

THUNDERSTONE



LIVRET DE RÈGLES



CRÉDITS

Auteur : Mike Elliott

Aide à la Création et Développement : jim pinto

Création Graphique et Artistique : Jason Engle

Règles : William Niebling, Ryan Metzler

Maquette : Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla

Assistants : Jon Garceau, Brian Modreski, Mike Rimer, Przemyslaw Soltys, Clement Tey

Testeurs : David Eggers, Jordan Fleming, Reilley Scott

Contribution aux Tests : l'équipe du BGG, Jon Hall, Brent Keith, David Lepore, John Zinser

Production : David Lepore

Traduction & Relecture : Cédric Delobelle & Frédéric Bizet

Manager de la Marque : Todd Rowland

REMERCIEMENTS

Mike Elliott aimerait remercier John, Jim, Todd et le reste de l'incroyable équipe d'AEG pour avoir mis toutes ces idées ensemble pour former ce magnifique jeu. Un remerciement spécial à Jason Engle pour avoir été un artiste merveilleux, prolifique et incroyablement rapide.

AEG voudrait remercier les fans du Board Game Geek pour leurs encouragements et pour nous avoir poussés à réaliser ce jeu de la meilleure façon possible.

WWW.EDGEENT.COM

© 2009 Alderac Entertainment Group.
Thunderstone et Alderac Entertainment Group et toutes les marques citées sont ™ et © Alderac Entertainment Group, Inc.
Tous droits réservés.

THUNDERSTONE





Un Jeu d'Aventure Héroïque pour 2 à 5 Joueurs.

UNE DÉSOLATION CROISSANTE

Lorsque le monde fut créé, le Mal s'abattit sur les mortels et leur fit don des Thunderstone – chacune d'elles contenant un pouvoir quasi illimité. Au cours des âges, les hommes s'affrontèrent et moururent dans le seul but de les contrôler, mais nombre d'entre elles furent perdues.

Il y a bien longtemps, huit mages scellèrent la première Thunderstone dans le Donjon de Grimhold. De terribles monstres et agents maléfiques s'y regroupèrent comme de sombres nuages lors d'un jour d'automne, protégeant la précieuse relique convoitée par l'humanité. Saurez-vous affronter ces dangereuses forces des ténèbres et réclamer la Première Thunderstone comme étant votre ?

CONTENU

- 530 Cartes
- 1 carte Thunderstone
- 5 cartes Référence
- 32 cartes Point d'Expérience (XP)
- 38 cartes Préparation
- 80 cartes Monstre reconnaissables à ce symbole 
- 90 cartes de Base (dont *Maladie*), reconnaissables à ce symbole 
- 132 cartes Héros reconnaissables à ce symbole 
- 152 cartes Village reconnaissables à ce symbole 
- 50 grandes cartes de séparation

BUT DU JEU

Vous êtes le chef d'un groupe d'héroïques aventuriers. Vous êtes arrivés au village assiégé de Barrowsdale, près des sinistres portes du Donjon de Grimhold. Votre but est de bâtir un groupe de héros vigoureux, équipés de sorts magiques et d'armes puissantes afin de trouver l'une des légendaires Thunderstone.

Chaque joueur construit son propre paquet de cartes durant la partie. Votre paquet représente les capacités et l'équipement de votre groupe d'aventuriers. L'élaboration de votre paquet vous fera connaître la gloire et la victoire... ou la mort !

MISE EN PLACE

Contrairement à d'autres jeux, vous n'utilisez pas toutes les cartes de la boîte de *Thunderstone* lors de vos parties. Vous déterminez aléatoirement les ressources disponibles et les terribles ennemis que vous devrez affronter !

S'il s'agit de votre **première partie**, nous vous recommandons d'utiliser les cartes indiquées à la page 5. Si ce n'est pas le cas, utilisez les cartes Préparation. Grâce à ces cartes, chaque partie est unique. Les cartes Préparation n'ont pas d'icônes, ni de texte.

Il y a une carte Préparation pour chaque type de cartes Village, Monstre et Héros. Triez les cartes Préparation par catégorie et mélangez, face cachée, chaque paquet séparément. Ces cartes seront remises dans la boîte de jeu une fois la préparation accomplie.

On construit d'abord le «Donjon». Révélez les trois premières cartes Préparation Monstre. Pour une partie plus longue, vous pouvez en révéler quatre ou plus. Chaque carte indique une classe de monstre différente. Il y a 10 cartes par classe. Prenez les 30 cartes Monstre correspondant aux trois classes révélées et mélangez-les ensemble. Ces cartes forment le paquet Donjon. Retirez 10 cartes Monstre de ce paquet (sans les montrer) et mélangez-les avec la carte *Thunderstone*. Mettez ces 11 cartes sous le paquet Donjon.

Laissez assez d'espace pour placer juste à côté du paquet Donjon, le «Hall du Donjon». C'est là que vous combattrez les monstres pour mener à bien votre quête. Il y a toujours trois Rangs de monstre dans le Hall. Révélez les trois premières cartes du paquet Donjon et alignez-les juste à côté

du paquet. La carte la plus éloignée du paquet Donjon est de Rang 1 et la plus proche de Rang 3.

Une fois le Donjon complété, il est temps de peupler le Village ! Tout d'abord, vous devez préparer les quatre cartes de Base. Faites une pile différente pour chaque type de carte juste en dessous du paquet Donjon et du Hall. Les cartes de Base sont utilisées dans toutes les parties et vous pouvez les reconnaître grâce à l'icône étoile se trouvant sur le côté gauche de la carte. Il y a quatre types de cartes de Base : **Milice, Torche, Rations de Fer et Dague. Les cartes de Base sont aussi des cartes Village.**

Maintenant, révélez les quatre premières cartes Préparation Héros. Créez quatre piles Héros, en plaçant les deux cartes Héros de Niveau 3 dans chacune des piles leurs correspondant. Ensuite, placez les quatre cartes Héros de Niveau 2 dans leurs piles correspondantes et terminez en plaçant les six cartes Héros de Niveau 1 dans leurs piles respectives. Vous avez ainsi quatre piles de cartes Héros, les Niveau 3 sont au bas des piles, les Niveau 2 au milieu et au-dessus, les Niveau 1.

Remarque : lors de l'achat de cartes Héros, on doit toujours prendre la première carte de la pile. On achète donc d'abord tous les Héros de Niveau 1, puis ceux de Niveau 2, et enfin ceux de Niveau 3. Chaque Niveau de Héros a un nom légèrement différent et une couleur de fond propre pour vous aider à les reconnaître.

Ensuite, choisissez les cartes Village. Ce sont les ressources que vous pouvez acheter lorsque vous allez au village afin que vos héros s'améliorent au combat. Révélez les huit premières cartes Préparation Village. Prenez les cartes Village correspondantes et faites une pile par type de carte Village, que vous placez à côté des cartes Héros. Les cartes de Base, Héros et Village forment le «Village». Chaque fois que vous visitez le Village, vous pouvez acheter une des ces cartes.

CARTES PRÉPARATION

HÉROS

Amazone
Calice
Nain
Elfe
Feayn
Lorigg
Étranger
Lamerouge

Regian
Selurin
Thyrian

MONSTRE

Abyssal
Chevalier Maudit • Humanoïde
Dragon
Enchanté

Humanoïde
Visqueux
Mort-vivant • Maudit
Mort-vivant • Esprit

VILLAGE

Énergie des Arcanes
Bannir
Tavernier

Fureur au Combat
Festin
Boule de Feu
Épée de Feu
Bonnes Baies
Hachette
Lanterne
Gemme de Lumière
Aura Magique

Préteur sur Gages
Arme d'Had
Épée Courte
Lance
Garde de la Ville
Formateur
Marteau de Guerre

Placez les cartes *Maladie* et Points d'Expérience (XP) dans des piles séparées près des cartes Village.

Chaque joueur pioche six cartes Milice, deux cartes Dague, deux cartes Rations de Fer et deux cartes Torche. Ces douze cartes constituent votre Paquet «Groupe» initial. Chaque joueur mélange son Paquet Groupe et le place, face cachée, devant lui. Laissez à côté un peu d'espace pour votre pile de défausse.

Chaque fois que vous défaussez une carte de votre main ou que vous en obtenez une nouvelle, placez-la dans votre pile de défausse. Ne mélangez pas votre pile de défausse tant que vous avez des cartes dans votre Paquet Groupe. Parfois, vous devrez détruire une carte. Les cartes détruites ne vont pas dans la défausse, elles sont placées dans une pile commune regroupant toutes les cartes détruites (nous vous recommandons de les placer dans le couvercle de la boîte du jeu).

Les cartes détruites ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie ! **Exception :** Les cartes *Maladie* et XP sont illimitées et retournent dans leur pile respective.

Piochez les six premières cartes de votre Paquet Groupe pour former votre main de départ. Il est temps de se lancer dans l'aventure !

RÉSUMÉ DE LA MISE EN PLACE

1. Peupler le Donjon
 - a. Piocher les cartes Préparation Monstre
 - b. Construire le paquet Donjon
 - c. Mélanger la carte Thunderstone avec 10 cartes et les placer en dessous du paquet Donjon
 - d. Peupler le Hall du Donjon
2. Peupler le Village
 - a. Placer les piles de cartes de Base
 - b. Piocher les cartes Préparation Héros
 - c. Créer les piles de cartes Héros de Niveau 3, 2 et 1
 - d. Piocher les cartes Préparation Village
 - e. Placer le paquet de cartes *Maladie*
 - f. Placer le paquet de cartes XP
3. Créer le Paquet Groupe
 - a. Piochez les cartes du Paquet Groupe initial
 - b. Mélanger ces cartes et piocher la main de départ

DÉROULEMENT

Choisissez au hasard le premier joueur. Le premier joueur effectue son tour, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Durant votre tour, vous devez faire une de ces trois actions : **Visiter le Village, Entrer dans le Donjon ou Se**

Reposer. Pour chacune de ces actions, vous devez suivre les étapes suivantes.

