Histoire, ils choisissent librement quelles Tuiles de Royaume ils souhaitent traverser. Les Tuiles peuvent même être combinées. Cependant, quand elles le sont, les légendes des deux Tuiles sont ignorées, et les joueurs doivent alors se référer à la page 7 du livre des règles pour peupler ces Tuiles Combinées comme s'il n'y en avait qu'une.

PHASE D'ACTION

Dans Myth, les joueurs ne sont pas contraints de jouer dans un ordre spécifique. Le Tour des Héros (qui prend place dans le Tour de Jeu) est le moment où les joueurs peuvent agir, dans l'ordre de leur choix. Typiquement, les principales choses qu'un Héros peut faire pendant le Tour des Héros sont :

- Jouer une carte d'Action et/ou n'importe quel nombre de cartes Réaction (dans la limite des Emplacements d'Actions libres sur votre Fiche de Héros)
- Se Déplacer (Mouvement de Base + toutes cartes de Mouvement jouées)



Schéma 2

TOUR DES HÉROS

Soldat (cf Schéma 2)



Prêt au combat, le Soldat joue une carte *Course* pour gagner 2 PM (Points de Mouvement). S'ajoutant à son Mouvement de Base (2), il peut parcourir jusqu'à 4 cases, pour se déplacer sous la colonne de Crasseux. Le pion de suivi de la Progression des Ténèbres avance donc de 1 sur le Plateau des Ténèbres.



La carte Course coûte 1 PA

Il joue ensuite la carte *Ce Gars Est Surpuissant*, sur son prochain Emplacement d'Action libre. Cette carte est une Réaction et offre un bonus si un bouclier est équipé. Sur une attaque réussie, cette carte ne génère pas de Dégât, mais met **À Terre** les Sbires et les Capitaines. Ayant fait un Mouvement Agressif (avec la carte *Course*), il gagne un bonus de -2SR et +2 . Il cible le Crasseux adjacent pour cette attaque.

Construisez la Réserve de Dés pour *Ce Gars Est Surpuissant* en rassemblant 1 et 1 (obtenu par défaut par la Plaque de Héros du Soldat), ainsi que 1 pour le "Couvercle de Marmite" (*Ce Gars Est Surpuissant* indique le mot-clé **Bouclier**), et 2 additionnels obtenus par le Mouvement Agressif pendant ce Tour des Héros (carte *Course*). Lancez ces dés et triez-les pour faire apparaître les résultats suivants : 2, 3, 5 et 9 sur les et sur le Dé de Destin.



La défense du Crasseux est de 3 (5 de base - 2 pour le Mouvement Agressif), de sorte que cette attaque touche facilement. Le Dé de Destin du Soldat ne correspond à aucune de ses formules de Destin et il est donc ignoré. Cette attaque met **À Terre** le Crasseux ; couchez la figurine ou mettez un pion "A Terre" à côté pour l'indiquer. Ce qui signifie qu'il ne pourra rien faire d'autre que de se relever à sa prochaine Activation, ôtant ainsi son statut **À Terre**.

Cette attaque n'a fait aucun dommage, elle ne génère donc pas de Menace, le Soldat ne fait pas avancer son Niveau de Menace. Elle ne génère pas de PA (Points d'Action) et la Progression des Ténèbres n'est pas avancée non plus.

RESTRICTIONS DE MOUVEMENT ET MODIFICATEURS

En raison des modificateurs de Mouvement sur les cartes Héros, bouger avant de jouer des cartes peut parfois limiter vos choix au cours du Tour des Héros. Assurez-vous de connaître votre main et planifiez l'ordre dans lequel vous allez jouer vos cartes. En outre, se déplacer d'une certaine manière avec vos cartes vous accordera des bonus supplémentaires (ou des malus). Une fois que vous aurez appliqué les bonus ou les malus d'un Mouvement particulier, vous serez contraint d'utiliser les bonus/malus liés à ce type de Mouvement pour le reste du Tour des Héros.



Schéma 3



Acolyte (cf Schéma 3)

“Je ne peux rien faire pour le moment, je te laisse faire le ménage !”. L'Acolyte attend une attaque du Soldat.



Soldat

“C'est exactement ce que je vais faire !” Afin de libérer de la place pour l'Acolyte, jouer *Droit Devant* sur le prochain Emplacement d'Action libre. Cette Action d'attaque autorise le Soldat à traverser des ennemis, en attaquant au passage. Pour tirer le meilleur parti de ce mouvement, le Soldat peut faire usage de sa mécanique de **Rage**.

