

SHADOWS OF BRIMSTONE™



RULEBOOK

**FLYING FROG
PRODUCTIONS®**

An Old West Horror Board Game
for 1-4 Players, Ages 12 and Up

SHADOWS OF BRIMSTONE™

By
Jason C. Hill

Nous sommes au milieu des années 1880, dans le sud-ouest des États-Unis, et la petite ville minière de Brimstone a trouvé de la Pierre Sombre sur les hauteurs des collines; une nouvelle pierre précieuse possédant des propriétés magiques, plus rare que l'or... mais plus dangereuse! Des chercheurs d'or affluèrent de toutes parts et creusèrent avec avidité de multiples galeries, sans réfléchir aux conséquences de leurs actes. Mais il était trop tard! En un éclair, la ville de Brimstone, épice de d'une explosion magique et cataclysmique, fut consumée ouvrant avec elle des portails ouverts vers d'autres mondes plus bas dans les mines et relâchant de profondes ténèbres qui s'étendirent à la surface!

Maintenant des hordes de démons sortent des mines pour ravager la campagne environnante, et le ciel devient noir de créatures cauchemardesques s'abattant les voyageurs imprudents une fois la nuit tombée! Tandis que la population fuit de terreur, quelques individus héroïques viennent prêter main-forte pour repousser les Ténèbres, se frayant un chemin à travers les mines pour sceller ces portails, et peut-être trouver une fortune personnelle en route!

Vue d'ensemble du jeu

Shadows of Brimstone™ est un jeu de plateau rapide, coopératif de type dungeon-crawl et se situant dans le Vieil-Ouest américain lié à une horreur indicible! Chaque joueur crée un personnage prenant le rôle d'un personnage typique de Héros de Western, tels qu'un homme de loi, un bandit, un propriétaire de ranch ou encore une fille de saloon. Formant une petite troupe de Héros, les joueurs emmènent leurs personnages dans les Profondeurs des mines dans les contreforts entourant la ville de Brimstone plongée sous une emprise démoniaque. Les différentes missions des héros sont très variées, allant de la découverte et condamnation d'un portail vers un autre monde, à la rescousse du fils d'un fermier traîné dans la nuit par une créature. Les Héros explorent une mine générée dynamiquement, surmontant des rencontres dangereuses et combattant des créatures sauvages, tout en ramassant de l'équipement utile et d'anciens artefacts pour les aider dans leurs aventures. Les Héros peuvent même trouver des portails vers d'autres mondes, passant à travers pour poursuivre leur aventure de l'autre côté.

Les personnages de Héros peuvent être conservés d'aventure en aventure grâce à un système de campagne, gagnant de l'expérience et des niveaux pour accroître leurs compétences et obtenir de nouvelles capacités. Les Héros peuvent aussi visiter les villes proches de la frontière entre leurs aventures pour dépenser leur butin durement gagné et se ravitailler en vue de leur prochaine mission.

Alors chargez votre six coups, mettez votre chapeau et votre poncho, et rassemblez votre fine équipe, les Ténèbres arrivent, et l'Enfer tout entier est sur le point de se déverser... dans Shadows of Brimstone!

Joueurs

Shadows of Brimstone™ est un jeu entièrement coopératif pour 1 à 4 joueurs. En combinant cette boîte avec une autre boîte, le nombre de joueurs peut passer à 5 ou 6. Tous les joueurs travaillent ensemble contre le jeu lui-même et la difficulté repose sur le nombre de Héros prenant part à l'aventure.



COMPOSANTS DU JEU

Dés

Le jeu est livré avec 16 dés à 6 faces (8 blancs et 8 rouges) qui peuvent être partagés entre les joueurs. Il y a deux couleurs de dés inclus dans l'idée d'utiliser les dés rouges pour les attaques de l'Ennemi et les dés blancs pour les lancers des Héros. Souvent les cartes font référence aux notions de D6 et D3. D6 est juste un autre nom pour un dé à six faces. D3 veut dire lancer un dé à six faces et consulter le tableau suivant :

Lancer D6	Résultat
1 - 2	1
3 - 4	2
5 - 6	3

Relances

Il y a beaucoup de choses dans le jeu qui peuvent vous amener à relancer un ou plusieurs dés. Il est important de noter que :

Vous ne pouvez pas relancer le même dé plus d'une fois.



Dé à 8 faces

Un dé à 8 faces est aussi fourni avec le jeu et est utilisé pour quelques lancers spéciaux. Il est souvent fait référence à ce dé en tant que D8.

Le Dé du Péril (Peril Die)

Il y a aussi un plus gros dé spécial à 6 faces appelé le Dé du Péril. Ce dé est marqué avec les nombres 3, 3, 4, 4, 5 et 6. Il est le plus souvent utilisé pour déterminer la quantité d'Ennemis durant une attaque, et il est représenté sur les cartes sous forme du symbole suivant :



Marqueurs de Fouille

Ces Marqueurs (Scavenged Tokens) sont utilisés pour montrer qu'une tuile de plan a été fouillée avec succès par les Héros, quelle que soit sa valeur. Toute Tuile de Plan ne peut être fouillée qu'une seule fois.

Jetons de Résurrection

Ces jetons (Revive Tokens) sont parfois utilisés pour donner aux héros une chance supplémentaire de survie, autorisant un Héros qui vient juste d'être mis KO pour revenir en jeu sans effets durables.



Piste des Profondeurs (Depth Track)

La piste des Profondeurs est utilisée pour montrer jusqu'où se sont aventurés les Héros à l'intérieur de la mine, mais également pour montrer la progression des Ténèbres gagnant en pouvoir et se rapprochant de la sortie de la mine, causant la défaite des Héros.



Marqueurs de Blessure

Ces Marqueurs rouges de Blessure (Wound Markers) sont placés sur les Héros et les Ennemis pour garder trace de la quantité de dégâts qu'ils ont subis durant le jeu. Il y a des marqueurs de dégâts individuels ainsi que des marqueurs plus grands représentant 5 Blessures chacun.

Marqueurs de Dommages de Santé Mentale

Ces Marqueurs de Dommages de Santé Mentale (Sanity Damage Markers) sont placés sur les Héros pour garder trace des pertes de Santé Mentale qu'ils ont subi durant le jeu. Il y a des marqueurs individuels mais également des marqueurs plus grands représentant 5 Blessures chacun.



Marqueur des Ténèbres

Ce marqueur (Darkness Marker) donne la position actuelle des Ténèbres sur la Piste des Profondeurs en la remontant tout au long du jeu, au fur et à mesure que les Ténèbres se rapprochent de la sortie de la mine.



Pierre Sombre (Dark Stone)

Ces marqueurs sont utilisés pour garder trace des éclats de Pierre Sombre que les Héros trouvent sur leur chemin.

Marqueur du Groupe de Héros

Ce marqueur (Hero Posse Marker) représente la position actuelle des Héros sur la Piste des Profondeurs et descend la piste au fur et à mesure que les Héros explorent la mine.



Le Cran (Grit)

Le Cran est une ressource que les Héros peuvent utiliser pour relancer un dé, activer des capacités spéciales ou augmenter leur vitesse de déplacement.



Autres pions

Plusieurs autres pions sont fournis. Ils ne sont pas nécessaires au jeu principal, mais peuvent être utilisés pour des règles maison ou du futur contenu officiel.



Corruption

Durant le jeu, les Héros peuvent gagner des Points de Corruption, les menant doucement vers la voie du mal et de la mutation.

Expérience (XP) et Or (Gold)

L'Expérience et l'Or ne sont nécessaires que lorsque les Héros sont réutilisés d'une aventure à une autre, et présents en grande quantité, rendant l'utilisation des jetons difficile. A la place, il est recommandé aux joueurs de suivre l'Expérience et l'Or en conservant un total de chaque sur une feuille de papier.

Jetons d'exploration

Ces jetons sont placés face cachée dans les nouvelles salles découvertes par les Héros. Retournés, ils donnent le nombre de sorties d'une pièce et indiquent la présence de Rencontres (Encounters) ou d'ennemis (Ennemies) à détruire ici. Certains jetons ont une icône d'Indice (Clue):



Figurines et Socles

Chaque Boîte de Base de Shadows of Brimstone vient avec une grande variété de figurines qui représentent les Héros et Ennemis du jeu, ainsi que des socles en plastique pour les monter dessus. Une liste complète des figurines, avec la taille du socle correspondant ainsi qu'une notice d'assemblage peuvent être trouvées dans le livre d'Aventure (Adventure Book).

CD Musical de Shadows of Brimstone

Shadows of Brimstone™ dispose de son propre CD de musique originale à écouter pendant le jeu. Il n'affecte en rien le jeu, mais améliore sensiblement l'expérience ludique en posant l'ambiance nécessaire à l'immersion des joueurs.



Jetons de Sacoche

Chaque Héros possède des sacs qui peuvent transporter de précieux et utiles jetons tels que des Bandages, du Whisky ou de la Dynamite.

CARTES

Il y a de nombreux paquets de cartes utilisés dans le jeu, allant de la génération aléatoire de la mine que vous explorerez, aux Ennemis que vous rencontrerez en passant par l'équipement ou les artefacts que vous trouverez tout au long du chemin.

Mots clés (Keywords)

La plupart des cartes ont des Mots Clés qui leur sont associés, et sont listés juste en dessous du titre de la carte. Les Mots Clés n'ont en général pas de signification inhérente, mais sont parfois référencés par d'autres cartes et règles.

Icônes (Icons)

Beaucoup de cartes contiennent des icônes qui représentent les différents aspects de la carte. Une liste complète de ces icônes peut être trouvée à la fin de cet ouvrage dans le résumé de référence.

Reste en Jeu (Remains in Play)

Certaines cartes sont indiquées comme Restant en Jeu (Remains in play). Comme cette dénomination l'indique, ces cartes restent en jeu et continuent à l'affecter jusqu'à ce qu'elles soient annulées par quelque moyen que ce soit.

Piles de Défausse (Discard Piles)

Pour chaque paquet de cartes en jeu il y aura aussi une pile de défausse. Cette pile de défausse devra être créée face visible à côté du paquet de cartes concerné. C'est là qu'iront les cartes de ce paquet lorsqu'elles auront été utilisées et qu'elles n'auront plus d'effet en jeu. N'importe quel joueur peut regarder à tout moment dans la pile de défausse. Si un paquet de cartes vient à manquer de cartes, il suffit de mélanger la pile de défausse correspondante et de recréer un paquet de cartes faces cachées.

Quelques paquets de cartes, tels que ceux de Trésor (Loot) et Fouille (Scavenge), n'ont pas de pile de Défausse, mais à la place sont mélangés complètement à chaque fois qu'une ou plusieurs cartes ont besoin d'être tirées.

TYPES DE CARTES



Équipement & Artefacts

Les cartes d'équipement et d'artefacts sont des cartes spéciales d'équipement et de reliques que les Héros peuvent trouver en explorant les mines. Elles représentent aussi bien de simples objets tels que de la corde ou des bandages à d'anciens artefacts aliens ou des

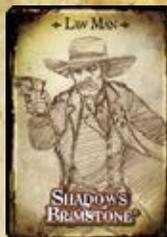
ouvrages de sciences occultes. Quand ces cartes sont trouvées, elles restent avec le Héros et lui fournissent les bonus précisés sur la carte.



Équipement de départ & objets personnels

Tout Héros commence avec des cartes d'équipement spécifiques précisées sur sa feuille de personnage. Il tire également une seule carte personnelle (Personal Item) qui lui donne un avantage et l'aide

à définir un peu plus sa personnalité et son histoire.

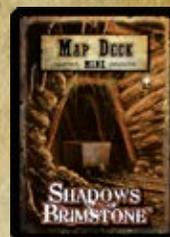


Améliorations des Héros

Chaque classe de Héros a aussi un groupe de 3 améliorations (Upragdes) uniques dont une disponible au démarrage du jeu. Ceci aide les joueurs à démarrer la personnalisation de leur Héros dès le début.

Cartes de plan (Map Cards)

Le paquet de cartes de plan (Map Deck) est utilisé pour générer aléatoirement la mine que les Héros explorent. Ceci permet à chaque niveau de Mine d'être différent. Il y a une carte de plan pour représenter chaque tuile de plan (Map Tile) dans le jeu.

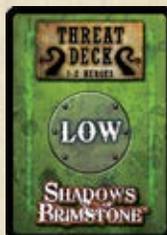


Cartes des Ténèbres (Darkness)

Gain de puissance pour les Ténèbres, ces cartes amènent des attaques surprises et augmentent le niveau de puissance des Ennemis tout au long du jeu. Beaucoup de cartes des Ténèbres sont marquées « Remains in Play » et restent en jeu avec un effet à long terme.

Rencontres (Encounters)

Ces cartes représentent toutes sortes de situations que les Héros peuvent rencontrer par eux-mêmes en explorant les mines. Ce peut-être des lacs, des cascades souterraines, une rencontre avec un vieux chercheur d'or ou encore une apparition fantasmagorique.



Cartes de Menace (Threat Cards)

Quand les Héros sont attaqués, vous tirez une Carte de Menace qui précise le type d'Ennemi impliqué et leur nombre. Il y a 3 différents paquets de cartes de menace qui sont utilisés en fonction du nombre de Héros en jeu, ainsi que le paquet Epic pour les combats majeurs.

Trésor (Loot)

Les cartes de Trésor sont utilisées pour générer les récompenses que les Héros obtiennent en gagnant un combat ou en surmontant certaines rencontres. Contrairement à la plupart des autres paquets, celui des cartes de trésors n'a pas de pile de défausse et est complètement mélangé avant chaque tirage.



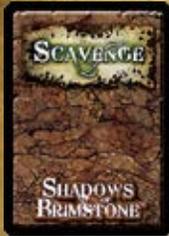
Terreur grandissante

Ces cartes sont une représentation des horreurs indicibles qui attendent les Héros au fur et à mesure que les Ténèbres gagnent en puissance. Elles sont normalement conservées tout au long du jeu, mais non révélées avant le combat final.

Cartes du monde

Ces cartes sont utilisées comme référence pour les effets globaux du monde dans lequel se trouvent les Héros et également pour définir un monde aléatoire lorsque les Héros trouvent un portail.





Fouille (Scavenge)

Les cartes de fouille sont utilisées pour déterminer ce que trouve un Héros lorsqu'il fouille une tuile de plan pour quelque chose d'utile. Tout comme le paquet de Trésors, celui de Fouille n'a pas de pile de défausse et doit être complètement mélangé avant chaque tirage.

Paquets des Autres Mondes

Chaque boîte de base contient toutes les cartes nécessaires à l'unique Autre Monde contenu dans la boîte. Il y a d'autres paquets de cartes d'autres mondes spécifiques pour les Artéfacts, les Rencontres, les Plans, et Menaces uniquement présentes dans ces mondes parallèles



Tableaux de Référence

Ces grands tableaux donnent de l'information sur les villes proches (Frontier Towns) où vous pourrez vous reposer entre deux aventures, incluant les lieux que vous pourrez visiter, ainsi qu'une carte générale. Ils présentent aussi des tableaux pour les événements des Profondeurs, Blessures et Folie.



GRANDES CARTES

En plus des cartes de taille classique, il y a plusieurs grands tableaux et feuilles de suivi, décrivant les classes de Héros que les joueurs peuvent choisir, les Ennemis auxquels vous ferez face, et divers tableaux utilisés durant les aventures ou les visites dans les villes voisines entre les missions.

Feuilles de Personnage

Il y a quatre grandes feuilles de personnage, chacune détaille les caractéristiques et capacités d'une Classe de Héros qu'un joueur peut choisir d'incarner. Ces feuilles de personnage ont un portrait masculin d'un côté et féminin de l'autre, ce qui permet aux joueurs de choisir le genre de leur Héros.



Feuilles des Ennemis

Il y a aussi plusieurs feuilles d'Ennemis double face montrant les statistiques et capacités des divers Ennemis que les Héros peuvent rencontrer au cours de leurs aventures. Ces feuilles ont une version normale de l'Ennemi d'un côté (vert) et une version supérieure, la version brutale, de l'autre en rouge



TUILES DE PLAN

Le plateau de jeu est composé d'une suite de Cartes de Plan qui s'accrochent entre-elles à la façon d'un puzzle. Il y a 2 grands types de Tuiles de Plan, les Pièces (Room) et les Passages (Couloirs qui relient les pièces). Il y a aussi des petites pièces de voie sans issue (End Cap Pieces) pour bloquer les sorties des pièces qui ne sont pas des portes et d'autres (Gate End Caps) lorsqu'un Héros découvre un portail vers un autre monde. Ces voies sans issue et portails ne sont pas considérés comme de véritables tuiles de Plan, elles clôturent simplement la pièce à laquelle elles sont rattachées



Toutes les Tuiles de Plan sont double face et présentent les mines d'un côté et un autre monde de l'autre côté.

Une grille de carrés est imprimée sur les Tuiles de Plan et utilisée pour positionner et déplacer les figurines durant le jeu. Notez que sur chaque connexion de puzzle d'une Tuile de Plan, il y a deux demi-cases. Quand une autre Tuile de Plan est connectée, ceci rajoute l'autre moitié des deux cases, créant alors une grille complète avec les moitiés des deux tuiles de Plan.

A des fins de jeu, une figurine qui occupe une de ces demi-cases sur ces connexions de puzzle est considérée comme étant sur les DEUX Tuiles de Plan.

Personnages de Héros

Chaque Joueur doit choisir quel type de Héros classique du Vieil Ouest il souhaite incarner. Ces différents types de Héros sont appelés des Classes. Il y a quatre différentes Classes de Héros à choisir dans les boîtes de base, et chaque Héros une feuille unique de Personnage avec toutes ses compétences de base, ses Caractéristiques, et son équipement de départ décrits dessus. Chaque Classe de Héros spécifique est détaillée dans le Livre d'Aventures. Les différents éléments d'une feuille de personnage sont décrites ci-dessous.

SHADOWS OF BRIMSTONE

A) CLASS LAWMAN

B) KEYWORDS Law • Frontier

F) SKILLS AGILITY 2, CUNNING 4, SPIRIT 1, STRENGTH 3, LORE 2, LUCK 3

G) INITIATIVE 4

H) ABILITIES Laying Down the Law - Once per Attack, you may Re-roll one To Hit roll.

