Sanctum

Filip Neduk

La légende raconte qu'il fut un sinistre temps où le Seigneur des Ténèbres Malghazar était apparu sur notre monde. Il avait laissé déferler ses impitoyables serviteurs infernaux, dévastant tout ce que l'humanité avait bâti jusqu'alors.

Dans les décombres et les ruines, des héros se révélèrent alors à leur destin. Ils prirent les armes et luttèrent contre les hordes démoniaques. Le combat contre Malghazar fut épique, mais grâce à leur courage ils parvinrent à défaire le Seigneur des Ténèbres. Son âme fut scellée dans un sarcophage de jade, enfoui à même la roche.

C'est au sommet de ce tombeau que les nouveaux dirigeants décidèrent de bâtir une nouvelle ville, symbole de cette glorieuse victoire. Cette cité, disaient-ils, deviendrait pour toujours un havre de paix. Ils la baptisèrent Sanctum.

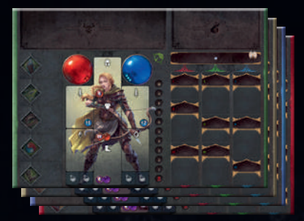
Tutoriel vidéo

cge.as/stv

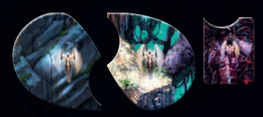
MATÉRIEL

3 plateaux Acte (recto verso)

6 cartes Bonus de départ



4 plateaux Héros



3 tuiles Intervention Divine

18 tuiles Potion (recto verso)

4 aides de jeu

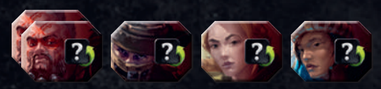
1 plateau Hauts Faits

28+ jetons Endurance

4 figurines Héros

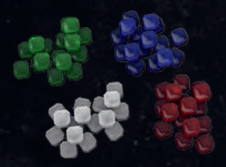
12 tuiles Hauts Faits

28+ jetons Concentration



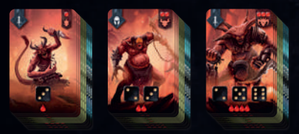
5 tuiles Rage

1 plateau Hordes



84 gemmes en quatre couleurs

4 marqueurs Santé



84 cartes Démon en trois pioches
(84 Objets au verso)

24 dés

12 tuiles Compétence

33 cartes Seigneur
des Ténèbres

18 cartes Furie

28+ marqueurs Touche

24 cartes Compétence

Les siècles passèrent. Les récits devinrent des légendes et le sarcophage de jade fut oublié. De souverain en souverain, le trône de Sanctum finit par échoir à un roi aussi faible que perfide. Bien que sa contrée soit prospère, le roi eut la vision d'un pouvoir encore plus immense – un pouvoir qui reposait juste là, sous sa propre ville. Aussitôt, il donna l'ordre de mener des fouilles frénétiques. Les bâtiments étaient systématiquement démolis et les rues dévastées pour satisfaire l'hallucination d'un illuminé. Mais à la stupeur générale, sa vision se révéla exacte ! Le roi trouva enfin le pouvoir qui l'appelait de toutes ses forces ! Ivre de convoitise, il brisa le sceau de ses propres mains. Le sarcophage de jade était à nouveau ouvert, le Seigneur des Ténèbres était libre. Qui allait pouvoir venir au secours de Sanctum ?

APERÇU

Les joueurs incarnent des héros cherchant à se frayer un chemin au travers de hordes maléfiques, afin de pouvoir vaincre le Seigneur des Ténèbres se dressant à leur tête. Bien que les héros luttent pour un objectif commun, ils ont chacun leurs motivations propres et cherchent à prouver individuellement leur valeur.

