



Darkest Doom

Un jeu de
Mario Zattini

RÈGLES

Illustré par
Denis Medri

Darkest Doom

Darkest Doom est un jeu de stratégie comportant des éléments de JDR pour 1 à 4 joueurs. Il prend place dans un monde de dark fantasy inspiré par le XVII^{ème} siècle européen et habité par des animaux anthropomorphes. Votre but est de survivre pendant 8 jours alors que les Ténèbres tentent de détruire la région de Betel. Méfiez-vous des autres joueurs car ils s'opposeront à votre victoire tout en tentant de mettre en place leurs propres stratégies. Il existe quatre moyens de remporter la partie.

Crédits

Un jeu de :

Mario Zattini

Direction artistique :

Mario Zattini

Distributeur :

Game Start Studio

Test et développement:

Mario Zattini

Giuliano Fornino

Luca Zattini

Lorenzo Amadori

Davide Lega

Francesco Russo

Flavio Palombella

Luca Piolanti

Giacomo Iacovelli

Livre des règles :

Mario Zattini

Illustrations :

Denis Medri

Davide De Bellis

Michele Marchionne

Conception graphique :

Be Comunicazioni

Graphismes 3D :

Claudio Casini Art

Conception narrative :

Mario Zattini

Rédaction :

Mario Zattini

Éditeurs :

Laura Cardinale

Ginevra Pavone

Version Française - Traduction :

Laurent Dutheil

Version Française - Relecture :

Anaïs Chambert, Cédric Bruzzo

Distribué en France par :

Légion Distribution

Table des Matières

HISTOIRES	4	QUÊTES	24
Le Début de la Fin	6	Accomplir une Quête	24
CONTENU	8	RELIQUES	25
MISE EN PLACE.....	10	Sceau Chthonien	25
Plateau de jeu	10	Urne des Aînés.....	25
Plateau de joueur	12	Lampe Spectrale.....	25
Statistiques des Gardiens.....	13	PIÈCES DU DESTIN.....	25
Pétales de mana	13	COMBAT.....	26
Dégâts	13	Combattre d'autres joueurs.....	26
Points d'action	13	Combattre des Créatures	26
Capacité spéciale.....	13	Combattre les Ténèbres qui possèdent la Prêtresse	27
COMMENT JOUER	14	MORT D'UN GARDIEN	28
PHASE AUBE.....	15	POUVOIR SUR SORT-CARMIN	28
Premier Round.....	15	CARTES STOCK DES CITADELLES	28
Rounds suivants.....	15	Équipement.....	29
Test de Traquenard	16	Rencontre	29
Actions	16	Piège	29
Compteur Darkest Doom	17	Sort.....	29
Ordre des actions	17	RENOMMÉE & CITADELLES	30
PHASE CRÉPUSCULE.....	18	Gloire	30
1. Récupération des Pétales de mana	18	Points de Gloire.....	30
2. Pioche des cartes Au nom de l'Ordre	19	Alliances avec les Citadelles	31
3. Tour des Ténèbres	19	Alliances & Acolytes	31
Carte Évènement (schéma)	19	MODE GARDIEN IA.....	32
Carte Évènement.....	20	Mise en place du plateau des Gardiens IA	32
Attaquer une Citadelle ou un Sanctuaire.....	21	Acolytes et Gardiens IA	32
Attaquer un Gardien.....	21	Tour des Gardiens IA	32
Cartes Contamination	21	Carte Volonté de l'Ordre.....	32
4. Tours des joueurs	21	Actions des Gardiens IA	33
5. Détermination du nouvel Ordre de jeu	21	Carte Gardien IA	33
6. Passage à la nouvelle Aube	21	Ordre d'activation des actions	33
CONDITIONS DE VICTOIRE ET FIN DE PARTIE	22	Cibler un Gardien IA.....	33
Zone et figurine du Mont Hivernal.....	22	Mort d'un Gardien IA.....	33
Le nouveau Grand Prêtre de Betel.....	22	CONSEILS ET ASTUCES.....	34
Libérer le Chaman Mosh	22		
Purifier la Grande Prêtresse.....	23		
Le Grand Veneur	23		
Perdre la partie	23		
CARTE DE BETEL	24		
Effets des Zones	24		
Citadelle	24		
Chemin vers le Mont Hivernal.....	24		
Forêt	24		
Entrée de la Loge Noire	24		
Lac	24		
Plaine	24		
Montagne.....	24		

HISTOIRES

SELA

Dernière arrivée parmi les Gardiens, Sela, la Renarde Blanche, a passé la majeure partie de sa jeunesse avec son père adoptif Édouard. En tant que colporteurs, ils voyageaient de village en village, revendant des biens et des babioles volés en cours de route. Un jour, alors qu'ils étaient dans la Citadelle de l'Est, ils finirent par cambrioler la mauvaise demeure : elle appartenait à Percival, le Vicaire des Citadelles. Percival connaissait Édouard de longue date et n'était pas ravi de le retrouver dans de telles circonstances. Le Vicaire lui laissa l'opportunité de partir, à une condition : Sela devait rester avec Percival pour recevoir une éducation correcte.

La jeune fille était indépendante et eut du mal à abandonner ses anciennes habitudes. Mais elle avait un véritable don pour les larcins. Huit ans après l'avoir récupérée, Percival la présenta à l'Ordre en tant que nouvelle Gardienne potentielle. Le Conseil était sceptique mais il finit par reconnaître son talent. Elle s'entraîna et fut finalement nommée Gardienne de Betel par la Grande Prêtresse Élane, peu de temps avant que la Calamité ne frappe.

URIAN

Urian le Loup fut formé à l'art du combat par un certain Frederick, avant qu'il ne soit nommé Chevalier des Gardiens, qui aidait alors les jeunes incapables de se payer l'entrée à l'Académie Militaire de l'Ordre. L'objectif d'Urian était de réussir dans sa vie afin d'arracher sa famille à son village misérable. Grâce à son travail et sa détermination, il eut finalement la chance d'être promu au rang de Sentinelle. À peine sa cérémonie d'investiture achevée, il retourna à son village natal pour annoncer la bonne nouvelle aux siens. Mais quand il arriva, il découvrit que tout son village avait été dévoré par les flammes. Il aida ceux qu'il pouvait mais ses parents avaient tragiquement succombé dans l'incendie. Grâce à son héroïsme, Urian fut remarqué par le Grand Prêtre de l'époque et désigné comme Gardien de Betel. Il jura alors d'éradiquer toute forme de violence, en commençant par les responsables de la mort de sa famille.

ROANA

Roana fut abandonnée bébé dans la forêt des Rites du Corbeau. Heureusement, elle fut trouvée et amenée à Victor, le chef suprême de toutes les Tribus Chamaniques. Victor considéra Roana comme un don et la présenta à son peuple comme sa fille. Mosh, le premier enfant de Victor, avait 6 ans à l'époque. Lui et Roana grandirent ensemble durant les 14 années suivantes. À l'adolescence, Roana s'intéressa aux rites chamaniques et Mosh insista jusqu'à pouvoir lui apprendre la voie de la Sorcellerie. Le jour de ses dix-huit ans, Mosh révéla à Roana qu'il avait trouvé un moyen de lever les Chaînes de l'Exil que l'Ordre avait posées sur son peuple. Il l'entraîna dans les forêts pour lui montrer sa découverte et, sur le chemin, ils tombèrent sur le carrosse du Grand Prêtre Basil. Le carrosse les dépassa sans s'arrêter. Mosh, mû par la rage, jeta un caillou sur le véhicule. Le carrosse s'immobilisa et le Grand Prêtre Basil en descendit. Il rappela à Mosh que les siens n'étaient pas autorisés à quitter les montagnes. Roana s'interposa entre Mosh et Basil, prête à s'excuser au nom de son frère. Sentant le pouvoir de Roana, Basil accepta de fermer les yeux si elle acceptait de le suivre. Sans hésitation, la jeune Sorcière fit la seule chose possible pour sauver son frère et monta à bord du carrosse. Elle fut formée aux principes et doctrines de l'Ordre avant de finalement devenir l'une des Gardiennes de Betel.

TRISTRAM

Tristram était un criminel de carrière, sans espoir ou désir de rédemption, lorsqu'il fut finalement capturé et incarcéré. Il était enfermé depuis trois ans dans la prison de la Citadelle du Sud, quand Percival, le Vicaire des Citadelles, lui rendit visite et lui fit une offre. Le Vicaire avait besoin d'aide pour mettre un terme aux émeutes de la Citadelle et la réputation de Tristram en faisait l'individu parfait pour la tâche. Tristram accepta en échange de sa liberté et de la promesse qu'aider l'Ordre lui apporterait la notoriété qu'il désirait ardemment. Cinq hivers passèrent. Les émeutes n'étaient plus qu'un lointain souvenir. Tristram dirigeait désormais sa bande de criminels au service du Vicaire, en étouffant les éclats de violence qui se produisaient dans les Citadelles. Son travail attira l'intérêt du Conseil des Anciens, méfiant à l'égard de sa moralité et de son attitude ambiguë. Pourtant, l'utilité et l'efficacité de Tristram étaient indiscutables. Le Conseil décida finalement de lui offrir le titre de Gardien de Betel, ce que le Rat accepta immédiatement.





ÉLAÏNE

Le passé d'Élaïne, Grande Prêtresse de Betel, est sombre et mystérieux. Voilà 50 ans, après que l'Ordre ait pris le contrôle des quatre Citadelles, Élaïne fut la première à devenir Gardienne de Betel. Elle avait accepté car cela facilitait son projet personnel : retrouver le Sort-Carmin, une amulette capable d'influencer le cours du temps. Elle finit par mettre la main dessus, sans le révéler à quiconque. Dans les années suivantes, alors que l'Ordre se structurait de plus en plus, Élaïne poursuivait secrètement ses études sur l'amulette. Elle se mit à la recherche d'autres Reliques pour obtenir plus d'informations et finit par découvrir les Lampes Spectrales. Élaïne découvrit qu'elles étaient reliées aux lacs de Betel. Et elle décida de plonger au fond de l'un d'eux avec une Lampe pour voir si elle pouvait y découvrir quelque chose. Élaïne fut alors repoussée sur la rive par une force incroyable. Quand elle se releva, elle faisait face à une créature monstrueuse faite d'eau. L'entité murmura : "On me surnomme le Spectre du Lac, Vagabonde... Tu n'es pas de Betel et je ressens ta rage et ta souffrance. Le passé de Betel a été perdu à l'Abandon des Aînés... Mais il ne peut y avoir de futur sans passé. Tu veux en savoir plus sur le Sort-Carmin et je vais répondre à tes attentes..." Élaïne se réveilla le lendemain le long du rivage. Tout ce qui venait de lui arriver ne semblait être qu'un rêve, une illusion... Mais peut-être pas.

MOSH

Le rêve de Mosh a toujours été de changer le destin des huit Clans Chamaniques, condamnés par l'Ordre à l'exil dans les montagnes. Il décida de partir en quête d'un moyen de vengeance. Après trois longues années passées loin de son Clan, il découvrit enfin ce qu'il cherchait : les quatre Mégères du Culte des Ombres. Elles le menèrent à l'Autel des Dons Non donnés et lui ordonnèrent d'y boire le contenu de l'Urne des Aînés. Le sang contenu dans l'Urne brûla la gorge de Mosh. La douleur était si insupportable qu'il manqua de s'évanouir. Mais les visions provoquées par le liquide lui révélèrent comment se venger de l'Ordre : en ouvrant les Portes vers la Loge Noire, elle-même située dans le Monolithe se trouvant au pied du Mont Hivernal. Pour cela, un sacrifice devait être fait pour chaque Porte. Les Mégères révélèrent à Mosh qu'elles seraient ces quatre sacrifices. Une fois les quatre Portes activées, Mosh se rendit au Mont Hivernal et fut capable d'ouvrir un portail. Il fut immédiatement possédé par les Ténèbres. Les Gardiens et la Grande Prêtresse Élaïne arrivèrent pour l'arrêter. Après un long combat, Élaïne parvint à pousser Mosh à travers le Portail et à le refermer derrière lui, l'enfermant dans le Monolithe.

LE CONSEIL DES ANCIENS, TÊTE DE L'ORDRE

Dinadan, Anselm et Bliant. La triade composant le Conseil des Anciens, les fondateurs de l'Ordre. Au fil des années, ils ont fait de Betel la région la plus avancée économiquement, militairement et politiquement de tout Donama. Mais derrière la voile, se cache quelque chose de bien plus sinistre. La première menace qu'ils ont affrontée était les Clans Chamaniques, dont les connaissances en Sorcellerie étaient à la fois fascinantes et terrifiantes. L'Ordre était un symbole d'équilibre pour le peuple de Betel et il ne pouvait pas se permettre une action violente. Les Anciens décidèrent alors de faire passer la Sorcellerie pour un danger. Leur propagande fut si efficace qu'ils purent interdire son usage et édicter des punitions très dures à l'encontre de quiconque la pratiquait. Et c'est ainsi que les Tribus Chamaniques furent exilées dans les montagnes. Alors que le Conseil se satisfaisait de sa victoire, il ne réalisait pas qu'il venait d'initier des événements encore plus dramatiques.

LES TÉNÈBRES, LA CALAMITÉ

Les Ténèbres ont enveloppé Élaïne et tout Betel à travers elles. Elles n'ont laissé à personne le temps de réagir. À chaque nouveau Crépuscule, la Calamité puise dans la force vitale d'Élaïne pour engendrer ses enfants : les Obscurs qui évoluent pour devenir des abominations toujours plus monstrueuses et meurtrières.