I) STARTING ITEMS ♦ Peacekeeper Pistol ♦ Sheriff's Badge

D) COMBAT 2, **E) MAX GRIT** 2

C) TO HIT RANGE 4+, MELEE 4+

J) HEALTH 12, **K) DEFENSE** 4+

L) SANITY 12, **M) WILLPOWER** 4+

Flying Frog Productions, LLC

A) Classe de Héros

Une Classe de Héros est l'Archétype classique du Vieil Ouest américain auquel appartient le personnage et est l'élément thématique principal pour définir ses compétences et caractéristiques.

B) Mots Clés (Keywords)

Les Mots Clés d'un Héros sont les traits de ce personnage. Ils n'ont pas d'utilité en tant que tel, mais sont référencés par d'autres cartes et caractéristiques (souvent pour restreindre l'utilisation de certains objets).

C) Valeurs de "Toucher" ("To Hit Values")

Ces valeurs correspondent à ce que le Héros a besoin d'obtenir sur ses dés pour toucher des Ennemis lorsqu'il attaque. Il y a deux différentes valeurs de Toucher, une pour les Attaques à Distance et une pour celles de Mêlée.

D) Combat

Ceci est le nombre de dés de base qu'un Héros possède lorsqu'il lance une Attaque de Mêlée, et ce même s'il n'a pas d'arme de mêlée (il peut toujours donner un coup de poing).

E) Cran maximum (Max Grit)

Ceci est la quantité maximale de Cran qu'un Héros peut avoir tout moment.

F) Attributs des Compétences (Skills Att.)

Un Héros peut avoir jusqu'à six compétences, Agilité, Ruse, Esprit, Force, Savoir et Chance. Ces compétences sont utilisées pour réaliser des tests tout au long du jeu.

G) Initiative

L'Initiative détermine la vitesse d'un personnage et à quel moment il est activé durant le tour. A chaque tour, les figurines sont activées suivant l'ordre d'initiative, du plus élevé au plus faible.

H) Capacités (Abilities)

Chaque Héros a une ou plusieurs capacités spéciales qui sont une part importante de la Classe du Héros. Ces capacités ne sont pas toujours bénéfiques, mais impactent fondamentalement la façon de jouer le Héros.

I) Objets de départ (Starting Items)

Il s'agit de l'équipement avec lequel tout personnage de cette Classe de Héros démarre toujours leur carrière d'aventurier.

J) Santé (Health)

Elle représente la santé physique du Héros. La santé est réduite en prenant des Blessures. Si votre santé tombe à zéro, vous êtes KO!

K) Défense (Defense)

A chaque fois qu'un Héros prend une ou plusieurs touches, il peut utiliser sa Défense comme un lancer de sauvegarde contre chaque touche pour éviter de prendre des Blessures.

L) Santé Mentale (Sanity)

La Santé Mentale est comme la Santé Physique, mais concerne les aspects mentaux. La Santé mentale est réduite en prenant des Dégâts de Santé mentale. Tout comme la Santé Physique, si votre Santé Mentale tombe à zéro, vous êtes KO.

M) Volonté (Willpower)

A l'instar de la Défense pour la Santé Physique, la Volonté est un lancer de sauvegarde pour la Santé Mentale afin d'éviter des points de dommage de Santé Mentale ou de la corruption.

LE CRAN (GRIT)

Le Cran (Grit) est une ressource qui représente la capacité d'un Héros à se sortir de situations difficiles et à réaliser des exploits étonnants, comme esquiver un coup fatal à la dernière minute, réaliser un tir extrêmement difficile, ou activer une capacité spéciale pour survivre. Bref, il permet à un Héros d'être héroïque ! Tout Héros a du Cran, il n'en serait d'ailleurs pas un sans !



Utiliser le Cran

Un Héros peut utiliser le Cran pour réaliser une des trois actions suivantes :

- Utiliser 1 Cran pour relancer n'importe quel nombre de dés que vous venez de lancer à l'instant.
- Utiliser 1 Cran pour ajouter un D6 en plus à votre mouvement.
- Utiliser du Cran pour activer une capacité spéciale ou un objet qui le nécessite.

Limite de Relance

Le Cran peut être très utile pour Relancer des dés quand vous en avez besoin, mais il est important de se souvenir qu'un dé ne peut être Relancé qu'une seule fois. Ainsi par exemple, vous ne pouvez pas Relancer des dés manqués avec du Cran, et ensuite utiliser une capacité ou dépenser encore une fois du Cran pour relancer les dés qui sont encore manqués.

Récupérer du Cran

Le Cran est une ressource très puissante, mais elle est limitée. Chaque Héros commence chaque mission avec 1 Cran, mais peut en gagner davantage durant l'Aventure. Le moyen le plus classique de récupérer du Cran est d'obtenir un 1 au dé de Mouvement. Ceci est décrit plus en détail dans la section portant sur l'Activation d'un Héros, un peu plus loin.

Cran Maximal

Chaque Classe de Héros ont un Cran Maximum indiqué sur leur feuille de personnage. Le Cran Maximal est en général de 2 pour la plupart des nouveaux Héros. Le Cran Maximal est tout simplement la quantité maximale de Cran que peut avoir votre Héros à tout moment. Si vous êtes déjà à votre Cran Maximal et que vous avez à récupérer un point de Cran, vous pouvez le dépenser immédiatement au lieu de le perdre. Ceci est le plus souvent utilisé pour activer une capacité qui coûte du Cran ou pour gagner un D6 de plus à votre Mouvement du tour.

CREER UN NOUVEAU HEROS

Créer un nouveau Héros est rapide et facile. Il souvent aussi fun de démarrer avec un nouveau Héros tout frais que de garder un Héros de partie en partie, tout au long d'une série d'Aventures. Pour créer un nouveau Héros, suivez juste ces simples étapes :

Choisir sa Classe de Héros

Le choix le plus important pour votre nouveau Héros est de savoir quelle classe vous voulez jouer. Chaque Classe de héros a ses statistiques et capacités propres et uniques, et une façon clairement différente de jouer. Choisissez à quelle Classe de héros votre Héros appartiendra. Si vous êtes nouveau à ce jeu, toutes les Classes de Héros d'une boîte de base sont décrites en détail dans le Livre d'Aventure.

Prendre les Objets de Départ

Chaque Classe de Héros a une petite liste d'Objets de Départ imprimée sur leur feuille de personnage qu'il obtient gratuitement. Trouvez ces Objets pour votre Héros parmi les cartes d'Équipement de Départ (Starting Gear Cards). Il est important de noter que par bien des façons, l'Équipement de Départ d'un Héros est aussi important que ses capacités ou statistiques.

Tirer un Objet Personnel

Chaque Héros commence sa carrière d'aventurier avec un Objet Personnel qui non seulement lui donne un puissant bonus, mais peut aussi aider à connaître le passé de ce Héros. Tirez une carte de Personal Item pour votre Héros.

Choisir l'Amélioration de Départ

En créant un nouveau Héros, vous avez à choisir parmi trois améliorations de départ indisponibles pour votre Classe de Héros. C'est une de ces 3 capacités qui aide également à définir votre Héros dès le début. Choisissez sagement car les deux autres Améliorations que vous ne prendrez pas, ne seront pas disponibles plus tard.

Prendre une sacoche et un jeton gratuit

Prenez une carte de Side Bag pour votre Héros. Chaque Héros a une Sacoche qui peut contenir jusqu'à 5 jetons. Un nouveau Héros peut aussi choisir un Jeton gratuit parmi :

Whisky, Bandages ou Dynamite.



Nommer le Héros

Pour finir, vous devrez choisir un nom qui colle à votre Héros. Et prenez quelque chose de bon, car peut-être qu'un jour ce nom deviendra une légende dans tout l'Ouest américain.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour mettre en place votre Aventure, complétez les étapes suivantes dans l'ordre indiqué. Ceci couvre tout ce qui est nécessaire pour commencer la Mission de base "Une poignée de Pierre Sombre" ("A Fistful of Dark Stone"), et indique comment préparer les paquets de cartes, mélanger les Jetons d'Exploration (Exploration Tokens), placer l'Entrée de la Mine et préparer les Héros à partir. Certaines missions plus lointaines ont une mise en place légèrement différente comme indiqué dans leur introduction du Livre d'Aventure.



1) Nombre de Joueurs/Héros

Décidez du nombre de joueurs qui vont prendre part à l'Aventure. En général c'est un Héros par joueur, mais quelques fois il est fun de contrôler deux Héros chacun, quand il y a moins de joueurs.

2) Mélanger les Paquets de Cartes

Mélangez minutieusement les paquets de cartes et placez les autour de la table comme indiqué ci-dessus.

3) Préparer les Jetons d'Exploration

Mélangez les 12 Jetons d'Exploration (Exploration Token) et créez une pile face cachée que les joueurs peuvent utiliser quand ils trouvent une nouvelle salle (room).

4) Préparer les Héros

Préparez chaque Héros qui va prendre part à l'Aventure. Si ce sont de nouveaux Héros, assurez vous que chacun d'eux est prêt en respectant les étapes de Création d'un Nouveau Héros, comme détaillé en page 7.

Un Héros prend la carte de Vieille Lanterne (Old Lantern) en plus de son équipement. Les joueurs peuvent choisir qui la prendra au début de chaque Aventure.

5) Choisir une Mission

Choisissez une Mission à jouer. Pour votre première partie, ce sera la Mission "Une Poignée de Pierre Sombre" décrite à la page suivante. Pour les autres parties, vous pourrez choisir une Mission parmi celles décrites dans le Livre d'Aventure. Notez que certaines Missions ont des mises en place spéciales.

6) Préparer la Piste des Profondeurs

Placez la Piste des profondeurs de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir, et positionnez le marqueur des Ténèbres (Darkness marker) sur sa case de départ (Darkness Start) et le marqueur de Groupe (Hero Posse marker) sur la case d'entrée de la Mine (Mine Entrance).

7) Placer l'entrée de la Mine

Posez la Tuile de Plan de l'Entrée de la Mine au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre.

8) Placer les Héros

Pour finir, chaque Figurine de Héros est placée sur la Tuile de Plan d'Entrée de la Mine sur une des six cases de départ (comme montré plus bas).



La zone de départ sur la Tuile de Plan de l'Entrée de la Mine inclut les 4 cases de la dernière rangée, ainsi que les deux cases centrales de la seconde rangée. Les Héros peuvent être positionnés sur n'importe laquelle de ces six cases, et devraient être placés suivant l'ordre d'initiative, du plus haut vers le plus bas.

NOMBRE DE HEROS

Le nombre de Héros prenant part à l'Aventure détermine la difficulté et la quantité d'Ennemis auxquels vous ferez face. Ceci est réalisé de deux manières, la première avec les paquets de cartes Menace (Threat) Low, Med et High pour les Ennemis et la seconde par le biais des jetons de Résurrection (Revive Tokens) pour aider quelques Héros à survivre un peu plus longtemps...

Niveaux de Difficulté

Le tableau ci-dessous montre le paquet Menace (Threats) qu'il faut utiliser, ainsi que le nombre de Jetons de Résurrection (Revive Tokens) disponibles pour les Héros en fonction du nombre de Héros en jeu.

Héros	Niveau
1	Low Threats, 2 Revive Tokens
2	Low Threats, 1 Revive Token
3	Med Threats, 1 Revive Token
4	Med Threats
5	High Threats, 1 Revive Token
6	High Threats

Les paquets de Menace et les Jetons de Résurrection sont traités plus en détail un peu plus loin.



VOTRE PREMIERE PARTIE

Jeu de Base

Pour votre première partie, deux éléments légèrement plus avancés seront laissés de côté pour faciliter la prise en main. Les combats contre des Boss de Menace Epique (Epic Threat) et les portails vers d'autres Mondes ne seront pas utilisés. Si la carte de Rencontre (Encounter) "Gateway to Another World" est tirée, alors tirez en une autre. *Note, il peut être tentant de vouloir tout utiliser dès le début, mais il y a suffisamment de concepts de base à maîtriser pour qu'il soit préférable de jouer simplement une partie ou deux avant de plonger dans le grand bain.*

'Une Poignée de Pierre Sombre'

La Mission d'introduction est appelée 'Une Poignée de Pierre Sombre'. Les héros ont entendu parler d'un vaste dépôt de Pierre Sombre enseveli dans l'une des mines proches et sont venus pour faire fortune.

Objectifs de Mission

Pour trouver le dépôt de Pierre Sombre, les Héros doivent explorer la mine et trouver 2 Jetons d'Exploration avec l'icône d'indice. Le premier indice leur indique qu'ils sont sur la bonne voie, tandis que le second indice est la position du dépôt lui-même.

La Salle d'Objectif

Quand le second indice est découvert, ignorez toute rencontre ou attaque sur le jeton, ainsi que les icônes de Porte. La Salle d'Objectif n'a pas de sortie. A la place les Héros doivent tirer une carte rouge de Haute Menace (High Threat) à attaquer, car un grand groupe de créatures a été attiré par la Pierre Sombre.

Récompense

Si tous les Ennemis de la salle finale sont battus, les Héros ont alors rempli la Mission et peuvent ramasser autant de Pierre Sombre qu'ils peuvent en trouver. Chaque Héros gagne 25 XP et 1D3 de Pierre Sombre.



LA PISTE DES PROFONDEURS



Piste des Profondeurs

La Piste des Profondeurs représente le cheminement à travers la mine et renseigne sur la progression du Groupe (Hero Posse), mais aussi sur l'imminence de la sortie de la mine des Ténèbres qui ravageront la campagne environnante (ce qui aura pour résultat l'échec des joueurs). Au début de la partie, le marqueur de Groupe (Hero Posse marker) est sur la case de l'Entrée de la Mine (Mine Entrance), tandis que le marqueur des Ténèbres (Darkness marker) est placé sur la case Darkness Start à l'extrême droite.

Tout au long du jeu, le marqueur de Groupe descend la piste chaque fois qu'une Tuile de Plan est placée, au fur et à mesure que les Héros avancent de plus en plus profondément dans les tunnels. Le marqueur des Ténèbres bouge en sens inverse, remontant la piste, à chaque fois que les Héros ne parviennent pas à la contenir.

Etapas de la Piste

La Piste des Profondeurs est divisée en 3 étapes, et chaque étape a une valeur imprimée en bas (7+, 8+, 9+). Lorsque le marqueur de Groupe descend la Piste, il passe à travers ces différentes étapes, rendant de plus en plus difficile pour les Héros de contenir les Ténèbres. En général ces étapes ne concernent que la position courante du groupe, pas celle du marqueur d'Obscurité.

Contenir les Ténèbres

Au début de chaque tour, le Héros portant la Vieille Lanterne doit lancer un dé pour passer le test 'Contenir les Ténèbres' (Hold Back the Darkness). Le héros lance 2D6 et les ajoute ensemble. Si le nombre obtenu est égal ou plus grand que la valeur nécessaire (précisée en bas de l'étape sur laquelle se trouve le marqueur de Groupe à ce moment là), les Ténèbres ont été contenues et le marqueur des Ténèbres n'avance pas ce tour. Si le résultat du lancer est inférieur à la valeur nécessaire, alors le marqueur des Ténèbres remonte la piste d'une case (en se rapprochant de l'Entrée de la Mine). Le Cran (Grit) ne peut PAS être utilisé pour relancer un test 'Contenir les Ténèbres'.



Cases d'Eclaboussures de Sang et Terreur grandissante sur la Piste

Il y a deux types spéciaux de cases sur la Piste des profondeurs, celui d'Eclaboussures de Sang et celui de Terreur Grandissante.

Cases d'Eclaboussures de sang - Quand le marqueur des Ténèbres tombe sur une case d'Eclaboussure de Sang, les Héros doivent immédiatement tirer une carte des Ténèbres (Darkness card) rendant les Ténèbres encore plus fortes.

Cases de Terreur Grandissante - Quand le marqueur des Ténèbres tombe sur une case Terreur Grandissante, les Héros doivent tirer une carte Terreur Grandissante (Growing Dread card) menant la mission des Héros un peu plus vers la mort (voir cartes de Terreur Grandissante à la page 14 pour plus de détail).

Ces types spéciaux de cases sur la Piste des Profondeurs ne concernent que le marqueur des Ténèbres, PAS le marqueur de Groupe.

Evénements des Profondeurs

A chaque fois que le porteur de la Vieille Lanterne lance un double naturel aux dés pour le test 'Contenir les Ténèbres', un événement des profondeurs survient ! Même si le lancer avait normalement échoué (inférieur à la valeur de l'étape), plutôt que de bouger le marqueur des Ténèbres, consultez le Tableau d'Evénements des Profondeurs pour voir ce qui arrive (il se trouve sur l'une des grandes cartes de référence).

Il y a 6 résultats possibles dans le tableau, et l'Evénement qui intervient est indiqué à côté du double obtenu (double 1 = 1 sur le tableau, double 2 = 2 sur le tableau, etc...). C'est en général quelque chose de mauvais qui survient.

LE TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu comporte 4 étapes qui sont jouées dans l'ordre suivant :

- 1) Contenir les Ténèbres
- 2) Activation des figurines suivant l'ordre d'initiative
- 3) Exploration de Pièce
- 4) Fin du tour

Une fois que les quatre étapes ont été réalisées, un nouveau tour de jeu commence.

Contenir les Ténèbres

Comme indiqué précédemment, au début de chaque tour, le Héros qui tient la Vieille Lanterne doit réaliser le test 'Contenir les Ténèbres' pour empêcher le marqueur des Ténèbres de remonter la Piste des Profondeurs. Ce test intervient au début de chaque tour (même durant un combat), et plus l'Aventure s'éternise, plus il est difficile de contenir les Ténèbres.

Activation des figurines en fonction de l'initiative

Après que le test 'Contenir les Ténèbres' ait été réalisé, chaque figurine est Activée en suivant l'ordre d'Initiative, du plus élevé au plus faible. L'Initiative d'une figurine peut être trouvée dans le coin supérieur droit de la feuille de Personnage ou de la feuille d'Ennemi.