VISITER LE VILLAGE

1. Révélez vos cartes en main.
2. Vous pouvez utiliser les Effets Village des cartes révélées. Vous pouvez utiliser certains, aucun ou tous les effets d'une carte dans l'ordre désiré. Faites attention à ne pas utiliser d'effets de cartes détruites. **Un effet d'une carte ne peut être utilisé qu'une seule fois.** Les effets et la production d'or sont cumulatifs.
3. Vous produisez maintenant de l'or en additionnant la **valeur en or** de toutes les cartes révélées encore en jeu, plus l'or produit lors de l'étape 2.
4. Vous pouvez acheter **une** carte du Village – cela inclut les cartes de Base, Héros ou Village – du **dessus** d'une pile du Village. Le Coût d'Achat **doit être inférieur ou égal** à votre total en or. **Les cartes achetées doivent toujours être mises dans votre pile de défausse.** L'or inutilisé est perdu. Si un effet vous permet d'acheter plusieurs cartes, le **Coût d'Achat total** doit être égal ou inférieur à votre or.
5. Enfin, vous augmentez le niveau des cartes Héros (**une ou plusieurs**) que vous avez en main, en utilisant les Points d'Expérience que vous avez acquis. Cf. «Monter de Niveau» page 5.
6. Terminez votre tour en mettant toutes les cartes (utilisées ou non) face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

Remarque : les actions doivent être effectuées dans l'ordre, une carte pouvant être défaussée ou détruite avant de produire de l'or. Par exemple, si le *Prêtreur sur Gages* détruit une carte ayant une valeur en or, vous ne gagnez pas la valeur en or de la carte détruite.

ENTRER DANS LE DONJON

1. Révélez vos cartes en main.
2. Vous pouvez utiliser certains, aucun ou tous les Effets Donjon de vos cartes. À moins qu'une carte n'ait un effet obligatoire (comme *Maladie*), vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les sorts et effets. Vous pouvez équiper chacun de vos héros d'une arme, si les conditions de Force sont respectées (cf. page 5).
3. Déclarez le Rang et la carte Monstre que vous allez attaquer.
4. Résolez le combat. Cf. «Combats» page 7.
 - a. Calculez votre Valeur d'Attaque totale, en prenant en compte toutes les Pénalités de Lumière.
 - b. Résolez les Effets de Combat (et ajustez si nécessaire votre Valeur d'Attaque).

- c. Placez le monstre **invaincu** sous le paquet Donjon.
 - d. Placez le monstre **vaincu** et les cartes *Maladie* dans votre pile de défausse.
 - e. Recevez votre Butin (s'il y en a).
 - f. Décalez les cartes Monstre afin de combler les Rangs manquants et remplissez à nouveau le Hall du Donjon.
 - g. Résolez les Effets Brèche (s'il y en a), cf. page 12.
5. Terminez votre tour en mettant toutes les cartes (utilisées ou non) face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

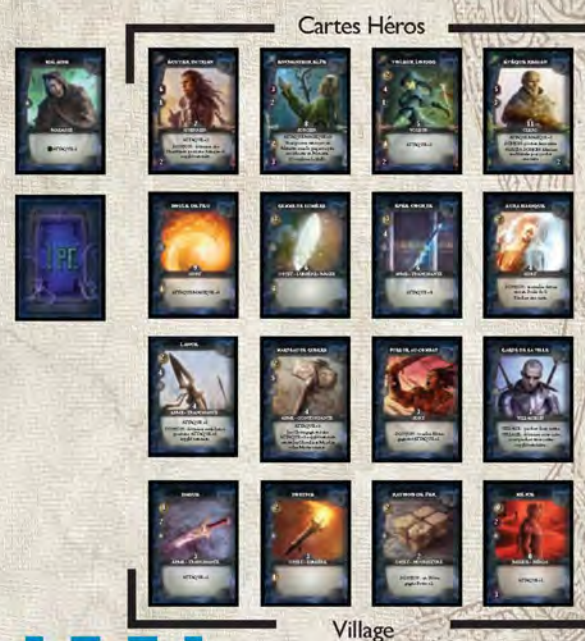
SE REPOSER

1. Vous pouvez détruire une carte de votre main.
2. Terminez votre tour en mettant toutes les cartes face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



Hall du Donjon — Rang 3 • 2 • 1



Village

Cartes
Détruites

VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour votre première partie, il est recommandé d'utiliser les cartes suivantes plutôt que d'utiliser les cartes Préparation, plus les cartes de Base.

CARTES MONSTRE

Enchanté
Visqueux
Mort-vivant • Maudit

CARTES HÉROS (TOUS LES NIVEAUX)

Elfe
Lorigg
Regian
Thyrian

CARTES VILLAGE

Fureur au Combat
Boule de Feu
Épée de Feu
Gemme de Lumière
Aura Magique
Épée Courte
Lance
Garde de la Ville

FIN DU TOUR

Si vous avez obtenu la *Thunderstone* (ou si elle passe au Rang 1 car un monstre **n'a pas été vaincu**), la partie se termine immédiatement ! Dans le cas contraire, le joueur à votre gauche commence son tour.

VOTRE PAQUET GROUPE

Chaque joueur a son propre paquet de cartes, appelé Paquet Groupe. Pendant la partie, vous ajoutez des cartes à votre paquet en les achetant au Village ou en les remportant dans le Donjon. Quand vous obtenez de nouvelles cartes, **elles sont toujours ajoutées à votre pile de défausse**.

S'il n'y a plus assez de cartes dans votre paquet lorsque vous piochez, prenez d'abord le restant des cartes. Ensuite, mélangez votre pile de défausse pour former un nouveau paquet. Continuez de piocher des cartes pour en avoir le bon nombre. **Ne mélangez pas votre paquet** avant qu'il ne soit épuisé.

Parfois une carte ou une règle du jeu vous demande de **détruire** une carte. Cet effet puissant retire définitivement la carte de votre paquet. **Ne mettez pas la carte détruite dans votre pile de défausse !** Placez-la dans la pile de cartes détruites.

Votre Paquet Groupe est aussi votre atout pour la victoire ! À la fin de la partie, vous marquez les Points de Victoire (le chiffre dans le coin inférieur droit) de toutes les cartes de votre paquet. Il est important de savoir que toutes les cartes n'accordent pas des Points de Victoire. Faites attention aux cartes ayant un cercle vert lumineux !

CARTES VILLAGE

Les cartes Village représentent les villageois, les objets et les sorts qui peuvent vous aider dans votre quête de la *Thunderstone*. Ces cartes sont ajoutées à votre Paquet Groupe lorsque vous les achetez au Village (cf. Visiter le Village page 4).

La plupart des cartes Village ont un Effet Donjon, tel que « ATTAQUE +1 » ou « Force +2 ». Ces capacités ne peuvent être utilisées que dans le Donjon pour vous aider à combattre les monstres. Certaines cartes ont un Effet Village qui ne peut être utilisé que lorsque vous visitez le Village durant votre tour. Certaines cartes Village peuvent être détruites pour générer un effet spécial. Vous pouvez détruire une carte pour l'effet spécial ou pour l'utiliser normalement, ou les deux. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois par tour chaque effet d'une carte, sauf si c'est la capacité Répéter, qui peut être utilisé plusieurs fois (voir page 7).

Exemple : Silvia joue une carte *Garde de la Ville* pour piocher deux cartes. Elle pourrait alors détruire le *Garde de la Ville* pour piocher trois cartes de plus, pour un total de cinq cartes.

Il y a une limite au nombre de cartes Village. Quand il n'y a plus de cartes Village d'un type donné, on ne peut plus acheter de cartes de ce type ! **N'oubliez pas que les cartes détruites quittent la partie (sauf les cartes Maladie et XP).**

CARTES HÉROS

Chaque carte Héros représente un aventurier qui combat pour vous. Tous les héros ont une Classe comme « Milice » ou « Clerc », une Race comme « Lorigg », « Elfe » ou « Nain ». Les héros ont aussi un bonus d'**Attaque** (ou d'**Attaque Magique**), utilisable lors des combats contre les monstres. Certains héros ont une ou plusieurs capacités spéciales.

La Force d'un héros détermine quelles armes il peut transporter (c'est la valeur sur le bouclier dans la partie gauche de la carte – voir l'exemple sur cette page). Avant un combat, vous pouvez équiper chacun de vos héros d'une carte Arme mais uniquement si son Poids est égal ou inférieur à la Force de ce héros. Chaque arme ne peut être équipée qu'une seule fois par combat.

Les cartes Héros sont des cartes Village. Les héros sont achetés dans le Village de la même manière que les autres cartes Village. Cf. « Visiter le Village » page 4. Les héros peuvent aussi monter de niveau dans le Village.

Le nombre de carte Héros dans le jeu est limité. Une fois que toutes les cartes Héros d'un certain type sont prises, personne ne peut acheter ou faire monter de niveau ce type de Héros (ou Niveau) !