Les joueurs jouent chacun leur tour. À leur tour, les héros peuvent **parcourir** la lande, **combattre** les démons qui les poursuivent, ou **se reposer** des combats qu'ils ont menés. Lorsqu'ils voyagent, ils attirent l'attention des démons et doivent les affronter. À l'issue de ces combats, s'ils parviennent à les vaincre, ils gagnent des niveaux ainsi que de précieux objets magiques. En se reposant, ils ont l'opportunité de s'équiper de ces objets et de récupérer l'endurance et la concentration nécessaires au reste de leur périple.

La partie se déroule en plusieurs actes successifs, au cours desquels les démons deviennent plus forts, mais vous font également gagner plus de niveaux et de meilleurs objets. Lorsque les joueurs atteignent l'Acte V, ils luttent pour créer une brèche dans les Remparts de Sanctum. Le premier qui y parvient ouvre alors une voie que tous doivent suivre – celle les confrontant au Seigneur des Ténèbres. Leur valeur lors de cet ultime affrontement déterminera le héros qui remportera la partie.

LES QUATRE HÉROS

La Rôdeuse

Alors que les terres luxuriantes étaient dévorées par les flammes, elle posa un genou à terre, dévastée par la perte de son foyer. Les dieux, touchés par la vision de ses larmes évaporées dans la chaleur du brasier, lui firent alors don de pouvoirs sacrés. Elle était arrivée trop tard pour défendre sa patrie, certes. Mais sans doute lui était-il encore possible de trouver la paix. Dans la vengeance.

Le Hors-la-Loi

Jadis, il était garde royal. Son crime ? S'être opposé au pathétique règne du roi Yurik. La sentence fut irrévocable : la mort, par empoisonnement. Contre toute attente, il survécut. Vivant comme un paria, sans cesse tourmenté par le mal qui coule dans ses veines, il cherche inlassablement un remède au cœur des mystérieuses ruines de Sanctum.

Le Pourfendeur

Son peuple est le gardien des anciennes légendes. Dans son clan, tous savaient qu'une nouvelle ère de ténèbres finirait tôt ou tard par survenir. Entraîné dès son plus jeune âge et lié par son destin, le Pourfendeur est voué à terrasser le mal.

La Danseuse

Sœur aînée du roi Yurik, elle est parvenue à échapper aux assassins envoyés par son frère et a trouvé refuge parmi les Danseurs de Bataille. Dix longues années se sont écoulées et son entraînement est achevé. Désormais, elle est prête à rejoindre sa patrie et revendiquer son trône.

"Ce qui fut jadis, sera de nouveau. Je connais les dangers que vous affrontez. Mais n'ayez pas peur, vaillants héros de Sanctum, je marcherai à vos côtés."

MISE EN PLACE COMMUNE

1 Plateau Hordes

Ce sont les démons qui déferlent sur le royaume.

Pioches Démon

Placez toutes les cartes Démon face Démon visible. Regroupez-les en trois pioches selon le symbole Démon indiqué dans le coin supérieur droit. Les cartes indiquant un même nombre de dés seront ainsi dans la même pioche, quelle que soit leur couleur (rouge, verte ou bleue). Mélangez chaque pioche séparément et placez-les sur le plateau Hordes.

2 Plateaux Acte

La partie est divisée en plusieurs Actes, possédant chacun son plateau propre. En fonction du nombre de joueurs, ajustez les plateaux utilisés :

- 4 joueurs : jouez avec les six plateaux, dans l'ordre croissant.
- 3 joueurs : ignorez l'Acte III.
- 2 joueurs : ignorez l'Acte II et l'Acte IV.

Vous n'avez jamais besoin de plus de deux plateaux simultanément.

3 Plateau Hauts Faits

Tuiles Hauts Faits

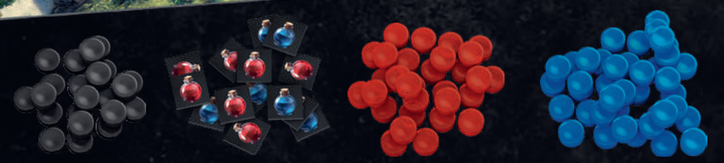
Mélangez les tuiles Hauts Faits face cachée. Placez aléatoirement 11 de ces tuiles sur les emplacements du plateau Hauts Faits et rangez la douzième dans la boîte.