Normalement, le Soldat jouerait la carte du dessus de sa Pioche (sans la révéler) face cachée sur le premier Emplacement d'Action libre. Pour ce guide, piochez la dernière carte de votre Pioche et jouez la face cachée (sans la révéler) sur le prochain Emplacement d'Action libre. Cela compte comme une **Rage**, ce qui porte le total de **Rage** du soldat à 2 (1 pour la carte jouée *Ce Gars Est Surpuissant*). Chaque carte **Rage** jouée augmente le mouvement du Soldat d'une case lors de la résolution de *Droit Devant*.

Pour cette attaque, le Soldat reçoit un total de 3 **DD** (1 de base + 1 pour le bouclier équipé + 1 pour le Mouvement Agressif) et 1 **DD**. Lancez la Réserve de Dé, trichez pour faire apparaître les résultats suivants : 1, 5 et 7 et un  pour le **DD**.

La défense des Crasseux est de 5. Le Soldat obtient 2 Succès, alors qu'un seule suffit à toucher les Crasseux. En outre, le résultat de son **DD** augmente sa Menace de 1 à cause de la Formule de Destin de son bouclier. Chaque Crasseux prend 1 Dégât, éliminant ainsi les 4. Ensuite, déplacez le Soldat de 5 cases à travers les ennemis vaincus et ajoutez 5 à sa Menace (1 par Dégât infligé + 1 pour la Formule de Destin)

Ôtez les Crasseux de la Tuile dans l'ordre de l'attaque. Après avoir ôté le troisième Crasseux, un pion Trésor est pris sur la Plateau des Ténèbres et posé sur la case du Crasseux. (Chaque fois qu'un troisième Sbire est tué durant une attaque unique, un trésor apparaît sur la case).

Finalement, avancez la Progression des Ténèbres de 2, pour avoir joué *Droit Devant*, la portant ainsi à 3.



Acolyte (cf Schéma 4)

Jouez une *Course* sur le premier Emplacement d'Action libre sur la Fiche de Héros de l'Acolyte. Bougez l'Acolyte vers l'avant de 4 cases (2PM de base et 2PM pour *Course*). La ligne rouge lui permettra d'éviter l'encerclément pendant le Tour des Ténèbres.

Après avoir résolu complètement la carte *Course*, avancez la Progression des Ténèbres de 1, la portant désormais à 4.

Depuis son Mouvement Agressif pendant ce Tour des Héros (en jouant la carte *Course*), l'Acolyte n'a maintenant que 2 cartes jouables dans sa Main. (*Frappe Divine* et *Derniers Sacrements*). Jouez *Frappe Divine* sur le prochain Emplacement d'Action libre et ciblez le Crasseux adjacent à lui, en diagonale. Comme l'Acolyte a fait un Mouvement Agressif durant ce Tour des Héros, *Frappe Divine* ajoute +1SR à l'attaque (augmente la défense des Crasseux).

Formez la Réserve de Dés pour *Frappe Divine* en rassemblant 1 **DD** et 1 **DD** (obtenus par défaut par la Plaque de Héros de l'Acolyte), ainsi que qu'un **DD** pour son arme “Planche de Bois”. Lancez la Réserve de Dé et trichez pour faire apparaître les résultats suivants : 5 et 7 et  sur le Dé de Destin.

La défense du Crasseux est de 6 (5 de base + 1 de la carte *Frappe Divine*), le résultat de 7 permet donc d'infliger 1 Dégât. C'est assez pour tuer le Rampant dont la Vitalité n'est que de 1. L'Acolyte réduit également sa Menace de 1 grâce à la Formule de Destin réussie de sa “Planche de Bois”.





Schéma 4

Enlevez le Crasseux de la Tuile. Comme l'Acolyte a fait 1 Dégât aux Ténèbres lors de ce tour, sa Menace devrait normalement augmenter, mais sa *Frappe Sacrée* a permis de diminuer le gain d'1 Menace grâce à la Formule du Destin, donc sa menace n'avance pas.

Finalement, augmentez la Progression des Ténèbres de 1, ce qui l'amène sur le "5".

L'Acolyte et le Soldat passent. Une fois que tous les Héros ont passé -parce qu'ils ont rempli tous leurs Emplacements d'Action ou parce qu'ils veulent piocher de nouvelles cartes- la Phase d'Action se termine et la Phase de Préparation commence.

