

DEBUT DU TOUR

Le héros peut effectuer une ou toutes les actions dans n'importe quel ordre (aucune n'est obligatoire)

Test de Compétence

- Lancer le nombre de dés de la Compétence concernée, +/- **Modificateurs** éventuels (1 Dé au minimum, 3 au maximum).
- Choisir un résultat de 3 à 6 + bonus +1/+2 (ou total +1 et +2 si pas de 3/6), +/- **Modificateurs**. Si résultat atteint, gagner bonus des dés non utilisés (Concentration ou +1 Santé).
- Effet **Succès** si résultat égal ou + (payer coût) sinon **Echec**!



Attaque Héros (1-3 Dés Héros + Dé Ennemi)

1. Mêlée / Distante / Sort (Portée & Ligne vue), +/- **Modificateurs**.
2. **Défense Ennemi (sauf Sort)** puis **Dégâts**, +/- **Modificateurs**.
Gobelin vaincu = voir gain sur sa carte
Sbire vaincu = voir gains sur Plateau Torche
3. Une cible Contre-attaque (sauf si pas en ligne de vue) : **Défense Héros** puis **Dégâts**, +/- **Modificateurs**.



DEPLACEMENT

Se déplacer selon sa vitesse, en passant par les couloirs (changer de salle coûte 1 Vitesse)



ACTION HEROÏQUE

Attaque Mêlée/Distante/Sort, Fouiller, Neutraliser un Piège, Lancer un Sort, Se Reposer



ACTION GRATUITE

ex : Modifier Dé +1/-1, Révéler Salles adjacentes, Augmenter Stats, Rechercher un Sort, Utiliser un Portail, Entrer dans le Repaire...

Acte 1 : Effets Torche

- Ajouter 1 Goblin à l'entrée (jeton + piocher 1 carte)
 - Activations des Ennemis
- Goblin (ordre des N°) = Mouvement et/ou Attaque.
Sbire (ordre de gauche à droite) = Mouvement si besoin et Attaque.
Boss = Mouvement si besoin et Action listée.



Salle : Arrêt obligatoire si **Ennemi** (sauf si **Furtivité**) ou **Piège non neutralisé** (le déplacement peut continuer après le Test Piège).

Payer le coût indiqué. Une seule Action Héroïque par tour.

Stoppe le déplacement pour ce tour si le Héros s'est déjà déplacé.

Payer le coût indiqué.

À n'importe quel moment pendant son tour (entre 2 déplacements, avant/après l'action héroïque ou un lancer de dés), autant de fois qu'on veut.

Acte 2 : Boss

- Setup : Tous les Sbires tués et Entrée du Repaire utilisée.
1. Retourner le plateau Boss et mettre 1 marqueur Santé par Héros sur 8.
 2. Placer le jeton Boss dans son Repaire et les marqueurs *Autel* sur les Rencontres du Donjon.
 3. Plateau Torche sur Acte 2 et placer le jeton Torche en haut (case selon le nombre de héros).



Nouvelle Salle : Connecter un couloir avec la salle d'avant et placer 1 carte Donjon face cachée à chaque autre couloir.

Actions (+ effets si Héros présent) : Goblin/Sbire = piocher 1 carte et placer jeton (dégât et stop déplacer pour ce tour) ou Piège non désarmé (Test Compétence).



1 Action Héroïque en plus pendant le tour (limité à une fois par tour).



Action gratuite déclenchée lors de l'utilisation de l'Action Héroïque correspondante, même sans succès (succès requis si une validation est nécessaire). Effet immédiat si bonus Focus/Santé, sinon déclenché à la résolution de l'effet (modif résultat Dé, dégâts, défense...)



FIN DU TOUR

Torche -1

MISE EN PLACE

1. Paquet Donjon

- Cartes du bas : Piocher 3 cartes *Salle* et mélanger la carte *Porte du Repaire* avec.
- Cartes du milieu : Piocher et mélanger 1 carte *Rencontre* par Héros et 3 cartes *Salle* par Héros (exemple : pour 2 Héros, 2 *Rencontres* et 6 *Salles*).
- Cartes du haut : Pour 2/3/4 Héros, piocher et mélanger 9/7/5 cartes *Salle*.

Placer la carte *Entrée* au centre de l'aire de jeu et un marqueur Autel sur le symbole.

Placer en réserve un nombre de marqueurs *Autel* égal au nombre de Héros.

Piocher 4 cartes du paquet *Donjon* et les placer face cachée autour de la carte *Entrée*.

2. Plateau Torche

Placer le plateau *Torche* côté *Acte 1* et le marqueur *Torche* sur la piste, dans la case correspondant au nombre de Héros.

Placer les 4 jetons *Goblin* numérotés près de leur case sur le plateau *Torche*.

Mélanger séparément les paquets *Goblines* et *Sbires*.

Placer un nombre de jetons *Santé Ennemi* égal au nombre de Héros près du paquet *Sbires*.

Mélanger les fiches *Boss*, en piocher une au hasard et la mettre face cachée dans l'air de jeu, avec le marqueur *Boss* à côté.

3. Plateaux Héros

Mélanger séparément les paquets *Butins* et *Sorts* (prévoir des emplacements pour les cartes défaussées).

Prendre le plateau *Héros* de chaque Héros pour la partie (au choix ou au hasard).

Mettre un marqueur *Santé* et un *Concentration* sur le haut des pistes correspondantes.

Placer la figurine de chaque Héros sélectionné sur la carte *Entrée* du Donjon.

Placer en réserve 7 marqueurs *Neutralisé (Disarm)*.

Le premier Héros prend 3 DÉS *Héros* et un Dé *Ennemi*.

La partie commence...



Déplacement et Attaque des Ennemis



Se déplace ou Attaque si possible.



Les deux !

- Se déplace selon Vitesse vers un Héros conscient par le chemin le plus court (choix du joueur si plusieurs cibles).
- Dégâts sur tous les Héros à portée, pas de Défense ni blocage des dégâts. Une cible. Plusieurs !



Taille max du donjon



Modifier le résultat d'un Test Mêlée/Distance en dépensant 3 Focus



Contre-attaque Gobelin contre Mêlée / Distance / Sort = Dé Ennemi + 1 par Gobelin dans le Donjon



Défense contre Mêlée = +2 et Contre-attaque contre Mêlée = Dé Ennemi + 3



-2 Focus après une attaque Sort contre le Boss

CONDITIONS DE VICTOIRE / DEFAITE

- **Vaincre le Boss lors de l'Acte 2.**
- **Placer un 5^e Goblin dans le donjon ou atteindre une case *Crâne* ou ne pas pouvoir découvrir l'entrée du Repaire.**



EQUIPEMENT

Les Butins et Sorts peuvent être équipés selon les limites suivantes : 2 Mains + 1 Habit + 2 Babioles + 2 Sorts.



Piocher sur le paquet ou prendre dans la défausse (on peut défausser un équipement pioché).



Prendre dans la défausse seulement.

Note : on peut défausser tout équipement pendant son tour.



HEROS INCONSCIENT

Si sa *Santé* est réduite à 0 ou moins, le Héros tombe inconscient et termine son tour immédiatement (coucher sa figurine). A son prochain tour, il doit Se Reposer puis peut éventuellement se déplacer mais sans faire d'action gratuite ni héroïque.