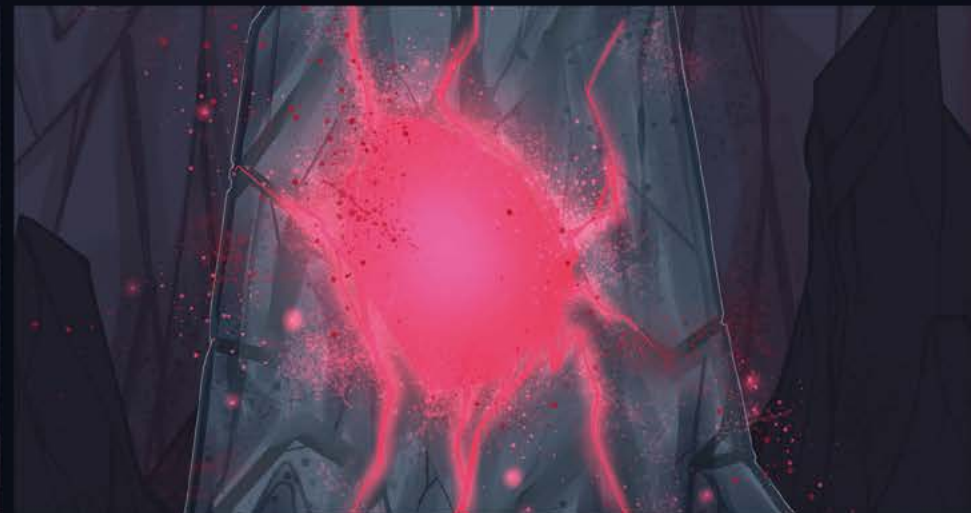
Alors que tout semble voué à disparaître, le Conseil des Anciens s'inquiète surtout de la menace qu'Élaïne représente pour lui. Pour le Conseil, les Ténèbres sont une opportunité pour se débarrasser de la Grande Prêtresse. Les membres du Conseil se souviennent avec amertume du moment où Élaïne s'est présentée à eux pour confirmer qu'elle avait enfermé Mosh dans le Monolithe et pour s'autoproclamer Grande Prêtresse. Pour la première fois, Dinadan, Anselm et Bliant ont été confrontés à une menace inattendue et trouver comment se débarrasser de la propriétaire du Sort-Carmin occupait toutes leurs pensées. Avec Élaïne paralysée, ils ont pu agir librement et entamer une course contre le temps pour reprendre en main le cours de leur destin et de celui de l'Ordre. Leur seul espoir était de se rendre au Temple d'Aion pour obtenir un aperçu du futur : le Don du Lendemain. C'est ainsi qu'ils ont appris qu'Élaïne serait capable de faire reculer le cours du temps grâce au Sort-Carmin et que les Gardiens seraient ressuscités dans leurs Sanctuaires en perdant leurs derniers souvenirs. Anticipant ces événements, les Anciens ont envoyé leurs Alchimistes pour empoisonner les Sanctuaires. Le poison contenait le souvenir d'une fausse conversation entre le Conseil et les Gardiens et était destiné à s'imprégner dans leur esprit à chacune de leur résurrection : "Tu es seul, Gardien. L'Ordre a été trahi par Élaïne et les autres Gardiens. Les Ténèbres chercheront à te tromper avec de faux souvenirs, mais tu dois combattre pour sauver Betel. Prouve-nous que tu es le seul capable de devenir le nouveau Grand Prêtre de Betel. Nos prières et nos ressources t'accompagnent."

Le Début de la fin

TOUT COMMENÇA LORS DE LA CÉRÉMONIE POUR ADOUBER URIAN CHEVALIER DES GARDIENS. LUI ET LES TROIS AUTRES GARDIENS S'AGENOUILLÈRENT AU PIED DU MONT HIVERNAL, FACE AU MONOLITHE, DANS L'ATTENTE DU DISCOURS CÉRÉMONIEL DE LA GRANDE PRÊTRESSE ÉLAINE.



C'EST ALORS QUE LE SCEAU DE SANG ENCHÂSSÉ DANS LE MONOLITHE COMMENÇA À VIBRER. LE SCEAU AVAIT ÉTÉ PLACÉ PAR ÉLAINE ET LES GARDIENS APRÈS AVOIR ENFERMÉ MOSH, LE CHAMAN DE L'OMBRE, DANS LE MONOLITHE.



SELA, URIAN, TRISTRAM ET ROANA, SURPRIS, LEVÈRENT LES YEUX VERS LE CIEL ET DÉCOUVRIRENT LE DÉBUT DE LA FIN.

DE SOMBRES FILAMENTS ENVELOPPAIENT ÉLAINE, FLOTTANTE DANS LES AIRS, TANDIS QUE SON CORPS DEVENAIT UNE NOUVELLE MATRICE POUR LES TÉNÈBRES.



LA NUIT DURANT, LES GARDIENS COMBATTIRENT DANS L'ESPOIR DE CONTENIR LA MENACE AVEC L'AIDE DES SENTINELLES DES CITADELLES ET DES BRAVES CITOYENS DE BETEL...

ÉLAINE PERDAIT LENTEMENT SES FORCES VITALES, NOURRISSANT LE POUVOIR DE LA LUNE CONTAMINÉE...



AU FIL DES JOURS, LA RÉGION, LES CITADELLES ET LES SANCTUAIRES FURENT LA PROIE DES TÉNÈBRES.

AU HUITIÈME JOUR, LA GRANDE PRÊTESSE DÉCIDA DE TENTER L'IMPOSSIBLE. ELLE BRISA SON AMULETTE, LE SORT-CARMIN, UNE RELIQUE LIÉE À L'ÊTRE ANCIEN AION POUR EN APPELER À SA FAVEUR. CHAQUE GARDIEN FUT FRAPPÉ PAR UN FRAGMENT DU SORT-CARMIN.



*"Aion, Entité Suprême et primordiale,
Âme du Cosmos.*

*Pardonne à tes humbles serviteurs
d'avoir échoué. Bénis nos armes et
rends-nous les huit aubes écoulées.
Offre-nous ta colère afin que nos
souffrances puissent se changer en
un succès éternel."*



LA LITURGIE D'ÉLAINE ATTIRA L'ATTENTION D'AION. LE COURS DU TEMPS S'INVERSA ET LES JOURS RECU-LÈRENT, RAMENANT LE MONDE HUIT JOURS PLUS TÔT, À L'AUBE.

LES GARDIENS...



...RENAQUIRENT DANS LEURS SANCTUAIRES...



...DOTÉS DE NOUVEAUX POUVOIRS ET SAVOIRS...



...ET DE NOUVEAU PRÊTS À FAIRE FACE...



...AUX TÉNÉBRES

Contenu

1
Mont
Hivernal

4
Gardiens

1
Grande
Prêtresse

6
Obscurs

1
Spectre du lac



4
Citadelles



12
Dômes de Citadelle



4
Sanctuaires



4
Acolytes



12
Phalènes



24
Filaments
noirs



1 marqueur Round



40 cartes
Sort



40 cartes
Équipement



40 cartes
Piège



40 cartes
Rencontre



50 cartes
Quête

Cartes Stock des Citadelles



40 cartes
Contamination



13 cartes
Évènement



9 cartes
Évènement (schéma)



60 cartes
Attaque de
Créature



1 carte
Spectre du lac



40 cartes
Au nom de l'Ordre



32 cartes
Gardien IA



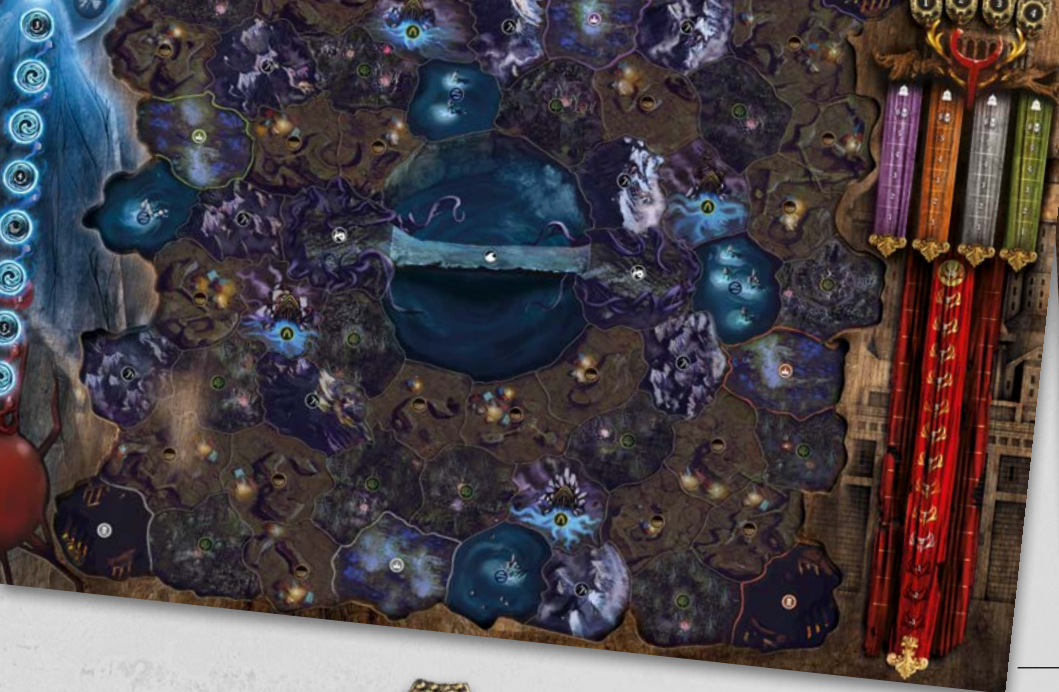
30 cartes
Volonté de l'Ordre



4 cartes
Effets des Zones
de Betel



4 cartes
Aide



1
plateau de jeu

4
plateaux de
joueur

4
fiches de
Gardien

1
plateau des
Gardiens IA



12 marqueurs
Alliance



4 marqueurs
Ordre de jeu



4
marqueurs
Gloire



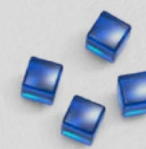
28 marqueurs
en plastique
pour les
plateaux de
joueur



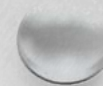
16 jetons
Dégradation



4 marqueurs
Dégâts



4 marqueurs
Pétale de mana



1 marqueur
Darkest Doom



6 Lampes
Spectrales



6 Sceaux
Chthoniens



6 Urnes des
Aînés



4 jetons
Objectif



8 jetons
Piège



6 jetons
Nappe d'ombre



8 jetons
Proie



1 sac pour les
jetons Proie



8 jetons
Cœur de la
Prêtresse



20 jetons
Pièce du Destin



1 jeton
Joueur Actif



14 dés du
Sort-Carmin
(dés à 6 faces)



1 dé du Destin
(dé à 10 faces)



4 clips colorés
pour les socles
des figurines des
Gardiens



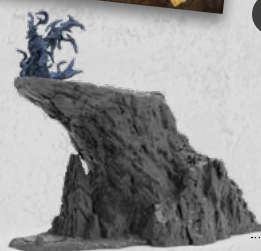
4 clips colorés
pour le socle de
la figurine du
Spectre du lac



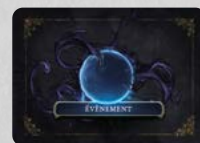
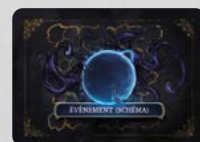
4 clips colorés
pour le socle de
la figurine du
Grand Veneur

Mise en place

Plateau de jeu



- 1 Placez le plateau de jeu sur la table.
- 2 Placez la figurine du **Mont Hivernal** au milieu du plateau de jeu, orientée vers la gauche ou la droite du plateau, au choix des joueurs. Cette orientation a une influence sur les conditions de victoire (p. 22). Placez la figurine de la **Grande Prêtresse** au sommet du Mont Hivernal.
- 3 Placez les 4 **Citadelles** et les 4 **Sanctuaires** dans leurs **Zones** correspondantes sur le plateau.
- 4 Placez 1 jeton **Cœur de la Prêtresse** sur chaque case du compteur de Rounds, face Cœur visible.
- 5 Mettez les 8 jetons **Proie** dans le sac, puis placez-le à côté du plateau de jeu.
- 6 Placez le **marqueur Round** à côté du premier jeton **Cœur de la Prêtresse**, sur le numéro du premier jour.
- 7 Placez le **marqueur Darkest Doom** au centre du compteur **Darkest Doom**.



- 8 Mélangez séparément les cartes **Contamination**, **Quête** et **Au nom de l'Ordre** et placez-les en 3 piles distinctes, face cachée, à côté du plateau de jeu. Ce sont les **decks Contamination**, **Quête** et **Au nom de l'Ordre**.
- 9 Mélangez les cartes **Évènement (schéma)** et placez-les en pile à côté du plateau de jeu, face cachée. C'est le **deck des cartes Évènement (schéma)**.
- 10 Séparez les 5 cartes avec **Écho des Ténèbres** des autres **cartes Évènement**. Elles seront réintégrées plus tard en cours de jeu. Mélangez les cartes restantes et placez-les en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. C'est le **deck des cartes Évènement**.



16

13

17

18

11

12

14

15

19



14 Constituez une réserve contenant tous les jetons Relique, Pièce du Destin, Nappe d'ombre et les figurines Filament noir à côté du plateau de jeu.

15 Placez 1 marqueur de la couleur de chaque joueur (voir ci-après) sur la case 0 du compteur de Gloire.

16 Placez 1 marqueur **Ordre de jeu** de la couleur de chaque joueur (voir ci-après) à côté du compteur d'Ordre de jeu (cet ordre sera déterminé au début de la partie).

17 Placez les marqueurs **Alliance** des joueurs à côté du compteur d'Alliance (ces marqueurs seront placés sur le compteur en cours de jeu pour indiquer la Renommée d'un joueur lorsqu'il gagne l'Alliance d'une Citadelle).

18 Placez chaque figurine d'Acolyte sur la 6^{ème} case de la piste du compteur d'Alliance correspondant à sa couleur.

19 Placez les dés du **Sort-Carmin** et le dé du **Destin** à côté du plateau de jeu.

20 Placez toutes les figurines des **Créatures** et celle du **Spectre du lac** (ainsi que sa carte) à côté du plateau de jeu.

11 Mélangez les cartes **Attaque de Créature** et placez-les, face cachée avec la mention *Attaque de Créature* visible, dans la partie prévue à cet effet de la figurine du **Mont Hivernal**.

12 Mélangez les cartes **Stock des Citadelles** par type et placez-les en 4 piles distinctes, face cachée, à côté du plateau de jeu. Ces quatre piles constituent les decks **Stock des Citadelles**.