PHASE DE PRÉPARATION

Pendant cette phase, chaque joueur va réduire sa Menace selon le nombre d'Emplacements d'Action libres restant sur sa Fiche de Héros.

Le Soldat ayant utilisé tous ses Emplacements d'Action, il ne peut pas diminuer sa Menace. Elle reste à 5.

L'Acolyte a deux Emplacements d'Action vides, mais il n'a pas encore généré de Menace. S'il l'avait fait, elle aurait été réduite de 2.

Après avoir réduit la Menace, défaussez toutes les cartes sur les Fiches de Héros et placez-les dans la défausse. Chaque joueur a maintenant la possibilité de garder une carte de sa main, en défaussant le reste.

Le Soldat conserve *Faucher les Os* et défausse le reste de sa main. Puis, il pioche quatre cartes pour ramener sa main à cinq. L'Acolyte conserve *Derniers Sacrements* et défausse le reste de sa main. Il pioche ensuite quatre cartes de son Paquet et ramène sa main à cinq cartes.

La Phase de Préparation est maintenant terminée, il est temps de passer à la Phase de Bilan.



PHASE DE BILAN

Il y a six étapes durant la Phase de Bilan, qui doivent être faites dans un ordre précis.

Premièrement, les joueurs ajustent la Progression des Ténèbres en fonction des ennemis activés -c'est à dire, les Types de Monstres qui ont été attaqués ou qui ont été alertés de la présence des Héros. Pour ajuster la Progression des Ténèbres, référez-vous à chaque Type de Monstre en jeu, à la fois leur position sur la Tuile et la carte Monstre correspondante. Dans notre situation actuelle, le Crasseux restant et tous les Rampants sont tous considérés comme Actifs (les Crasseux en tant que Type de Monstre ont été attaqués et les Héros sont dans la Zone de Menace des Rampants).

La Progression des Ténèbres avance de 1 pour chaque Type de Monstre Actif sur la Tuile, dans notre cas, deux. La Progression des Ténèbres avance donc de deux : une fois sur l'emplacement "6" (ce qui veut dire qu'un Tour des Ténèbres est déclenché et que la Progression des Ténèbres est remise à zéro) puis avance une deuxième fois sur l'emplacement "1".

Maintenant, un Tour des Ténèbres se déclenche immédiatement, interrompant la Phase actuelle.

- 1 Progression des Ténèbres
- 2 Tour des Ténèbres
- 3 Activation des Alliés
- 4 Évaluation des Quêtes
- 5 Conditions
- 6 Résolution des Pièges
- 7 Nettoyage



Schéma 5



Schéma 6

LE TOUR DES TÉNÈBRES

Quand un Tour des Ténèbres est déclenché (que ce soit durant la Phase d'Action ou la Phase de Bilan), il interrompt la Phase en cours (après avoir complété l'élément qui a causé l'augmentation de PA). Le Tour des Ténèbres commence par la pioche d'une carte du Paquet des Ténèbres. Les différentes étapes d'un Tour des Ténèbres sont indiquées dans l'ordre sur cette carte.

DARKNESS CYCLE

- 1 Évènement
- 2 Pénalité de Menace
- 3 Activation
- 4 Renfort

Premièrement, un Évènement à lieu. Dans notre cas, l'Évènement n'affectera pas les Héros, car aucun d'eux n'a une Menace de 8. Cela veut aussi dire qu'ils peuvent ignorer la Pénalité de Menace, qui se déclenche en temps normal si un Héros a une Menace de 10 (ou, dans ce cas, 8).

L'étape d'Activation est le cœur du Tour des Ténèbres. Ici, chaque Type de Monstre Actif va se déplacer et/ou attaquer les Héros. Il y a des règles spécifiques qui gouvernent l'Activation des Monstres, qui peuvent être trouvées dans le Chapitre 7 "Les Ténèbres" du livre de règles, commençant à la page 32. Cependant, pour ce guide, référez-vous aux Figure 5 et 6 pour déplacer chaque Monstre en position.

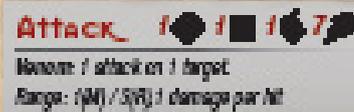
Après que tous les Monstres aient bougé, chacun va attaquer. Les Monstres agissent dans un ordre spécifique, selon leur classification (les Instinctifs agiront en premier, puis les Intelligents, et enfin les Morts-vivants). Les Rampants sont



Instinctifs, ils attaqueront avant les Crasseux, qui sont Intelligents.