Durant la plupart des tours d'une partie, seuls les Héros seront sur le plateau de jeu, explorant les mines. Durant un combat cependant, les Activations sont souvent intercalées entre Héros et Ennemis, basées sur leurs rangs d'Initiative respectifs (plus sur les Ennemis et les combats plus loin).

Les Héros qui sont à égalité d'Initiative peuvent décider entre eux qui commencera, et ceci peut être changer à chaque tour.

Exploration de Pièce

Quand les héros découvrent une nouvelle Tuile de Plan de Pièce (Room Map Tile), un jeton d'exploration est posé dessus. Les jetons d'Exploration sont révélés et résolus durant l'étape d'Exploration de Pièce.

Fin de Tour

Après que toutes les figurines aient été Activées et que les nouvelles Pièces (Room) aient été explorées, ce qui doit se produire à la Fin du Tour arrive. Si de multiples effets s'enclenchent à la Fin du Tour, les Héros peuvent décider de l'ordre dans lequel les appliquer.



ACTIVATION DES HEROS

Quand un Héros est Activé, il peut se Déplacer et ensuite soit Chercher, soit Attaquer, sachant que Chercher ne peut pas être réalisé durant un combat (le Héros étant légèrement occupé ;).

Déplacement des Héros

Au début de l'Activation d'un Héros, la première chose qu'il a à faire est de lancer un simple dé pour son Déplacement. Le Héros peut alors se Déplacer d'un nombre de cases allant jusqu'à la valeur indiquée sur le dé.

Les figurines n'ont pas d'orientation, et peuvent se Déplacer en avant, en arrière, sur les côtés, et même en diagonale. Les figurines ne peuvent PAS se Déplacer à travers d'autres figurines ou à travers des murs, et peuvent seulement se Déplacer sur des cases valides sur le plateau (elles doivent être au moins la moitié d'une case pleine pour être considérées comme des cases valides).

Les deux demi-cases d'une connexion de puzzle sur une Tuile de Plan sont considérées comme des Portes et les figurines peuvent se Déplacer sur ces demi-cases. (Pour les joueurs n'aimant pas les lancers de dés pour les déplacements dans les jeux, une règle optionnelle avec Déplacement constant se trouve page 32).

Si un Héros obtient un 1 sur son dé de Déplacement, il peut récupérer un Cran (Grit). C'est le principal moyen pour les Héros de récupérer du Cran durant la partie. Si un Héros a déjà atteint son maximum de Cran autorisé, il peut immédiatement utiliser ce nouveau Cran, classiquement pour ajouter un D6 de plus à son Mouvement.

Notez qu'utiliser du Cran pour ajouter un D6 supplémentaire à votre Mouvement, ne vous permet pas de Récupérer un nouveau Cran si vous tirez un nouveau 1 sur ce dé, car il s'agit d'un simple mouvement supplémentaire, pas d'un dé de Déplacement.

Connexions de Puzzle de Tuile de Plan

Il est important de noter qu'un Héros se tenant sur une case de connexion de puzzle (entre deux Tuiles de Plan) est considéré comme étant sur ces deux Tuiles de Plan. Ceci peut-être important pour des capacités ou des effets qui viseraient chaque figurine sur une Tuile de Plan spécifique.





Exemple de Déplacement de Héros - *Le Héros 'A' commence son Activation et tire un 4 pour son Déplacement. Il peut bouger jusqu'à 4 cases dans n'importe quelle direction, mais ne peut pas traverser une case contenant une autre figurine.*

La Vieille Lanterne et les Voix dans les Ténèbres

La lumière de la Vieille Lanterne est la seule protection contre les ombres. Elle éclaire la Tuile de Plan sur laquelle se trouve actuellement le porteur, ainsi que toutes les Tuiles de Plan adjacentes.

Tout Héros débutant son Activation sur une Tuile de Plan qui n'est pas couverte par la lumière de la Vieille Lanterne (sur la même Tuile de Plan que la Lanterne ou adjacente) commence à entendre les 'Voix dans les Ténèbres', l'amenant lentement vers la folie. Ce Héros prend immédiatement 1D6 de touches d'Horreur (horror Hits) (voir Touches d'Horreurs et Santé Mentale page 15)

Chercher

Un Héros peut effectuer deux types de recherche à la fin de son Déplacement, quand il n'est pas en plein combat - Fouiller ou regarder à travers une Porte. Notez que vous pouvez réaliser l'une de ces deux choses, pas les deux.

Fouiller

Tout Héros qui finit son Déplacement sur une Tuile de Plan qui n'a pas été fouillée avec succès, peut tenter de chercher quelque chose de valeur dans la zone.



Pour fouiller une Tuile de Plan, lancez 3 dés. Si l'un des dés donne un 6, vous avez fouillé avec succès la zone et trouvé quelque chose. Placez un marqueur Fouillé sur la Tuile de Plan pour montrer qu'elle ne peut plus être Fouillée à nouveau, et tirez une carte du paquet 'Scavenge' pour chaque 6 obtenu.

Comme indiqué précédemment, il n'y a pas de pile de défausse pour le paquet de Fouille (Scavenge). Chaque fois qu'un Héros a besoin de tirer une ou plusieurs cartes du paquet 'Scavenge', mélangez toutes les cartes du paquet ensemble, et tirez ensuite les cartes nécessaires. Notez que le paquet contient approximativement 1/3 de bon, 1/3 de mauvais et 1/3 de rien, aussi Fouiller n'apporte pas toujours quelque chose de positif à votre héros (mais il s'agit normalement de quelque chose de fun à essayer).

Un Héros ne peut pas Fouiller une Tuile de Plan avec un Jeton d'Exploration non révélé dessus, et vous pouvez seulement Fouiller une Tuile de Plan par tour. N'importe quelle Tuile de Plan peut être Fouillée, qu'il s'agisse d'une Pièce (Room) ou d'un Passage, ou même de l'Entrée de la Mine. Les voies sans issue (End Caps) ou les portails ne sont pas considérés comme des Tuiles de Plan à part entière et ne peuvent pas être Fouillés.

Regarder à travers une Porte

Les connexions de puzzle reliées sur une Tuile de Plan (pas celles bloquées par une voie sans issue (End Cap)) s'apparentent à des Portes. Un Héros qui finit son Déplacement sur l'une des demi-cases de ces connexions, peut regarder à travers la Porte pour voir la prochaine Tuile de Plan.

Tirez une Carte de Plan et placez la Tuile de Plan désignée à la suite sur le plateau, connectée à la Porte par laquelle le Héros vient de regarder. La flèche verte sur la carte indique l'entrée vers la nouvelle Tuile de Plan qui devrait être connectée à la Porte. Si la nouvelle Tuile de Plan ne peut être placée car elle recouvrirait une Tuile existante, défaussez là et tirez une nouvelle Carte de Plan.

Chaque fois qu'une nouvelle Tuile de Plan est posée, déplacez le marqueur de Groupe (Hero Posse marker) d'un cran vers l'avant sur la Piste des Profondeurs, pour montrer la progression toujours plus profonde du Groupe dans la mine.

Le marqueur de Groupe n'avancera plus si jamais il atteint la case 'Darkness Start' de la Piste des profondeurs.

Notez que les Héros ne peuvent pas regarder à travers une Porte tant qu'il y a des Ennemis sur le plateau puisqu'il est interdit de Chercher durant un Combat.

Attaques des Héros

Un Héros est autorisé à effectuer une Attaque durant son Activation. Ceci est expliqué plus loin dans la section sur les Combats.



EXPLORATION

L'exploration prend une grande part de Shadows of Brimstone et donne aux joueurs l'occasion de découvrir de sombres couloirs et salles des mines souterraines en fonction de leurs choix.

Jetons de Pièce et d'Exploration

Il y a deux types de Tuiles de Plan, les Passages et les Salles (Rooms). Les passages sont de courts chemins qui relient simplement deux zones différentes de la mine. Les pièces quant à elles, contiennent souvent des Rencontres (Encounters) ou des Ennemis auxquels les Héros doivent faire face.

Chaque fois qu'une Tuile de Plan de Pièce est posée, tirez un jeton d'Exploration sans le regarder et placez le face cachée sur la Tuile de Plan. Les Passages ne contiennent pas de jeton d'Exploration et sont indiqués en tant que tel sur leur carte de Plan individuelle.

Une fois que la Tuile de Plan est placée, le héros qui a regardé à travers la Porte sera positionné sur une connexion de puzzle avec deux moitiés sur chaque Tuile de Plan. Comme précisé avant, un Héros sur une case de connexion de puzzle est considéré comme étant sur les deux Tuiles de Plan. Ceci veut dire que durant l'étape d'Exploration de la Pièce de ce tour (après que tous les Héros aient été activés), ce jeton d'Exploration sera révélé comme il y aura au moins un Héros sur la Tuile de Plan concernée.

Révéler les Jetons d'Exploration

Quand un Jeton d'Exploration est révélé, retournez le de manière à ce que tous les joueurs puissent voir ce qui vient d'être découvert. Un Jeton d'Exploration possède trois informations importantes - **Icône de Porte/Portail** (précisant le nombre de sorties de la Pièce),



Rencontres ou Attaques! , et s'il y a des **indices (clues)** pour la mission en cours des Héros. Il y a aussi un Jeton d'Exploration particulièrement mauvais qui ajoute une carte de **Terreur Grandissante** (Growing Dread) à la pile.

Icônes de Porte/Portail

En haut du Jeton d'Exploration vous trouverez une ou plusieurs Icônes de Porte. Chaque Icône représente une sortie de la pièce. Ainsi s'il y a 2 icônes de Porte sur le Jeton, il y aura 2 connexions de puzzle apparentées à des Portes laissées ouvertes sur la Pièce. Sur la carte de Plan de la Pièce, chaque sortie potentielle est marquée avec une série de nombres pour aider à déterminer aléatoirement où les Portes doivent rester ouvertes. Pour chaque Icône de Porte, lancez un dé et consultez la Carte de Plan pour savoir où sera la Porte (Relancez si il y a déjà une Porte à cet endroit). Chaque sortie de connexion de puzzle qui n'est pas une Porte doit être fermée en utilisant une pièce de Voie sans Issue.



Notez que certains Jetons d'Exploration ont une icône de Portail à la place des icônes de Porte. Dans le Jeu de Base, considérez les comme des Portes normales quelque soit la situation. Dans le Jeu Avancé, ces Icônes de Portail représentent un portail vers un Autre Monde qui s'est ouvert et par lequel les Héros peuvent passer pour continuer à explorer de l'autre côté.

Rencontres et Attaque !

Les Jetons d'Exploration mèneront toujours à des Rencontres (Encounters) ou une Attaque (Attack), décrites plus loin.

Jeton d'Exploration de Terreur Grandissante

Il y a un Jeton d'Exploration particulièrement déplaisant, ajoutant une carte de Terreur Grandissante (Growing Dread) à la pile en plus de la Rencontre.



! Icônes d'Indice

Beaucoup des Jetons d'Exploration ont des Icônes d'Indice sur elles, représentant d'importants éléments d'information qui aident les Héros dans leur Mission. Les Icônes d'Indice ont différentes significations fonction de la mission particulière en train d'être jouée, comme décrites dans l'introduction de la Mission du Livre d'Aventure (certaines Missions n'utilisent pas du tout d'Icônes d'Indice).

Atteindre l'Objectif

Quand la dernière Icône d'Indice nécessaire est découverte (ou ce qui y est apparenté dans la Mission), Les Héros ont atteint leur Objectif.

Ceci veut en général dire que les Héros ignorent les Icônes de Porte et les Rencontres/Attaques indiquées sur le Jeton d'Exploration final (Notez que le Jeton d'Exploration de Terreur Grandissante rajoute toujours une Carte de Terreur Grandissante). A la place, les Héros ont atteint leur but et doivent faire face à un groupe plus grand ou plus vicieux d'Ennemis. Dans le Jeu Avancé, cela vient sous la forme d'un combat épique avec une grande créature. Dans la Mission d'Introduction 'Une Poignée de Pierre Sombre', cela se traduit par combattre les Ennemis d'une carte de Haute Menace (High Threat) rouge.

GAGNER ET PERDRE

Pour gagner une Mission, les Héros doivent trouver l'Objectif et vaincre les Ennemis le gardant, comme détaillé dans la Mission en train d'être jouée. Dans la Mission de Base 'Une Poignée de Pierre Sombre', les Héros doivent simplement trouver l'Objectif et vaincre les Ennemis de la carte de de Menace.

Il y a deux principales façons d'échouer pour les Héros dans une Mission - soit tous les Héros sont mis KO, soit les Ténèbres parviennent à sortir de la Mine.

Tous les Héros KO

Si tous les Héros sont mis KO en même temps, la Mission se termine immédiatement par un échec. Les Héros sont considérés comme ayant réussi à fuir, mais doivent tous lancer les dés liés aux Blessures ou à la Folie.

Les Ténèbres s'échappent

Si jamais le marqueur des Ténèbres atteint la case d'Entrée de la Mine sur la Piste des Profondeurs, les Ténèbres parviennent à s'échapper de la Mine et dévastent la campagne environnante. La Mission est un échec et les Héros doivent rentrer à la maison défaits.

Fuir

Parfois les choses semblent mal engagées. Dans ce cas et au début du tour seulement, si tous les Héros sont d'accord (au moins tous ceux qui ne sont pas encore KO), ils peuvent fuir la Mine. Ceci doit être fait avant n'importe quoi d'autre au début du tour. Dans ce cas tous les Héros, en incluant ceux KO, s'échappent de la Mine et la Mission est considérée comme un échec. Tout Héros qui était KO a toujours besoin de lancer les dés pour les Blessures ou la Folie.

LES TENEBRES ET LA TERREUR GRANDISSANTE

Cartes des Ténèbres

Les cartes des Ténèbres sont de mauvais événements qui peuvent amener des Ennemis à sortir des ombres, des événements surnaturels à arriver, ou permettre aux Ténèbres de grandir subitement en puissance avec des cartes restant en jeu. Les cartes des Ténèbres sont presque toujours néfastes pour les Héros.

Il y a deux principaux moyens de tirer des cartes des Ténèbres durant le jeu, à chaque fois que le marqueur des Ténèbres arrive sur une case d'Eclaboussure de Sang (Blood Spatter) sur la Piste des Profondeurs, et lorsque le texte d'une carte dit aux joueurs de le faire (ceci est général causé par une carte de Fouille ou de Rencontre).

Lorsqu'une carte des Ténèbres est tirée, elle est lue à voix haute à tous les joueurs, en commençant par le titre de la carte, ses effets sur le jeu sont ensuite lus. Une fois appliqués, la carte est défaussée, à moins qu'elle soit indiquée comme restant en jeu (Remains in Play) en haut de la carte.

Cartes de Terreur Grandissante

Les cartes de Terreur Grandissante sont de sombres et puissants événements qui peuvent sonner le glas pour les Héros. Contrairement aux cartes des Ténèbres, elles ne sont en général pas jouées immédiatement quand tirées. A la place et à chaque fois

qu'une carte de Terreur Grandissante est tirée, elle est posée face cachée sans la regarder, dans une pile proche de la Piste des Profondeurs. Les cartes de Terreur Grandissante sont toujours ajoutées au dessus de la pile, et peuvent être légèrement décalées afin que les joueurs puissent voir combien il y en a dans la pile. Par ce biais, cela crée une sensation de mort imminente tout au long du jeu, à chaque fois que de nouvelles cartes sont ajoutées à la pile, chacune pouvant être potentiellement mortelle.

Résoudre la Terreur Grandissante

Lorsque l'Objectif est trouvé pour la Mission en cours, mais avant que les cartes de Menace soient tirées ou les Ennemis placés, les cartes de la pile de la Terreur Grandissante sont révélées et résolues, une par une et en partant du sommet de la pile.

Annuler la Terreur Grandissante

Les Héros ne sont cependant pas impuissants. Une carte de terreur Grandissante peut être annulée si tous les Héros du Groupe utilisent collectivement un Cran (Grit) chacun (ceci n'inclut pas les Héros KO). Ceci peut être fait tant qu'une carte de Terreur Grandissante est face cachée (dans le cas défaussez la carte du dessus de la pile), ou une fois qu'elle a été révélée (mais avant qu'elle ne prenne effet).



SANTE PHYSIQUE, SANTE MENTALE ET CORRUPTION

Un Héros peut être blessé de bien des façons en combattant dans les Mines (ou même juste en descendant la rue du Vieil Ouest. Chaque Héros a de la Santé, qui mesure sa capacité à prendre des dommages physiques avant d'être sonné, et de la Santé Mentale, qui couvre sa capacité à prendre des chocs mentaux avant de devenir fou. Il est aussi possible d'être corrompu par de sombres influences ou même de commencer à muter de leur fait.

TYPES DE TOUCHES

Un Héros peut subir 3 types de Touches - des Touches Physiques (Hits), des Touches d'Horreur (Horror Hits) et des Touches de Corruption (Corruption Hits)

Touches Physiques (Hits)

Les Touches Physiques (Hits) représentent des Dégats Physiques et causent des Blessures si elles ne sont pas contrées.

Touches d'Horreur (Horror Hits)

Les Touches d'Horreur (Horror Hits) représentent des chocs mentaux et peuvent causer des Dommages de Santé Mentale (Sanité) si elles ne sont pas contrées.

Touches de Corruption (Corruption Hits)

Les Touches de Corruption représentent l'influence sombre et peuvent entraîner des Points de Corruption si elles ne sont pas contrées.

Défense (Defense) et Volonté (Willpower)

Tout Héros a une Défense et une Volonté indiquées sur sa fiche de Personnage. Elles sont toutes deux des jets de sauvegarde qui permettent au Héros d'empêcher des Touches de faire des Dégats. La Défense est utilisée pour les Touches Physiques, tandis que la Volonté pour contrer des Touches d'Horreur ou de Corruption.

Chaque fois qu'un Héros prend une ou plusieurs Touches Physiques, il peut faire un jet de Défense contre chaque, nécessitant d'avoir un résultat égal ou supérieur à leur valeur de Défense pour prévenir la Touche. Si par exemple un Héros a une Défense de 4+ et prend 3 Touches Physiques, il devra lancer 3 dés de Défense avec pour chaque lancer 4, 5 ou 6 pour contrer l'une des Touches. Pour chaque jet de Défense manqué, le héros prend un Dommage.