13 Si vous utilisez les **Gardiens IA** : mélangez séparément les cartes **Gardiens IA** et **Volonté de l'Ordre** et placez-les en 2 piles distinctes, face cachée, à côté du plateau des **Gardiens IA**. Ce sont les decks **Gardiens IA** et **Volonté de l'Ordre**.



Mise en place

Plateau de joueur



Chaque joueur choisit ou pioche au hasard une fiche de Gardien puis choisit ou détermine au hasard sa Zone de départ (ce sont les Zones des 4 Sanctuaires) qui indique sa couleur. Procédez ensuite comme suit :

- 1 Placez la fiche de Gardien dans l'emplacement approprié du plateau de joueur et prenez la figurine correspondante.
- 2 Prenez le clip coloré pour socle correspondant à la Zone de départ de votre Gardien.
- 3 Prenez 2 jetons Piège et le jeton Objectif de Quête de votre couleur et placez-les sur votre plateau de joueur.
- 4 Piochez 1 carte Quête (p. 24) et placez-la, face cachée, à côté de votre plateau de joueur.
- 5 Placez 1 carte Effets des Zones de Betel à côté de votre plateau de joueur.
- 6 En cours de partie, les cartes Au nom de l'Ordre seront placées à cet endroit.
- 7 Les cartes Équipement jouées en cours de jeu seront placées ici.
- 7b Jetons Dégradation
- 8 Tout Acolyte ou Phalène gagné en cours de partie sera placé ici.
- 9 Prenez les 3 Dômes de Citadelle de votre couleur et placez-les ici.
- 10 Placez 1 marqueur Dégâts sur la valeur de la fiole rouge correspondant à votre statistique de Santé.
- 11 Placez 1 marqueur Pétale de mana sur la valeur de la fiole bleue correspondant à votre statistique de Sorcellerie.
- 12 Placez les 7 marqueurs transparents comme suit :
 - a 4 marqueurs sur les cases des lignes de statistiques qui correspondent aux valeurs indiquées sur votre fiche de Gardien.
 - b 1 marqueur sur un des symboles de statistique. La statistique choisie sera augmentée lorsque vous complèterez votre Quête actuelle.
 - c 1 marqueur sur un des 3 emplacements Recherche de Relique. La Relique choisie sera acquise lorsque vous complèterez votre Quête actuelle.
 - d 1 marqueur sur la case 0 du compteur de points d'action.

Statistiques des Gardiens

Chaque Gardien a quatre statistiques dont les valeurs peuvent être améliorées en cours de partie en accomplissant des Quêtes.



Mêlée

Cette statistique représente les **capacités martiales** et les **prouesses physiques**. Elle détermine le nombre de dés lancés lors d'un combat (1 dé par point de Mêlée).



Sorcellerie

Cette statistique détermine le nombre de **Pétales de mana** dont dispose un Gardien et sa **défense magique** (lancez 1 dé par point de Sorcellerie quand vous êtes pris pour cible par un Sort infligeant des Blessures).



Sagesse

Définit le **nombre de cartes que vous pouvez avoir en main**. Au début de chaque phase Aube, vous piochez 1 carte par point de Sagesse.



Santé

Détermine le **nombre maximum de Dégâts que vous pouvez subir**. Chaque point de Santé augmente de 1 ce montant.

Note : améliorer sa valeur de Santé ne modifie pas la position actuelle du marqueur de la fiole rouge, uniquement le maximum que vous pouvez atteindre lors d'une résurrection ou en utilisant des cartes ou des capacités.

Pétales de mana



Les Pétales de mana servent à utiliser vos **Sorts**. Ils sont récupérés au début de chaque phase Crépuscule ou lors de la résurrection dans un Sanctuaire.

Dégâts



Chaque fois qu'un Gardien subit des Dégâts, le marqueur de sa fiole rouge est déplacé en conséquence. Les Dégâts peuvent être soignés grâce aux capacités de certaines **Zones**, à des effets de cartes ou lors de la résurrection au Sanctuaire. Si le marqueur de la fiole rouge descend en dessous de 1 à cause des Dégâts subis par le Gardien, celui-ci meurt (*Mort d'un Gardien*, p. 28).

Points d'action



Ces points sont dépensés pour effectuer des **déplacements**, jouer des **cartes**, ou effectuer des **actions spécifiques**. Les points d'action sont récupérés au début de chaque phase.

Capacité spéciale

Chaque personnage a une **capacité spéciale** indiquée sur sa fiche de Gardien.



Don de la Sorcière

Chaque fois que vous subissez des , vous pouvez payer 2 *Pétales de mana* pour subir un de moins.



Foulée Sanglante

Subissez 1 , récupérez 1 point d'action. Vous pouvez faire cela une fois par phase, mais uniquement lorsque c'est à vous de jouer.



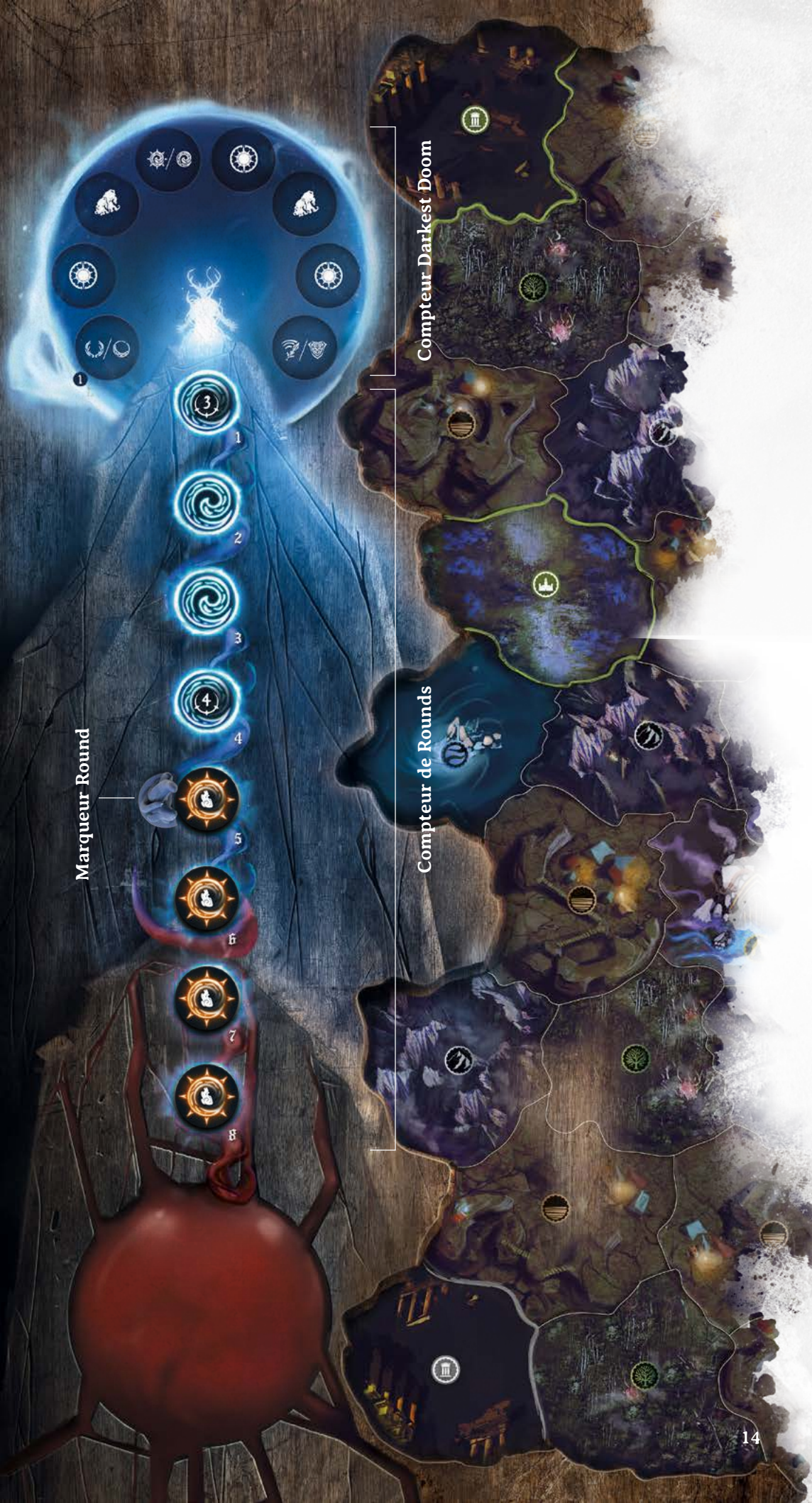
Astuce Magique

Si vous avez au moins une carte en main, défaussez votre main pour gagner 2 .



Sens Amplifiés

Lancez 1 dé de moins lors d'un combat pour gagner .



Comment jouer

La partie se déroule en 8 Rounds, représentant les 8 jours de combat contre les Ténèbres. Chaque Round est divisé en deux phases : l'Aube et le Crépuscule. Lors de ces phases, les joueurs vont pouvoir effectuer des actions et acquérir des cartes et des reliques pour accomplir une des conditions de victoire (p. 22). Chaque joueur peut choisir sa propre condition de victoire et en changer en cours de partie. La partie se termine dès qu'un des Gardiens accomplit une des conditions de victoire.



Aube



Crépuscule

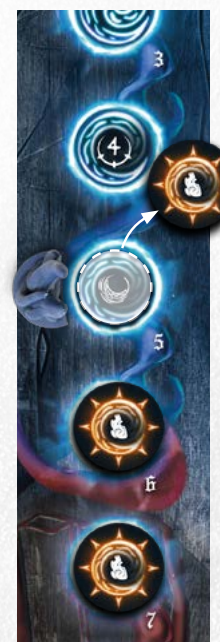


Marqueur Round

Exemples de Rounds et de phases :



5^{ème} ROUND
Phase Aube



5^{ème} ROUND
Phase Crépuscule



6^{ème} ROUND
Phase Aube

Phase Aube

Premier Round

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Au début de la phase Aube du premier Round, les joueurs lancent le **dé du Destin** . L'Ordre de jeu est déterminé dans l'ordre croissant des résultats obtenus et en commençant par le plus petit. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé. Le premier joueur reçoit le jeton **Joueur Actif**. Quand le Joueur Actif a terminé son tour, il passe ce jeton au joueur suivant dans l'Ordre de jeu.

2. PIÈCES DU DESTIN

Chaque joueur reçoit 3 Pièces du Destin.

3. PIOCHE DES CARTES STOCK DES CITADELLES ET DE LA CARTE QUÊTE

Dans l'Ordre de jeu, chaque joueur pioche dans les decks Stock des Citadelles  autant de cartes que la Sagesse  de son Gardien (image ci-dessous).



4. TOURS DES JOUEURS

En commençant par le Premier Joueur et en suivant l'Ordre de jeu, chaque joueur effectue son tour. Durant celui-ci, le joueur peut exécuter des actions, gratuites ou coûtant des **points d'action** , dans n'importe quel ordre (liste des actions, p. 16). Quand tous les joueurs ont fini leur tour, le jeu passe à la phase Crépuscule.

IMPORTANT

Les points d'action sont récupérés au début de chaque phase (Aube et Crépuscule).

Lors de la phase Aube du premier tour, si un test de Traquenard est requis et que sa difficulté n'est pas déterminée, elle est de (3).

Rounds suivants

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. AVANCEZ LE MARQUEUR ROUND D'UN CRAN
2. PIOCHE DES CARTES STOCK DES CITADELLES ET DE LA CARTE QUÊTE

Dans l'Ordre de jeu, chaque joueur pioche dans les decks Stock des Citadelles à hauteur de sa taille de main maximale (égale à la Sagesse  de son Gardien) : n'oubliez pas que celle-ci est réduite par le nombre de cartes Contamination en main. Chaque joueur qui n'a pas déjà une carte Quête en pioche une. *À tout moment de la partie, si la main d'un joueur dépasse sa taille limite, il doit défausser assez de cartes pour atteindre cette limite.*

3. TOURS DES JOUEURS

Cette étape se résout comme lors du premier Round.

TEST DE TRAQUENARD

En cours de partie, vous serez amené à effectuer des tests de Traquenard. Procédez alors comme suit :

1. Le joueur concerné pioche une **carte Contamination** et consulte les symboles qui y figurent, de gauche à droite.
2. Un test de Traquenard a une Difficulté (*). Si elle n'est pas déterminée par la situation qui le provoque, elle est fixée par la valeur visible sur le compteur de Rounds ((3), (4) ou (5)). La Difficulté du test détermine le nombre de symboles à prendre en compte, de gauche à droite, en haut de la carte Contamination.
3. Le joueur lance 1 **dé du Sort-Carmin**  + autant de dés du Sort-Carmin que la Difficulté du compteur de Rounds ((3)/(4)/(5)).
4. Le joueur peut **modifier les résultats de ses dés** grâce au pouvoir du Sort-Carmin (p. 28).
5. Il compare ensuite ses résultats avec les symboles pris en compte de la carte Contamination.

Si les symboles de la carte et ceux de son tirage sont identiques, il réussit le test de Traquenard. Sinon, il échoue. Les conséquences de l'échec et de la réussite sont décrites dans la section ou sur la carte ayant requis le test. Après la résolution du Traquenard, la carte Contamination piochée est défaussée.

Compteur
d'Ordre de jeu

Compteur
d'Alliance

Compteur de Gloire



Actions

DÉPLACEMENT

Un joueur peut dépenser un point d'action ➤ pour se déplacer vers une Zone adjacente. Chaque point dépensé permet de se déplacer d'une Zone.

ATTENTION : chaque Sanctuaire n'est accessible que pour le Gardien dont c'est la Zone de Départ.

COMBAT

Quand deux figurines se trouvent dans la même Zone, elles doivent se combattre. La capacité Attaque Adjacente des Créatures leur permet de combattre contre un ennemi situé dans une Zone adjacente à la leur (Combat, p. 26).



ACTIVATION DE ZONE

Certaines Zones du plateau de jeu permettent de produire différents effets. Certains de ces effets se produisent **automatiquement** quand un Gardien traverse la Zone, d'autres nécessitent un paiement (Effets des Zones, p. 24).