L'Acolyte est à portée d'attaque de deux Rampants, qui vont donc attaquer maintenant. Les Rampants attaquent avec "Venin", qui indique que chaque figurine de Rampant inflige 1 attaque sur 1 cible, infligeant

1 Dégât par touche. ces attaques sont résolues ensemble, donc lancez 2 pour le plaisir et trichez pour obtenir les résultats suivant : 2 et 8.



Le SR de l'attaque "Venin" des Rampants est de 7, donc le 8 est une touche. Comme il y a eu une Attaque Réussie, lancez un et placez-le sur la face . Cela veut dire que l'effet spécial de l'attaque des Rampants a été déclenché, causant la condition **Poison**. L'Acolyte souffre d'un Dégât et de la condition **Poison**. Diminuez sa Vitalité d'1 (sur l'emplacement "6") et placez un pion Condition **Poison** sur l'emplacement Condition de sa Fiche de Héros.

Les trois Rampants restant qui sont à portée d'attaque vont maintenant attaquer le Soldat. Lancez 3 pour cette attaque et arrangez les dés avec les résultats suivants : 3, 5 et 9. Comme le SR de leur attaque est 7, le 9 est une touche. Cependant, le Soldat a en main quelques cartes Interruptions. Jouez *Je Gère* sur le premier Emplacement d'Action sur la Fiche de Héros du Soldat. Cette carte annule l'attaque, ce qui signifie que le Soldat ne subit aucun Dégât. Il n'y a pas besoin de lancer le du Rampant, puisque l'attaque n'a pas touchée de Héros.

INTERRUPTIONS

Les cartes Interruptions permettent aux Héros de répondre durant le Tour des Ténèbres. Ces cartes sont particulières car elles peuvent être jouées durant le Tour des Ténèbres, mais pas durant le Tour des Héros. Un Héros peut jouer n'importe quel nombre de cartes Interruptions durant un Tour des Ténèbres, tant qu'il a des Emplacements d'Action libres sur sa Fiche de Héros.



Schéma 7



Schéma 8

Les Rampants ont été activés, le Crasseux peut aussi attaquer le Soldat. Avant l'attaque du Crasseux, jouez la carte Interruption *Désengagement* sur le premier Emplacement d'Action libre de la Fiche de Héros du Soldat. Cette carte permet au Soldat de se déplacer et d'éviter l'attaque du Crasseux. Déplacez le Soldat comme indiqué et ignorez l'attaque (Figure 7).

Tous les Monstres pouvant attaquer ont été activés. L'étape finale du Tour des Ténèbres est celle de Renfort. Notre carte Ténèbres indique qu'un Renfort Normal a lieu pour chaque Antre actif de la Tuile actuelle. Comme notre Antre est un Antre de Rampants, référez-vous à la carte Monstre des Rampants pour savoir quels Sbières ajouter (dans ce cas, 2 Rampants Mêlée et 2 Rampants Distance). Placez les Renforts comme indiqués (les Sbières Mêlée arrivent les premiers, puis les Distance). (Figure 8)

Le Tour des Ténèbres est maintenant terminé, et la Phase de Bilan continue à l'étape 2.

SUITE DE LA PHASE DE BILAN

La deuxième étape de la Phase de Bilan permet aux Héros d'activer leurs Alliés. Cette étape peut être ignorée car aucun Allié n'a été gagné pour le moment.

Durant l'étape d'Evaluation des Quêtes, les joueurs déterminent le statut de leurs Quêtes en cours et résolvent les effets de Quête appropriés (comme diminuer un compte à rebours de Quête). Comme "La Requête de la Tisserande" nécessite que les Héros ramasse six pions Toile et qu'aucun n'a été encore ramassé, la Quête n'est pas terminée et aucune action n'est nécessaire pour ce tour.

Les effets des Conditions sur les Héros et les Monstres sont résolus durant l'étape de Condition. Réduisez la Vitalité de l'Acolyte de 1 car il souffre de la Condition **Poison** (une Condition avec un Dégât dans le Temps), déplacez son pion Vitalité du "6" vers le "5".

Il n'y a pas de Piège sur la Tuile actuelle, l'étape de résolution des Pièges peut donc être ignorée.