La Volonté fonctionne exactement de la même manière, mais est utilisée pour les Touches d'Horreur ou de Corruption.

TYPES DE DOMMAGES

Blessures

Les marqueurs de Blessure sont placés sur la fiche de personnage du Héros (ou Ennemi) pour suivre les dégats pris contre sa Santé Physique. Chaque Touche Physique non contrée fait une Blessure à moins que cela soit précisé différemment.

Dommages de Santé Mentale

Les marqueurs de Dommage de Santé Mentale sont placés sur la fiche de personnage d'un Héros pour suivre les dégats contre leur Santé Mentale. Toute Touche d'Horreur non contrée fait un Dommage de Santé Mentale, à moins que cela ne soit précisé autrement.

Points de Corruption

Les marqueurs de points de Corruption sont placés sur la fiche de personnage d'un Héros pour suivre les points de corruption obtenus. Toute Touche de Corruption non contrée entraîne un point de Corruption.

Armure et Armure Spirituelle

L'armure aide un Héros à se protéger, même après que la Défense ou la Volonté aient échoué. L'Armure Physique (Armor) protège contre les Blessures Physiques, tandis que l'Armure Spirituelle (Spirit Armor) protège contre les Dommages de Santé Mentale. Aucune ne peut contrer la Corruption cependant.

Si un Héros possède une Armure Physique ou Spirituelle, à chaque fois qu'il est sur le point de prendre un nombre de Blessures Physiques ou de Santé Mentale, lancez un D6 pour chaque point de Dommage concerné. Pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de sauvegarde de l'Armure Physique ou Spirituelle, ce point de dommage est contré. Si par exemple un Héros a une Armure Physique de 5+ et subit 2 Touches Physiques (Hits) ayant traversé sa Défense et faisant 3 points de Blessure chacune, le Héros lance alors 6 dés. Pour chaque 5 ou 6 obtenu, un point de Blessure est contré.

Être KO

Si jamais un Héros a autant de Blessures que de Santé ou autant de dommages de Santé Mentale que de Santé Mentale, il est immédiatement KO, et aucun dommage supplémentaire ne pourra lui être appliqué (vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro). Retirez la figurine du plateau et placez un marqueur de Héros KO sur sa case. Les autres figurines peuvent se déplacer librement dans et à travers une case occupée un Héros KO.

Récupérer

À la fin d'un tour où il n'y a pas d'Ennemis sur le plateau, un Héros KO peut récupérer. Ce Héros place à nouveau sa figurine sur le plateau, retire le marqueur de Héros KO et pousse toute figurine sur sa case vers une case adjacente. Il lance ensuite un jet sur le Tableau des Blessures (Injury Chart) si sa Santé Physique était à zéro ou sur le tableau de la folie s'il s'agissait de sa Santé Mentale. Il récupère également 2D6 de Blessures ou Santé Mentale. Ce soin doit remonter la Santé et la Santé mentale à au moins 1 chacun.

Si la Santé Physique et la Santé Mentale d'un Héros étaient réduites à zéro en même temps, il doit lancer un dé sur chaque tableau, et ensuite récupérer 2D6 de Santé Physique et 2D6 de Santé Mentale.

Jetons de Résurrection

Les Jetons de Résurrection sont un bonus spécial qui permet aux Héros de surmonter autrement des situations difficiles. En général les Jetons de résurrection sont détenus par l'ensemble du Groupe plus que par un Héros lui-même. À chaque fois qu'un Héros est KO, si le Groupe a un plusieurs Jetons de Résurrection, un Jeton est défaussé, et ce Héros se retrouve avec une Santé Physique et une Santé Mentale maximales, et il peut en plus récupérer un Cran (Grit).

Corruption et Mutation

Au fil du temps, les Héros peuvent commencer à muter en fonction de la Corruption qu'ils ont subie. Ceci n'est pas utilisé dans le Jeu de Base, mais est décrit plus loin dans le Livre d'Aventure.



SOIGNER

Soigner la Santé Physique et Mentale

A chaque fois qu'un Héros est autorisé à soigner des Dommages de Santé Physique ou Mentale, il retire le nombre de marqueurs de Dommage indiqué sur leur personnage. Quand un Héros est autorisé à soigner complètement (Fully Heal) des Blessures Physiques ou Mentales, il retire tous les marqueurs de Dommage de ce type de leur personnage.

Soigner d'autres Héros

A chaque fois qu'un Héros soigne des Blessures Physiques ou Mentales sur un autre Héros, il gagne 5 XP pour chaque Blessure Physique ou Mentale soignée.

Les Jetons comme le Whisky et les Bandages peuvent être utilisés pour soigner d'autres Héros adajacent au vôtre durant un combat, ou même juste sur la même Tuile de Plan s'il n'y a pas d'Ennemi sur le plateau.

UN HEROS ALEATOIRE

Il y a beaucoup de situations dans le jeu qui nécessitent de déterminer un Héros aléatoirement (Random Hero). Il y a deux moyens très simples de le faire - soit utiliser les Jetons de Héros prévus à cet effet et en tirer un, soit simplement lancer un dé.

Chaque Héros possède un Jeton de Héros qui est fourni dans chaque Boîte de Base. Ces Jetons peuvent être utilisés pour tirer aléatoirement un Héros.



Alternativement, il est souvent plus rapide et facile de désigner les différents Héros ou joueurs et de leur assigner un nombre à chacun. Lancez alors un dé pour voir qui est sélectionné. Si par exemple il y a 3 Héros en jeu, vous pouvez dire que le Héros A est 1 ou 2, le Héros B 3 ou 4 et le Héros C 5 ou 6. Gardez à l'esprit que le D8 fonctionne parfaitement pour 4 Héros.



RENCONTRES ET TESTS DE COMPETENCE

Souvent les Héros traverseront des environnements ou des situations où ils devront essayer de surmonter ou gérer au mieux en utilisant leurs Compétences. Ces situations sont appelées des Rencontres (Encounters) et sont le plus souvent découvertes via un Jeton d'Exploration en examinant une pièce. Les Rencontres peuvent aller d'une cascade souterraine à une apparition fantomatique, ou quelque chose entre les deux.

COMPETENCES D'UN HEROS

Tout Héros possède 6 compétences qu'il peut utiliser pour gérer les Rencontres ou surmonter des situations dangereuses, et qui donnent une idée de ses prouesses physiques et mentales.



Agilité (Agility)

Utilisée pour courir, sauter, plonger ou se faufiler, l'Agilité est testée lors de situations nécessitant de la dextérité ou de la discrétion.

Ruse (Cunning)

La Ruse est la capacité à comprendre la technologie, résoudre des énigmes, ou surpasser ses ennemis. Elle est utilisée lorsque le Héros doit trouver une solution à un problème intellectuel.

Esprit (Spirit)

Utilisé pour communiquer avec le surnaturel et l'au-Delà (Void), l'Esprit détermine la capacité du Héros à surmonter les Rencontres démoniaques et fantomatiques ainsi que sa force mentale.

Force (Strength)

De muscles physiques et de force brute, la Force détermine à quel point un Héros fait face aux choses imposantes et influe sur la distance à laquelle un objet peut être lancé ou le poids qu'il peut transporter.

Connaissance (Lore)

La Connaissance des mythes et légendes permet à un Héros de décrypter d'anciens langages et énigmes, mais également de raconter des histoires et de lire des ouvrages occultes.

Chance (Luck)

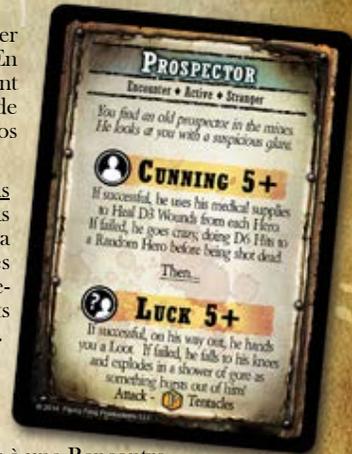
Personne ne devrait sous-estimer le fait d'être chanceux. Bien sûr, c'est la capacité d'un Héros à réduire les effets de la malchance, mais également à celle d'amplifier sa bonne fortune lorsqu'il la croise.

RENCONTRES

Quand les Héros trouvent un Jeton d'Exploration qui indique une Rencontre, ils doivent tirer une carte du Paquet de Rencontre pour voir ce qu'ils ont trouvé. Les Rencontres sont des situations

que les Héros doivent surmonter pour poursuivre leur mission. En général les Rencontres donneront lieu à un ou plusieurs tests de Compétence que les Héros devront réussir.

Les Rencontres affectent tous les Héros dans la mine, et pas seulement ceux qui sont dans la même pièce (bien que certaines Rencontres indiquent spécifiquement que seuls les Héros présents sur la Tuile de Plan sont affectés).



Qui Passe le Test ?

Les tests de Compétence liés à une Rencontre sont marqués avec une icône indiquant qui doit passer le test.



Un Héros - Un seul Héros est choisi pour passer le test de Compétence. Les Héros doivent décider entre-eux qui le fera.



Tous les Héros - Chaque Héros doit passer le test de Compétence.



Un Aléatoire - Un Héros, choisi aléatoirement, doit passer le test.

Passer un Test de Compétence

Pour passer un test de Compétence, le Héros lance un nombre de dés égal à sa valeur dans cette Compétence. A partir du moment où la valeur de l'un des dés est égale ou plus grande que le nombre ciblé, le test est passé avec succès.

Si par exemple, un Héros a besoin de passer un test de Connaissance 5+, il doit alors lancer un nombre de dés égal à sa Compétence de Connaissance. Dès que l'un des dés donne un 5 ou plus, le test est passé, sinon c'est un échec.

Tests de Compétence en dehors d'une Rencontre

Parfois les Héros seront amenés à passer un test de Compétence en dehors d'une Rencontre. Ceci arrive le plus souvent entre les Missions, lors d'un Voyage ou d'un passage en Ville. Ces tests de Compétence sont réalisés de la même manière, et l'événement devrait clairement indiquer qui doit passer le test (en général le Héros qui a tiré cet événement).

Rencontres Multiples

Quelques fois un Jeton d'Exploration indiquera plusieurs Rencontres (par exemple - *Encounters x2*). Quand cela arrive, tirez toutes les Rencontres indiquées et résolvez les dans l'ordre que vous souhaitez. La seule chose importante à retenir est que les Ennemis qui Attaquent comme résultat d'une Rencontre, ne seront pas placés ou ne commenceront pas le Combat tant que les aspects non liés aux Ennemis de toutes les Rencontres n'auront pas été réalisés (Ainsi tous les tests de Compétence ou autre doivent être passés avant que les Ennemis soient placés sur le plateau). Ceci peut se conclure par plusieurs Attaques d'Ennemis en même temps.

EQUIPEMENT ET ARTEFACTS

Les cartes d'Équipement (Gear) et d'Artefact (Artifact) représentent différents objets et pièces d'équipement qu'un Héros peut conserver et utiliser pour l'aider dans ses aventures. L'Équipement représente les objets les plus ordinaires qui peuvent être trouvés dans les mines et qui sont disponibles en plus grand nombre. Les Artefacts sont des objets puissants et plus rares qui en général ont des origines magiques ou occultes, ou qui proviennent carrément d'autres mondes.



LIMITES

Il y a quelques facteurs qui limitent le nombre d'Objets qu'un Héros peut transporter et utiliser à un moment donné.

Mains

Chaque Héros a deux zones Main (Hand) qu'il peut utiliser pour y assigner des Objets à chaque tour. Ceci peut être deux Objets différents à une Main ou un seul Objet à 2 Mains.



A une Main (Single-Handed)

Cet Objet requiert une des deux zones de Main du Héros pour en être équipé durant le tour.



A deux Mains (Double-Handed)

Cet Objet requiert lui les deux zones de Main du Héros pour en être équipé durant le tour.

Au début de chaque tour, chaque Héros doit décider quels Objets il souhaite assigner à ses deux zones de Main. tous les autres Objets non assignés du Héros qui nécessitent une ou deux Mains pour être utilisés, ne donnent aucun bénéfice indiqué sur la carte au Héros.

Notez qu'assigner des Objets à vos zones de Main au début du tour, n'est réellement important que lors d'un Combat, et il est admis qu'un Héros puisse changer différents Objets de Main lorsqu'il n'y a pas d'Ennemis sur le plateau. Vous ne pouvez cependant utiliser plus de deux zones de Main à tout moment.

Poids et Limite de Transport

Beaucoup d'Objets possèdent une ou plusieurs icônes de Poids (Weight) pour montrer qu'ils présentent une limite d'encombrement.



Un Héros peut seulement transporter 5 + sa Force en icônes de Poids à tout moment.

Restrictions liées aux mots-clés

Certains Objets ont une barre de restriction rouge qui impose au Héros de posséder certains Mots-Clés pour pouvoir les utiliser. Par exemple, si un Objet précise 'Loi Seulement' ('Law Only'), le Héros doit avoir le Mot Clé 'Law' pour pouvoir utiliser cet Objet.

Vêtements

Occasionnellement un objet aura le mot clé 'Vêtement' ('Clothing') suivi par un autre mot clé qui précise la zone occupée par cet Objet (Torse, Epaules, Gants, etc). Ces Objets peuvent être très puissants, mais un Héros est limité à un seul Vêtement pour chaque zone unique. Ainsi un Héros peut seulement être équipé avec un Vêtement 'Gants' ('Gloves') à tout moment. Idem pour 'Manteau' ('Coat'), 'Chapeau' ('Hat'), etc...



OBJETS PERSONNELS

Les Objets Personnels sont des cartes uniques très puissantes et caractérisantes. Chaque nouveau personnage de Héros tire un Objet Personnel pour se donner un bonus spécial qui permet au passage de se donner une idée du passé du personnage. Si un Héros possède une Montre à Gousset, peut-être est-il toujours à l'heure pour ses duels, ou qu'il s'agit de la montre de son père tué lors d'un duel, et que le Héros pourchasse maintenant pour se venger.

Les Objets Personnels ne peuvent jamais être échangés, perdus, vendus ou défaussés quoiqu'il arrive. Ils aident à préciser qui est le Héros, et ce dernier les gardera jusqu'à la mort.

ICONES DE PIERRE SOMBRE



Quelques Objets ont une icône de Pierre Sombre en général indiquée dans le coin supérieur gauche. Ceci veut dire que l'objet fonctionne en utilisant l'énergie de la Pierre Sombre et compte comme une

Pierre Sombre quand il s'agit de savoir quelle quantité transporte un Héros

ECHANGER DES OBJETS

Parfois un Héros trouvera un Objet dont il ne voudra pas ou dont il n'aura pas l'utilité à cause de restrictions ou de sa limite de transport. Les Héros peuvent donner, échanger ou même vendre des Objets à d'autres Héros du Groupe (le prix en Or de la plupart des Objets est indiqué dans le coin inférieur droit). Un Héros peut transférer un Objet (ou un Jeton de Sacoches) vers un autre Héros adjacent (ou dans la même Tuile de Plan s'il n'y a pas d'Ennemi sur le plateau). La seule restriction est que le texte ou la capacité de cet Objet ne peut être utilisé par deux Héros dans le même tour.

AMELIORATIONS D'OBJET

Beaucoup d'Objets peuvent être améliorés pour leur donner des super avantages ou des capacités spéciales. Ces Objets possèdent une ou plusieurs zones d'Amélioration (Upgrade Slots) en bas à gauche de la carte.

Zones d'Amélioration

Un Objet peut avoir jusqu'à 3 Zones d'Amélioration, chacune étant représentée par un cercle vide. Les Zones d'Amélioration peuvent être remplies avec des Objets d'Amélioration ou des Améliorations de Pierre Sombre apportées à l'Objet par le Forgeron en Ville. Ces Améliorations occuperont une ou plusieurs Zones (remplies avec des cercles noirs) pour montrer combien de Zones d'Amélioration elles remplissent.



Appliquer une Amélioration

Comme indiqué précédemment, les Améliorations viennent sous deux formes, soit sous celle d'une carte que le Héros peut trouver durant l'Aventure, soit sous la forme de Pierre Sombre directement forgée sur l'Objet en Ville.

Une Carte d'Amélioration indique sur quoi elle peut être appliquée et si elle nécessite des ressources pour le faire (en général de la Pierre Sombre).

Quand une carte d'Amélioration est appliquée sur un Objet, il remplit les Zones Nécessaires et donne les bonus indiqués à l'Objet.

Les cartes d'Amélioration appliquées à un Objet peuvent être retirées à tout moment pour être appliquées sur un autre Objet, vendues ou autre. Les ressources utilisées pour initialement appliquer l'Amélioration sont perdues.

La Pierre Sombre qui est directement Forgée sur un Objet en Ville est un changement permanent qui ne peut pas être retiré. Elle fait maintenant partie de l'Objet. Ceci est décrit plus en détail dans 'Visiter une Ville Proche' (Visiting a Frontier Town) du Livre d'Aventure.



SACOCHE

Chaque héros possède une Sacoches utilisée pour transporter de précieux Jetons de Sacoches comme du Whisky, des Bandages, de la Dynamite, du Tonic, etc. Une Sacoches peut contenir jusqu'à 5 Jetons de n'importe quel type en même temps.



Jetons de Sacoches (Side Bag Tokens)

Les Jetons de Sacoches sont en général de petits Objets à défausser lorsqu'ils sont utilisés. Ces Objets sont du Whisky ou des Bandages utilisés par un Héros pour se soigner ou soigner d'autres Héros, ou de la Dynamite ou de la Poudre Flash utilisées comme arme offensive. Un Jeton de Sacoches peut être identifié grâce à son fond en forme de parchemin et sa barre de titre vert pour le nom du Jeton.



ENNEMIS

Chaque Type d'Ennemi est représenté par une grande Fiche d'Ennemi qui indique ses caractéristiques et capacités. Ces Fiches sont double face et présentent les caractéristiques normales sur le côté vert, et Brutales côté rouge. Le côté Brutal des Ennemis est en général utilisé pour les groupes de Héros qui sont expérimentés et qui ont vécu de nombreuses Aventures.