MONTER DE NIVEAU

Lorsque vous visitez le Village, vous pouvez faire monter de niveau les cartes Héros que vous avez en main lors de l'étape 5 (si vous avez assez de Points d'Expérience). Quand vous montez de niveau, détruisez la carte Héros que vous avez en main, payez le coût du nouveau niveau indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte Héros et remplacez les Points d'Expérience dans leur pile. Ensuite, prenez la carte du niveau supérieur que la carte Héros que vous venez de détruire dans la pile de cartes correspondantes du Village. Placez cette carte au dessus de votre pile de défausse. Les héros de Niveau 1 montent au niveau 2, ceux de Niveau 2 montent au niveau 3. Toutefois, vous ne pouvez pas faire monter de niveau la même carte Héros

CARTES VILLAGE ET CARTES HÉROS



PRÉSENTATION D'UNE CARTE VILLAGE



Vincent a besoin d'une bonne arme pour ses héros afin de l'utiliser lors de son prochain combat. Il convoite une scintillante Épée de Feu du Village. Le Coût d'Achat de l'Épée de Feu est de 5, il doit donc révéler des cartes avec un total de valeur d'or d'au moins 5.

Il dévoile une Torche (valant 2 or), une Dague (valant 1 or), un Gobelain de Griknack tué lors d'une précédente bataille (valant 1 or) et une Rations de Fer (valant 2 or). Le total est de 6 or, il peut donc acheter l'Épée de Feu et l'ajouter à sa pile de défausse. L'or en excès est perdu et ne peut pas être dépensé.

deux fois dans le même tour. Par exemple vous ne pouvez faire passer directement un Héros du Niveau 1 au 3, et il est interdit de sauter un Niveau.

La **Milice** est une carte Héros. Vous pouvez faire monter de niveau une carte Milice pour la transformer en n'importe quelle carte Héros de Niveau 1 en jeu, en payant trois Points d'Expérience. Détruisez ensuite la carte Milice.

Important : s'il n'y a plus de carte du niveau supérieur au Village, vous ne pouvez pas faire monter de niveau ce héros ! Un héros ne peut *jamais* monter directement du Niveau 1 au 3.

PRÉSENTATION D'UNE CARTE HÉROS



Virginie a un Mage Elfe de Niveau 1 (bord bronze) en main et elle voudrait le faire monter de niveau. Le coût de niveau de cette carte est de 2, elle dépense donc deux Points d'Expérience (XP) et détruit la carte Mage Elfe. Elle cherche ensuite dans le paquet Mage Elfe la carte de niveau 2 Enchanteur Elfe (bordure argentée) et la place dans sa pile de défausse. Elle pourrait maintenant faire monter de niveau un autre héros si elle avait assez de Points d'Expérience.

Remarque : comme vous faites monter de niveau vos héros après avoir fait vos achats du tour, vous pouvez utiliser la valeur d'or de votre carte Héros avant de la détruire.

CARTES MONSTRE

Les horribles monstres du Donjon de Grimhold se terrent dans l'attente de héros peu prudents ! À tout moment, il y a trois cartes Monstre dans le Hall du Donjon. Le Rang 3 est le plus proche du paquet Donjon et le Rang 1 est le plus éloigné. Si un monstre quitte le Hall pour une raison quelconque, il faut remplir la case vide en déplaçant les monstres de rang supérieur vers le rang inférieur. La carte de Rang 3 bouge pour être de Rang 2 et la

PRÉSENTATION D'UNE CARTE MONSTRE



carte de Rang 2 vers le Rang 1. Ensuite, on révèle la première carte du paquet Donjon que l'on place au Rang 3.

Remarque : vous ne pouvez attaquer que les monstres se trouvant dans le Hall du Donjon.

Beaucoup de monstres possèdent des Effets Combat ou des Traits. Les Effets de Combat ne se produisent que lorsque vous combattez ce monstre, et ils prennent effet même si vous le battez. Certains monstres sont si puissants qu'ils possèdent un Effet Brèche. Lorsqu'un monstre avec un Effet Brèche arrive au Rang 1 du Hall du Donjon, cet effet est automatiquement déclenché *une fois et seulement une fois*. Ni les Effets Combat, ni les Effets Brèche ne s'activent si la carte Monstre est révélée comme faisant partie de votre main. Ils ne sont activés que si les cartes Monstre sont dans le Hall du Donjon. De la même façon, les avantages accordés par une carte Monstre lorsqu'elle est révélée n'ont pas d'effet quand le monstre est toujours dans le Donjon. Cf. «Trophées» page 11.

Remarque : lors de la mise en place du jeu, il est possible qu'un Monstre possédant un Effet Brèche commence la partie au Rang 1. Dans ce cas, l'Effet Brèche n'est pas activé. Ignorez tous les Effets Brèche lors de la mise en place.

Les Traits des Monstres et les Effets Combat sont expliqués des pages 7 à 11.

EFFET RÉPÉTER

Certaines cartes, principalement des cartes Héros, ont un Effet Répéter. Contrairement aux autres effets qui ne peuvent être utilisés qu'une fois chaque fois qu'ils sont joués, les cartes avec **Répéter Donjon** ou **Répéter Village** peuvent être utilisées autant de fois que désiré lors du tour. Certains Effets Répéter ont un coût qui doit être payé chaque fois que l'effet est utilisé. Les Effets Répéter ne peuvent être utilisés que dans leurs lieux respectifs (Donjon ou Village).

COMBAT (VUE D'ENSEMBLE)

Tôt ou tard, votre équipe devra se rendre dans le Donjon pour y affronter de terribles monstres. Les monstres n'ont qu'une envie... combattre !

Lorsque vous entrez dans le Donjon, vous *devez* révéler toutes les cartes de votre main. Tous vos héros se regroupent pour essayer de terrasser un monstre. Vous pouvez aussi bénéficier des cartes Sort, Objet ou Monstre (cf. Trophées page 11) que vous avez en main.

Les Armes sont un type de carte spécial car elles ne peuvent être utilisées que si un héros en est équipé. Elles peuvent être identifiées par la valeur de Poids sur le côté gauche de la carte. Un héros ne peut être équipé d'une arme que si son Poids est **inférieur ou égal** à la Force de celui-ci. Ces objets n'ont **pas d'effet** s'ils ne sont pas associés à un héros. Chaque héros ne peut être équipé que d'une carte Arme. Les armes non équipées (et les armes qui deviennent déséquipées durant le combat) n'accordent aucun avantage.

Les autres types de cartes, ainsi que les Sorts et les Trophées, fournissent leurs avantages par eux-mêmes. Il n'est pas nécessaire que les héros soient équipés de ces cartes. En fait, vous pouvez utiliser ces cartes même si vous n'avez aucune carte Héros dans votre main !

Il existe quelques effets qui peuvent empêcher un héros d'attaquer. Dans ces cas-là, le héros ne donne pas de bonus d'Attaque au groupe et aucune de ses capacités ne s'applique. Par exemple, un *Feayn* faisant partie d'un groupe attaquant un monstre de Rang 1 ne donne aucun bonus d'Attaque ou de Lumière pour ce combat.

Certaines cartes offrent plusieurs bonus. Par exemple, le *Janissaire Nain* a une Valeur d'Attaque de +2. Si vous l'équipez d'une carte Arme Tranchante, il gagne un +4 supplémentaire, pour une Valeur d'Attaque totale de +6... En plus des bonus que l'arme elle-même peut fournir ! Certaines cartes équipées, comme une *Épée de Feu*, donnent un bonus de Lumière et de Valeur d'Attaque. Les deux sont calculés en même temps.

Si vous avez des cartes *Maladie* en main, vous *devez* les jouer. Chaque carte *Maladie* réduit votre Valeur d'Attaque ou d'Attaque Magique pour le combat.

Il existe un petit nombre de cartes qui doublent votre Valeur d'Attaque. Dans ce cas, vous devez ajouter et/ou soustraire tous les modificateurs d'Attaque (sauf la Lumière, mais incluant les *Maladies*) avant de multiplier le total.

Une fois que vous avez associé vos armes et révélé les autres cartes pouvant vous aider ou vous gêner dans votre combat, appliquez les derniers modificateurs d'Attaque (comme les effets de doublement). Vous calculez maintenant votre Valeur d'Attaque totale.

Enfin, une fois qu'un Rang du Hall du Donjon a été choisi, vous pouvez ajuster votre résultat en soustrayant les **Pénalités de Lumière** (cf. «Lumière et Ténèbres» page 9).

Remarque : une fois que vous avez choisi de rentrer dans le Donjon, vous devez choisir un monstre à attaquer, que vous puissiez ou non le battre.



LES EFFETS DONJON

Les héros, objets, sorts et armes ont souvent des Effets Donjon, alors que les monstres ont eux, des Effets Combat. Cette partie vous aidera à les différencier lorsqu'ils se produisent.

Lors que vous décidez d'entrer dans le Donjon, vous préparez vos forces pour la bataille. Les Effets Donjon représentent votre tactique et votre préparation. Lorsqu'un Effet Donjon détruit une carte, elle est immédiatement retirée du jeu et ne peut pas être utilisée pour un autre effet. Par exemple, si un *Écuyer Thyrian* dévore des *Rations de Fer* pour gagner Attaque +2, il ne peut pas aussi les utiliser pour gagner Force +2. De même, si vous utilisez la carte *Rations de Fer* pour donner à un Héros Force +2, elle ne peut pas être détruite par un autre Effet Donjon.

Ce n'est pas la même chose pour les Effets Combat qui se produisent *durant* le combat. Toute carte restant en jeu après l'étape de préparation de votre tour (étape 2) reste active pour le reste du combat, même si un Effet Combat d'un monstre la détruisait. Par exemple, si un héros est tué par un effet d'un monstre, il reste en jeu jusqu'à la fin du combat. Et il en va de même pour tous les types de cartes.

LES EFFETS COMBAT

La plupart des monstres ont des Effets Combat. N'oubliez pas de les appliquer ! Les Effets Combat se produisent durant le combat (étape 4 de votre tour) et peuvent affliger votre groupe d'une *Maladie* ou réduire votre Valeur d'Attaque. Tous les Effets Donjon se déclenchent avant de commencer le combat. Toutefois, les Effets Combat du Monstre que vous combattez s'appliquent pendant le combat ou à la fin de celui-ci. Tous les Effets Combat se produisent, qu'il y ait victoire ou défaite.