L'étape de Nettoyage -durant laquelle les Héros morts sont retirés de la Tuile- est aussi ignorée car l'Acolyte et le Soldat sont toujours debout. C'est aussi le moment où les Héros peuvent échanger des Objets équipés avec des Objets de leur Inventaire.

La Phase de Bilan est maintenant terminée et le jeu entre donc dans la Phase d'Action suivante, qui commence par le Tour des Héros.

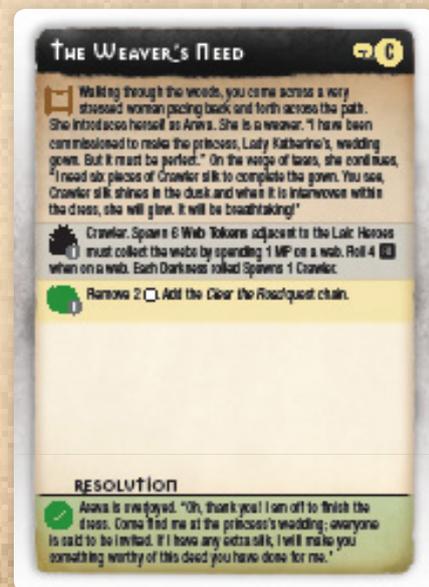




Schéma 9

PHASE D'ACTION : 2ÈME TOUR DES HÉROS



Acolyte (cf Schéma 9)

Pour se débarrasser de son Poison, l'Acolyte joue *Sang du Vainqueur* (une Réaction). Cette carte ne coûte pas de PA, mais elle ajoute 1 de Menace. Avancez le pion Menace de l'Acolyte sur l'emplacement "1".

Derniers Sacrements est un second choix tentant pour l'Acolyte, puisque les ennemis sont idéalement placés. Il dépense 1 PM pour reculer d'une case pour préparer son attaque. Cependant, avant *Derniers Sacrements*, il joue une carte *Prière* pour gagner de la **Foi**. Mélangez la défausse de l'Acolyte et révélez les cartes suivantes : *Retour en Force*, *Frappe Divine* et *Bénédictions de l'Aube*. Comme *Retour en Force* et *Bénédictions de l'Aube* sont des cartes Foi, elles sont placées sur la carte *Prière* et *Frappe Divine* retourne dans la défausse.

Jouez ensuite *Fureur du Juste* (une autre carte **Foi**) sur l'Emplacement d'Action libre suivant de la Fiche de Héros de l'Acolyte. Cela amène sa **Foi** à 5. Elle coûte 1 PA donc avancez la Progression des Ténèbres (sur l'emplacement "2").

Soldat



Avant que l'Acolyte ne déchaîne sa Foi, jouez *Cri de Guerre* sur l'Emplacement d'Action libre suivant de la Fiche de Héros du Soldat. Cette carte Réaction diminue le SR des *Derniers Sacrements* de l'Acolyte, lui donnant une meilleure chance de toucher.



Acolyte

Jouez *Derniers Sacrements* sur l'Emplacement d'Action libre suivant de la Fiche de Héros de l'Acolyte. Comme il n'a fait qu'un Mouvement Prudent ce tour-ci, il peut utiliser le modificateur Mouvement Prudent de *Derniers Sacrements*, ajoutant 1 **010** à son attaque.

Cette attaque va cibler le Crasseux (les Héros ne se gênent pas mutuellement pour la Ligne de Vue), et se répandre en forme de croix comme indiqué sur la carte Héros pour toucher les Rampants adjacents. Lancez la Réserve de Dés de l'Acolyte (3 **010** et 1 **DD**) et arrangez les résultats comme suit : 1, 4 et 5 et un résultat **0** sur le **DD**.

Le 4 est suffisant pour toucher le Crasseux (SR de base de 5 - 1 pour *Cri de Guerre*) faisant 2 Dégâts (1 Dégât de base + 1 Dégât pour *Fureur du Juste*). Le Crasseux est vaincu. Comme les Rampants sont des Monstres d'un type différent, un résultat différent est nécessaire pour les toucher (le 4 ayant été dépensé pour toucher le Crasseux). Le 5 est suffisant pour toucher les Rampants (SR de base de 4 - 1 pour *Cri de Guerre*) pour 2 Dégâts chacun. L'Acolyte n'a pas réussi de Formule du Destin avec son **DD**, il est donc défaussé sans effet.