JOUER DES CARTES STOCK DES CITADELLES

Pour jouer une carte Stock des Citadelles, un joueur doit avoir les ressources qui y sont indiquées (p. 28).



RETIRER UNE NAPPE D'OMBRE

Quand un joueur entre dans une Zone contenant une Nappe d'ombre, il doit effectuer un test de Traquenard.

S'il réussit le test, il gagne autant de Gloire que la Difficulté du test et retire la Nappe d'ombre du plateau de jeu.

Sinon, il échoue. Dans ce cas, il retourne le jeton Nappe d'ombre et applique l'effet correspondant à l'issue du test puis retire la Nappe d'ombre du plateau de jeu.

Les joueurs peuvent modifier les résultats de leurs dés grâce au pouvoir du Sort-Carmin (p. 28).



TEST RÉUSSI

Gain de Gloire égal à la Difficulté du test (3/4/5).

TEST ÉCHOUÉ

Pioche d'1 carte Contamination (p. 21).

Exemple de retrait d'une Nappe d'ombre :

Un joueur entre dans une Zone contenant une Nappe d'ombre. La Difficulté pour le test de Traquenard est (3). Le joueur doit piocher une carte Contamination, lancer 3 dés du Sort-Carmin +1 et obtenir des symboles similaires aux trois premiers symboles situés en haut à gauche de la carte. S'il y parvient, le joueur gagne 3 points de Gloire. S'il échoue, le joueur retourne le jeton Nappe d'ombre et résout son effet.

CARTE AU NOM DE L'ORDRE

Quand un joueur remplit les conditions d'une carte Au nom de l'Ordre, il la révèle et gagne la récompense correspondante. La carte Au nom de l'Ordre est ensuite placée dans la défausse du deck éponyme (créez une défausse si nécessaire).



Il est possible d'obtenir les récompenses de plusieurs cartes Au nom de l'Ordre : elles sont alors obtenues l'une après l'autre.

Au début de chaque nouvelle phase Crépuscule, les joueurs ayant moins de 2 cartes Au nom de l'Ordre, piochent jusqu'à en avoir 2. Les joueurs ayant deux cartes Au nom de l'Ordre peuvent les échanger contre deux nouvelles.

QUÊTES

Accomplir une Quête permet d'augmenter une statistique du Gardien et de trouver des Reliques (Quêtes, p. 24).



Compteur Darkest Doom

Le marqueur du compteur Darkest Doom se déplace dans le sens horaire en partant du symbole "1" chaque fois qu'un joueur obtient un résultat Lune ☾ avec un dé du Sort-Carmin 🎲. Il continue de se déplacer ainsi autour du compteur durant toute la partie.

Le marqueur se déplace autant de fois que le nombre de résultats Lune obtenus lors d'un tirage. À l'issue de ce déplacement, un effet se produit en accord avec le symbole sur lequel se trouve le marqueur Darkest Doom. Quand plusieurs joueurs lancent les dés simultanément lors d'un combat et obtiennent tout deux des résultats Lune, les résultats de l'attaquant sont traités en premier.

Note :
Les résultats Lune font toujours avancer le marqueur Darkest Doom sur le compteur, même s'ils sont modifiés par le biais du pouvoir du Sort-Carmin (p. 28). Les résultats Lune obtenus en utilisant le pouvoir du Sort-Carmin ne font pas avancer le marqueur du compteur Darkest Doom.

Symboles du compteur Darkest Doom

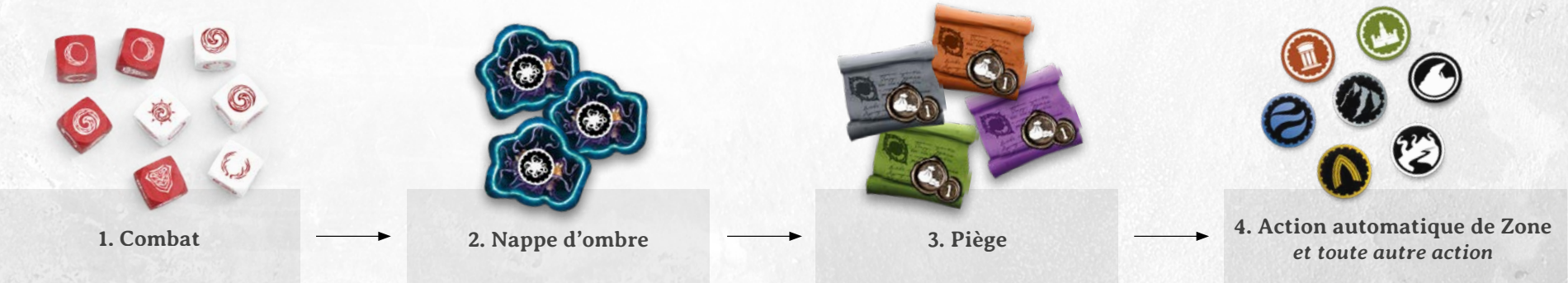
- ☾/☾ Les résultats des dés du Sort-Carmin 🎲 peuvent être transformés en l'un des deux symboles indiqués sans avoir à défausser une carte.
- ☼ Toutes les Citadelles et tous les Sanctuaires adjacents à une Nappe d'ombre reçoivent 1 Filament noir. Retirez toutes les Nappes d'ombre utilisées pour cet effet.
- 🐉 La Créature la plus proche du joueur qui a lancé les dés Évolue si possible au stade suivant.
- ☼/☾ Les résultats des dés du Sort-Carmin 🎲 peuvent être transformés en un seul des deux symboles indiqués sans avoir à défausser une carte.
- 🌀/🛡 Les résultats des dés du Sort-Carmin 🎲 peuvent être transformés en un seul des deux symboles indiqués sans avoir à défausser une carte.



Exemple :
3 résultats Lune déplacent le marqueur Darkest Doom de 3 crans sur le compteur.

Ordre des actions

Si plusieurs actions automatiques se produisent simultanément, résolvez-les dans l'ordre suivant :



Résumé de la phase Crépuscule

1. Récupération des Pétales de mana
2. Pioche des cartes Au nom de l'Ordre
3. Tour des Ténèbres
4. Tours des joueurs
5. Détermination du nouvel Ordre de jeu
6. Passage à la nouvelle Aube

Phase Crépuscule

Résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. RÉCUPÉRATION DES PÉTALES DE MANA

Chaque Gardien récupère tous ses Pétales de mana. Déplacez le marqueur transparent de la fiole bleue de sa fiche sur la valeur égale à sa Sorcellerie.



2. PIOCHE DES CARTES AU NOM DE L'ORDRE

- Premier Round de la partie : piochez 2 cartes Au nom de l'Ordre et placez-les sur votre plateau de joueur.*
- Rounds suivants : les joueurs ayant moins de 2 cartes Au nom de l'Ordre, piochent jusqu'à en avoir 2. Les joueurs ayant deux cartes Au nom de l'Ordre peuvent les échanger en piochant deux nouvelles.*



3. TOUR DES TÉNÈBRES

A. RETRAIT DU JETON CŒUR DE LA PRÊTESSE

Retirez le jeton de la case du Round actuel du compteur de Round et mettez-le dans le sac des jetons Proie.



B. CARTE ÉVÈNEMENT ET CARTE ÉVÈNEMENT (SCHÉMA)



Piochez 1 carte Évènement et 1 carte Évènement (schéma) et placez-les à côté du plateau de jeu. Puis suivez ces étapes :

- **Genèse** : consultez les symboles situés sous le nom de la carte Évènement et générez les entités correspondantes en accord avec les positions indiquées sur la carte Évènement (schéma).
- **Effet** : résolvez l'effet de la carte Évènement. S'il cause lui aussi une genèse, elle est résolue en tenant compte des positions indiquées par la carte Évènement (schéma). Les cartes Évènement et Évènement (schéma) sont défaussées au Round suivant lorsque des nouvelles cartes Évènement et Évènement (schéma) sont piochées.

CARTE ÉVÈNEMENT (SCHÉMA)

- **Position des Nappes d'ombre**
Ce symbole indique où sont générées les Nappes d'ombre.
- **Position des Créatures**
Ce symbole indique où sont générées les Créatures.



CARTE ÉVÈNEMENT

- 1 **Nom de la carte**
- 2 **Symboles de genèse**
Ces symboles indiquent ce qui est généré par la carte (Obscurs, Nappes d'ombre, etc.). S'il y a plusieurs symboles, résolvez-les de gauche à droite.
- 3 **Effet de la carte**
Résolvez l'effet indiqué.



SYMBOLE DE GENÈSE

- **Éclipse**
Voir symboles du compteur Darkest Doom (p. 17).
- **Génération de Nappes d'ombre.**
Retirez les Nappes d'ombre déjà présentes sur le plateau de jeu puis placez de nouvelles Nappes d'ombre dans les 6 Zones indiquées par le symbole ☸ sur la carte Évènement (schéma). Pour rappel, l'effet d'une Nappe d'ombre ne se déclenche que si un Gardien entre dans la Zone qui la contient.
- **Génération de Créatures.**
S'il y a moins de 3 Créatures sur le plateau, le Premier joueur place des figurines de Rabatteurs (Créature de base) dans les Zones indiquées par le symbole 🐉 sur la carte Évènement (schéma), jusqu'à atteindre 3 Créatures. Il choisit, si nécessaire, les Zones où sont générés les nouvelles Créatures. Si une Créature est générée dans une Zone contenant un Gardien, un combat se déclenche immédiatement. Si la Créature survit au combat, elle utilise normalement les jetons Proie.

- **Génération de Filaments noirs dans les Citadelles.**
Placez 1 jeton Filament noir dans la Citadelle de la couleur correspondante (vert, violet, orange, gris). Chaque Citadelle peut supporter 3 Filaments noirs. À ce stade, elle est considérée comme Contaminée et y entrer coûte 2 points d'action au lieu d'1.
- **Génération de Filaments noirs dans les Sanctuaires.**
Placez 1 jeton Filament noir dans le Sanctuaire de la couleur correspondante (vert, violet, orange, gris). Chaque Sanctuaire peut supporter 3 Filaments noirs. À ce stade, il est considéré comme Contaminé. Les Gardiens qui y ressuscitent ne se soignent que d'un Dégât (mais regagnent quand même tous leurs Pétales de mana).

Écho des Ténèbres



Lorsqu'il est révélé, le symbole Écho des Ténèbres 🌙 de la cinquième case du compteur de Round du plateau de jeu indique que les cinq cartes Évènement écartées lors de la mise en place de la partie sont ajoutées au deck Évènement. L'Écho des Ténèbres renforce aussi les Créatures (p. 27).





C. ACTIVATION DES CRÉATURES

Si nécessaire, retirez de la partie tous les jetons Proie encore en jeu. Puis, de nouveaux jetons doivent être piochés. Pour chaque Créature sur le plateau de jeu, piochez un jeton dans le sac et placez-le à côté d'elle. Ce jeton désigne la cible que la Créature va essayer d'attaquer.



Cœur de la Prêtresse



Sanctuaire orange



Gardien gris



Citadelle violette

Si le sac est vide lors de la pioche, la Créature prend pour cible la Citadelle ou le Sanctuaire le plus proche (en donnant la priorité à celui ayant le plus de Filaments noirs). Une Créature qui se déplace sans jeton Proie ne prend jamais pour cible un joueur.



Si un jeton Cœur de la Prêtresse est pioché, la Créature Évolue. Remplacez sa figurine par celle du niveau suivant : une Créature ne peut Évoluer que si la figurine du stade suivant est disponible. Une Créature ne peut pas devenir un Grand Veneur ainsi. Après l'Évolution, retournez le jeton Cœur de la Prêtresse pour révéler la cible de la Créature. Le jeton est alors traité comme un jeton Proie (ci-dessous).

Si un jeton Proie est pioché, il peut désigner jusqu'à 3 cibles différentes, Temple, Citadelle ou Gardien d'une couleur spécifique, chacune assortie d'un nombre définissant son ordre de priorité pour la Créature.



1ère Proie : Sanctuaire vert

2ème Proie : Gardien vert

3ème Proie : Citadelle verte

La Créature considère ses Proies par ordre croissant de priorité (Proie n°1 en premier, puis Proie n°2, etc.). Si la Proie désignée est une Citadelle ou un Sanctuaire déjà Contaminé ou déjà engagé par une autre Créature, la Créature l'ignore et passe à sa Proie suivante.

Si aucune des Proies désignées par le jeton n'est disponible, la Créature se déplace en direction de la Citadelle ou du Sanctuaire le plus proche et l'attaquera. Si plusieurs choix sont possibles et équidistants de la Créature, elle attaque en priorité la Citadelle ou le Sanctuaire ayant le plus de Filaments noirs (ex : si une Créature peut attaquer une Citadelle avec 1 Filament noir ou une avec 2 Filaments noirs, elle cible celle qui a 2 Filaments). En cas d'égalité à ce stade, le premier joueur dans l'Ordre de jeu choisit la cible.

DÉPLACEMENT

Après le placement des jetons Proie, déplacez les Créatures une par une. Le premier joueur dans l'Ordre de jeu choisit leur ordre d'activation. Chaque Créature se déplace jusqu'à 3 Zones en direction de sa Proie en ignorant les autres figurines sur sa route, en empruntant la trajectoire la plus courte possible et en utilisant les Entrées de la Loge Noire si nécessaire (image ci-dessus). Si la Créature n'effectue pas tous ses déplacements, ceux qui restent sont perdus.

Les Créatures ne peuvent pas terminer leur déplacement dans une Zone occupée par une autre figurine de Créature ou de Gardien.

Si une Créature doit achever son déplacement dans la même Zone qu'une autre figurine de Créature ou de Gardien qui n'est pas sa Proie, elle dépasse cette Zone en direction de sa Proie (elle se déplace ainsi d'une Zone supplémentaire) : placez sa figurine dans une Zone adjacente à celle où elle aurait normalement dû s'arrêter. S'il n'y a pas de Zone adjacente disponible pour effectuer ce déplacement, la Créature reste dans la dernière Zone qu'elle occupait.