A) Type d'Ennemi

Il s'agit du nom du Type spécifique d'Ennemi, tel que des Tentacules, des Etrangleurs ou des Chauve-Souris de l'Enfer.

B) Mot Clé

Tous les Ennemis ont un ou plusieurs Mots Clés qui définissent la catégorie à laquelle ils appartiennent (Démon, Bête, Au-delà, etc). Généralement ces Mots Clés n'ont pas d'intérêt en eux-mêmes, mais sont souvent référencés par d'autres cartes ou capacités.

C) Taille

Il s'agit de la Taille de de l'Ennemi - Petit (Small), Moyen (Medium), Grand (Large), Extra grand (Extra Large), ou même Gargantuesque (Gargantuan).

D) Initiative

Tout comme les héros, les Ennemis ont une Initiative qui indique dans quel ordre les activer dans le tour.

E) Capacités (Abilities)

La plupart des Ennemis possèdent une ou plusieurs Capacités Spéciales qui affectent leur manière d'attaquer les Héros.

F) Déplacement (Move)

C'est le nombre de cases dont un Ennemi peut se déplacer en un seul Round de Combat. Contrairement aux Héros, les Ennemis ont un déplacement fixe qui les rend prévisibles et plus faciles à déplacer en grand groupe.

G) Fuite (Escape)

Quand un héros est adjacent à un Ennemi et qu'il veut fuir, Il doit d'abord réussir un test de Fuite en utilisant sa valeur de Fuite (ceci est décrit plus loin).

H) Valeurs pour Toucher (To Hit)

Tout comme les Héros, les Ennemis possèdent des valeurs pour Toucher à distance ou en Mêlée.

I) Combat

Il s'agit du nombre de Dés qu'un Ennemi peut lancer lors d'une Attaque de Mêlée contre un Héros.

J) Dégats (Damage)

Il s'agit de la quantité de Dégats que reçoit un Héros pour chaque Touche de Combat Ennemie qu'il ne parvient pas à contrer avec sa Défense.

K) Défense (Defense)

Contrairement à la Défense d'un Héros qui est un lancer visant à bloquer des Dégats, une Défense d'Ennemi est un montant fixe de Dégats qui est retiré de chaque Touche que l'Ennemi devrait recevoir.

L) Santé (Health)

Il s'agit du nombre de Blessures nécessaires pour tuer cet Ennemi.

M) Expérience (XP Value)

Tout Ennemi rapporte des points d'expérience au Héros qui le tue. Beaucoup d'Ennemis grands ou coriaces donnent de l'Expérience juste pour le fait de les avoir blessés.

N) Tableau d'Elite

Chaque Type d'Ennemi a un Tableau d'Elite contenant 6 Capacités Spéciales qui le rend plus difficile à battre ou plus mortel en combat. Lorsqu'un groupe d'Ennemis est classé Elite, il lance un dé sur ce tableau pour déterminer la ou les capacités Spéciales qu'il possède.

Côté Brutal de l'Ennemi

Le dos de chaque Fiche d'Ennemi présente la Version Brutale de ce Type d'Ennemi, rédigée sur un fond rouge. Ces Ennemis sont généralement et uniquement rencontrés par des Héros de niveau plus élevé et qui ont vécu de nombreuses Aventures. C'est un moyen de renforcer les Ennemis que les héros doivent combattre au cours d'une campagne.



COMBATS

Quand les Héros rencontrent un groupe d'Ennemis, leur exploration de la mine s'arrête afin de combattre pour leur survie. Ces engagements sont appelés des Combats et vont de l'apparition des Ennemis jusqu'à leur défaite complète. Les Combats constituent l'essentiel de l'action dans le jeu et sont un moyen palpitant pour les Héros de gagner de l'Expérience (XP) et des Trésors (Loot), bien que ce soit un peu dangereux.

Attaque !

Le moyen le plus courant d'enclencher un Combat est de trouver un Jeton d'Exploration d'Attaque (Attack) en explorant une pièce. Quand une Attaque intervient, les Héros doivent piocher une carte de Menace (Threat) pour découvrir ce qui les a attaqués. Les Attaques peuvent également être causées par d'autres choses, comme les cartes des Ténèbres, des Rencontres, un Événement des Profondeurs, etc.



Attaques par des Ennemis Spécifiques

Quand une carte ou un Événement entraînent une attaque par un Type spécifique d'Ennemi, il n'est pas nécessaire de tirer une carte de Menace. A la place, le Type et le nombre d'Ennemis est indiqué dans le texte de la carte ou de l'Événement.

Nombre de Figurines Ennemies

Parfois le nombre de figurines Ennemies qui vont prendre part au Combat est simplement indiqué sur la carte. Souvent cependant, il y aura un nombre variable d'Ennemis déterminé par les joueurs en lançant le Dé du Péril.



Piocher des Cartes de Menace

Quand un Combat commence, la première chose que les Héros doivent faire est de savoir quels Ennemis vont réellement les attaquer. En général, cela se traduit par piocher une carte de Menace (bien que parfois l'Attaque soit parfois provoquée par un Type spécifique d'Ennemi comme précisé sur la carte ou l'Événement qui est à l'origine de l'Attaque).

Pour piocher une carte de Menace, prenez simplement la carte au dessus du Paquet de Menace correspondant au Niveau de Menace approprié. Ceci dépend du nombre de Héros dans le Groupe. Pour 1 à 2 Héros utilisez le paquet vert de Faible Menace (Low Threat). Entre 3 et 4, utilisez le paquet orange de Menace Intermédiaire (Med Threat). Et enfin pour 5 à 6 Héros, utilisez le paquet rouge de Grande Menace (High Threat).



Le Dé du Péril est un dé à 6 faces spécial avec les faces suivantes : 3, 3, 4, 4, 5 et 6. Ceci permet de faire apparaître un nombre variable d'Ennemis, mais jamais moins de 3 à la fois.

Le Dé du Péril est représenté sur les cartes et le texte avec le symbole :



Quelques fois, plusieurs Dés du Péril seront utilisés pour trouver le nombre d'Ennemis pour un Type d'Ennemi amenant des groupes plus grands. Par exemple, les Araignées de l'Au-Delà (Void Spiders) apparaissent souvent avec jusqu'à 12 figurines en même temps, et sera alors indiqué sur une carte de Menace par :



Dans ce cas, le Dé du Péril devra être lancé deux fois, et les deux nombres obtenus sont additionnés pour trouver le total.

Placer les Ennemis sur le Plateau

Une fois que vous avez déterminé le type d'Ennemis prenant part au Combat, ainsi que le nombre de chaque Type, il est temps de les placer sur le plateau. Les Ennemis provenant d'un Jeton d'Exploration d'Attaque (Attack) sont placés sur la Tuile de Plan où le Jeton a été révélé.

Les Ennemis sont placés sur le plateau dans l'ordre inverse de l'Initiative, du plus petit au plus grand. Ainsi Les Ennemis les plus lents sont toujours placés à l'arrière du groupe.

En commençant par le Type d'Ennemi avec l'Initiative la plus basse, les figurines sont placées sur la Tuile de Plan dans chaque autre case libre, formant un modèle de damier partant de la rangée la plus éloignée d'Entrée de la Tuile de Plan, jusqu'à la dernière case libre (comme indiqué sur le schéma plus bas). Ceci inclut toute demi-case de connection de puzzle.

Une fois que tous les Ennemis d'un Type donné ont été placés, poursuivez avec le Type d'Ennemi possédant la prochaine Initiative la plus basse, jusqu'à ce que tous les Ennemis aient été placés sur le plateau. Si plus d'un Type d'Ennemi ont la même initiative, choisissez aléatoirement entre eux qui sera placé en premier.

Évitez toutes les cases non valides (moins de 50% d'une case pleine) ainsi que toutes les cases qui contiennent déjà une figurine.



Ainsi par exemple, si vous avez besoin de placer 2 *Terreurs de la Nuit* (Terror Nights) et 4 *Araignées de l'Au-Delà* (Void Spiders), les *Terreurs de la Nuit* (Initiative 3) seraient placées sur les cases 1 et 2, tandis que les *Araignées de l'Au-Delà* (Initiative 6) seraient placées sur les cases 3, 4, 5 et 6

S'il y a plus de figurines d'Ennemi que de places disponibles sur le modèle de damier sur la Tuile de Plan, retournez à la dernière rangée et commencez à placer les figurines en surplus dans les cases vides.

S'il y a plus de figurines que pouvant être placées sur la Tuile de Plan, même une fois toutes les cases remplies (ce qui est assez rare), les figurines en trop devraient être placées sur la Tuile de Plan connectée à l'Entrée de la Pièce (se traduisant le plus souvent par l'encerclement des Héros) jusqu'à ce qu'elles aient toutes été placées.

Pas assez de figurines

Si vous êtes amenés à placer plus d'Ennemis d'un Type particulier que vous n'avez de figurines disponibles (par exemple, vous devez placer 4 Tentacules, mais vous n'avez que 2 figurines disponibles car les autres sont déjà sur le plateau), placez toutes les figurines disponibles et TOUS les ennemis de ce Type deviennent Elite pour la durée de ce Combat.

Ennemis d'Elite

Parfois les Héros rencontreront un groupe d'Ennemis particulièrement mauvais qui sont plus forts, plus résistants ou plus dangereux que la normale. Ceci est représenté par les Ennemis ayant une ou plusieurs capacités d'Elite.

Quand un groupe d'Ennemis est Elite, vous devez lancer le dé une seule fois dans le Tableau d'Elite en bas de la Fiche d'Ennemi quelle capacité spéciale ils ont. Cette capacité d'Elite est appliquée à tous les Ennemis de ce Type pour la durée du Combat (ainsi si vous avez déjà 4 Etrangleurs (Stranglers) sur le plateau et que 2 de plus apparaissent en mode Elite, alors tous les Etrangleurs sur le plateau auront la capacité spéciale obtenue). Placez un des marqueurs d'Elite numérotés sur la Fiche d'Ennemi pour se souvenir de la capacité obtenue (1-6).



Il est possible, et plus particulièrement quand les Héros gagnent de l'expérience et montent en niveau, qu'un groupe d'Ennemis ait plus d'une capacité d'Elite (double Elite ou même triple Elite, etc). Ceci veut juste dire que vous devez jeter le dé plusieurs fois dans le Tableau d'Elite pour voir quelles capacités ces Ennemis ont. Si la même capacité est tirée plus d'une fois, relancez.

Il y a cependant un bonus pour combattre des Ennemis d'Elite, ils rapportent en effet +5XP pour chaque capacité d'Elite qu'ils possèdent.

ATTAQUES D'EMBUSCADE

Quelques fois une Attaque Ennemie sera précisée comme Attaque d'Embuscade (Ambush Attack). Ceci indique que les Ennemis ont surpris les Héros et qu'ils sont capables de bondir des ombres pour attaquer.

Dans une Attaque d'Embuscade, au lieu d'être placés sur un modèle de damier standard, les Ennemis sont placés directement au contact des Héros. S'il y a différentes Initiatives parmi les Ennemis à placer durant l'Embuscade, ceux avec l'Initiative la plus élevée sont placés en premier (ainsi les Ennemis les plus rapides ont la priorité pour sélectionner leur cibles).

Les Ennemis embusqués sont placés adjacents aux Héros et gagnent +2 en Initiative durant le premier tour du Combat.

Si un groupe d'Ennemis est placé en embuscade alors qu'un combat est en cours, alors les nouveaux Ennemis obtiennent le +2 en Initiative durant le premier tour du Combat où ils sont impliqués, ainsi que tout autre Ennemi du même Type (Tentacules (Tentacles), Etrangleurs (Stranglers), etc).

Placement des Ennemis

Pour déterminer exactement où les Ennemis Embusqués sont placés, commencez avec le groupe d'Ennemis avec l'Initiative la plus élevée et placez une figurine dans une case adjacente à un Héros Aléatoire. Cet Ennemi est considéré comme ciblant ce Héros à attaquer.

La prochaine figurine Ennemie est placée sur une case adjacente à un Héros Aléatoire avec le moins d'Ennemis de ce Type le ciblant et qui a au moins une case adjacente de libre. De la même manière, les Ennemis sont répartis uniformément, ciblant tous les Héros (même si certains Héros auront sûrement plus d'Ennemis adjacents que d'autres Héros, ceci étant dû à la limite des cases libres). Ce processus continue jusqu'à ce que tous les Ennemis en Embuscade soient placés en ciblant les Héros.

Tout Ennemi qui ne peut pas être placé adjacent à un Héros, dû à un manque de cases libres, est placé aussi prêt que possible des Héros. Ces Ennemis ne sont pas encore considérés comme ciblant un Héros particulier.



Exemple de Placement d'Ennemis Embusqués - Il y a 3 Héros qui tombent sur une Embuscade Ennemie. Les 3 premiers Ennemis sont placés adjacents aux Héros, ciblant chacun un Héros différent. Les 2 prochains Ennemis sont placés à côté de 2 Héros Aléatoires pour poursuivre leur déploiement uniforme. A ce moment, il n'y a plus de cases adjacentes libres à côté des Héros, et les 2 derniers Ennemis sont placés aussi prêts que possibles des Héros.

Apparition d'Ennemis en cours de Tour

En de rares occasions, un nouveau groupe d'Ennemis Attaquera Embusqué (Ambush Attack) durant la partie du tour consacrée à l'Activation des Figurines suivant l'Ordre d'Initiative, en général suite à la Fouille d'un Héros qui trouvera une carte des Ténèbres. Quand ceci arrive, les Ennemis sont placés et le tour en cours se termine immédiatement ! Un nouveau tour commence alors, enclenchant le Combat. Notez que ce n'est pas le cas si les Ennemis tendent une Embuscade durant la phase 'Contenir les Ténèbres', car l'Activation des figurines n'a pas encore commencé.

TOURS DURANT UN COMBAT

Les tours fonctionnent à peu près de la même manière durant un Combat que lorsqu'il n'y a pas d'Ennemis sur le plateau, la principale différence étant que les Ennemis sont activés tout comme les Héros. Ainsi, les Héros seront en fait attaqués durant leur Activation au lieu de juste se déplacer et explorer.

Ordre d'Initiative

Les figurines s'activent toujours suivant l'ordre d'Initiative, du plus élevé au plus faible, mais ceci inclut maintenant les Ennemis aussi bien que les Héros.

Les Ennemis s'activent en premier lorsque leur Initiative est à égalité avec celle d'un Héros.

Tous les Ennemis d'un Type donné (tels que les Chauve-Souris de l'Enfer (HellBats) ou les Etrangleurs (Stranglers)) sont activés au même moment, comme un seul groupe. Si plus d'un Type d'Ennemi a la même Initiative, choisissez aléatoirement entre eux chaque tour pour savoir lequel s'active en premier.

Quand un Type d'Ennemi est activé, les figurines Ennemies se déplacent et attaquent tout comme un Héros le ferait; elles le font juste en tant qu'un groupe. Ceci est détaillé plus loin.

PEUR, TERREUR, ET TERREUR INDISCIBLE

Quelques créatures particulièrement effrayantes causeront des Touches d'Horreur aux Héros, juste pour les avoir entendues ! Ces Ennemis ont une capacité appelée Peur (Fear) (x), Terreur (Terror) (x), ou Terreur Indiscible (Unspeakable Terror) (x), et sont définies sur les Fiches d'Ennemi.

La Peur cause des Touches d'Horreur aux Héros adjacents, la Terreur aux Héros situés sur la même Tuile de Plan que la créature, et la Terreur Indiscible aux Héros situés sur la même Tuile de Plan que la créature ou sur une Tuile adjacente. Le (x) est le nombre de Touches d'Horreurs causées.

Ces capacités peuvent être très efficaces pour réduire la Santé Mentale d'un Héros, car elles s'accumulent pour chaque Ennemi qui les cause, et elles continuent à provoquer des Touches d'Horreur aussi longtemps que l'Ennemi les possédant est vivant.

DEPLACEMENT D'UN HEROS EN COMBAT

Les Héros se déplacent normalement lors d'un Combat, à une exception près. Si jamais un Héros est adjacent à un Ennemi, il doit tout d'abord tenter de s'Enfuir (Escape) avant de commencer ou de continuer à se déplacer.

Tests de Fuite

Chaque Ennemi a une valeur de Fuite indiquée sur sa Fiche. Quand un Héros adjacent à un Ennemi souhaite se déplacer, il doit d'abord réussir un Test de Fuite (Escape Test).

Pour réaliser un Test de Fuite, lancez un D6. Si le résultat est égal ou plus grand que la valeur de Fuite de l'Ennemi alors le Test est réussi et le Héros peut se déplacer pour le reste de ce tour ignorant les Ennemis adjacents qui une valeur de Fuite équivalente ou plus faible.

Par exemple, si un Héros est adjacent à un Ennemi avec une valeur de Fuite de 4+, il doit alors obtenir un 4, 5 ou 6 sur un D6 pour être capable de se déplacer. Une fois fait, il peut pour le reste de ce tour, se déplacer au contact d'autres ennemis avec une valeur de Fuite de 4+, 3+ ou 2+.

Si le Héros se retrouve adjacent à un autre Ennemi avec une valeur de Fuite plus élevée (ie - 5+ ou 6+ dans l'exemple précédent), il doit stopper son mouvement et passer un nouveau Test de Fuite avec la difficulté plus élevée pour poursuivre son chemin.

Pas de Recherche ou d'Exploration de Pièce

Comme indiqué dans la section sur le Déplacement des Héros, Chercher (Searching) ou Explorer une Pièce (Room Exploring) ne peut pas être réalisé durant un Combat (ceci inclut la Fouille (Scavenging) car les Héros sont un peu occupés).



ATTAQUES DES HEROS

Après qu'un Héros ait bougé, il est autorisé à faire une Attaque. Ce peut être une Attaque de mêlée (Melee Attack) basée sur sa capacité de Combat ou une Attaque à Distance (Ranged Attack) utilisant une Arme de Tir comme un *Pistolet* ou un *Fusil de Chasse*.