Enlevez tous les Spires vaincus. Après avoir enlevé le troisième et le sixième Spire, placez un marqueur Trésor du Plateau des Ténèbres sur la case de Spire. Augmentez la Menace de l'Acolyte de 6 (passant de l'emplacement "1" à l'emplacement "7"). Puis, avancez la Progression des Ténèbres de 2 PA (terminant sur l'emplacement "4").



Schéma 10



Soldier (cf Schéma 10)

Déplacez le Soldats de 2 cases vers l'Antre (Mouvement Normal). Jouez *Faucher les Os* sur le dernier Emplacement d'Action disponible sur la Fiche de Héros du Soldat. Cette Action lui permet d'attaquer dans un arc de 90°, débutant sur le Rampant et finissant sur l'Antre. Lancez sa Réserve de Dés qui est de 2 **D10** et 1 **DD** et arrangez les résultats comme suit : 2 et 8, et un résultat **☉** sur le **DD**.

Comme *Cri de Guerre* réduit le SR de toutes les Actions d'attaque, le 2 est suffisant pour toucher l'Antre (SR de base de 3 - 1 pour *Cri de Guerre*) et le 8 est plus que suffisant pour toucher le rampant (SR de base de 4 - 1 pour *Cri de Guerre*). Cette attaque fait 2 Dégâts à chaque cible (Dégât de base de 1 + 1 pour *Fureur du Juste*), les Rampants sont donc vaincus et l'Antre voit sa Vitalité réduite à 3 (base de 5).

Cette attaque augmente la Menace du Soldat de 4 (1 Dégât à chaque Rampant et 2 Dégâts à l'Antre). Avancez la Menace du Soldat sur l'emplacement "9". Finalement, avancez la Progression des Ténèbres de 2 PA pour *Faucher les Os*. La Progression des Ténèbres est maintenant à 6, ce qui veut dire qu'un Tour des Ténèbres se déclenche.

AFFRONTER LES TÉNÉBRES

Maintenant que vous avez joué quelques Tour des Héros, essayez de finir la Tuile par vous-même. Arrêtez-vous si l'un des événements suivant se produit pour suivre les instructions :

- **Un pion Trésor est ramassé** : un Héros peut dépenser 1 PM pour ramasser un pion Trésor sur sa case. Le Héros peut immédiatement piocher un Jeton Trésor dans le Sac à Trésor, il pioche ensuite une carte dans le paquet Équipement de la couleur correspondante, puis remet le pion dans le sac. Si la carte est une Potion ou de l'Or, le Héros prend le pion correspondant, le place dans son inventaire puis mélange la carte piochée dans la paquet. Sinon, la carte Équipement est placée dans l'inventaire du Héros. Le Pion Trésor est ensuite défaussé.
- **Le premier pion Toile est ramassé** : un Héros peut dépenser 1 PM pour ramasser un pion Toile sur sa case. Placez le pion ramassé sur la carte Quête pour vous en souvenir. Puis, lancez 4 **DD**. Si au moins 1 **☉** est lancé, ajoutez un Rampant adjacent au Héros qui a ramassé la Toile. En temps normal, les Monstres n'apparaissent pas sans Antre actif sur la Tuile, mais les effets de Quête prennent le pas sur cette règle.
- **Le dernier pion Toile est ramassé** : après que le sixième pion Toile ait été ramassé, la Quête est résolue lors de la Phase de Bilan suivante. Compléter la Quête donne aux Héros 1 Karma. De plus, ils peuvent retirer 2 pions Trésor blancs du Sac à Trésor et mélanger la carte de Quête "Une Route Praticable" dans le paquet des cartes Quête.
- **L'Antre et tous les Monstres ont été vaincus** : la Tuile est maintenant vidée. réduisez immédiatement la Menace de chaque Héros à 0 et défaussez tous les marqueurs Trésor du Plateau des ténèbres. S'il reste des marqueurs Trésor sur la Tuile, ils sont immédiatement défaussés et les Héros gagnent 1 Or par marqueur (les Héros partagent l'Or comme une ressource commune). Quand un Héros commence son tour sur une Tuile vide, son mouvement est doublé. Si les joueurs les souhaitent, ils peuvent se déplacer sur une nouvelle Tuile et continuer à jouer en sortant par le bord de la Tuile opposé à celui de leur entrée.
- **Un Héros meurt** : si, durant l'étape de Nettoyage, un Héros meurt, les joueurs peuvent le ressusciter en suivant les règles de l'évènement Karma "Résurrection" (décrit à la page 47 du livre de règles)..



Schéma 11