Les cartes détruites par un Effet Combat restent en jeu jusqu'à la fin du combat – les héros luttent jusqu'au bout ! Tous les autres Effets Combat se produisent lors du combat. Un effet qui diminue la force par exemple, doit être calculé avant que le monstre ne puisse être battu. Si votre héros n'a plus la Force d'être équipé de son Arme, le bonus ou l'effet de cette arme est perdu.

Remarque : Si un Effet Combat vous fait gagner une carte, comme une carte *Maladie*, cette nouvelle carte va dans votre pile de défausse, comme les cartes achetées au Village. Ces cartes n'affectent pas le combat en cours mais pourront affecter de futurs combats.

Certains Effets Combat empêchent un héros d'attaquer un monstre. Toutes les cartes de votre main **doivent** entrer dans le Donjon ensemble, même si vous ne pouvez pas attaquer. Vous ne pouvez pas assigner un effet qui empêche un héros d'attaquer sur un héros qui est déjà empêché d'attaquer à cause d'un autre effet. Par exemple, un *Nain*, un *Feayn* et une *Milice* attaquent une *Apparition* de Rang 1. Le *Feayn* ne peut pas attaquer à cause de son propre Effet Donjon. Par conséquent, l'*Apparition* utilise sa capacité pour empêcher le *Nain* ou la *Milice* d'attaquer.

Qu'un Héros arrive ou non à ajouter sa Valeur d'Attaque à l'Attaque, il peut toujours être détruit par un Effet Combat. Dans l'exemple ci-dessus, si le *Feayn* se trouvait dans un groupe attaquant un *Revenant* de Rang 1, il pourrait être détruit par une diminution de Force.

RÉSOLUDRE LES COMBATS

Après avoir appliqué toutes les Effets Donjon et Combat, comparez votre Valeur d'Attaque totale (Valeur d'Attaque + Valeur d'Attaque Magique) à la Vie du monstre que vous avez attaqué. N'oubliez pas les Pénalités de Lumière, voir plus bas.

Si votre Valeur d'Attaque combinée est inférieure à la Vie du monstre, vos héros sont battus. Le monstre retourne dans le Donjon : placez la carte Monstre sous le paquet Donjon.

Si votre Valeur d'Attaque totale est supérieure ou égale à la Vie du monstre, vous êtes victorieux ! Placez la carte Monstre dans votre pile de défausse. Comme les autres cartes de votre Paquet Groupe, cette carte vous fournira de l'or pour acheter des cartes Village et peut vous donner des Effets Donjon ou Village. Prenez aussi autant de cartes Point d'Expérience que la Valeur Expérience du monstre. Ne les placez pas dans votre pile de défausse mais gardez-les à part.

Les monstres sont connus pour garder de précieux trésors et parfois vos héros peuvent les réclamer comme Butin si vous les battez. Si une carte dans le combat a un Effet Butin, vous pouvez immédiatement acheter une carte du type indiqué au Village, en utilisant la valeur d'or des cartes ayant survécu au combat révélées lors de la bataille.

Remarque : certaines cartes Héros ont cette capacité qui fonctionne de la même manière.

Exemple : le *Janissaire Nain* a le trait : Butin (Arme). Après avoir vaincu un monstre, vous pouvez acheter une carte Arme du Village (mais pas un objet, sort, etc.), si la valeur en or de vos cartes révélées restantes le permet.

Que vous ayez gagné ou perdu le combat, n'oubliez pas de déplacer les monstres et de piocher une nouvelle carte afin de compléter les Rangs du Hall du Donjon. Si vous déplacez un Monstre ayant un Effet Brèche au Rang 1, appliquez cet Effet. Cf. «Cartes Monstre» page 7 et «Effet Brèche» page 12.

LUMIÈRE ET TÉNÈBRES

Les Donjons sont des endroits sombres et dangereux. Vos héros doivent apporter leur propre Lumière s'ils veulent combattre efficacement les monstres. Si vous n'avez pas assez de Lumière, vous souffrirez d'une pénalité à votre Valeur d'Attaque. Pour déterminer cette Pénalité de Lumière, suivez ces étapes :

- Déterminez le Rang du monstre que vous combattez selon sa position dans le Hall du Donjon. La Pénalité de Lumière de base est égale au Rang du monstre.
- Vérifiez si le monstre a un effet Combat Pénalité de Lumière (ex : Lumière -1). Si c'est le cas, ajoutez le modificateur à la Pénalité de Lumière de base. Ce

modificateur apparaît toujours dans l'encadré d'effets de la carte Monstre, jamais dans l'icône de lanterne.

- Comptez le total des points de Lumière que vous procurent vos cartes. Ces bonus sont inscrits dans l'icône de lanterne sur le côté gauche de vos cartes. Chaque point de Lumière diminue de 1 votre Pénalité de Lumière.

Quand vous résolvez le combat contre le monstre, doublez la Pénalité de Lumière finale. On soustrait ensuite ce nombre à la Valeur d'Attaque de votre groupe (chaque point de Pénalité de Lumière que vous n'annulez pas avec de la Lumière diminue donc de 2 votre Valeur d'Attaque).

Important : la Lumière ne peut jamais vous donner un bonus d'Attaque ! Si votre total de Lumière est supérieur à la Pénalité de Lumière, considérez qu'il est égal à 0. Il n'y a par contre aucune limite à la valeur de la Pénalité de Lumière.

Remarque : vous ne pouvez ajouter de la Lumière provenant d'une arme que si un héros en est équipé.

ATTAQUE ET ATTAQUE MAGIQUE

Tous les combats sont déterminés par deux facteurs : la Valeur d'Attaque totale des héros et la Vie des monstres. La Vie d'un monstre est constante et ne change pas. Par contre, la Valeur d'Attaque peut varier avant et pendant le combat.

Les Valeurs d'Attaque sont divisées en **Attaque** et en **Attaque Magique**. Chaque type de Valeur d'Attaque est calculé séparément. Vous pouvez obtenir les deux types de vos héros, objets, sorts, trophées et armes révélées avant le combat. Certains trophées, Effets Combat et autres cartes peuvent diminuer votre Valeur d'Attaque. La carte *Maladie* en est un exemple.

Si un effet (comme *Maladie*) réduit votre Attaque, il réduit votre Attaque normale ou votre Attaque Magique, pas les deux, mais une cible autorisée doit être choisie.

Exemple : un *Janissaire Nain* équipé d'une *Epée de Feu*, a une Attaque de +6 et une Attaque Magique de +3. Une carte *Maladie* est également révélée. Le joueur doit donc choisir s'il réduit son Attaque à +5 (6-1 = 5) ou son Attaque Magique à +2 (3-1 = 2). S'il ne s'était pas équipé de son *Epée de Feu*, il n'aurait pas pu choisir de diminuer son Attaque Magique.

TRAITS

En plus des Effets Combat, certaines cartes Monstres ont un ou plusieurs Traits. Les Traits sont des pouvoirs constants bénéfiques au monstre tout le temps.

Exemple : *Exhalaison d'Ebon* a le Trait «Immunisé aux Attaques Magiques». Ce Trait réduit à zéro tous les bonus d'Attaque Magique du groupe.

Les cartes peuvent avoir différents types de Traits. Voici les Traits des cartes de cette boîte :

Demi-Attaque Magique : après avoir calculé vos bonus d'Attaque Magique de toutes les sources, divisez par deux cette valeur (arrondi à l'inférieur).

Demi-Attaque sans la présence de [Quelque chose] : votre Valeur d'Attaque totale est réduite de moitié (après avoir ajouté tous les modificateurs et arrondi à l'inférieur) si vous n'êtes pas pourvu du [Quelque chose] demandé. Cela peut être une Attaque Magique, une arme, ou presque tout le reste. Si vous avez le trait demandé, vous attaquez avec votre Valeur d'Attaque non réduite.

Immunisé aux Armes Tranchantes : tout bonus d'Attaque ou d'Attaque Magique provenant d'une arme tranchante est réduit à zéro. Les autres effets de ces armes (comme la Lumière) ne sont pas affectés par ce Trait.

Lumière -X : les Pénalités de Lumière sont constantes et ne sont pas déclenchées comme un Effet Combat. À la place, les Pénalités de Lumière sont calculées *avant* le début du combat et non comme un effet Combat normal.

Immunisé aux Attaques Magiques : les Valeurs d'Attaque Magique de toutes les cartes sont réduites à zéro. Seules les Attaques non Magiques peuvent être utilisées contre ce monstre. Les héros au combat (y compris ceux qui ne fournissent pas d'Attaque ou d'Attaque Magique) procurent toujours d'autres bénéfices, comme la Lumière et/ou d'autres Traits.

Attaques Magiques Uniquement : seules les cartes qui fournissent une Attaque Magique sont prises en compte pour votre Valeur d'Attaque totale. Vous devez évaluer ou dépasser la Vie du monstre en utilisant uniquement l'Attaque Magique pour le vaincre. Les héros au combat (y compris ceux qui ne fournissent pas d'Attaque ou d'Attaque Magique) procurent toujours d'autres bénéfices, comme la Lumière et/ou d'autres Traits.

Attaque Magique Requisite : vous devez avoir une Attaque Magique d'au moins +1 pour battre le monstre. Toute autre combinaison d'Attaque et d'Attaque Magique est permise. Vous pouvez toutefois attaquer le monstre (pour le faire retourner dans le paquet Donjon) même si vous n'avez pas d'Attaque Magique.