Attaque contre une Citadelle ou un Sanctuaire

Quand elle attaque une Citadelle ou un Sanctuaire, une Créature lui inflige autant de Filaments noirs que son niveau d'Évolution.



Obscur Grand Veneur -
Inflige 3 Filaments noirs.



Obscur Chasseur -
Inflige 2 Filaments noirs



Obscur Rabatteur -
Inflige 1 Filament noir

Attaquer un Gardien

Quand une Créature termine son déplacement en étant adjacente à un Gardien, elle le combat (p. 26).

À l'issue de son déplacement, si la Créature est à portée de sa cible (en finissant dans une Zone adjacente si c'est un Gardien ou dans la Zone de la Citadelle ou du Sanctuaire ciblé), elle l'attaque. Retirez son jeton Proie de la partie à la fin de l'attaque.

À l'issue de son déplacement, si la Créature n'est pas à portée de sa cible, son jeton Proie reste actif jusqu'à l'étape C de la phase Crépuscule suivante.

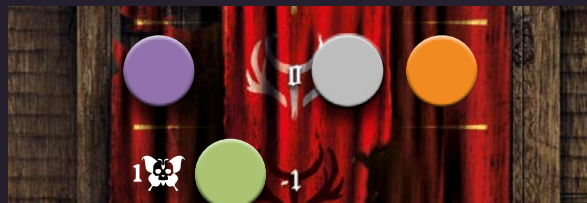
4. TOURS DES JOUEURS

Les joueurs effectuent leurs tours et agissent comme durant la phase Aube.

5. DÉTERMINATION DU NOUVEL ORDRE DE JEU

Un nouvel Ordre de jeu est déterminé en se basant sur les positions des joueurs sur le compteur de Gloire, le joueur le mieux classé devenant le nouveau Premier joueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés sont départagés en faveur de celui ayant la somme la plus élevée en additionnant ses scores sur le compteur d'Alliance. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés sont départagés en faveur de celui obtenant le plus haut résultat en lançant le dé du Destin.

Tous les joueurs remettent ensuite leur marqueur du compteur de Gloire sur la case 0. Chaque Phalène sur le plateau d'un joueur réduit de 1 sa position sur le compteur de Gloire lors de cette remise à zéro. N'oubliez pas de tenir compte des autres effets qui peuvent modifier cette position.



Le joueur vert commence la phase Aube à -1 point de Gloire en raison de la Phalène présente sur son plateau de joueur.

6. PASSAGE À LA NOUVELLE AUBE

Débutez une nouvelle phase Aube.



Le clip coloré pour socle permet d'identifier le joueur Grand Veneur.



Cartes Contamination

Les cartes Contamination peuvent être obtenues de plusieurs façons :

- Effets de cartes
- En tant que coût pour jouer certaines cartes Stock des Citadelles (c'est la seule Ressource acquise et non dépensée pour jouer une carte Stock des Citadelles).

Lorsqu'un joueur reçoit une carte Contamination, il pioche la première carte du deck éponyme et l'ajoute à sa main. Si la main du joueur est déjà pleine lorsqu'il doit piocher une carte Contamination, il doit défausser une carte de sa main (mais pas une carte Contamination). Les cartes Contamination ne peuvent pas être défaussées sauf si un effet ou une capacité le précise. Les cartes Contamination sont prises en compte pour la limite de main du joueur.

GRAND VENEUR

Le Grand Veneur est une carte particulière du deck Contamination. Elle suit les mêmes règles que les autres cartes Contamination mais possède aussi les siennes.

Vous pouvez révéler la carte Grand Veneur de votre main après avoir vaincu la Créature du même nom. Le Gardien est alors absorbé : son joueur retire de la partie ses marqueurs Gloire et Alliance, ainsi que sa fiche de Gardien et place la figurine de son Gardien dans celle du Grand Veneur. Il continue alors la partie en tant que joueur Grand Veneur avec sa propre condition de victoire (p. 23) et en suivant les mêmes règles que les Créatures avec les exceptions suivantes :

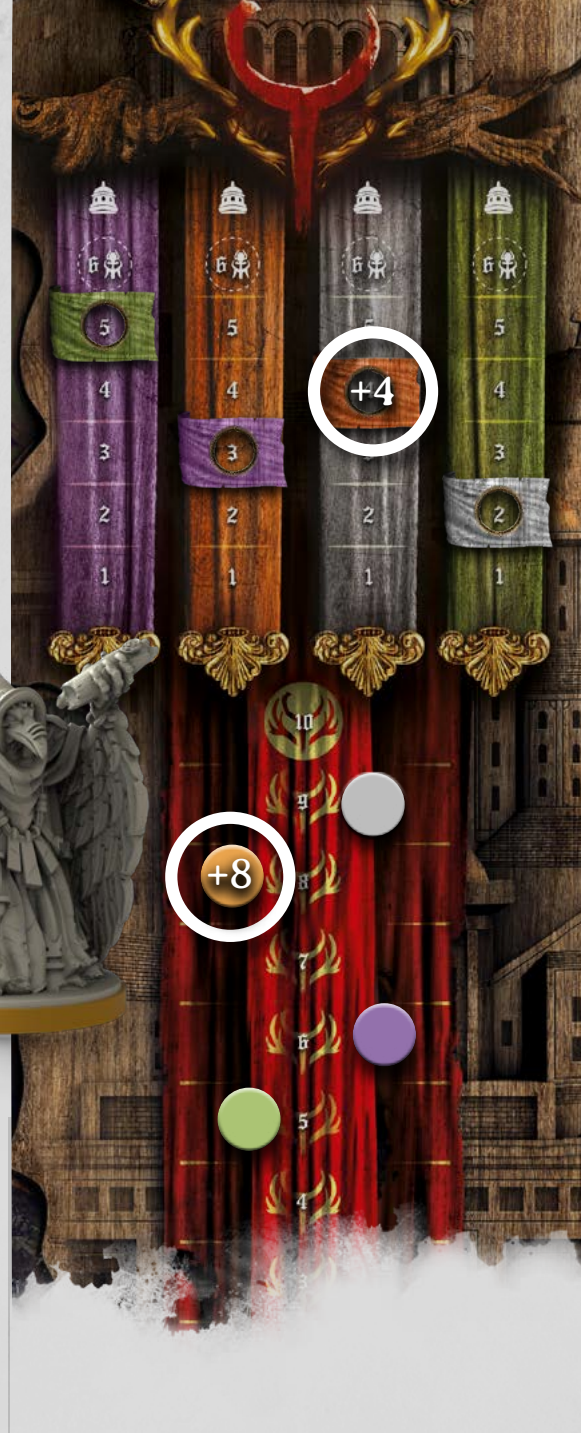
- Au début de chaque phase Crépuscule, le joueur Grand Veneur pioche une carte Contamination : sa taille de main dépend toujours de la Sagesse du Gardien absorbé.
- Le joueur Grand Veneur ne pioche pas de jetons Proie. Il choisit lui-même sa Proie et se déplace toujours vers elle de 3 Zones.
- Le joueur Grand Veneur peut utiliser l'effet indiqué sur la carte Grand Veneur.
- Si le joueur Grand Veneur est tué, il ne ressuscite pas et quitte la partie.

Conditions de victoire et fin de partie

Darkest Doom propose quatre conditions de victoire différentes. Chaque joueur peut adapter sa stratégie en cours de jeu en fonction de la condition qu'il souhaite remplir. Le premier joueur à remplir une des conditions de victoire met un terme à la partie et la remporte.

Zone et figurine du Mont Hivernal

La figurine du Mont Hivernal comprend deux sections : celle du **Monolithe** et celle où se trouve la **Prêtresse**. Ces deux sections sont séparées l'une de l'autre. Chacune d'elles n'est accessible que via la **Zone Chemin vers le Mont Hivernal** qui se trouve dans son prolongement, en fonction de l'orientation choisie en début de partie pour la figurine du Mont Hivernal.



Le nouveau Grand Prêtre de Betel

Vous êtes l'Élu !

Être le joueur avec le plus haut score de Renommée (points de Gloire + points d'Alliance) à l'issue des 8 Rounds de jeu. En cas d'égalité, celle-ci est tranchée en faveur du Gardien ayant le plus de Pièces du Destin. Si l'égalité persiste, elle est tranchée en faveur du joueur ayant le moins de cartes Contamination en main. Si l'égalité persiste encore, les joueurs partagent la victoire.



Libérer le Chaman Mosh

Après avoir récupéré 3 Sceaux Chthoniens, rendez-vous dans la section du Monolithe et effectuez un test de Traquenard d'une Difficulté égale à celle indiquée par le compteur de Rounds. Si vous échouez à ce test, vous subissez 1 Dégât par symbole non correspondant de votre tirage et perdez tous les Sceaux Chthoniens. Si vous êtes encore vivant, déplacez votre figurine dans la Zone Chemin vers le Mont Hivernal.

Si vous réussissez le test, vous libérez Mosh de son exil. Celui-ci récupère ses pouvoirs et triomphe des Ténèbres.



Purifier la Grande Prêtresse

Vous pouvez sauver la **Grande Prêtresse de Betel** en la combattant pour la libérer des Ténèbres qui l'envahissent (p. 27). Si vous remportez ce combat et survivez, vous sauvez la Grande Prêtresse, devenez le Chevalier des Gardiens et remportez la partie. Si vous et la Grande Prêtresse êtes tués lors du combat, vous ne remportez pas la partie. Si vous perdez le combat mais survivez, votre figurine est déplacée sur la Zone du Chemin vers le Mont Hivernal menant à la Prêtresse.



Le Grand Veneur

Un joueur **Grand Veneur** remporte la partie si les Ténèbres triomphent. Voir paragraphe ci-contre pour les conditions de victoire.



Perdre la partie

Les Ténèbres ont 8 Rounds pour contaminer totalement Betel. Dès que chaque Citadelle et Sanctuaire a 3 Filaments noirs, la partie se termine immédiatement par une victoire des Ténèbres (et éventuellement du joueur **Grand Veneur**).

Carte de Betel

La partie centrale du plateau de jeu représente la région de Betel. Elle est divisée en plusieurs Zones (Montagne, Plaine, etc.) identifiées par un symbole. Certaines Zones offrent aux joueurs l'opportunité d'y effectuer une action en payant un coût. D'autres ont un effet qui s'active automatiquement quand un joueur y pénètre.

Effets des Zones



SANCTUAIRE

Une fois par phase Aube, un joueur peut retirer autant de cartes Contamination (p. 21) de sa main OU gagner autant de points de Gloire que son nombre d'Acolytes. Vous n'avez pas besoin d'être dans votre Sanctuaire pour faire ceci.



CITADELLE

Payez 1 Pièce du Destin : déplacez-vous de 2 Zones + 1 Zone par Citadelle à laquelle vous êtes allié (vous ne pouvez pas finir ce déplacement dans une Zone de Citadelle).



CHEMIN VERS LE MONT HIVERNAL

Effet permanent : il est impossible d'y placer des jetons Piège.



FORÊT

Payez 2 Pétales de mana : défaussez 2 cartes de votre main (sauf des cartes Contamination) et piochez 2 cartes des decks Stock des Citadelles. Vous pouvez faire ceci plusieurs fois, si vous pouvez payer les coûts.



ENTRÉE DE LA LOGE NOIRE

Payez 1 point d'action : déplacez-vous vers une autre Entrée de la Loge Noire.



LAC

Payez des Lampes Spectrales pour invoquer le Spectre du lac (p. 25).



PLAINE

Défaussez 1 carte au hasard de votre main : gagnez la capacité Attaque adjacente jusqu'à la fin de votre tour.



MONTAGNE

Dépensez X points d'action : soignez-vous d'1 par point d'action dépensé.

Quêtes

Lors de leur combat contre les Ténèbres, les joueurs peuvent accomplir des Quêtes au nom de Percival, le Vicaire des Citadelles.

À l'étape de pioche de chaque phase Aube, tout joueur qui n'a pas de carte Quête doit en piocher une. Lorsqu'un joueur pioche une nouvelle Quête, il doit placer des marqueurs transparents sur son plateau pour déterminer :

- La stat. qu'il veut augmenter (/ / /) ;
- La Relique qu'il recherche (/ /).



IMPORTANT

Quand il pioche une nouvelle carte Quête, le joueur doit choisir une statistique et une Relique différentes de celles choisies lors de sa Quête précédente.

Un joueur peut déclarer sa carte Quête n'importe quand durant son tour, du moment qu'il se situe à 4 Zones ou plus de la Zone de sa Quête. S'il le fait, il place son jeton Objectif dans la Zone indiquée sur sa carte Quête.



Accomplir une Quête

Quand un joueur atteint la Zone indiquée sur sa carte Quête, il peut la compléter en révélant la carte. Suivez la procédure ci-dessous :

1. Le joueur gagne 1 point de Gloire si la Quête n'était pas déclarée et 3 points de Gloire si elle avait été déclarée.



2. Le joueur augmente d'un point la valeur de la statistique choisie.



3. Le joueur effectue un test pour trouver la Relique choisie. Lancez le dé du Destin : son résultat doit correspondre à la valeur indiquée sur la carte Quête. Si la carte Quête indique 5+ pour réussir le test, vous devez obtenir un résultat de 5 ou plus. Si elle indique 5-, vous devez obtenir 5 ou moins. Vous pouvez dépenser des Pièces du Destin pour modifier le résultat du dé : chaque Pièce dépensée permet d'augmenter ou de réduire de 1 son résultat.



4. Défaussez la carte Quête complétée.

Reliques

Chaque Gardien peut transporter jusqu'à 3 Reliques.

Sceau Chthonien

Ces Reliques permettent de libérer le chaman Mosh. Pour cela, le joueur doit trouver 3 Sceaux, puis se rendre au Monolithe et effectuer un test de Traquenard d'une Difficulté (*) égale à celle indiquée par le compteur de Rounds.



Urne des Aînés

Cette Relique est employée comme ressource pour jouer certaines cartes Stock des Citadelles.