Attaques de mêlée

Tout Héros possède une attaque de mêlée innée en frappant avec ses poings. Les Attaques de mêlée utilisent la valeur de Combat de base du Héros, qui est en général de 2, en y ajoutant les éventuels bonus provenant d'Objets ou de Capacités. Une Attaque de mêlée peut uniquement cibler des Ennemis adjacents, aussi vous êtes obligés d'être au plus près pour l'utiliser.

Le Combat est le nombre de dés qu'un Héros lance lorsqu'il réalise une Attaque de mêlée.

Un Héros peut utiliser autant d'Objets et de Capacités qu'il possède pour ajouter des bonus à son Attaque de Mêlée sous condition qu'il respecte toutes les restrictions (telles que ne pas utiliser plus de 2 Objets à une Main ou un Objet à 2 Mains, etc).

Attaques à Distance

Les Attaques à Distance sont possibles via les Armes de Tir que possède le Héros, telles qu'un Pistolet (Pistol), un Fusil (Rifle) ou un Fusil de Chasse (Shotgun). Ces Objets sont indiqués comme ayant une Portée (Range) ainsi qu'un nombre de Coups (Shots).

La Portée (Range) est le nombre de cases consécutives jusqu'où un Ennemi peut se trouver du Héros et être touché par l'Attaque.

Les Coups (Shots) est le nombre de dés que le Héros peut lancer pour une Attaque à Distance avec cette Arme.

Lancer pour Toucher 'To Hit'

Chaque Héros possède deux valeurs différentes de Toucher ('To Hit') indiquées sur leur Fiche de Personnage - 'Melee To Hit' et 'Ranged To Hit'. 'Melee To Hit' est utilisé lors d'une Attaque de mêlée et 'Ranged To Hit' lors d'une Attaque à Distance.

Le Héros lance ses dés et chaque résultat égal ou supérieur à

sa valeur correspondante de 'Toucher' compte comme une Touche ('Hit'). Tout dé ayant pour valeur un 6 est considéré comme un coup critique et obtient des bonus spéciaux lors des lancers pour les dommages.

Assigner les Touches

Après que tous les dés de Toucher du Héros aient été lancés et que le nombre de Touches ait été déterminé, le Héros peut assigner ces Touches, une par une, à tous les Ennemis à portée.

Les Touches peuvent toujours être assignées et résolues une par une, ou en groupe, selon votre choix.

Pour les Attaques de mêlée, les Touches peuvent seulement être assignées à des Ennemis adjacents.

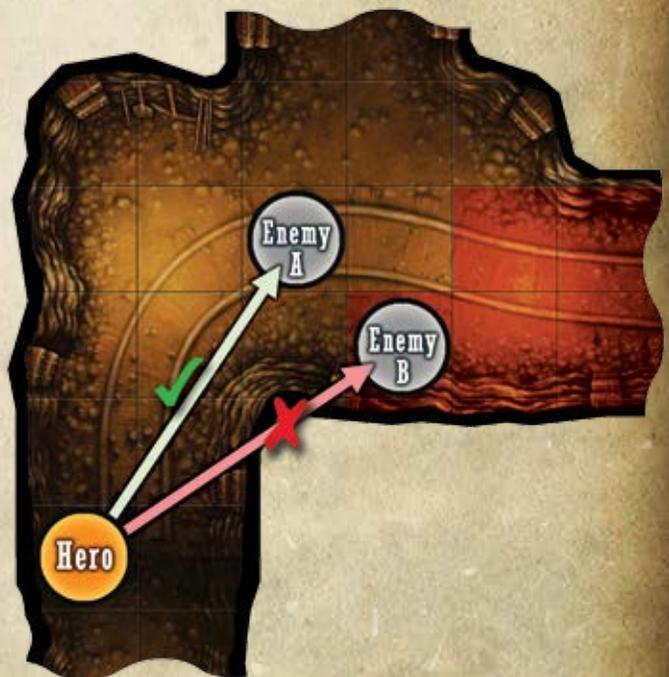
Pour les Attaques à Distance, les Touches peuvent être assignées à n'importe quel Ennemi à portée de Tir de l'Arme et dans la ligne de vue (line of sight) du Héros.

S'il y a des Ennemis adjacents à vous, vous devez toujours assigner et résoudre vos Touches à Distance contre eux avant tout autre Ennemi.

Si vos Touches initiales tuent tous les Ennemis adjacents à votre Héros, vous pouvez alors commencer à assigner les Touches à Distance restantes sur d'autres Ennemis.

Ligne de Vue pour Attaques à Distance

Pour être en mesure de voir un Ennemi et de lui assigner des Touches à Distance, vous devez être capable de tirer une ligne droite du centre de la case de votre Héros jusqu'au centre de la case de la cible sans traverser un mur (le bord noir épais de la Tuile de Plan). Seuls les murs bloquent la ligne de vue, les autres figurines n'ont pas d'effet sur elle.



Exemple de ligne de vue - Ici le Héros peut voir l'Ennemi A (aucun bord noir n'est traversé), il ne peut par contre pas voir et donc tirer sur l'Ennemi B car le bord noir est traversé par la ligne de vue.

Déterminer les Dommages

Chaque Touche réussie par le Héros sur un Ennemi donne lieu à un D6 de dommage sur cet Ennemi. Ces lancers de Dommage sont faits séparément pour chaque Touche (bien que tous les lancers de Dommage pour les Touches assignées à une seule cible puissent être lancés en même temps afin que le Héros puisse utiliser 1 Cran (Grit) pour relancer tout ou partie de ces dés).

Défense Ennemie

La Défense Ennemie fonctionne un peu différemment de celle des Héros. Au lieu d'être un lancer de sauvegarde (ce qui serait un peu lourd), la valeur de Défense Ennemie est simplement soustraite des dommages de chaque Touche provenant d'un Héros. Les Dommages restants après la Défense sont le nombre de Blessures réellement faites à cet Ennemi.



Ainsi par exemple, si un Héros réussit 2 Touches et obtient un 3 et un 5 pour les Dommages, un Ennemi avec une Défense de 3 subirait un total de 2 Blessures (Dommage 3 - Défense 3 = 0 et Dommage 5 - Défense 3 = 2)

Coups Critiques

Comme indiqué précédemment, tout lancer de Touche d'un Héros donnant un 6 compte comme un Coup Critique. Ces Touches spéciales vous autorisent à ignorer la Défense Ennemie et à appliquer directement tous les Dommages de cette Touche à la Santé de l'Ennemi. Ceci peut être très puissant, car vous autorisant à blesser ou tuer un Ennemi, même s'il a une valeur de Défense fortement élevée.



Blesser et tuer un Ennemi

Quand un Héros cause une ou plusieurs Blessures à un Ennemi, des marqueurs de Blessure devraient être placés sur cet la figurine Ennemie pour se souvenir du nombre de dommages subis. Ces Blessures restent sur l'Ennemi jusqu'à sa mort.

Un Ennemi meurt dès lors que le nombre de Blessures égale sa Santé. Quand un Ennemi est tué, il est immédiatement retiré du plateau et le Héros qui a causé la dernière Blessure gagne des points d'expérience (XP)

Accumuler de l'Expérience (XP)

Chaque Ennemi a une valeur d'XP indiquée sur sa Fiche, juste en dessous de sa Santé. Pour les petits Ennemis, cette valeur d'XP est le montant d'XP gagné par le Héros qui le tue (en causant la dernière Blessure qui l'achève et le retire du plateau).

Pour les grands Ennemis, cette valeur d'XP fonctionne un peu différemment car indiquée comme un nombre d'XP '+5 each'. Pour ces grands Ennemis, les Héros gagnent de l'XP juste en les Blesant. Ceci permet à tous les Héros aidant à abattre un grand Ennemi à gagner de l'XP.

L'XP est gagnée individuellement pour chaque Touche causant une ou plusieurs Blessures à l'Ennemi. Le montant d'XP gagné est égal à la valeur de base d'XP ainsi que +5 XP additionnels pour chaque Blessure causée.

Si par exemple un Héros réussit 2 Touches sur un grand Ennemi avec '10 XP + 5 each' en valeur d'XP, et que ces 2 Touches causent respectivement 2 Blessures et 4 Blessures, le Héros gagne un total de 50 XP (10 +5+5 et 10 +5+5+5+5 = 50 XP).

Comme indiqué plus haut, les Ennemis d'Elite valent +5 XP par capacité qu'ils détiennent. Ceci est uniquement ajouté à la valeur de base d'XP pour les grands Ennemis qui donnent de l'XP par Blessure.

Attaques Gratuites

Quelques cartes et capacités donnent une Attaque Gratuite à un Héros. Les Attaques Gratuites sont appliquées en plus de l'attaque normale du Héros pour le tour. Une attaque Gratuite peut être utilisée durant l'Activation du Héros, soit avant, soit après avoir réalisé une Attaque Normale.



Pas plus d'une Attaque Gratuite ne peut être réalisée par un Héros en un seul tour.

Lancer de la Dynamite

Un Héros peut lancer un Jeton de Dynamite comme une Attaque à Distance. La portée du lancer peut aller jusqu'à la Force du Héros + 3 et la Dynamite peut être lancée dans n'importe quelle case à portée tant que le Héros a une Ligne de Vue sur celle-ci (même si des Ennemis sont adjacents au Héros)

Lancez un dé une fois pour Toucher. Si réussi, la Dynamite atterrit dans la case ciblée et explose. Si le lancer de Toucher a échoué, la Dynamite rebondit D3 fois dans des Directions Aléatoires avant d'exploser. Le tableau pour la Dynamite de rebond peut être trouvé sur la carte de Référence de la Dynamite et dans le Résumé de Référence à la fin de ce Livre de Règle.

Quand la Dynamite explose, elle cause D6 Blessures, en ignorant la Défense, à chaque figurine située dans la même case et celles adjacentes. Lancers les Dommages séparément pour chaque figurine.

MOUVEMENT ENNEMI

Quand un Type d'Ennemi est activé, il se Déplace et Attaque comme un seul groupe.

Activer un Type d'Ennemi

Comme indiqué ci-dessus, tous les Ennemis d'un Type donné sont Activés ensemble lorsque leur Initiative intervient dans l'ordre du tour. Dès leur Activation, les Ennemis ciblent les Héros et se déplacent vers eux pour les Attaquer.

Cibler les Héros et Déplacement

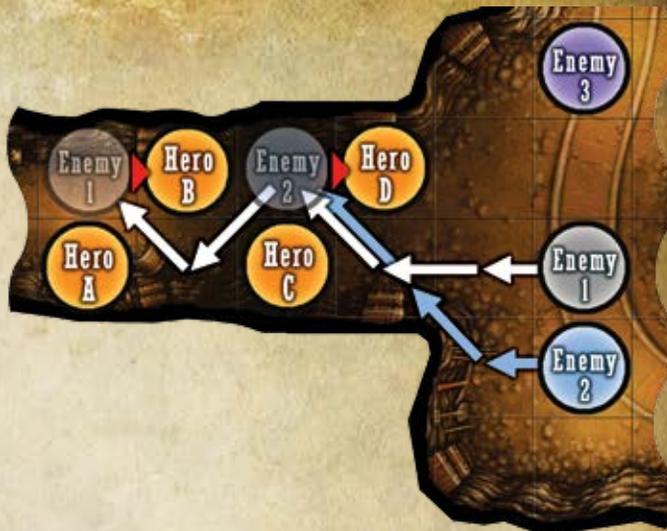
Bien que tous les Ennemis d'un Type donné soient activés en même temps, ils choisissent leurs cibles et se déplacent l'un après l'autre, en commençant par la figurine la plus proche des Héros. Si plus d'une figurine sont à égale distance du plus proche Héros, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ils se déplacent.

La première figurine Ennemie cible un Héros Aléatoire qu'elle peut atteindre - à l'intérieur de distance de Déplacement (imprimée sur la Fiche de l'Ennemi) et avec un chemin libre pour y aller. Cet Ennemi est considéré comme ciblant le Héros sélectionné pour l'Attaque et est déplacé aussi loin que possible sur une case adjacente à ce Héros. Ceci pourra se traduire par un Déplacement de l'Ennemi de l'autre côté du Héros, se positionnant au final derrière le héros pour laisser de la place aux autres Ennemis.

C'est souvent une bonne idée de tourner les figurines Ennemies vers le Héros qu'elles ciblent, afin de savoir pour chaque Ennemi vers où il dirige son attaque.

Ensuite, la figurine Ennemi suivante la plus proche cible un Héros Aléatoire différent avec le moins d'Ennemis de ce Type le ciblant et en mesure de l'atteindre. De cette manière les Ennemis sont déplacés et répartis uniformément en ciblant tous les différents Héros (bien que certains Héros auront sûrement plus d'Ennemis les atteignant que d'autres, ceci étant à des chemins bloqués un manque de déplacement). Ce processus continue jusqu'à ce que tous les Ennemis Activés aient été déplacés.

Tous les Ennemis qui ne peuvent atteindre un Héros se déplaceront aussi loin qu'ils le pourront et au plus près du Héros le plus proche. Ces Ennemis ne sont pas encore considérés comme ciblant un Héros spécifique.



Exemple de Mouvement Ennemi - Trois Ennemis du même Type sont à égale distance des Héros, aussi ils peuvent décider dans quel ordre déplacer les Ennemis. En déplaçant l'Ennemi 1 en premier, ils sélectionnent aléatoirement le Héros B comme cible car les quatre Héros sont à portée de Déplacement et sont librement accessibles. L'Ennemi 1 bouge aussi loin que possible pour atteindre sa cible. Ensuite, l'Ennemi 2 sélectionne aléatoirement le Héros D comme cible (ignorant le Héros B qui a déjà un Ennemi de ce Type) et se déplace aussi loin que possible pour l'atteindre. Quand c'est à l'Ennemi 3 de sélectionner une cible, il n'y a plus qu'un choix possible, le Héros C (le chemin vers les Héros B et A est maintenant bloqué par l'Ennemi 2, et le Héros D a déjà un Ennemi de ce Type le ciblant alors que le Héros C n'en a pas). Une fois que l'Ennemi 3 se sera déplacé sur la case en face du Héros C pour le cibler, d'autres Ennemis dans cette pièce pourront seulement atteindre le Héros D.

Rester sur la Cible

Une fois qu'un Ennemi a ciblé un Héros, il continuera à cibler et attaquer ce Héros jusqu'à ce que ce dernier soit KO ou qu'il ne soit plus adjacent. Les Ennemis ne changent pas de cible en fonction de qui les attaque.

Choisir une nouvelle Cible

Si le Héros ciblé par un Ennemi se dégage ou devient KO, l'Ennemi en question sélectionnera un nouveau Héros en utilisant le même processus que celui décrit précédemment.

De cette manière, si un Héros se sent submergé, il peut toujours essayé de s'enfuir dans l'espoir que les Ennemis le ciblant choisissent une nouvelle et différente cible durant leur activation.

Grands Ennemis

Les Ennemis de Grande Taille ont une capacité spéciale pour écarter et pousser les Ennemis plus petits afin d'atteindre les Héros. Quand un Ennemi de Grande Taille (ou plus grand encore) est en train de sélectionner un Héros cible, il peut traverser d'autres Ennemis qui sont de Taille Moyenne (Medium) ou Petite (Small) qui devraient normalement bloquer leur chemin. Lorsque le Grand Ennemi se déplace, il peut entrer dans la case d'un Ennemi Moyen ou Petit, et déplace cet Ennemi plus petit dans la case qui vient juste d'être libérée par ce même Grand Ennemi. De cette manière, le Grand Ennemi échange sa place avec d'autres plus petits pour avancer et se rapprocher des Héros.

Les Grands Ennemis peuvent déplacer un nombre quelconque d'Ennemis Moyens ou Petits de cette manière durant leur déplacement pour atteindre leur Héros cible. Ils ne peuvent cependant pas déplacer d'autres Grands Ennemis ou des Héros pour atteindre leur cible.

ATTAQUES ENNEMIES

Une fois que tous les Ennemis Activés ont ciblé un Héros et se sont déplacés, il est temps pour chacun d'eux d'Attaquer !

Jets de Toucher

Lancer les dés de Toucher pour les Attaques Ennemies se déroule de la même manière que pour une Attaque de Héros. La seule différence est que les Ennemis ne font pas de Coups Critiques en obtenant un 6. Quelques Ennemis ont cependant des Capacités spéciales qui peuvent s'enclencher en obtenant un 6 (telle que les Tentacules et leur Capacité 'Coup Violent' (Smash)).

Chaque Ennemi lance un nombre de dés égal à sa valeur de Combat contre le Héros qu'il cible. Chaque dé dont la valeur obtenue est supérieure ou égale à la valeur de Toucher (To Hit) de l'Ennemi provoque une Touche (Hit) à ce Héros.

Notez que comme le jeu lui-même contrôle les Ennemis, c'est aux autres joueurs de lancer les dés pour les Attaques Ennemies. Un joueur ne devrait pas lancer les dés pour les Attaques Ennemies sur son propre Héros (sauf s'il joue seul). A la place un des autres joueurs devrait lancer les dés contre vous. Il est en général plus sage de simplement toujours lancer les dés pour les Attaques Ennemies contre le joueur à votre gauche, ou de juste dire : "Je lance les dés pour les Attaques Ennemies contre toi, et toi tu le fais contre moi".

Jets de Défense du Héros

Pour chaque Touche (Hit) subie par un Héros, il doit faire un Jet de Défense pour tenter de la bloquer. En général un Héros voudra lancer tous ses Jets de Défense contre toutes les Attaques d'un même Ennemi en même temps de manière à ce qu'il puisse juste relancer les dés qui ont échoué.

Prendre des Dommages

Pour chaque Touche que le Héros n'a pas réussi à bloquer avec sa Défense, il doit prendre un nombre de Blessures (Wounds) égal à la valeur de Dommage de l'Ennemi.

TERMINER LE COMBAT

Une fois que tous les Ennemis positionnés sur le plateau ont été battus, le Combat prend immédiatement fin, et il est temps pour les Héros de reprendre leur souffle, de récupérer s'ils étaient KO, et de gagner des Trésors (Loot) pour ce Combat. Ceci termine le tour en cours ainsi que le combat lui-même.