Les héros non équipés ne peuvent pas attaquer : les héros déséquipés ne participent pas à l'Attaque, Attaque Magique ou à d'autres bénéfices (comme la Lumière) pour la bataille. Cependant, comme ces héros entrent dans le Donjon avec le reste du groupe, ils peuvent toujours être la cible d'effets Combat générés par le monstre attaqué.

EXEMPLE DE PÉNALITÉ DE LUMIÈRE

Dans l'exemple de droite, *Kauchemar* est au Rang 1, *Griffon* au Rang 2 et *Chien de la Nuit* au Rang 3. Les Pénalités de Lumière pour chaque Rang, avant les effets Combat, sont indiquées au-dessus des cartes.

Une fois les Pénalités de Lumière prises en compte, attaquer le *Kauchemar* au Rang 1 crée une Pénalité de -3 (Valeur d'Attaque -6), alors que le *Chien de la Nuit* au Rang 3 aurait une Pénalité de Lumière de -4 (Valeur d'Attaque -8) ! La Pénalité de Lumière du Griffon ne change pas. Ces pénalités sont assez fortes. Sans source de Lumière, les héros auront du mal à vaincre ces monstres.

L'exemple en dessous montre un groupe utilisant une *Boule de Feu* et une *Torche*, qui accordent un total de Lumière de +2. La rangée inférieure de chiffres indique les pénalités ajustées après tous les modificateurs.

Remarque : à cause de son Effet Combat, le groupe ne peut pas attaquer le *Chien de la Nuit*. Grâce à la Lumière, *Kauchemar* est plus simple à combattre mais le plus facile à tuer est le *Griffon* car avec la *Boule de Feu*, le groupe n'a besoin que d'un Attaque +4 supplémentaire pour le battre.

Rang 1
Pénalité de Lumière -1*
Attaque -2



Rang 2
Pénalité de Lumière -2*
Attaque -4



Rang 3
Pénalité de Lumière -3*
Attaque -6



PAQUET DONJON



* Pénalité de Lumière Non-modifiée

Rang 1
Pénalité de Lumière -1
Attaque -2



Rang 2
Pénalité de Lumière 0
Attaque 0



Rang 3
Pénalité de Lumière -2
Attaque -4



PAQUET DONJON



CARTES MALADIE

Certaines cartes vous obligent à prendre une ou plusieurs cartes *Maladie* (à cause d'un effet Donjon ou Combat). Placez toujours les cartes *Maladie* piochées dans votre pile de défausse. La *Maladie* n'est pas affectée par les Traits de monstres ou des Effets Combat qui ne visent pas spécifiquement la *Maladie*. Chaque carte *Maladie* inflige une **pénalité de -1** à votre Valeur d'Attaque ou d'Attaque Magique (qui doit être au moins de +1 avant d'appliquer la pénalité).

Il y a différentes façons de se débarrasser d'une carte *Maladie*. Lorsque vous vous reposez, vous pouvez décider de détruire une carte de votre main, cette carte pouvant être une carte *Maladie*. Certaines cartes Héros et Village vous permettent également de détruire des cartes. Contrairement aux autres cartes, les cartes *Maladie* ne sont pas retirées de la partie quand on les détruit. Elles retournent à la place dans la pile de cartes *Maladie* pour être réutilisées (car il n'y a pas de limite au nombre de cartes *Maladie* durant la partie). S'il n'y a pas assez de cartes *Maladie*, prenez n'importe quelle carte non utilisée et traitez-la comme une carte *Maladie*.

Les cartes *Maladie* n'ont pas de valeur d'or et ne sont pas considérées comme un type de carte.

TROPHÉES

Si la plupart des monstres n'offrent rien de plus que des Points de Victoire (PV) et un peu d'or, certaines cartes Monstres deviennent des trophées lorsque vous les ajoutez à votre paquet après les avoir vaincus. Les cartes avec un symbole spécial (☼) sont des Trophées (et tous ne sont pas bons pour vous !). Les cartes Trophées doivent être utilisées chaque fois qu'elles apparaissent dans un combat. Un héros n'a pas besoin d'en être équipé et il n'est pas nécessaire d'avoir des héros en jeu pour les jouer. Traitez ces cartes comme n'importe quelle autre carte vous accordant un Effet Donjon ou un bonus de Valeur d'Attaque. Les trophées peuvent aussi vous fournir de la Lumière. Une carte Monstre avec une valeur de Lumière dans son icône lanterne est aussi une carte Trophée.

Les trophées ne contribuent à un Combat que lorsqu'elles sont révélées de la main d'un joueur et jamais sur un monstre dans le Hall du Donjon.

Important : les autres Effets Combat des cartes Monstres de la main du joueur ne sont jamais appliqués.

EXEMPLE DE VILLAGE

Christine décide d'aller au Village durant son tour. Elle a en main : *Tavernier*, *Garde de la Ville*, *Voleur Lorigg*, *Le Libéré*, *Milice* et *Fureur au Combat*. Elle a aussi 3 Points

d'Expérience. Elle commence par révéler les cartes de sa main.

Elle peut maintenant utiliser n'importe quel Effet Village de ses cartes. Elle utilise la première capacité du *Garde de la Ville* pour piocher deux cartes supplémentaires : *Maladie* et *Tueur Étranger*. Aucune des deux cartes ne produit d'or, elle décide donc d'utiliser la seconde capacité du *Garde de la Ville*, en la détruisant afin de piocher trois autres cartes. Le *Garde de la Ville* va dans la pile des cartes détruites et elle pioche *Formateur*, *Torche* et *Dague*. Elle utilise maintenant la capacité du *Tavernier*, lui permettant d'acheter une seconde carte ce tour-ci si elle le veut. Elle joue ensuite la capacité du *Formateur* pour détruire la *Milice* et gagner 2 Points d'Expérience (ce qui lui donne un total de 5 XP). Comme elle sait qu'il n'y a plus qu'une seule carte *Milice* dans son paquet, elle pense que c'est le bon moment de se débarrasser de la carte *Formateur*. Elle utilise donc sa seconde capacité pour détruire le *Formateur* et obtenir 2 or. L'effet Combat du *Libéré* («Prenez une Maladie») est ignoré car le monstre se trouve dans sa main et non dans le Hall du Donjon.

Christine compte ensuite son or. *Voleur Lorigg* (2) + *Le Libéré* (1) + *Torche* (2) + *Dague* (1) + *Tavernier* (1) et les 2 or obtenus lors de la destruction du *Formateur* lui donnent un total de 9 pièces d'or. Elle aimerait acheter une *Épée Courte* (6 or) et *Bannir* (4 or), mais elle n'est pas assez riche. Elle décide donc de faire une dernière action avant les achats. Elle utilise la seconde capacité du *Tavernier* pour générer 2 or. Cela détruit le *Tavernier* et elle n'aura pas son revenu normal mais avec les 2 or obtenus avec sa destruction, elle a maintenant 10 or. Elle peut donc acheter une *Épée Courte* et *Bannir*, car la première capacité de la carte *Tavernier* lui permet de faire un achat supplémentaire.

C'est maintenant le moment d'entraîner ses héros. Elle paie 2 Points d'Expérience pour faire monter de niveau son *Voleur Lorigg* (qui devient un *Brigand Lorigg*). Elle détruit son *Voleur Lorigg* et cherche dans la pile des *Lorigg* la carte Héros de Niveau 2, le *Brigand Lorigg*, qu'elle place dans sa pile de défausse. Ensuite, elle dépense 3 XP pour faire monter de niveau son *Tueur Étranger* (niveau 2) en *Khan Étranger* (niveau 3), et doit pour cela utiliser tout ce qui lui reste de ses Points d'Expérience. Heureusement, il reste un *Khan Étranger* dans la pile et elle peut donc le prendre. Sinon, elle n'aurait pas pu faire monter de niveau son *Tueur* et aurait dû garder ses XP dans l'espoir de pouvoir faire monter de niveau un héros différent durant un autre tour. Tous les Points d'Expérience utilisés vont directement dans la pile de XP.

Son tour est maintenant terminé. Elle se défausse de ses cartes et pioche une nouvelle main de six cartes.

EXEMPLE DE DONJON

Olivier déclare qu'il va au Donjon. Il dévoile sa main qui contient : *Maladie*, *Bannir*, *Prêtre Regian*, *Rations de Fer*, *Écuyer Thyrian* et *Arme d'Hast*. Le Hall du Donjon est composé de *Chien de la Nuit* (Rang 1), *Souffrance* (Rang 2) et *Éternel Uyril* (Rang 3).

Il commence sa préparation au combat en utilisant l'Effet Donjon de son *Prêtre Regian* pour piocher une carte, une *Milice*. Il utilise ensuite l'Effet Répéter du *Prêtre* lui permettant de détruire une carte *Maladie* pour piocher une nouvelle carte : une autre *Maladie* ! Comme c'est un «Répéter Donjon», il peut l'utiliser autant de fois qu'il le désire – il détruit la seconde carte *Maladie* et pioche une *Épée Courte*. Il réfléchit à ses différentes options : il peut donner l'*Épée Courte* au Clerc et l'*Arme d'Hast* à l'*Écuyer Thyrian*, mais s'il n'utilise pas *Rations de Fer* sur le Guerrier, il n'aura pas la Valeur d'Attaque la plus forte de l'*Arme d'Hast* car l'*Écuyer* n'a que 6 en Force. Il n'a pas de Lumière et ne peut donc pas attaquer le *Chien de la Nuit* (le *Chien de la Nuit* ne peut pas être attaqué s'il y a une Pénalité de Lumière).