Lampe Spectrale

Ces Reliques permettent d'invoquer le Spectre du lac si le Gardien se trouve dans une Zone de Lac. Le Spectre est une carte Équipement et occupe un des emplacements appropriés du plateau de joueur : il peut être déséquipé comme une carte de ce type (p. 29). **Le Spectre ne peut pas être invoqué tant qu'il est équipé par un autre joueur.**

Quand le Spectre est invoqué, prenez sa carte et déposez-y les Lampes Spectrales utilisées : elles déterminent les bonus apportés par le Spectre. Placez sa figurine dans la Zone en lui ajoutant un clip de socle de la couleur de votre Gardien et placez la figurine du Gardien dans celle du Spectre. Le Gardien conserve ses caractéristiques (statistiques, Pétales de mana, Dégâts, etc.) et continue de suivre les règles normales. Tant que le Spectre est équipé, le Gardien doit respecter les règles de sa carte.

Si le Gardien meurt ou qu'il déséquipe le Spectre, sa carte est remise à côté du plateau de jeu, les Lampes Spectrales utilisées pour l'invoquer retournent dans la réserve. La figurine du Spectre est retirée du plateau de jeu et remplacée par celle du Gardien si besoin (ajustez les clips de socles en conséquence).



Les clips colorés permettent d'identifier quel joueur utilise le Spectre du lac.

Pièces du Destin



Chaque Gardien peut transporter jusqu'à 5 jetons Pièce du Destin. Remettez l'excédent dans la réserve si nécessaire. Elles sont acquises en cours de partie en accomplissant notamment les objectifs fixés par les cartes Au nom de l'Ordre.

Les Pièces du Destin servent en fin de partie pour trancher les égalités. Comme une pièce a deux faces, elles ont aussi deux utilités en cours de jeu :

- Chaque Pièce du Destin dépensée permet au joueur de modifier le résultat du dé du Destin  de +1/-1. Remettez les Pièces ainsi utilisées dans la réserve.



- Les Pièces du Destin peuvent être dépensées pour activer des capacités ou jouer des cartes. Remettez les Pièces ainsi utilisées dans la réserve.



Combat

Combattre d'autres joueurs

Quand un Gardien entre dans une Zone occupée par un autre, ils doivent se battre.

Note : certaines capacités ou cartes peuvent modifier la portée des combats.

1. À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a déclenché le combat (attaquant), les joueurs impliqués dans le combat peuvent jouer des **cartes Sort**, jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

2. Les joueurs lancent autant de **dés du Sort-Carmin** que leur statistique **Mêlée** et comparent les résultats. La différence entre les Touches et les Parades est égale au **nombre de Dégâts** infligés.

Résultats d'un dé du Sort-Carmin :

-  **Parade** : une Touche est annulée
-  La cible subit une **Touche**
-  La cible subit une **Touche**
-  Phase Aube : la cible subit une **Touche**
-  Phase Crépuscule : la cible subit une **Touche**
-  Le marqueur **Darkest Doom** est déplacé sur le compteur éponyme (même si ce résultat est modifié par le pouvoir du Sort-Carmin).

3. Après le tirage des **dés du Sort-Carmin**, les joueurs peuvent jouer des **cartes Sort** à tour de rôle, en commençant par l'attaquant, jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

4. Les joueurs ajustent la position du marqueur de la fiole rouge de leur plateau de joueur en fonction des **Dégâts** reçus.

Si personne n'est mort à l'issue du combat et que les figurines impliquées sont toujours dans la même Zone, le Gardien attaqué (défenseur) est déplacé par l'attaquant vers une **Zone adjacente vide**. S'il n'y en a pas, le Gardien est déplacé dans une Zone contenant des jetons (le cas échéant, ceux-ci ne sont pas activés).

Si un Gardien (ou les deux) meurt, placez sa figurine dans son Sanctuaire et suivez les règles relatives à la Mort d'un Gardien (p. 28).

Un Gardien qui en tue un autre remporte le combat et gagne 3 points de Gloire. Si les deux adversaires meurent durant le combat, ils obtiennent tous les deux le bénéfice de la victoire.

Exemple de combat entre joueurs :

- Roana attaque Urian.
- Roana joue le **Sort Faucheur** et gagne.
- Urian peut maintenant jouer une **carte Sort**, mais il passe, car il n'en a pas. Roana pourrait alors jouer un nouveau **Sort**, mais décide elle aussi de passer.
- Roana lance 3 dés (sa **Mêlée** est de 3) et obtient :   .
- Urian lance 5 dés (sa **Mêlée** est de 5) et obtient :      (le marqueur du compteur **Darkest Doom** avance de 2 cases et l'effet est immédiatement résolu).
- Le jeu est dans la phase Aube.  = Touche.
- Les deux Gardiens ont maintenant l'opportunité de jouer à nouveau des **Sorts**, mais choisissent l'un après l'autre de passer.
- Roana obtient 4 Touches et 2 Parades.
- Urian obtient 2 Touches et 1 Parade.
- Urian subit 3 Dégâts.



Combattre des Créatures

Les Créatures ne lancent pas de dés lors des combats et piochent, à la place, une carte du deck **Attaque de Créature** qui détermine leurs statistiques. Une nouvelle carte **Attaque de Créature** doit être piochée chaque fois qu'une Créature est impliquée dans un combat.

Le combat se déroule de la même façon que contre un autre joueur, avec les exceptions suivantes :

1. Si elle est active (à partir de la phase Crépuscule du 5^{ème} Round), la capacité **Écho des Ténèbres** de la Créature détaillée sur la carte **Attaque de Créature** piochée se résout toujours en premier au début du combat.
2. Jouer des **cartes Sort** ne nécessite pas d'ordre spécifique.
3. Si la Créature n'est pas morte, les Dégâts qu'elle a subis pendant le combat sont remis à 0.

Si personne n'est mort à l'issue du combat et que les figurines impliquées sont toujours dans la même Zone, le défenseur est déplacé vers une **Zone adjacente vide** (comme lors d'un combat entre joueurs) :

- Si un Gardien a été attaqué, ce déplacement s'effectue en direction de son Sanctuaire.
- Si une Créature a été attaquée, le joueur choisit la Zone.

*RAPPEL : si le combat a été déclenché par la Créature grâce à sa capacité **Attaque adjacente**, la Créature n'a pas à être déplacée car elle n'est pas dans la même Zone que le joueur.*

Si un Gardien meurt, suivez les règles relatives à la Mort d'un Gardien (p. 28).

MORT D'UNE CRÉATURE

Quand une Créature est tuée, le joueur responsable gagne le montant de points de Gloire indiqué sur la carte **Attaque de Créature** (y compris si son Gardien est mort pendant l'affrontement). Si aucune carte **Attaque de Créature** n'a été piochée (ex. : la Créature a été tuée par l'effet d'une carte ou d'une capacité), un Rabatteur rapporte 3 points de Gloire, un Chasseur vaut 4 points et le Grand Veneur accorde 5 points. La figurine de la Créature est retirée du plateau de jeu et remise dans la réserve.



Carte Attaque de Créature



Indique le niveau d'Évolution de la Créature.



Indique les bonus de / gagnés par la Grande Prêtresse lors d'un combat contre elle.



Indique le nombre de Touches infligées par la Créature.



Indique le montant de Dégâts que la Créature peut encaisser.



Indique le montant de points de Gloire acquis en tuant la Créature.



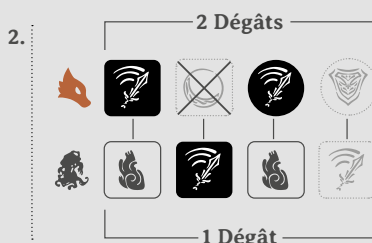
Indique l'effet de l'Écho des Ténèbres qui se déclenche contre le joueur. Cette capacité n'est active que lorsque le symbole a été révélé sur le compteur de Round du plateau de jeu (à partir de la phase Crépuscule du 5ème Round). Si elle est active, cette capacité se résout toujours en premier au début d'un combat.



Combat contre une Créature :

- Roana est attaquée par un Rabatteur qui utilise sa capacité Attaque adjacente.
- Le Rabatteur inflige 2 et a 2 en .
- Roana lance 2 dés (sa Mêlée est de 2) et obtient (le marqueur du compteur Darkest Doom avance d'1 case et l'effet est immédiatement résolu).
- Roana joue le Sort Plumes Noires et gagne .
- Roana remporte le combat avec un total de , tuant le Rabatteur mais subissant 1 .

Roana gagne les points de Gloire indiqués sur la carte Attaque de Créature.



Combattre les Ténèbres qui possèdent la Prêtresse

Les Dégâts que peut subir la Prêtresse possédée sont égaux au nombre de jetons Cœur de la Prêtresse restants sur le compteur de Rounds plus la valeur indiquée au croisement de la colonne et de la ligne sur la carte Attaque de Créature piochée.

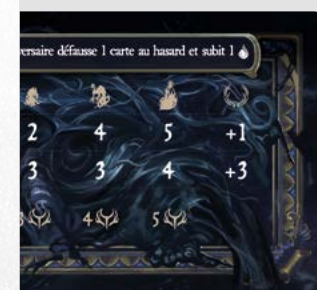
Les Touches qu'inflige la Prêtresse possédée sont égales au nombre de symboles de phase Crépuscule visibles sur le compteur de Rounds plus la valeur indiquée au croisement de la colonne et de la ligne sur la carte Attaque de Créature piochée.

La Prêtresse possédée n'est vaincue que si le joueur survit au combat. Si la Prêtresse et le joueur meurent tous les deux, elle n'est pas considérée comme vaincue.

Exemple de statistiques de la Prêtresse possédée :

Durant la phase Aube du septième Round, la Prêtresse possédée inflige 6 Touches et peut encaisser 2 Dégâts . S'ajoute à cela, les valeurs de la carte Attaque de Créature (+1 et +3 .

La Grande Prêtresse possédée a aussi accès à l'Écho des Ténèbres comme les autres Créatures.



Total :

$$6 \text{ } \langle \text{Feather} \rangle + 1 \text{ } \langle \text{Feather} \rangle = 7 \text{ } \langle \text{Feather} \rangle$$

$$2 \text{ } \langle \text{Flame} \rangle + 3 \text{ } \langle \text{Flame} \rangle = 5 \text{ } \langle \text{Flame} \rangle$$

+6

+2



Mort d'un Gardien

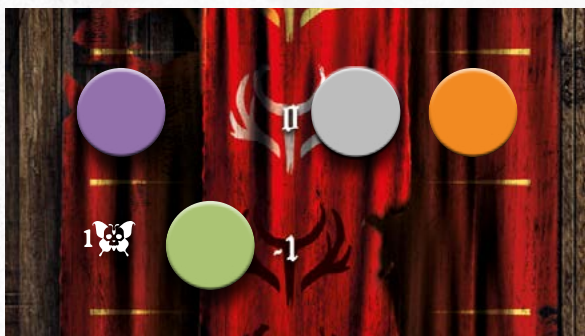
Quand le marqueur de la fiole rouge d'un joueur descend en dessous de 1 à cause des Dégâts subis, son Gardien meurt. Le joueur perd 3 points de Gloire et reçoit une Phalène  qui est placée sur un des trois emplacements d'Acolyte de son plateau de joueur. Si tous ces emplacements sont déjà occupés par des Acolytes, l'un d'eux est retiré de la partie et remplacé par la Phalène. S'il était le Joueur Actif, son tour est terminé. Un Gardien ne peut pas avoir plus de 3 Phalènes.

La figurine du Gardien est déplacée dans son Sanctuaire de départ où il ressuscite. Il se soigne de tous ses Dégâts et récupère tous ses Pétales de mana. Si le Sanctuaire est Contaminé (3 Filaments noirs), le Gardien n'est soigné que d'un seul Dégât.



Chaque Phalène sur le plateau d'un joueur réduit de 1 sa position sur le compteur de Gloire lors de la remise à zéro du score de Gloire lors de l'étape 5 des phases Crépuscule (p. 21).

Les Gardiens peuvent aussi recevoir des Phalènes en raison d'effets ou de capacités.



Pouvoir du Sort-Carmin

À tout moment, grâce à l'aide de la Grande Prêtresse, les joueurs peuvent modifier les résultats de leurs dés du Sort-Carmin .

Par carte Stock des Citadelles défaussée, un joueur peut changer le résultat (le symbole) d'un de ses dés du Sort-Carmin  pour celui indiqué sur la carte défaussée. Les Lunes ainsi obtenues ne déplacent pas le marqueur Darkest Doom du compteur éponyme.



Cartes Stock des Citadelles

Les cartes Stock des Citadelles sont divisées en quatre catégories. Chacune d'elles nécessite de dépenser des ressources, indiquées sur la carte, pour pouvoir être jouée. Les jetons ainsi utilisés sont remis dans la réserve. Un joueur ne peut jouer des cartes Stock des Citadelles que durant son tour.

Ressources requises pour jouer les cartes Stock des Citadelles

 **Pièces du Destin**

Elles sont gagnées en complétant les Quêtes ou grâce à des capacités ou des effets de cartes.

 **Pétales de mana** (p. 13).

 **Relique Urne des Aînés** (p. 25).

 **Points d'action**

Les points d'action sont parfois utilisés comme ressources pour jouer des cartes.

 **Carte Contamination** (p. 21)

C'est la seule ressource qui est gagnée et non dépensée pour jouer une carte Stock des Citadelles.

Carte Stock des Citadelles

- 1 Nom.
- 2 Type et quantité de ressources requises pour jouer la carte (si présent)
- 3 Catégorie de la carte
- 4 Nombre de jetons Dégradation (si présent)
- 5 Effet
- 6 Symbole utilisé pour le pouvoir du Sort-Carmin.



Catégories

Équipement

Armes, objets et armures qui donnent au Gardien un avantage. Chaque carte Équipement dispose d'un nombre variable de jetons Dégradation : défaussez 1 de ces jetons chaque fois que vous utilisez la carte. Quand une carte Équipement n'a plus de jeton, elle est immédiatement défaussée après usage. Si le dernier jeton est retiré par un effet autre que l'utilisation de la carte, celle-ci est immédiatement défaussée. Un joueur peut défausser une carte Équipement équipée en tant qu'action gratuite durant son tour.