Reprendre son Souffle

Chaque Héros peut Reprendre son Souffle (Catch your Breath) à la fin de chaque Combat, en soignant 1D3 Blessures ou Santé Mentale (ou un mélange des deux).

Si le Combat se termine avant qu'un Héros ait pu s'activer ou faire une Action quelconque, il soigne à la place 1D6 Blessures ou Santé Mentale (ou un mélange des deux) ou récupère 1 Cran (Grit). Il s'agit d'un bonus supplémentaire accordé à chaque Héros qui n'a pas été activé lors du dernier round de Combat.

Revenir à soi

Tout Héros qui était KO durant le Combat peut maintenant revenir à soi, en replaçant sa figurine sur le plateau et en soignant 2D6 Blessures ou Santé Mentale (ou un mélange des deux). Chaque Héros concerné doit cependant faire un jet une fois dans le Tableau des Blessures (Injury Chart) ou le Tableau de la Folie (Madness Chart), (Blessures si sa Santé est tombée à 0, Folie si sa Santé Mentale est tombée à 0). Ceci représente les effets à long terme d'une mise KO.



Dans le cas où la Santé Physique et la Santé Mentale d'un Héros tomberaient à zéro en même temps, il devrait faire un lancer pour une Blessure (Injury) et une Folie (Madness), mais serait autorisé à se soigner de 2D6 de Santé physique et 2D6 de Santé Mentale.

Piocher des Cartes de Trésor

Après un Combat, les Héros tirent des Trésors de leur dur labeur.

A la Fin d'un Combat, chaque Héros est autorisé à piocher une carte de Trésor (Loot) pour chaque carte de Menace (Threat) qui a ajouté des Ennemis au Combat (jusqu'à un maximum de 3 cartes chacun).

Ceci inclut également chaque groupe de d'Ennemis qui ont été rajouté au Combat par d'autres moyens, comme une carte des Ténèbres ou de Rencontre ou le Tableau des Evénements des Profondeurs.

Le Paquet des Trésors n'a pas de pile de défausse et devrait être mélangé avant que les Héros piochent une ou plusieurs cartes. Tous les Héros piochent du Paquet des Trésors en même temps, ainsi si un groupe de 4 Héros récupère le maximum de 3 cartes de Trésor chacun, 12 cartes seront prélevés du Paquet des Trésors.

Pierre Sombre et Or

La Pierre Sombre (Dark Stone) et l'Or (Gold) sont les deux monnaies du jeu et les récompenses les plus courantes qui peuvent être trouvées dans le Paquet des Trésors.

L'Or représente aussi bien un mélange de pièces et de billets de banque que de pépites d'or (d'où l'icône de pièce d'or avec un dollar). Les prix en Or indiqués sur les Objets sont là pour refléter la nature abstraite d'une monnaie globale ainsi que l'économie surévaluée des villes champignons situées à la frontière autour de Brimstone où l'équipement est en quantité limitée.

L'Or n'a réellement d'intérêt qu'en conservant les Héros de partie en partie pour le dépenser lorsque ces derniers visitent les villes frontalières entre deux Aventures. La pierre Sombre quant à elle est principalement utilisée lors du jeu en Campagne pour forger des Objets spéciaux chez le Forgeron (Blacksmith), bien que plusieurs Objets et Artéfacts consomment de la Pierre Sombre durant l'Aventure elle-même.



REGLES AVANCEES

Ci-dessous se trouvent les règles avancées qui sont faites pour être intégrées au jeu lorsque vous êtes à l'aise avec celles de base et que vous voulez les rajouter au reste du jeu. Elles incluent principalement les Terribles Ennemis de Menace Epique (Epic Threat), le système de Campagne pour conserver les Héros de partie en partie, et passer à travers des Portails vers d'Autres Mondes.

MENACES EPIQUES

Les cartes de Menace Epique (Epic Threat) représentent des Ennemis bien plus grands et bien plus meurtriers qu'il est rare de rencontrer et qui sont difficiles à abattre. Elles sont le plus souvent utilisées pour les combats de la Salle de l'Objectif final comme précisé en détail dans chaque mission individuelle.

1 ou 2 Héros

Avec des Groupes de seulement 1 ou 2 Héros, à chaque fois qu'une carte de Menace Epique devrait être piochée, piochez une carte de Menace haute à la place. Combattre les massifs et Terribles Ennemis souvent rencontrés lors des Menaces Epiques peut être beaucoup trop difficile pour seulement 1 ou 2 personnages. Bien sûr si vous êtes ambitieux, vous pouvez quand même utiliser les Menaces Epiques, mais vous aurez été prévenus !



ENNEMIS EXTRA-LARGES

Certains Ennemis sont tellement grands et menaçants qu'ils occupent plusieurs cases sur le plateau de jeu ! Il s'agit en général de créatures terribles qui font partie des Combats de Menace Epique.

Taille des Socles Extra-Large

Les Ennemis de Taille Extra-Large occupent 4 cases sur le plateau dans un carré de 2 par 2. Quand un de ces Ennemis est mis en jeu sur le plateau, une des quatre cases est considérée une case d'ancre pour le placement initial et doit être positionné de telle manière que le reste du socle soit placé dans des cases viables et ne contenant pas d'autres figurines.



Exemple de Déplacement d'Ennemi Extra-Large - Cet Ennemi Extra-Large pourrait sélectionner aléatoirement un des deux Héros visibles. S'il cible le Héros B, l'Ennemi se déplace alors aussi loin qu'il le peut en conservant son socle sur le plateau de jeu à la fin de son mouvement. S'il cible le Héros A, il s'arrête face à lui en gardant son socle également sur le plateau.

Déplacement

Quand il se déplace, l'Ennemi utilise encore une fois l'une de ses quatre cases comme ancre pour mesurer son mouvement et la distance jusqu'à un Héros.

Tout comme les Grands Ennemis, un Ennemi Extra-Large écarte et pousse les Ennemis de Taille Petite ou Moyenne sur son chemin changeant de cases avec eux au fur et à mesure qu'il avance (il les déplace juste de 2 cases derrière lui au lieu d'une seule pour prendre en compte son grand socle).

Déborder du Plateau

Parfois, le seul moyen pour un Ennemi Extra-Large d'atteindre un Héros est de défoncer les murs. Ceci est appelé 'Déborder du Plateau' et autorise l'Ennemi à traverser le bord de la Tuile de Plan pour remplir un espace plus petit que son socle. L'Ennemi doit cependant toujours garder la moitié de son socle sur le plateau à la fin de son mouvement.

Zones d'Effet et Socles Extra-Larges

Bien qu'un Ennemi Extra-Large occupe plusieurs cases sur le plateau, il est affecté une seule fois par les armes et les capacités qui ciblent cette zone (comme la dynamite par exemple). Même si l'explosion couvrirait deux cases ou plus occupées par le socle de l'Ennemi, cet Ennemi ne serait affecté qu'une seule fois.

Résistant (Tough)

La plupart des terribles Ennemis Extra-Larges ont la capacité 'Résistant' qui veut dire qu'ils sont immunisés aux Coups Critiques. Pour eux, les coups critiques provenant d'un Héros comptent comme des Touches normales.



Exemple de Débordement d'un Ennemi Extra-Large - Dans cet exemple, l'Ennemi Extra-Large choisit aléatoirement le Héros B comme cible. Le seul moyen pour lui de l'atteindre est de déborder du plateau et de défoncer le mur en laissant la moitié de son socle en dehors du plateau. Il se déplace aussi loin qu'il le peut et finit sa course dans une case occupée par l'Ennemi 1, et l'évacuant de son chemin sur la case indiquée en pointillé.

ATTAQUES A DISTANCE ENNEMIES

Certains ennemis ont des capacités qui leur donnent une Attaque à Distance pour combattre les Héros.

Cibler les héros et Déplacement

Les Ennemis avec une Attaque à Distance cibleront un Héros comme d'habitude, mais ils utiliseront plutôt la Portée de leur Attaque à Distance que leur valeur de déplacement pour choisir leurs cibles. Cela signifie qu'ils cibleront aléatoirement un Héros basé sur la portée de leur Attaque et leur ligne de vue plutôt que sur leur valeur de Mouvement et un chemin libre, comme un ennemi normal le ferait. S'il y a un ou plusieurs Héros adjacents à l'ennemi, il tentera de cibler ces Héros en premier.

Un autre aspect de ces Ennemis consiste est qu'à chaque nouveau tour, ils choisiront une nouvelle cible lors de leur Attaque à Distance au lieu de poursuivre leur attaque sur le même Héros.

Généralement ces Ennemis ne se Déplaceront que s'ils n'ont pas de Héros à cibler pour l'Attaque. Si tel est le cas, l'Ennemi se déplacera vers les Héros les plus proches jusqu'à ce qu'ils soient à portée de tir et dans sa ligne de vue, puis il sélectionne une cible.

À Distance ou en Mêlée

Si un Ennemi possède à la fois une attaque à Distance et une Attaque de Mêlée, il ne fera une attaque de mêlée que s'il a un Héros à côté de lui (l'Ennemi ne se déplacera pour faire une attaque en mêlée). Lors du choix d'une cible à chaque tour, l'Ennemi sélectionnera d'abord une cible aléatoire parmi les Héros adjacents, et s'il n'y en a pas, alors il sélectionnera une cible à distance.

AIDER UN HÉROS KO

Un Héros se retrouvant KO lors d'un combat peut mener le reste du groupe sur la pente glissante de la défaite. Il y a cependant plusieurs façons pour les autres héros de tenter d'aider le compagnon tombé à revenir dans le combat !

Récupérer un Héros KO à mi-combat

Un Héros qui est adjacent à un marqueur de Héros KO peut renoncer à son attaque pour aider ce Héros à revenir. Cela peut être fait tant qu'il n'y a pas d'ennemis sur la même Tuile de Plan que le marqueur de Héros KO. Le héros KO lance immédiatement un jet de dé sur la table de Blessure/Santé Mentale, et le cas échéant soigne de 2D6 ses Blessures/Santé Mentale (ou un mélange des deux) normalement. Sa figurine est de nouveau placée sur le plateau, mais il ne reçoit pas une activation dans le même tour que sa récupération (il est encore un peu étourdi).

Traîner un héros KO

Un marqueur de Héros KO adjacent ou dans le même espace qu'un Héros peut être traîné par ce dernier pendant qu'il se déplace. Pour ce faire, il suffit d'utiliser 1 point de mouvement supplémentaire pour chaque espace que vous souhaitez parcourir tout en traînant le héros KO (soit 2 points de mouvement par espace).

Le marqueur de Héros KO sera déplacé avec vous tant que vous avancez en quittant votre case (si vous avez commencé à le traîner avec le marqueur dans votre case), ou la dernière case où vous vous êtes déplacé de si vous y étiez adjacent. Cela peut être utile pour emmener un Héros KO vers une Tuile de Plan sécurisée sans ennemis de sorte que à pouvoir l'aider à récupérer.

JOUEURS

Shadows of Brimstone peut être joué en Solo et jusqu'à 5 ou 6 Héros.

Une partie à 5 ou 6 Héros

Une partie à 5 ou 6 joueurs est possible grâce à l'acquisition d'un deuxième jeu de base ou de classes de Héros supplémentaires à jouer. Le fonctionnement est le même avec l'ensemble des règles détaillées jusque là, et le réglage de la difficulté est déjà décrit par rapport au nombre de joueurs à la page 9. Il n'est pas recommandé d'essayer de jouer avec plus de 6 Héros car la mise à l'échelle de la difficulté ne fonctionne pas très bien avec autant de Héros, et le jeu commencerait à être déséquilibré avec autant de joueurs.

Jeu Solo

Le jeu peut être facilement joué en solo et est aussi amusant que vous contrôliez un seul héros ou un détachement complet ! Un seul héros rend le jeu passionnant, mais mortel. Cette méthode utilise les Jetons de Résurrection (Revive) pour vous permettre de continuer à avancer, ils peuvent être considérés comme des vies supplémentaires. Votre héros possède-t-il ce qu'il faut pour faire cavalier seul ?

Plusieurs héros de la même classe

Une chose qui peut être très amusante est de jouer un groupe de Héros avec plus d'un joueur de la même classe, ou même un groupe où tous les héros sont de la même classe. Avoir un groupe de Bandidos qui voyage dans les mines en quête de fortune ou un groupe d'Hommes de Loi partant pour un peu de justice à la frontière peuvent créer beaucoup de gameplay et des moments sympas !

JEU DE CAMPAGNE

La création de nouveaux Héros et le fait de les jouer durant une seule aventure peut apporter beaucoup de plaisir, mais conserver votre Héros de partie en partie et le voir grandir peut être une expérience extrêmement enrichissante qui permet au monde et à l'histoire de Shadows of Brimstone de réellement vous enchanter. Cela vous permet également de voyager entre les Aventures et de visiter les villes frontalières ainsi que de permettre à votre Héros de monter de niveau afin d'obtenir de nouvelles compétences ainsi que du matériel au fur et à mesure que vous avancez !

Différentes missions, augmentant le niveau de vos Héros, invitant aux Voyages, et permettant de visiter les villes Frontières peuvent être trouvées dans le Livre d'Aventure.

CORRUPTION ET MUTATION

La lutte contre les créatures cauchemardesques et le travail autour de la Pierre Sombre peuvent être dangereux non seulement pour votre santé physique et mentale, mais aussi pour votre âme ! Comme vos Héros vont gagner des points de la corruption, ils vont commencer à muter et évoluer avec le temps. Cette question est abordée en détail dans le Livre d'Aventure.

Corruption de la Pierre Sombre

A la fin d'une Aventure, chaque Héros doit lancer un D6 pour chaque Pierre Sombre qu'il transporte (y compris les objets avec une Icône Pierre Sombre). Sur chaque jet de 1, 2, ou 3, le Héros subit 1 Touche de corruption de par l'obscur influence de la Pierre Sombre. Votre Volonté peut être utilisée pour vous protéger de ces Touches de corruption comme d'habitude.

DOUBLE MANIEMENT

Normalement, un Héros est autorisé à faire une Attaque à Distance avec une seule Arme à Distance. Cependant, un héros qui possède **deux Armes à une Main** peut tirer à la fois comme une seule Attaque à Distance! Ceci est appelé **Double Maniement**.

Il y a cependant une pénalité qui se traduit le fait que l'Attaque NE PEUT PAS obtenir de Coups Critiques et pour aucune des deux armes (un 6 sur le dé, compte comme une réussite normale).

C'est généralement une bonne idée de lancer deux couleurs différentes de dés lors d'une attaque à Double Maniement, ainsi une couleur de dé est utilisée pour les tirs de chaque arme. De cette façon, vous pouvez savoir combien de Tirs chaque arme a réussi. Cela peut avoir de l'importance dans la Portée et les bonus différents que les armes peuvent avoir.

PORTAILS VERS D'AUTRES MONDES

Trouver un Portail vers un autre Monde peut être un événement très excitant et dangereux. Cela se produit généralement au travers d'un Jeton Exploration, d'une Icône de Portail ou d'une Rencontre qui ajoute un Portail à la pièce.



Icônes de Portail

Les Icônes de Portail sur les Jetons d'Exploration fonctionnent comme les Icônes de Portail, mais au lieu de laisser un puzzle de connexion ouvert, une Pièce de Fin de Portail.

Pièces de Fin de Portail

Les Pièces de Fin de Portail fonctionnent de manière similaire aux Portes. Au lieu de rester dans l'une des demi-cases de connexion de puzzle et de regarder au travers de la Porte, le Héros se trouve dans la moitié de case de connexion du Portail bleu tourbillonnant (la moitié sur la Tuile de Plan et la moitié sur la Pièce de Fin de Portail) pour regarder à travers le Portail.

Regarder à travers un Portail

Lorsque les héros regardent au travers d'un Portail, ils voient à travers le Portail et dans un Autre Monde, à travers l'espace et le temps ... peut-être même dans une autre dimension ! Le Héros doit piocher une Carte du monde pour voir où le Portail mène.

Piocher une Carte Monde

Chaque Carte du Monde représente un monde différent qui peut être exploré par les Héros. Chaque Jeu de Base est livré avec les Mines et un Autre Monde. Alors que dans les mines, la Carte du Monde des Mines doit être placée face visible près de la Piste des Profondeurs afin de montrer que les Héros sont actuellement dans ce Monde. Lorsqu'un Héros regarde à travers un Portail inexploré, il doit piocher au hasard une Carte du Monde parmi celles qui ne sont pas actuellement en jeu. Parce que ce Jeu de Base ne comprend qu'un Autre Monde, ce sera toujours cet Autre Monde que vous trouverez de l'autre côté d'un Portail.



La nouvelle Carte du Monde nouvellement piochée doit être placée face visible sur la table près de la Piste des Profondeurs. Il devrait y avoir une Carte du Monde en jeu pour chaque Monde dans lequel un ou plusieurs Héros est actuellement. Lorsqu'il n'y a plus aucun Héros dans ce Monde, la carte devrait être remise dans le paquet des Cartes du Monde.

Tuiles des Autres Mondes

Les Tuiles de Plan des Autres Monde sont imprimées sur le verso des Tuiles de Plan des Mines. Il y a aussi un Jeu de Cartes complet pour l'Autre Monde que représente chaque Tuile de Plan pour ce Monde (tout comme le Jeu de Cartes des Mines).

Une fois que vous avez déterminé l'Autre Monde situé derrière le Portail, vous devez piocher une Carte de Plan pour ce Monde et la mettre en jeu. Ensuite, placez une Pièce de Fin de Portail, connectée à l'entrée de la Tuile de Plan de ce nouveau Monde. Les deux Pièces de Fin de Portail sont maintenant connectées.

Rupture dans le Plan

Pour représenter la distance dans le temps et l'espace que le Portail crée, il y a une Rupture dans le Plan à chaque fois que les Héros trouvent un Portail. Un côté de la carte se termine par une Pièce de Fin de Portail et l'autre côté commence avec une Pièce de Fin de Portail connectée. Ces deux sections du plateau ne doivent pas se toucher et peuvent être placées n'importe où sur la table l'une par rapport à l'autre.