Il joue donc *Bannir* et place le *Chien de la Nuit* sous le paquet Donjon. *Souffrance* va au Rang 1, *Éternel Uyril* bouge au Rang 2 et *Royaume*, un nouveau monstre, est placé au Rang 3. Olivier doit détruire une carte de sa main. Il pourrait détruire *Bannir* mais il veut garder cette carte. Il pourrait à la place détruire *Rations de Fer*, mais s'il le fait, il ne pourra pas l'utiliser pour le combat. Il décide de détruire la carte *Milice*. Il ne pourra donc pas l'utiliser pour le combat et il met la carte immédiatement dans la pile de cartes détruites.

La dernière partie de *Bannir* lui permet de piocher une nouvelle carte : *Fureur au Combat*. Il la joue, donnant à ses héros Attaque +1. En regardant ses options, il pourrait attaquer *Souffrance*, qui ne demande que 6 dégâts pour être tué ou *Éternel Uyril* pour lequel il faut 9 dégâts. Il n'a toujours pas de Lumière et va donc subir une Pénalité de Lumière de -2 contre *Souffrance* et de -4 contre *Uyril*.

Mais il y a un autre problème : en attaquant *Souffrance*, tous ses héros souffriront d'un -2 en Force. Ce qui voudrait dire que son Clerc n'aurait plus la Force requise pour porter son *Épée Courte* ou que son Guerrier n'ait pas la totalité du bonus de l'*Arme d'Hast*.

S'il utilise *Rations de Fer* sur le *Prêtre Regian*, il conservera son *Épée Courte* tandis que l'*Écuyer* se contentera d'un +2 en Attaque avec son *Arme d'Hast*. Cela produirait une Attaque Magique 2 (*Prêtre Regian*) + Attaque 4 (*Épée Courte*, utilisable avec *Rations* qui contre le -2 en Force) + Attaque 2 (*Écuyer Thyrian*) + Attaque 2 (*Arme d'Hast*) + Attaque 2 (*Fureur au Combat* pour les deux héros) = Valeur

d'Attaque totale de 12. Malgré la Pénalité de Lumière qui réduit son total de 2, il peut tuer *Souffrance*.

Mais *Éternel Uyril* a un Effet Trophée qu'il voudrait ajouter à son paquet. Contre le Dragon, il n'a pas de perte de Force, et pourrait donc utiliser son plan original d'utiliser le bonus en Force des *Rations de Fer* sur son Guerrier afin de tirer plus de puissance de *L'Arme d'Hast*. Contre *Uyril*, il aurait Attaque Magique +2 (*Prêtre*) + Attaque 4 (*Épée Courte*) + Attaque 2 (*Écuyer*) + Attaque 6 (*Arme d'Hast avec Rations* qui augmente la Force de l'Écuyer à 8) + Attaque 2 (*Fureur au Combat*) = 16. En retirant la pénalité de Lumière de -4 (monstre de rang 2), cela fait donc un total de 12, ce qui est plus que nécessaire pour tuer ce Dragon démoniaque !

Olivier choisit d'attaquer *Éternel Uyril*, le tue et le place dans sa pile de défausse. Il reçoit 2 Points d'Expérience, indiqué dans le cercle rouge dans le bas de la carte à gauche. Le bonus d'Attaque de +1 du Trophée d'*Uyril* pourra l'aider à combattre d'autres monstres. Comme il n'a pas de *Milice*, l'Effet Combat qui devait détruire une *Milice* est ignorée. Royaume bouge au Rang 2 et le Hall du Donjon est complété.

Olivier finit par se défausser de ses cartes et pioche une nouvelle main, terminant ainsi son tour.

EXEMPLE DE REPOS

Franck décide de se reposer lors de son tour. Dans sa main, il a une *Maladie*, deux *Milice*, une *Dague*, un *Formateur* et un *Sphinx*. Il choisit de détruire la carte *Maladie*. Il pourrait choisir de détruire une *Milice* ou *Dague*, pour retirer des cartes qu'il ne veut plus retrouver dans son paquet. Il aurait même pu choisir de détruire la carte *Formateur* ou *Sphinx* mais se serait une mauvaise décision. Comme il se repose et ne visite pas le Village, il ne peut pas utiliser les capacités du *Formateur*.

Une fois qu'il a détruit sa carte, il se défausse de sa main face visible et pioche une nouvelle main, mettant ainsi fin à son tour.

VICTOIRE

La partie se termine lorsque la carte *Thunderstone* arrive au Rang 1 du Hall du Donjon. Si vous battez un monstre de Rang 1 durant votre tour et que cela fait

bouger la *Thunderstone* au Rang 1, vous pouvez vous emparer de la *Thunderstone* et l'ajouter à votre paquet ! Si ce n'est pas le cas, personne ne peut la prendre.

Une fois la partie finie, mettez ensemble toutes les cartes de votre paquet, de votre main et de votre pile de défausse ainsi que toutes les autres cartes sous votre contrôle. Comptabilisez les points victoire de toutes ces cartes. Le joueur avec le plus de points est le vainqueur ! En cas d'égalité, si un des joueurs impliqués a la *Thunderstone*, il gagne la partie. Sinon, c'est une victoire partagée pour les joueurs à égalité !

CLARIFICATIONS DES RÈGLES

BUTINS

Certains héros et monstres ont la capacité Butin qui permet d'acheter **une** carte Village d'un type spécifique après avoir vaincu un monstre, comme si vous visitiez le village. Les Butins (Nourriture) par exemple, vous permettent d'acheter une carte Nourriture du Village alors que le Butin (Objet) vous permet d'acheter une carte Objet. Les héros et monstres ne peuvent utiliser leur capacité Butin que si vous êtes victorieux au combat.

Si vous remportez différents butins dans le même tour, vous devez choisir l'ordre dans lequel vous les résolvez, en utilisant à chaque fois la valeur d'or maximale de votre main. Les héros qui n'ont pas attaqué ou ne pouvaient pas le faire ne peuvent pas utiliser leur Trait Butin.

DEMI-ATTAQUE

Certains monstres sont résistants à certaines attaques. Il faut toujours arrondir à l'inférieur lorsque vous divisez par deux les attaques.

EFFET BRÈCHE

Lorsqu'un monstre avec un Effet Brèche est placé sur le Rang 1 du Hall du Donjon, son Effet Brèche est déclenché – *une seule et unique fois* – avant que le joueur ne se défausse de sa main et termine son tour (voir page 4). Chaque Effet Brèche est différent et ses effets sont uniques. Cf. «Glossaire des Cartes» page 13. Les Effets Brèche au Rang 1 **avant** le début de partie ne sont pas déclenchés.

IMMUNITÉ

D'autres monstres sont immunisés à certains types d'attaques. L'immunité indique quel type d'attaque (Magique, Arme Tranchante, etc.) n'a pas d'effet sur le monstre et n'est donc pas comptabilisée dans la Valeur d'Attaque.

MÉLANGER

La pile de défausse ne peut pas être mélangée tant qu'il y a encore des cartes dans votre Paquet Groupe et tant que vous n'avez pas besoin de piocher une nouvelle carte. Toutes les cartes se trouvant dans la pile de défausse sont mélangées ensemble.

NE PEUT PAS ATTAQUER

Certains monstres ont des Traits ou des Effets Combat qui empêchent votre groupe ou un héros d'attaquer. Si votre équipe ne peut pas attaquer un monstre, il ne peut pas être choisi lors de l'étape 3 d'une action Donjon. Par conséquent, vous ne pouvez pas choisir d'«attaquer» le monstre pour le faire retourner sous le paquet Donjon.

Lorsqu'un héros ne peut pas attaquer, il ne contribue pas au combat. Cependant tous les Effets Donjon que vous utilisez durant l'étape 2 fonctionnent normalement mais les bonus d'Attaque, d'Attaques Magique ou de Lumière ne sont pas calculés. Les Traits tels que Butin ne prennent pas effet non plus.

RÈGLE D'OR

Si une carte entre en contradiction avec les règles écrites dans ce livre, la carte a la priorité. Mais en fin de compte la seule vraie Règle d'Or est de s'amuser, mais ça vous le saviez déjà.

ZÉRO

Les bonus d'Attaque et d'Attaque Magique peuvent être diminués en dessous de 0. Les Pénalités de Lumière peuvent persister éternellement mais ne peuvent pas diminuer une Valeur d'Attaque en dessous de 0.

VARIANTES

Il existe différentes manières de jouer (y compris en solo) que vous pouvez trouver sur notre page internet, www.edgeent.com.

GLOSSAIRE

Amazone : l'Effet Donjon de ce héros est un bonus d'Attaque en plus de l'Attaque normale de l'Amazone.

Apparition : choisissez un héros (et l'arme dont il est équipé). La Lumière, l'Attaque Magique et l'Attaque de ce héros (et l'arme) sont réduites à 0. Les *Milices* sont des héros.

Archiduc de la Douleur : vous devez avoir une Attaque Magique d'au moins +1 pour pouvoir battre l'*Archiduc de la Douleur*. Vous pouvez toutefois décider d'attaquer l'*Archiduc* malgré l'absence d'Attaque Magique. S'il n'y a pas de cartes Clerc et/ou Sorcier dans le combat, il n'y a pas d'effet. Quand l'*Archiduc de la Douleur* atteint le Rang 1 du Hall du Donjon, détruisez les deux premières cartes de chaque pile Héros dans le Village, y compris le paquet *Milice*.

Arme d'Hast : un héros de Force 2 peut s'équiper de l'*Arme d'Hast* pour obtenir un bonus d'Attaque de +2. Un héros avec une Force de 8 ou plus gagne un +6 en Attaque.

Assassin ou Émpoisonneur Lamerouge : que vous ayez gagné ou perdu le combat, tous les autres joueurs doivent défausser des cartes lorsque ce héros entre dans le Donjon.