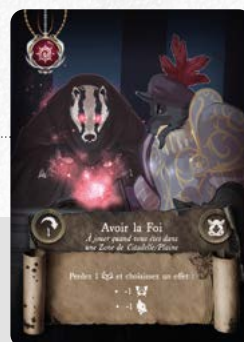


Carte Équipement avec 3 jetons Dégradation

Rencontre

Les cartes Rencontre nécessitent des points d'action pour être jouées. Ceci ralentit le joueur mais, en contrepartie, ces cartes sont les plus versatiles et peuvent avoir une utilité dans de nombreuses situations en cours de jeu.

Certaines cartes Rencontre infligent des Dégâts aux autres joueurs ou aux Créatures : dans ce cas, suivez les mêmes règles que pour les Sorts à distance.



Carte Rencontre

Sort

Les cartes Sort sont divisées en trois catégories. Une carte peut appartenir à plusieurs catégories et avoir des effets différents. Dans ce cas, vous devez respecter les conditions de sa catégorie pour la jouer :

- **Sort de combat.** Uniquement utilisable durant un combat.
- **Sort de base.** Uniquement utilisable en dehors d'un combat. Ne nécessite pas de cible à portée.
- **Sort à distance.** Uniquement utilisable en dehors d'un combat. Doit avoir une cible située à portée de l'utilisateur. La portée d'un Sort à distance est indiquée sur sa carte et se mesure en nombre de Zones depuis la Zone de l'utilisateur (ex. : Portée 1 englobe les Zones adjacentes à l'utilisateur, Portée 3 signifie que la cible doit se trouver à 3 Zones ou moins de l'utilisateur).

Certains Sorts à distance causent des Dégâts à une cible :

- Si la cible est un Gardien, il lance autant de dés du Sort-Carmin que sa Sorcellerie. Chaque obtenu réduit de 1 les Dégâts infligés par le Sort. Si le Sort tue le Gardien, le propriétaire du Sort gagne 3 points de Gloire. Suivez les règles relatives à la Mort d'un Gardien (p. 28).
- Si la cible est une Créature, piochez une carte Attaque de Créature et comparez sa aux Dégâts infligés. S'ils sont supérieurs ou égaux, la Créature est tuée (Mort d'une Créature, p. 26).

Si un joueur cible une Créature avec plus d'un seul Sort durant son tour, les Dégâts des Sorts se cumulent contre la même carte Attaque de Créature.

Exemple : si un Sort à distance inflige 2 Dégâts à une Créature ayant une Santé de 5, elle ne meurt pas. Si le même joueur lance un autre Sort qui inflige 3 Dégâts, ceux-ci s'ajoutent aux 2 précédents et la Créature est tuée.

Carte Sort de combat



Carte Sort à distance



Piège

Un joueur peut payer 1 Pièce du Destin pour placer un jeton Piège dans la Zone de son choix ne contenant ni jeton Piège, ni Gardien, ni Créature. Il est aussi impossible de placer des Pièges dans les Zones *Chemin vers le Mont Hivernal*. Chaque joueur peut placer jusqu'à 2 jetons Piège sur le plateau de jeu. À tout moment durant son tour, un joueur peut reprendre un de ses jetons Pièges placés sur le plateau et n'ayant pas été déclenché.

Quand une Créature ou un joueur entre dans une Zone contenant un jeton Piège, celui qui l'a placé peut le déclencher pour jouer une unique carte Piège de sa main. En cas de litige sur le timing du déclenchement, consultez l'Ordre des actions (p. 17). Un Piège se résout différemment selon sa cible.

Créatures : si les conditions de la carte Piège sont remplies, le joueur peut la jouer et la résoudre en lisant sa description.

Piochez une carte Attaque de Créature pour définir ses statistiques.

Si la Créature est tuée par le Piège, sa figurine est remise dans la réserve et le joueur gagne les points de Gloire en fonction du type de la Créature tuée (3 points pour un Rabatteur, 4 points pour un Chasseur, 5 points pour le Grand Veneur).

Autres joueurs : si un joueur est pris pour cible par un jeton Piège, il doit effectuer un test de Traquenard (p. 15) :

S'il réussit le test, rien ne se passe.

S'il échoue, le propriétaire du jeton peut jouer une carte Piège si les conditions de la carte sont remplies et la résoudre. Si un Gardien est tué à cause d'un Piège, suivez les règles *Mort d'un Gardien* (p. 28). Le propriétaire du Piège gagne 3 points de Gloire pour avoir éliminé un Gardien.

Une fois la carte Piège résolue, elle est défaussée et le jeton ayant permis de la jouer est récupéré par son propriétaire.

Carte Piège



Renommée & Citadelles

La Renommée comporte deux éléments : les points de Gloire, remis à zéro au début de chaque Round, et les points d'Alliance.



Compteur d'Ordre de jeu

Marqueurs Ordre de jeu

Compteur d'Alliance

Marqueurs Alliance

Compteur de Gloire

Marqueurs Gloire

Gloire

La région de Betel honore et récompense les Gardiens en fonction de leurs actions durant les 8 jours de combat contre les Ténèbres. Ceci est représenté par le score de Gloire qui est réinitialisé à la fin de chaque Round. Chaque fois qu'un joueur gagne des points de Gloire, il avance d'autant son marqueur sur le compteur de Gloire. La position des joueurs sur le compteur de Gloire à la fin de chaque phase Crépuscule (avant sa réinitialisation) détermine l'Ordre de jeu du Round suivant.



Points de Gloire

Les points de Gloire sont gagnés ou perdus comme suit :

Gagner des points de Gloire

- Compléter une Quête : 1 point ou 3 points si elle a été déclarée
- Tuer un autre Gardien (en combat ou grâce à des cartes ou des capacités) : 3 points
- Retirer une Nappe d'ombre : gain égal à la Difficulté actuelle indiquée sur le compteur de Rounds
- Effets de cartes/capacités : gain selon la valeur indiquée par la carte/capacité
- Tuer une Créature (en combat ou grâce à des cartes ou des capacités) : 3 points pour un Rabatteur, 4 points pour un Chasseur, 5 points pour le Grand Veneur (ces scores sont indiqués sur les cartes Attaque de Créature)

Perdre des points de Gloire

- Effets de cartes/capacités : perte selon la valeur indiquée par la carte/capacité
- Ressusciter au Sanctuaire: -3 points

Gagner des points de Gloire

+1/+3	+3
+3	+4
+*	+5
+*	

Perdre des points de Gloire

-*	-3
----	----

Alliance avec les Citadelles

Chaque Gardien peut avoir jusqu'à 3 Alliances simultanées avec des Citadelles. Si un joueur veut obtenir une Alliance avec une nouvelle Citadelle en étant déjà allié à 3 d'entre elles, il peut choisir de renoncer à une de ses Alliances actuelles pour récupérer son marqueur Alliance.

DÉCLARER UNE ALLIANCE

Pour déclarer une Alliance, un joueur doit se trouver dans la Zone de la Citadelle concernée (qu'il y commence son tour ou qu'il y entre) et avoir au moins 1 point de Gloire. Cette déclaration est une action gratuite. Le joueur n'a pas besoin de l'exécuter dès qu'il entre dans la Zone d'une Citadelle et peut y effectuer d'autres actions au préalable.

Quand il déclare une Alliance, le joueur place un de ses trois marqueurs Alliance sur la colonne de la Citadelle concernée du compteur d'Alliance, sur la case qui correspond à son montant actuel de points de Gloire. Puis le joueur prend un Dôme de Citadelle de son plateau de joueur et le place au-dessus de la figurine de la Citadelle à laquelle il s'allie.

Chaque colonne du compteur d'Alliance n'a que 6 cases. Si un Gardien déclare une Alliance en ayant 7 points de Gloire ou plus, il place son marqueur Alliance sur la case 6.

Exemple 1 : le joueur  a 3 points de Gloire  et décide d'entrer dans la Citadelle verte pour gagner son Alliance. Un des marqueurs Alliance du joueur  est alors placé sur la case 3 de la colonne de la Citadelle verte sur le compteur d'Alliance.

Si une Citadelle est déjà alliée avec un autre joueur, le joueur qui veut obtenir l'Alliance avec celle-ci doit avoir un montant de points de Gloire supérieur ou égal à celui indiqué par le marqueur Alliance du joueur actuellement détenteur de l'Alliance avec cette Citadelle. Si c'est le cas, le joueur anciennement allié récupère son marqueur Alliance qui est remplacé par celui du joueur nouvellement allié.

Exemple 2 : le joueur  a 4 points de Gloire (A) et décide d'entrer dans la Zone de la Citadelle verte pour gagner son Alliance. Cette Citadelle est déjà alliée avec le joueur  qui possède 2 points d'Alliance pour la Citadelle concernée (B). Comme le joueur  a plus de points de Gloire (4) que le joueur  (2), le joueur  gagne l'Alliance de la Citadelle verte et place son marqueur Alliance sur la case 4 de la colonne verte (C).



RENFORCER UNE ALLIANCE

Un joueur peut de nouveau déclarer une Alliance avec une Citadelle à laquelle il est déjà allié. Dans ce cas, son marqueur Alliance est déplacé pour refléter son score de Gloire au moment de cette nouvelle déclaration. C'est une bonne façon de renforcer une Alliance déclarée plus tôt avec un score de Gloire inférieur.

ALLIANCES ET ACOLYTES

En début de partie, une figurine d'Acolyte se trouve sur la case 6 de chaque colonne du compteur d'Alliance. Le premier joueur déclarant une Alliance avec une Citadelle en ayant 6 points de Gloire ou plus prend la figurine de cet Acolyte et la place sur son plateau de joueur. Si tous les emplacements possibles sont occupés par des Phalènes, le joueur ne peut pas gagner d'Acolyte. Si l'Acolyte a déjà été pris, le joueur ne le prend pas au joueur qui le possède.



Mode Gardiens IA

Ce mode est utilisé pour les parties en solo et les Gardiens IA permettent de simuler jusqu'à 3 joueurs. Dans ce mode, la Zone de départ du joueur est toujours le Sanctuaire Gris. Utilisez le dé du Destin en début de partie pour déterminer l'Ordre de jeu (Phase Aube, Premier Round, p. 15). L'Ordre de jeu est ensuite mis à jour de façon classique en fonction du score de Gloire. Les Gardiens IA agissent durant l'étape Tour des joueurs de chaque phase en respectant l'Ordre de jeu.

Mise en place du plateau des Gardiens IA

Le plateau des Gardiens IA comprend 3 sections (verte, violette, orange), chacune correspondant au Gardien IA de cette couleur.

1. Placez le plateau des Gardiens IA à côté de votre plateau de joueur.



2. Pour chaque Gardien IA en jeu, placez les marqueurs suivants aux emplacements appropriés :

- Marqueur Alliance
- Marqueur Ordre de jeu
- Marqueur de Gloire



3. Placez les figurines des Gardiens dans le Sanctuaire de couleur correspondante (Zone de départ).



4. Placez les Dômes de Citadelle des couleurs des Gardiens IA en jeu sur le plateau des Gardiens IA. Chaque fois qu'un Gardien IA s'allie à une Citadelle, placez un Dôme de sa couleur sur la figurine de la Citadelle alliée.
5. Placez les cartes Gardien IA et les cartes Volonté de l'Ordre à côté du plateau des Gardiens IA, face cachée. Ce sont les decks Gardien IA et Volonté de l'Ordre. En cours de jeu, chacun de ses decks se verra adjoindre sa défausse lorsque ses cartes seront résolues. Lorsqu'un de ces decks est vide et que vous devez y piocher une carte, mélangez sa défausse et reconstituez-le.

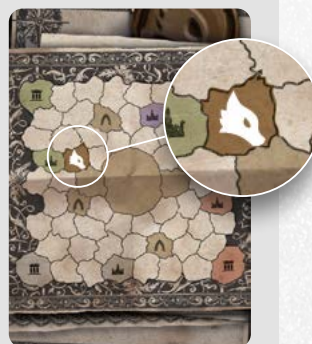


Acolytes et Gardiens IA

En cours de partie, chaque fois qu'un Gardien IA gagne un Acolyte, placez l'Acolyte sur un emplacement correspondant du plateau des Gardiens IA et de la couleur du Gardien.

Cartes Volonté de l'Ordre

Ces cartes désignent la Zone où placer la figurine d'un Gardien IA à chaque phase. La Zone en question est celle marquée par un symbole Gardien, comme indiqué ci-contre.



Tour des Gardiens IA

Lorsque vous jouez avec des Gardiens IA, appliquez les règles suivantes :

1. À chaque phase Aube, lors de la pioche des cartes Stock des Citadelles, chaque Gardien IA gagne 1 point de Gloire par Citadelle qui lui est alliée et retire un jeton Filament noir de son Sanctuaire pour chaque Acolyte qu'il possède.



2. À chaque phase Aube et Crépuscule, quand le Gardien IA s'active, piochez une carte Volonté de l'Ordre. Elle indique la Zone où placer sa figurine. Défaussez la carte après usage.



3. Après avoir résolu la carte Volonté de l'Ordre, piochez une carte Gardien IA et résolvez ses effets, si possible. Défaussez la carte après usage. C'est ensuite au joueur ou au Gardien IA suivant d'agir en suivant l'Ordre de jeu.



Lors de la Détermination du nouvel Ordre de jeu de chaque phase Crépuscule, utilisez normalement le compteur de Gloire en prenant en compte les scores des Gardiens IA. Un Gardien IA peut jouer son tour avant le joueur.

Actions des Gardiens IA



Carte Gardien IA

- A ROUND :**
Cette colonne indique les Rounds. Chaque ligne détermine les actions que chaque Gardien IA effectue durant chaque Round.
- B GARDIEN IA :**
Chaque Gardien IA est représenté par un des 3 symboles correspondant à la couleur de son Sanctuaire.
- C SYMBOLE DE CRÉATURE :**
Ce symbole détermine quelle catégorie de Créature est employée comme référence pour les statistiques d'un Gardien IA lorsqu'il attaque ou est attaqué.

Cibler un Gardien IA

Les Gardiens IA peuvent être ciblés par des effets ou des cartes qui affectent les joueurs si :

- La carte/effet inflige des Dégâts
- La carte/effet affecte les points de Gloire
- La carte/effet affecte le compteur ou le marqueur Alliance
- La carte/effet déplace la figurine du Gardien

Les autres cartes/effets ne peuvent pas affecter les Gardiens IA.