Les deux cases sur une Pièce de Fin de Portail sont considérées comme étant adjacentes aux deux autres cases de la Pièce de Fin de Portail de l'autre extrémité.





Exemple de Placement de Portail - Lorsque l'on rencontre un Portail, un socle de Portail est ajouté à la fin de la Tuile et un socle Autre Monde est placé pour représenter l'autre côté du Portail. Cela crée une rupture visuelle dans le plateau, cependant le plateau reste relié par l'intermédiaire du Portail lui-même. Dans cet exemple, les cases A et B sont considérées comme étant entièrement adjacentes aux cases C et D.

Jetons d'exploration de l'Autre Côté

Si la Tuile Autre Monde placée de l'autre côté du Portail est une pièce, alors on placera un Jeton Exploration normalement. A l'inverse d'être dans une pièce du monde ou vous vous trouvez, le Héros est simplement en train de regarder au travers du Portail, il n'est pas présent sur la nouvelle Tuile de Plan (il est debout sur son propre côté de la Tuile de Plan/Socle de Portail, pas sur la nouvelle Tuile de Plan/Socle de Portail).

Pour cette raison, le Jeton Exploration ne sera pas révélé avant une phase d'Exploration de la Pièce, dans laquelle un héros est sur la Tuile avec le Jeton. Donc un héros devra effectivement traverser le Portail et explorer la Pièce située de l'autre côté.

Traverser le Portail

Du fait que les deux cases de chaque côté du Portail sont considérées comme adjacentes l'une à l'autre, les Héros peuvent traverser le Portail comme si les cases de chaque côté étaient directement liées l'une à l'autre.

Voir / Attaquer par un Portail

Le fonctionnement est identique à celui de l'Attaque. Parce que les Tuiles de chaque côté sont considérées comme adjacentes, un Héros peut attaquer par le Portail. Donc, si vous êtes d'un côté du Portail, vous pouvez cibler les ennemis de l'autre côté.

La Ligne de vue pour les attaques à distance ne peut pas être tracée au travers du Portail tant que vous n'êtes pas debout face à celui-ci (sur l'une des deux cases face au Portail), en regardant directement au travers. Cela signifie que vous ne pouvez pas vous mettre à couvert et tirer à travers la pièce dans un autre monde, mais vous pouvez vous déplacer jusqu'à la porte et regarder à travers pour commencer à tirer.

Tuiles de Plan Adjacentes

Si un Héros avec la Vieille Lanterne (Old Lantern) se tient sur une Tuile contenant un socle de Portail, alors la lumière de la

Lanterne fait que l'on considère la Tuile contenant l'autre socle de Portail comme adjacente. Cela fonctionne de la même manière pour les autres effets qui atteindraient la Tuile tels que les Voix dans les Ténèbres, etc.

Un Ennemi avec l'effet Terreur affectera les Héros sur les deux premières cases situées directement de l'autre côté du Portail, même si elles ne sont pas techniquement sur la même Tuile..

Rencontres, Evénements des Profondeurs et Embuscades entre Deux Mondes

Quand une Rencontre est tirée, seuls les Héros qui sont actuellement dans le même Monde que cette Rencontre sont affectés par son texte et concernés par les tests demandés sur cette carte.

De la même manière, lorsqu'une Embuscade se produit, les ennemis seront placés et cibleront les Héros situés dans le même Monde que l'Embuscade. Si l'embuscade a été causée par quelque chose qui ne se trouve pas dans un Monde ou un autre (comme une carte des Ténèbres (Darkness)), sélectionnez un Héros au hasard et l'Embuscade se déroule dans le même Monde que ce dernier.

Les Evénements des Profondeurs sont toujours considérés comme ayant lieu dans le même Monde que la Vieille Lanterne (Old Lantern) et affectera seulement les Héros qui sont dans ce monde. Notez que chaque Autre Monde a son propre Tableau pour les Evénements des Profondeurs et qu'il doit être utilisé lorsque le Héros avec la Vieille Lanterne est dans cet Autre Monde.

AUTRES MONDES

Chaque Autre Monde est destiné à avoir un look distinct et propre à lui, afin que lors des explorations, les Héros trouvent de nouvelles, merveilleuses, et parfois mortelles choses. Ce résultat est obtenu grâce à un ensemble unique de Tuiles ainsi que d'Effets Globaux pour n'importe qui se trouvant dans ce monde. Il y a aussi un petit ensemble de Jeux de Cartes propres à chaque monde. Chaque Jeu de Base se concentre sur tous les détails d'un de ces Autres Mondes (comme décrit dans le Livre d'Aventure). Davantage d'Autres Mondes peuvent être trouvés dans d'autres Jeux de Base et extensions de Shadows of Brimstone.

Cartes de Mondes et Effets Globaux

Chaque Monde (y compris les Mines) est représenté par une Carte de ce Monde. Cette Carte du Monde indique le Nom du Monde ainsi que les Effets Globaux applicables aux Héros actuellement dans ce monde.

Cartes de Plan, Rencontres, Artéfacts et Menaces des Autres mondes

Chaque Autre Monde a un jeu de cartes uniques pour les **Cartes de Plan, Rencontres, Artéfacts et Menaces d'Autres Mondes**. Dans un Autre Monde, ces jeux de cartes doivent être utilisés à la place de ceux des Mines. Lorsqu'une carte doit être piochée du Jeu normal, il suffit d'utiliser la version de l'Autre Monde à la place. Ceci est assez évident pour chacun des jeux, à l'exception des **Menaces des Autres Mondes**.

Les Menaces des Autres Mondes représentent des ennemis qui sont uniques dans l'Autre Monde où vous êtes (Les cartes « Wandering Enemy » représentent les créatures qui ont trouvées leur chemin à travers un Portail dans cet autre monde). Contrairement aux Jeux de Cartes de menaces normaux, qui sont répartis en trois niveaux de menace, Faible, Moyenne et Haute, il n'y a qu'un seul Jeu de Cartes Menaces des Autres Mondes et chaque carte répertorie le résultat de menace, Faible (vert), Moyenne (jaune) et Haute (rouge). Les cartes de Menace Epique normales sont utilisées pour les rencontres Autres Mondes, mais toutes les autres cartes de Menaces supplémentaires qui doivent être tirées, le seront du jeu de cartes des Menaces des Autres Mondes.

Cartes Trésor (Loot), Equipement (Gear) et Artéfacts

Vous aurez probablement remarqué qu'une note spéciale est écrite sur les Cartes de Trésor (Loot) qui permettent à un Héros de tirer une carte Equipement (Gear) ou une carte Artéfact (Artifact). Dans un Autre Monde, les effets de ces cartes sont en fait inversés, de sorte que la Carte de Trésor qui permet normalement d'obtenir un Equipement vous donnera un artefact et vice-versa. C'est pourquoi il y a deux fois plus de cartes permettant à un Héros de piocher une carte Equipement qu'une carte d'Artéfact. Ceci permet aussi de représenter le fait que les artefacts sont plus fréquents dans un environnement alien étrange que les pièces d'Equipement.



REGLES OPTIONNELLES

Cette section traite des règles optionnelles qui peuvent être ajoutées au jeu à partir du moment où tous les joueurs l'acceptent et avant que le jeu ne commence. Ces règles optionnelles sont toutes indépendantes les unes des autres et doivent toutes être considérées individuellement. Les règles Valeur Fixe de Déplacement du Héros et Mode Hard-Core ne sont pas recommandées, mais sont disponibles pour les joueurs qui le souhaitent.

DEPLACEMENT FIXE DES HEROS

En option, les joueurs qui n'aiment pas l'idée de lancer un dé pour définir le mouvement à chaque tour, peuvent utiliser la règle Valeur Fixe de Déplacement du Héros. Avec cette règle, tous les héros sont autorisés à se déplacer de 4 cases par tour (plus les bonus ou malus pour les objets, Capacités, ou Blessures / Mutations qu'ils peuvent avoir).

Comme de nombreux autres aspects du jeu sont basés sur votre jet de mouvement à chaque tour, il est encore nécessaire de lancer un dé au début de chacune des activations de votre héros. Ce jet est celui pour Le Cran (comme c'est l'usage le plus fréquent du jet de déplacement en dehors du déplacement en tant que tel). Tout élément de règle ou du jeu qui fait référence au jet de déplacement du Héros utilise maintenant le jet de Cran (Grit) à la place. Le jet de Cran reste obligatoire à chaque nouveau tour, même si votre héros est déjà au maximum de Cran.

RENCONTRES AVANCEES

Chaque Tuile de Pièce unique possède un thème qui lui est propre, et une carte de Rencontre correspondante se trouve dans le Paquet de cartes de Rencontre qui partage ce thème. Au bas de chaque Carte qui représente une Pièce unique se trouve une bande rouge qui répertorie les rencontres spécifiques associées à cette pièce.

Lorsque vous utilisez la Règle Optionnelle des 'Rencontres Avancées', chaque fois qu'une Pièce unique est explorée, les Rencontres avancées indiquées sont ajoutées à cette Exploration. Rechercher la carte dans le Paquet (et dans la Défausse si nécessaire) pour trouver la carte de Rencontre (mélanger le paquet de cartes ensuite). Cela s'ajoute à d'autres Rencontres ou Attaques indiquées sur le Jeton d'Exploration. Les Rencontres Avancées de ce genre ne peuvent pas être annulées ou tirées à nouveau.





MODE HARD-CORE

Pour les joueurs qui veulent expérimenter une réelle difficulté de jeu, vous pouvez jouer en Mode Hard-Core. En Mode Hard-Core, à chaque fois que les héros devraient être mis KO ils sont tués à la place, à moins qu'ils ne récupèrent avant le début du prochain tour.

C'est un style de jeu très impitoyable et il mènera probablement un ou plusieurs joueurs à ne plus rien faire pour le reste de la partie, tandis que le reste du groupe continuera l'aventure (ce n'est pas très amusant). C'est également particulièrement dangereux pour les Héros de haut niveau, car une mauvaise situation peut tuer le personnage avec lequel vous avez joué depuis des mois. Ouch!

Pour une version un peu plus souple du Mode Hard-Core, vous pouvez utiliser les règles ci dessus, mais tout en permettant encore aux Héros d'être ressuscités à l'église de la ville.

PAQUETS DE MENACE THEMATIQUES

Alors qu'un plus grand nombre de Types d'Ennemis deviennent disponibles et que les joueurs commencent à créer leurs propres missions, une façon amusante de créer une Aventure à Thème est de créer vos propres Paquets de Cartes Menace en y incluant uniquement les cartes d'un certain Type d'Ennemi. De cette façon, vous pourriez créer une Mine envahie par des Zombies Affamés (Hungry Dead Zombies) ou peut-être avoir un thème de créatures seulement issues du Vide (Void) qui seraient sorties d'un portail et se seraient déversées dans les mines.

Cela peut être réalisé avec un seul Jeu de Base, mais cela devient réellement plus intéressant une fois que vous avez plus de Types d'Ennemis à votre disposition. C'est également très simple à réaliser étant donné que les Paquets de Cartes Menace sont de base et peuvent être facilement Thématisés ou mélangés de nouveau au début de chaque Aventure.

DYNAMITE DANGEREUSE

La Dynamite peut être un outil très puissant pour éliminer des groupes d'Ennemis ou faire des dégâts contre les cibles ayant une Défense élevée. La Dynamite est clairement une chose dangereuse à porter sur soi et dans votre Sacoche, car elle est notoirement instable.



Pour représenter ce danger supplémentaire, vous pouvez choisir d'utiliser la règle optionnelle Dynamite Dangereuse. Chaque fois qu'un héros subit plus de 10 blessures à partir d'une source unique, il doit lancer un D6 pour chaque Jeton de Dynamite qu'il transporte dans sa Sacoche. Sur un résultat de 1 ou 2, le Jeton de Dynamite explose immédiatement, l'explosion est centrée sur l'emplacement du héros.

Notez que seuls les Jetons de Dynamite dans la Sacoche d'un héros sont concernés, si la Dynamite est portée d'une manière différente (comme un Sac à Dynamite), elle est considérée comme étant stockée en toute sécurité et n'a pas besoin de jet de dé.

PASSER LES TENEBRES

Une façon de rendre le jeu plus mortel est d'utiliser "Passer Les Ténèbres" comme règle optionnelle. A partir du moment où le marqueur des Ténèbres (Darkness marker) passe le marqueur Hero Posse sur la Piste des Profondeurs (Depth Track) (positionné sur un échelon supérieur que le marqueur Hero Posse), alors, tous les ennemis obtiennent une capacité Elite gratuite car les Ténèbres n'ont jamais été aussi fortes !

CREDITS

Conception du Jeu - Jason C. Hill

Conception graphique - Jack Scott Hill

Composition de la Musique - Mary Beth Magallanes

Illustration des Tuiles - Matthew Morgaine

Direction Artistique - Jack Scott Hill

Illustrations - Brian Snōddy, Ralph Horsley, Morano, Ben Wootten, Matthew Morgaine, Jack Scott Hill, Mike Wilcox, Brandon Gillam

Illustrations des couvertures de boîte - Ralph Horsley

Règles - Jason C. Hill

Conception des Figurines - Brian Snoddy

Sculpture des Figurines - Daniel Samuelsson, Gael Goumon, Burr Johnson, Clint Maclean, Christopher Galvanin, Matthew Dudley

Peinture des Figurines - Aaron Lovejoy

Bandes Dessinées des Livres d'Aventure:

Writing/Layout by Jack Scott Hill

Pencils/Inks by Brian Snōddy

Contributeurs au contenu du

Kickstarter - Arzhakov

Ivan Aleksandrovich,

Phil "Bainweed" Bain,

Benjamin Barton,

Adrian Boddice,

Andrew Burk,

Andrew J. Cowen,

Leo G.R. Dumas,

Chiara Luna Gregor,

Isis Shade Greyson,

Mark Griffiths, Raoul

of Hedge and Brook,

Mike Hollingworth,

Tom Landy, William Larb

Frank

"Mr Skeletor" La

Terra, Gregg Lestina,

Hector Manuel Lopez, Erik

Piechotta, Chris Saxton, Brian

Scroggs, Rafal Serafin, Witold

Siatkowski, Ron Sparks,

Marvin Leo Thomas III,

Robert J. Thomson, Wayne

Weiler, Mike Wilshin, Jerry

Wood

Testeurs - Mary Beth Magallanes, Joel Flamme, Jeremy Hill, Sharon Adler, Amy Stone, Brendan

Traducteurs français - Ouverture, ChrisSchneider et Baron Mundus

Stone, Daniel Samuelsson, Chris Kemnow, Kirk Tarrach, Shannon Hasiak, Christopher Paul, Brian Snoddy, Kelly Toyama, Kate Magner, Aaron Frazier, Kara Frazier, Ari Howard, Christopher Galvanin, Kevin O'Hara, Thomas Coonradt, and many others.

Remerciements Particuliers -

To all the Kickstarter Backers that helped to make this product line leap from the drawing board onto the tabletop in a big way!, Jack and Rosa Hill, Baxter, Sadie, Sharon Adler, Gael Goumon, Jeremy Hill, Matthew Dudley, Lora Nelson, Philip Magallanes, Liz Spain, Austin Lamb, Chris Kemnow, Matthew Morgaine, Joel Flamme, Joe Fiala, Michelle Sanchez, BoardGameGeek.com, TheZombieGame.com, BrimstoneCowboy.com, Historex, Q-Workshop, The Army Painter, et tous les fans qui ont aidé et supporté Flying Frog Productions au fil des années.



Shadows of Brimstone™, Copyright ©2006-

2014 Flying Frog Productions, LLC. All Rights Reserved. First Edition 2014. Manufactured in China. This is only the beginning! *Bel'al* shall rise again from the Caverns of Cynder!

Contact Info / Web Info
WWW.FLYINGFROG.NET

RESUME DE REFERENCE

Réglage de la Difficulté

Héros	Réglage
1	Low Threats, 2 Revive Tokens
2	Low Threats, 1 Revive Token
3	Med Threats, 1 Revive Token
4	Med Threats
5	High Threats, 1 Revive Token
6	High Threats

Utiliser le Cran (Grit)

Un héros peut utiliser un Cran pour faire une chose parmi :

- Utiliser un Cran pour relancer un nombre variable de dés que vous venez de lancer
- Utiliser un Cran pour se déplacer d'un D6 supplémentaire
- Utiliser du Cran pour activer une capacité spéciale ou un objet qui le nécessite.

Le Tour de Jeu

- 1) Contenir les Ténèbres
- 2) Activation des Figurines suivant l'Initiative
- 3) Exploration de Pièce
- 4) Fin du Tour

Icônes

-  Dé du Péril
-  Poids
-  Objet fonctionnant à la Pierre Sombre
-  Objet à une Main
-  Objet à deux Mains
-  Icône d'Indice
-  Icône de Porte
-  Icône de Portail
-  Zone d'Amélioration
-  Zone d'Amélioration nécessaire

1	2	3
8		4
7	6	5

Rebond de la Dynamite

Si le jet de Lancer (To hit) est manqué, La Dynamite rebondira 3 fois.

Pour chaque rebond lancer un D8 et déplacer la Dynamite d'une case dans cette direction.

Si la Dynamite doit rentrer dans un mur annulez ce mouvement.

Jetons de Sacoche



Bandages - Défaussez ce Jeton pour soigner votre personnage ou un Héros adjacent de 1D6 de Santé Physique.



Whisky - Défaussez ce Jeton pour soigner votre personnage ou un Héros adjacent de 1D6 de Santé Mentale.



Dynamite - Défaussez ce Jeton pour la lancer comme une Attaque à Distance. Portée : Force+3, Dégats : 1D6 sans Défense à toute figurine située dans la même case et dans les cases adjacentes.



Herbes - Défaussez ce Jeton pour soigner votre personnage ou un Héros adjacent de 2D6 de Santé Physique.



Tonic - Défaussez ce Jeton pour récupérer un Cran.



Flash - Défaussez ce Jeton pour éblouir tous vos Ennemis qui subissent -2 à leur Initiative jusqu'à la fin du tour.

Tests de Compétence - Qui passe le test

-  Tous les Héros
-  Choisir un seul Héros
-  Un Héros aléatoire