Aura Magique : lorsqu'elle est jouée avec une *Arme d'Hast*, le héros doit avoir une Force de 8 ou plus pour gagner un +6 de bonus. Vous **devez** piocher une carte lorsque vous utilisez cet Effet Donjon.

Bannir : vous devez déclarer que vous entrez dans le Donjon pour jouer *Bannir* mais vous ne choisissez pas le monstre que vous allez attaquer avant que le Hall du Donjon ne soit plein. Si *Bannir* provient d'un Effet Brèche (ou Piège) résolvez-le immédiatement. Vous pouvez réarranger le Hall du Donjon pour placer la *Thunderstone* au Rang 1 et mettre fin à la partie immédiatement sans avoir à vous emparer de la *Thunderstone*. Plusieurs cartes *Bannir* peuvent être utilisées avant de choisir le monstre que vous allez attaquer mais chaque carte *Bannir* doit être complètement résolue avant de pouvoir en jouer une autre. Vous **devez** piocher une carte lorsque vous utilisez cette Effet Donjon.

Bave Noire : s'il n'y a pas de carte *Milice* dans le combat, il n'y a pas d'effet. Une *Milice* détruite reste jusqu'à la fin du combat.

Bête de Rancune : ce monstre n'a pas d'effet spécial.

Bonnes Baies : après avoir calculé la Valeur d'Attaque totale du héros, cette valeur devient une Attaque Magique. Les *Milices* sont des cartes Héros et peuvent bénéficier des effets de cette carte.

Boule de Feu : vous n'avez pas besoin d'avoir de héros en jeu pour jouer cette carte.

Chien de la Nuit : si vous avez une Pénalité de Lumière de 1 ou plus, vous ne pouvez pas choisir d'attaquer le *Chien de la Nuit*. Par conséquent, sans lumière suffisante, vous ne pouvez pas choisir de l'attaquer juste pour l'envoyer sous le paquet Donjon. Les Pénalités de Lumière sont appliquées avant le combat.

Crasse Nocive : les Armes Tranchantes n'ajoutent pas leurs bonus à la Valeur d'Attaque totale contre la *Crasse Nocive*. Après avoir calculé votre Valeur d'Attaque Magique, divisez-la par deux (arrondie à l'inférieur).

Cyclope : ce monstre n'a pas d'effet spécial.

Dague : c'est une Arme Tranchante. C'est une carte de Base qui se trouve dans toutes les parties.

Défenseur Calice : seuls les objets (pas les armes) qui fournissent un bonus de Lumière augmentent la Valeur d'Attaque du Défenseur.

Ectoplasme : s'il n'y a pas de cartes *Milice* dans le combat, rien ne se passe. Les cartes *Milice* détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat.



Enchanteur / Archimage Elfe : lorsqu'un monstre est remis sous le paquet Donjon, complétez le Hall du Donjon. Si cela provoque un Effet Brèche, appliquez-le immédiatement. Si la *Thunderstone* bouge au Rang 1 du Hall du Donjon, la partie se termine automatiquement et vous ne récupérez pas la *Thunderstone*.

Énergie des Arcanes : vous devez piocher une carte lorsque vous utilisez cette Effet Donjon.

Épée Courte : c'est une Arme Tranchante.

Épée de Feu : vous ne gagnez le bonus de Lumière que si un héros est équipé de l'*Épée de Feu*.

Éternel Uyril : si vous n'avez pas une Attaque Magique d'au moins +1, la Valeur d'Attaque totale est divisée par deux (arrondie à l'inférieur). S'il n'y a pas de cartes *Milice* dans le combat, rien ne se passe. Les cartes *Milice* détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat.

Exhalaison d'Ebon : les Attaques Magiques contre *Exhalaison d'Ebon* ne comptent pas dans la Valeur d'Attaque totale. Si deux héros ont la plus grande Force (modifiée), vous choisissez celui à détruire. Les *Milices* sont considérées comme des héros.

Feayn : si une action Donjon vous fait attaquer un monstre de Rang 1, n'ajoutez pas le bonus d'Attaque du Feayn à votre Valeur totale d'Attaque. Si le Feayn n'attaque pas, son bonus de Lumière est perdu.

Famine : les cartes *Maladie* gagnées lors du combat vont directement dans votre pile de défausse.

Fantôme : si vous n'avez pas une Attaque Magique d'au moins +1, la Valeur d'Attaque totale est divisée par deux (arrondie à l'inférieur). La diminution de Force peut faire que certaines armes deviennent déséquipées.

Festin : les *Milices* sont des cartes Héros, elles gagnent donc les bonus d'Attaque et de Force de cette carte.

Formateur : chaque *Formateur* dans votre main ne peut détruire qu'une carte *Milice* par tour.

Fureur au Combat : les *Milices* sont des héros et gagnent le bonus d'Attaque de ce sort.

Garde de la Ville : détruire cette carte vous permet de piocher un total de 5 cartes.

Gardien Nain : sa Valeur d'Attaque totale est de +4 s'il est équipé d'une Arme Tranchante. Ce bonus fait partie de la capacité du Nain, qu'il conserve même si son arme devient inutile (par exemple à cause de l'effet de combat d'un monstre).

Gelée Rouge : s'il n'y a pas de cartes Arme dans le combat, il ne se passe rien. Le bonus de Lumière est un Effet Trophée. Il ne s'applique que lorsque la *Gelée Rouge* battue est révélée dans votre main. Ce n'est pas un effet Combat.

Gemme de Lumière : cet objet vous fournit toujours Lumière +3, même s'il n'y a aucun héros en jeu.

Gobelin de Griknack : ce monstre n'a pas d'effet spécial.

Griffon : le bonus d'Attaque Magique est un Effet Trophée.

Guerrier ou Tueur Étranger : la Nourriture détruite par cet Effet Donjon ne peut pas être utilisée pour gagner un bonus de Force ou tout autre effet.

Hachette : c'est une Arme Tranchante.

Hors-la-loi ou Brigand Lorigg : que vous ayez gagné ou perdu le combat, tous les autres joueurs doivent se défausser de cartes lorsque ce héros entre dans le Donjon.

Janissaire Nain : si cette carte est dévoilée pendant une action Donjon, vous pouvez acheter une carte Arme du Village après avoir vaincu le monstre, en utilisant l'or de votre main. Sa Valeur d'Attaque totale est de +6 s'il est équipé d'une Arme Tranchante.

Jugement : vous pouvez choisir de diminuer l'Attaque ou l'Attaque Magique pour cet effet Combat. La Force affectée peut faire que certaines armes deviennent déséquipées. Les *Milices* sont des héros.

Khan ou Tueur Étranger : le héros gagne un bonus en Attaque pour chaque monstre dévoilé de sa main avant le combat.

Kauchemar : augmente la Pénalité de Lumière du Rang du *Kauchemar* de 2. Les Pénalités de Lumières sont appliquées avant le combat. S'il n'y a pas de **Guerrier** dans le combat, rien ne se passe.

Lance : si vous détruisez la *Lance* (vous l'avez lancée), vous recevez un bonus supplémentaire de +3 à votre Attaque, soit un total de +5. Toutefois, la *Lance* est toujours considérée comme **équipée** jusqu'à la fin du combat, même si vous utilisez cet effet.

Lanterne : cet Objet vous fournit toujours Lumière +2, même s'il n'y a aucun héros en jeu.

Lézard à Peau Grise : cet Effet Combat les rend vulnérable aux armes à cause de leur peau trop fine.

Le Libéré : les cartes *Maladie* gagnées lors du combat vont directement dans votre pile de défausse.

Maladie : chaque fois qu'une carte *Maladie* est révélée, elle doit être jouée. Elle n'a aucun effet dans le Village.

Marteau de Guerre : un Clerc attaquant un Chevalier Maudit ou un Mort-Vivant gagne un bonus d'Attaque de +6.

Milice : la *Milice* est considérée comme un héros en tout point. La *Milice* a une valeur en or de 0. C'est une carte de Base que l'on retrouve dans toutes les parties.

Mythlurian : s'il n'y a pas de carte Héros dans le combat, rien ne se passe. Les cartes Héros détruites doivent rester en jeu jusqu'à la fin du combat. La *Milice* est considérée comme un héros.

Nixie : ce monstre n'a pas d'effet spécial.

Oracle : s'il n'y a pas de cartes Sort dans le combat, il n'y a pas d'effet. Les cartes Sorts détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat.

Orque Crânedesang : ce monstre n'a pas d'effet spécial.

Paladin Calice : vous pouvez acheter une carte Village (y compris les cartes de base et Héros) du Village après avoir remporté un combat, en utilisant l'or en main.

Pégase : le bonus d'Attaque est un Effet Trophée.

Pierre Mystère : C'est l'unique carte *Thunderstone* de la boîte de base. Certaines extensions ajouteront de nouvelles *Thunderstone*, chacune avec ses propres pouvoirs. Vous pouvez utiliser n'importe quelle *Thunderstone* durant la mise en place du jeu.

Prêtre sur Gages : vous pouvez détruire le *Prêtre sur Gages* et une autre carte pour produire X+5 or dans le même tour. Quand vous détruisez une carte avec le *Prêtre sur Gages*, n'ajoutez pas sa valeur en or à votre total d'or ce tour-ci.

Le Prince : s'il n'y a pas de **Guerrier** dans le combat, rien ne se passe. La diminution de Force peut faire que des armes deviennent déséquipées.

Questeur et Défenseur Calice : vous pouvez continuer de détruire des cartes *Maladie* et piocher de nouvelles cartes jusqu'au moment où vous décidez d'attaquer un monstre.