Ordre d'activation des actions

- 1 GAIN DE POINTS DE GLOIRE :**
Le nombre de la colonne indique le montant de points de Gloire gagné par un Gardien IA durant cette phase. Modifiez la position de son marqueur sur le compteur de Gloire en conséquence.
- 2 ALLIANCE AVEC UNE CITADELLE :**
Si un symbole  apparaît à côté du gain de points de Gloire, le Gardien IA déclare une Alliance avec la Citadelle de la couleur correspondante. Contrairement à un joueur humain, un Gardien IA n'a pas besoin d'être dans la Zone de la Citadelle pour déclarer son Alliance. Il obtient automatiquement l'Alliance si ses points de Gloire sont suffisants (1 ou plus si personne n'est allié à la Citadelle concernée, ou un total de points de Gloire supérieur ou égal à celui de l'allié actuel de la Citadelle). Quand un Gardien IA s'allie à une Citadelle, prenez un Dôme de sa couleur du plateau des Gardiens IA et placez-le sur la Citadelle alliée. Le marqueur Alliance du Gardien IA est ensuite placé sur le compteur d'Alliance pour refléter son score de Gloire lors de la déclaration d'Alliance. Un Gardien IA peut acquérir normalement des Acolytes.
- 3**

TEXTE :

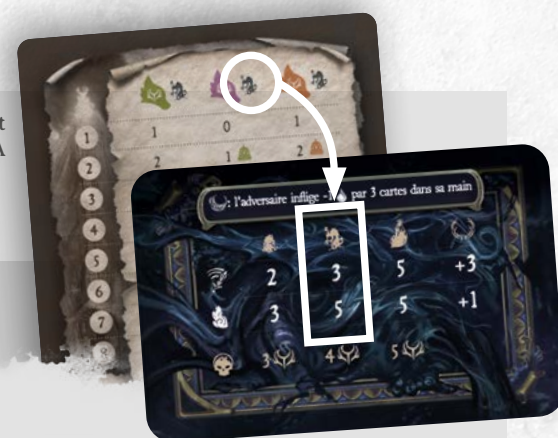


-1 Retirez un Filament noir de la Citadelle de la couleur indiquée.



-1 Retirez un Filament noir du Sanctuaire du Gardien IA ayant activé l'effet.

Statistiques de combat
des Gardiens IA



Combat

Un Gardien IA peut attaquer un joueur ou des Créatures si la carte l'indique. Les Gardiens IA attaquent de la même façon que les Créatures. Vous devez donc piocher une carte Attaque de Créature et utilisez les statistiques du type d'Obscur désigné par la carte Gardien IA.

L'Écho des Ténèbres n'est JAMAIS utilisé par les Gardiens IA. Les Créatures n'UTILISENT PAS l'Écho des Ténèbres lors d'un combat contre un Gardien IA. Toutes les règles relatives aux gains ou pertes de Gloire et à la mort d'une Créature ou d'un Gardien s'appliquent normalement.

Symbole

Le joueur doit réussir un test de Traquenard (Difficulté ). S'il échoue, le Gardien IA gagne la partie. Cet effet ne peut être activé que lors de la phase Aube du septième Round.

Symbole

Le joueur doit réussir un test de Traquenard (Difficulté ). S'il échoue, le Gardien IA gagne la partie. Cet effet ne peut être activé que lors de la phase Crépuscule du huitième Round.

Mort d'un Gardien IA

Chaque fois qu'un Gardien IA est tué, suivez les règles applicables à la Mort d'un Gardien (p. 28) excepté que les Gardiens IA ne reçoivent pas de Phalènes.

Conseils et astuces

Cette section vise à aider les joueurs à comprendre les mécaniques de jeu et les différentes stratégies.

Statistiques et capacité spéciale d'un Gardien

Choisir les bonnes statistiques à augmenter durant la partie est la première étape vers la victoire. Nous recommandons de ne pas augmenter plus de deux statistiques lors de vos premières parties afin de vous familiariser avec les options qu'elles offrent.

- **MÊLÉE** : augmenter cette statistique vous donne de bonnes chances de remporter les combats contre les autres joueurs ou les Obscurs, mais ce n'est pas la seule façon de vaincre vos ennemis. Cette statistique doit être augmentée considérablement si vous voulez sauver la **Grande Prêtresse Élane**. Si ce n'est pas votre but, vous devriez vous concentrer sur d'autres statistiques.
- **SANTÉ** : augmenter cette statistique est toujours bon, quelle que soit votre stratégie et la condition de victoire que vous poursuivez. Avoir un Gardien capable d'encaisser plus de Dégâts signifie que vous allez moins mourir et donc être moins ralenti dans votre course vers la victoire.
- **SORCELLERIE** : augmenter cette statistique vous permet de jouer plus de cartes Sort lors d'un tour et vous permet de tirer partie de la capacité spéciale des Zones de Forêt. Comme vous avez plus de Pétales de mana, vous pouvez utiliser plus souvent cet effet, ce qui vous donnera un avantage tout au long de la partie.
- **SAGESSE** : cette statistique est utile pour les joueurs qui souhaitent piocher plus de cartes durant la phase Aube. Plus vous avez de cartes en main, plus vous avez accès à des symboles différents lorsque vous modifiez les résultats de vos dés en utilisant le pouvoir du Sort-Carmin, ce qui vous permet d'en tirer le meilleur parti. Ceci est particulièrement utile quand vous effectuez des tests de Traquenard.

Chacune des statistiques est complémentaire des autres. Il n'y a pas de combinaisons de statistiques qui soient supérieures aux autres. Gardez à l'esprit les synergies existantes entre les statistiques, leurs valeurs de départ et la capacité spéciale de votre Gardien.

Sort-Carmin

Les symboles du Sort-Carmin, présents sur toutes les cartes Stock des Citadelles, ne sont pas liés à un type spécifique de cartes. Deux exemplaires de la même carte peuvent avoir deux symboles différents. Vous pouvez donc utiliser le pouvoir du Sort-Carmin pour changer vos symboles pour deux autres différents avec la même carte.

Stock des Citadelles

Les decks Stock des Citadelles permettent d'utiliser différentes stratégies.

- **ÉQUIPEMENT** : les Gardiens commencent la partie sans Équipement. Ce deck est donc particulièrement utile en début de jeu. Les cartes Équipement ont un nombre limité d'utilisations, elles perdent donc en valeur au cours de la partie.
- **SORTS** : piocher fréquemment dans ce deck est utile pour les joueurs qui augmentent régulièrement leur statistique Sorcellerie car cela leur permet de jouer plus de cartes Sort dans le même tour en raison d'un plus grand nombre de Pétales de mana disponibles.
- **RENCONTRES** : les cartes Rencontre offrent toutes des options différentes et utiles dans plusieurs situations. En contrepartie, les cartes Rencontre de votre main ne sont pas nécessairement utiles durant votre tour actuel et peuvent donc passer, initialement, pour un poids mort. Après quelques parties, vous réaliserez qu'il est toujours préférable de garder une carte Rencontre au lieu de la défausser. Pour vos premières parties, nous vous recommandons de ne piocher dans ce deck que si vous êtes en avance sur les autres joueurs. Sinon, nous recommandons d'augmenter votre Sagesse afin de pouvoir garder plus de cartes en main et pouvoir piocher sans retenue dans le deck Rencontre. Des quatre decks Stock des Citadelles, le deck Rencontre est celui qui nécessite le plus d'expérience de jeu pour en tirer pleinement partie.

- **PIÈGES** : les cartes Piège peuvent avoir plusieurs utilités. Défendre un objectif contre les autres joueurs, retarder la progression d'un adversaire, abattre des Obscurs ou d'autres joueurs. Les Pièges fonctionnent automatiquement contre les Obscurs et sont donc utiles à tout stade de la partie contre les Créatures. Lorsque vous ciblez un joueur avec un Piège, il doit effectuer un test de Traquenard avant que vous ne puissiez jouer votre carte. Plus la partie avance, plus la Difficulté du test augmente : les Pièges sont donc plus efficaces contre les joueurs lors des derniers Rounds.

Cartes Au nom de l'Ordre

En complétant les objectifs des cartes Au nom de l'Ordre, les joueurs peuvent choisir entre les récompenses qui sont listées sur la carte. Vous pouvez donc sélectionner ce qui est le plus utile pour vous à ce moment-là. Si les conditions d'une carte Au nom de l'Ordre sont trop compliquées ou risquées à remplir, il est préférable d'attendre le début d'une nouvelle phase Crépuscule pour défausser vos cartes Au nom de l'Ordre et en piocher de nouvelles. Par exemple, si vous devez tuer un autre Gardien mais estimez que c'est trop risqué, vous devriez ignorer cette carte. Les cartes Au nom de l'Ordre sont utiles en cours de jeu mais ne les laissez pas vous détourner de votre stratégie pour réaliser l'une des quatre conditions de victoire.

Reliques des Aînés

Les Reliques peuvent être obtenues en complétant les Quêtes. Si les joueurs dépendent du jet d'un D10 (dé à dix faces) pour les obtenir, cela n'est pas aussi aléatoire qu'il y paraît. Selon la carte Quête vous devez obtenir un résultat de 5+ ou 5-. Vous pouvez vous préparer en amont en amassant le plus de Pièces du Destin possible pour modifier le résultat du dé et obtenir ce qu'il vous faut. Si vous cherchez une Relique essentielle pour accomplir une condition de victoire, ne vous pressez pas et accumulez assez de Pièces du Destin. 4 Pièces du Destin garantissent la réussite du test.

Conditions de victoire

LE NOUVEAU GRAND PRÊTRE DE BETEL

Cette condition de victoire est la plus simple à atteindre, sans écarter les trois autres. Pour remplir cette condition, vous devez être allié au plus possible de Citadelles lors du dernier Round. Dès que vous en avez l'opportunité, placez des jetons Piège dans vos Citadelles alliées pour les protéger. Même si vous bluffez, vos adversaires y réfléchiront à deux fois avant d'entrer dans une Zone piégée. Si vous n'avez toujours pas de Citadelles alliées en milieu de partie, ne vous inquiétez pas. Au pire, vous avez besoin de 6 points de Gloire pour obtenir l'Alliance d'une Citadelle. Cela peut facilement s'obtenir en se concentrant sur le gain de Gloire lors d'un tour. Être le premier à s'allier avec une Citadelle en ayant 6 points de Gloire est toujours mieux, car cela vous permet de récupérer un Acolyte, de gagner des points de Gloire et de retarder les Ténèbres.

LIBÉRER LE CHAMAN MOSH

Pour libérer Mosh, il est important de toujours avoir des Pièces du Destin disponibles pour éviter d'échouer aux tests de recherche de Reliques. La Sagesse est la statistique la plus importante car elle vous permet d'avoir plus de cartes en main et donc d'utiliser plus efficacement le pouvoir du Sort-Carmin, vous donnant ainsi plus de chances de réussir les tests de Traquenard que vous devez effectuer pour libérer Mosh.

PURIFIER LA GRANDE PRÊTESSE

La bataille pour purifier la Grande Prêtresse est la plus dure du jeu. Vous aurez donc besoin d'augmenter vos statistiques de Mêlée et de Santé. Le Spectre du lac est un allié formidable pour relever ce défi et vous devriez donc faire de votre mieux pour rassembler le plus de Lampes Spectrales pour l'invoquer avant le combat afin d'être le plus puissant possible.

LE GRAND VENEUR

Pour trouver la carte Grand Veneur dans le deck des cartes Contamination, n'hésitez pas à utiliser l'effet indiqué sur les cartes Contamination au début de votre tour de chaque phase Crépuscule. Ceci vous garantit de trouver la carte Grand Veneur avant la fin de la partie. N'oubliez pas que vous devez survivre à la bataille contre le Grand Veneur afin de pouvoir devenir la **Créature**. Assurez-vous d'avoir de bonnes cartes Équipement. Vous ne pouvez pas vraiment compter sur les cartes *de votre main* car celle-ci comptera surtout des cartes Contamination. Un score de Santé élevé est aussi important. Si vous prenez le contrôle du Grand Veneur sans avoir beaucoup de cartes Contamination, vos chances de survivre aux attaques des autres joueurs sont très faibles. Il est indispensable d'avoir plus de 4 cartes Contamination dans votre main lorsque vous devenez le Grand Veneur.

Symboles du jeu

	Dé du Destin (d10)		Quête		Relique - Sceau Chthonien
	Dé du Sort-Carmin (d6)		Gloire		Relique - Lampe Spectrale
	Carte		Citadelle		Relique - Urne des Aînés
	Test de Traquenard (générique)		Alliance avec une Citadelle		
	Test de Traquenard - Difficulté 3		Sanctuaire		Stock des Citadelles - Équipement
	Test de Traquenard - Difficulté 4		Acolyte		Stock des Citadelles - Piège
	Test de Traquenard- Difficulté 5		Phalène		Stock des Citadelles - Rencontre
	Citadelle (verte) (Zone)		Monolithe		Stock des Citadelles - Sort
	Sanctuaire (vert) (Zone)				
	Forêt (Zone)		Gardien		Obscur - Rabatteur
	Plaine (Zone)		Santé		Obscur - Chasseur
	Montagne (Zone)		Sorcellerie		Obscur - Grand Veneur
	Lac (Zone)		Sagesse		Évolution d'Obscur
	Entrée vers la Loge Noire (Zone)		Mêlée		Genèse de Créatures
	Chemin vers le Mont Hivernal (Zone)		Dégât		Éclipse
			Pétale de mana		Écho des Ténèbres
			Pièce du Destin		Créature tuée
			Point d'action		
	Épée - La cible est Touchée / Nombre de Touches qu'inflige la Créature				Contamination
	Bouclier - Une Touche est Parée				Contamination (Citadelle)
	Grande Prêtresse - La cible est Touchée				Contamination (Sanctuaire)
	Crépuscule - Si le jeu est dans la phase Crépuscule, la cible est Touchée				Nappe d'ombre
	Aube - Si le jeu est dans la phase Aube, la cible est Touchée				
	Lune - Le marqueur du compteur Darkest Doom avance				