Rations de Fer : vous pouvez utiliser plusieurs *Rations* afin d'augmenter la Force du même héros. Si un Effet Donjon détruit *Rations de Fer*, vous ne pouvez pas utiliser la carte pour gagner un bonus de Force. C'est une carte de Base que l'on retrouve dans toutes les parties.

Regian : vous pouvez continuer de détruire des cartes *Maladie* et piocher de nouvelles cartes jusqu'à ce que commence le combat.

Revenant : vous devez avoir une Attaque Magique d'au moins +1 pour tuer le *Revenant*. Les héros détruit par le

Revenant meurent à la fin du combat. La diminution de Force peut faire que des armes deviennent déséquipées.

Royaume : les cartes *Maladie* gagnées lors du combat vont directement dans votre pile de défausse.

Seigneur de la Mort : Les cartes *Maladie* gagnées lors du combat vont directement dans votre pile de défausse.

Seigneur Mortis : augmente la Pénalité de Lumière du Rang du *Seigneur Mortis* de 1. Les Pénalités de Lumières sont appliquées avant le combat.

Sentinelle Naine : sa Valeur d'Attaque totale est de +8 s'il est équipé d'une Arme Tranchante.

Seigneur Thyrian : vous ne pouvez choisir qu'un monstre avec 1 ou 2 Points de Victoire, et non 0. Lorsqu'un monstre est placé dans votre pile de défausse, complétez le Hall du Donjon. Si cela provoque un Effet Brèche, appliquez-le immédiatement. Si la *Thunderstone* se retrouve au Rang 1 du Hall du Donjon, la partie se termine automatiquement et vous ne la récupérez pas. Vous ne gagnez pas de XP pour cet effet.

Selurin : chaque sort avec un bonus d'Attaque Magique gagne un bonus supplémentaire de +1. Chaque objet (avec le mot clé *Objet*), gagne un bonus d'Attaque Magique de +1, qu'il ait déjà ou non un bonus d'Attaque.

Skaladak : s'il n'y a pas de cartes Arme dans le combat, rien ne se passe. Les armes détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat.

Souffrance : la diminution de Force peut faire que certaines armes deviennent déséquipées. Les cartes *Maladie* gagnées

lors du combat vont directement dans votre pile de défausse.

Spectre : s'il n'y a pas de cartes *Milice* dans le combat, il n'y a pas d'effet. Les cartes *Milice* détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat.

Sphinx : seuls les bonus d'Attaque Magique comptent face au *Sphinx*. Les six cartes révélées de votre paquet n'affectent et ne remplacent pas votre main. Elles doivent être piochées avant que les effets Brèche ou Piège ne soient résolus. C'est un effet Butin.

Succube : si vous n'avez pas un bonus d'Attaque Magique d'au moins +1, la Valeur d'Attaque totale est divisée par deux (arrondie à l'inférieur).

Tache Verte : s'il n'y a pas de cartes Nourriture dans le combat, il n'y a pas d'effet.

Tavernier : chaque *Tavernier* supplémentaire vous permet d'acheter une carte supplémentaire. Vous **ne gagnez pas** la valeur en or du *Tavernier* lorsqu'il est détruit.

Ténèbres : les héros sans aucune arme équipée ont un bonus d'Attaque de 0 mais peuvent toujours être affectés par les effets de combat. Les *Milices* sont des héros. Augmentez de 1 la Pénalité de Lumière. Les Pénalités de Lumière sont appliquées avant le combat.

Théurge ou Démoniste Selurin : le multiplicateur x2 du Sorcier *Selurin* n'affecte que les bonus d'Attaque Magique et est appliqué **après** que tous les bonus d'Attaque Magique ont été calculés. Plusieurs Sorciers se multiplient ensemble (deux Sorciers ont un multiplicateur de x4, trois de x8, etc.)

Théurge Selurin : si le héros emprunté est détruit par un Effet Combat, il n'est pas rendu à son propriétaire et est placé dans la pile des cartes détruites.

Troll aux Ossements : les cartes *Maladie* gagnées au combat vont directement dans votre pile de défausse.

Thyrian : la Nourriture détruite par cet effet Donjon ne peut pas être utilisée pour gagner un bonus de Force ou tout autre effet.

Torche : cet objet vous fournit toujours Lumière +1, même s'il n'y a aucun héros en jeu. C'est une carte de Base que l'on retrouve dans toutes les parties.

Tourmenteur : si vous n'avez pas au moins une arme équipée dans le combat, la Valeur d'Attaque totale est divisée par deux (arrondie à l'inférieur). S'il n'y a pas de Clerc dans le combat, rien ne se passe. Les Clercs détruits restent en jeu jusqu'à la fin du combat.

Tyxr l'Ancien : s'il n'y a pas de carte Héros en jeu, rien ne se passe. Les cartes Héros détruites doivent rester en jeu jusqu'à la fin du combat. La *Milice* est considérée comme un héros. Lorsque Tyxr atteint le Rang 1 du Hall du Donjon, chaque joueur doit se défausser de deux cartes, joueur actif y compris. Cela se déroule avant que le joueur actif ne renouvelle sa main.

Vase Grise : si au moins un des héros est équipé d'une arme (ou s'il n'y a pas de héros), il ne se passe rien. Les cartes Héros détruites restent en jeu jusqu'à la fin du combat. Les *Milices* sont des héros et peuvent être détruites. Après être sorti victorieux d'un combat, vous pouvez acheter une carte Nourriture du Village, en utilisant l'or de votre main.



PRÉSENTATION D'UNE CARTE VILLAGE



PRÉSENTATION D'UNE CARTE HÉROS



PRÉSENTATION D'UNE CARTE MONSTRE



DÉROULEMENT

Choisissez au hasard le premier joueur. Le premier joueur effectue son tour, suivi par les autres joueurs dans le sens horaire. Durant votre tour, vous devez faire une de ces trois actions : **Visiter le Village**, **Entrer dans le Donjon** ou **Se Reposer**. Pour chacune de ces actions, vous devez suivre les étapes suivantes.

VISITER LE VILLAGE

- Révélez vos cartes en main.
- Vous pouvez utiliser les Effets Village des cartes révélées. Vous pouvez utiliser certains, aucun ou tous les effets d'une carte dans l'ordre désiré. Faites attention à ne pas utiliser d'effets de cartes détruites. **Un effet d'une carte ne peut être utilisé qu'une seule fois.** Les effets et la production d'or sont cumulatifs.
- Vous produisez maintenant de l'or en additionnant la **valeur en or** de toutes les cartes révélées encore en jeu, plus l'or produit lors de l'étape 2.
- Vous pouvez acheter **une** carte du Village – cela inclut les cartes de Base, Héros ou Village – du **dessus** d'une pile du Village. Le **Coût d'Achat doit être inférieur ou égal** à votre total en or. Les **cartes achetées doivent toujours être mises dans votre pile de défausse.** L'or inutilisé est perdu. Si un effet vous permet d'acheter plusieurs cartes, le **Coût d'Achat total** doit être égal ou inférieur à votre or.
- Enfin, vous augmentez le niveau des cartes Héros (**une ou plusieurs**) que

vous avez en main, en utilisant les Points d'Expérience que vous avez acquis. Cf. « Monter de Niveau » page 5.

6. Terminez votre tour en mettant toutes les cartes (utilisées ou non) face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

Remarque : les actions doivent être effectuées dans l'ordre, une carte pouvant être défaussée ou détruite avant de produire de l'or. Par exemple, si le *Prêtreur sur Gages* détruit une carte ayant une valeur en or, vous ne gagnez pas la valeur en or de la carte détruite.

ENTRER DANS LE DONJON

- Révélez vos cartes en main.
- Vous pouvez utiliser certains, aucun ou tous les Effets Donjon de vos cartes. À moins qu'une carte n'ait un effet obligatoire (comme *Maladie*), vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les sorts et effets. Vous pouvez équiper chacun de vos héros d'une arme, si les conditions de Force sont respectées (cf. page 5).
- Déclarez le Rang et la carte Monstre que vous allez attaquer.
- Résolvez le combat. Cf. « Combats » page 7.
 - Calculez votre Valeur d'Attaque totale, en prenant en compte toutes les Pénalités de Lumière.

- Résolvez les Effets de Combat (et ajustez si nécessaire votre Valeur d'Attaque).
- Placez le monstre **invaincu** sous le paquet Donjon.
- Placez le monstre **vaincu** et les cartes *Maladie* dans votre pile de défausse.
- Recevez votre Butin (s'il y en a).
- Décalez les cartes Monstre afin de combler les Rangs manquants et remplissez à nouveau le Hall du Donjon.

5. Terminez votre tour en mettant toutes les cartes (utilisées ou non) face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

SE REPOSER

- Vous pouvez détruire une carte de votre main.
- Terminez votre tour en mettant toutes les cartes face visible dans votre pile de défausse et piochez six nouvelles cartes pour former votre nouvelle main.

FIN DU TOUR

Si vous avez obtenu la *Thunderstone* (ou si elle passe au Rang 1 car un monstre **n'a pas été vaincu**), la partie se termine immédiatement ! Dans le cas contraire, le joueur à votre gauche commence son tour.

EXEMPLE DE PÉNALITÉ DE LUMIÈRE

Rang 1
Pénalité de Lumière -1*
Attaque -2



Rang 2
Pénalité de Lumière -2*
Attaque -4



Rang 3
Pénalité de Lumière -3*
Attaque -6



PAQUET DONJON



* Pénalité de Lumière Non-modifiée

Rang 1
Pénalité de Lumière -1
Attaque -2



Rang 2
Pénalité de Lumière 0
Attaque 0



Rang 3
Pénalité de Lumière -2
Attaque -4



PAQUET DONJON