Partie à 2 joueurs : Trois emplacements Hauts Faits ne sont pas utilisés. Pour chaque niveau, lancez un dé afin de déterminer un emplacement au hasard et placez-le sur l'emplacement indiqué. Une fois que vous avez bloqué un emplacement de chaque niveau, placez aléatoirement 8 tuiles sur les emplacements restants. Retirez ensuite les dés placés et rangez les 4 tuiles restantes dans la boîte.

mise en place pour 2 joueurs

emplacements des défausses

Ce symbole vous rappelle d'ignorer cet Acte lors d'une partie à 2 joueurs.



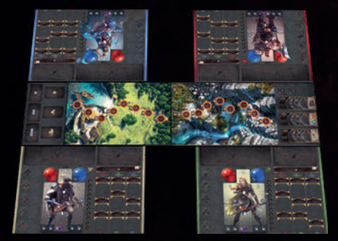
Marqueurs Touche — *Potions* — *Endurance* — *Concentration*

Placez ces jetons à portée de tous les joueurs.

mise en place pour 4 joueurs

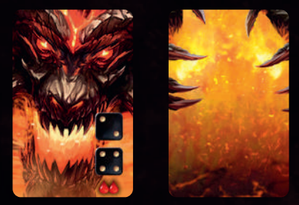
Zone de jeu

Les plateaux Héros peuvent être placés autour du plateau central, comme montré ci-dessous. Leur mise en place est détaillée aux pages suivantes.



Dés

La majorité des dés disposent de points dorés : utilisez-les pour toute la mise en place de cette page. Les dés aux points argentés sont spéciaux et seront détaillés ultérieurement.



Ces cartes ne seront utilisées que bien plus tard dans la partie. Mettez-les de côté pour le moment.

4 Tuiles Intervention Divine

Il y a 3 tuiles Intervention Divine mais seulement deux d'entre elles seront utilisées. Au cours de la partie, les tuiles Intervention Divine octroient un dé supplémentaire à chaque joueur.

La tuile Acte V est toujours utilisée. Placez-la sur le plateau Hauts Faits puis placez-y un dé par joueur.

Partie à 2 joueurs : Vous commencez avec les plateaux I et III. Placez la tuile Acte III sur le plateau III et placez-y immédiatement 2 dés (rangez la tuile Acte II dans la boîte).

Partie à 3 joueurs : Vous commencez avec les plateaux I et II. Placez la tuile Acte II sur le plateau II et placez-y immédiatement 3 dés (rangez la tuile Acte III dans la boîte).

Partie à 4 joueurs : Vous commencez avec les plateaux I et II. Mettez le plateau III de côté et placez-y la tuile Acte III. Placez ensuite 4 dés sur cette tuile. (Rangez la tuile Acte II dans la boîte.)

Les illustrations vous indiquent où placer les tuiles sur chaque plateau.

Acte II — *Acte III* — *Acte V*

"Ces présents sont désormais vôtres. Utilisez-les avec sagesse. Qui sait, peut-être serons-nous amenés à nous revoir ? À Sanctum !"

VOTRE PLATEAU HÉROS

Assignation des plateaux

Chaque héros de l'histoire de Sanctum dispose de compétences uniques et nous recommandons aux joueurs de tous les essayer. Vous pouvez choisir les plateaux comme vous le souhaitez, même si la meilleure solution est généralement de les assigner aléatoirement à chaque joueur.

1. Prenez la figurine correspondant à votre plateau.
2. Placez votre tuile Rage sur votre plateau, comme indiqué, face active visible.
3. Prenez le nombre de jetons Endurance (rouges) indiqués sur votre plateau.
4. Prenez le nombre de jetons Concentration (bleus) indiqués sur votre plateau.
5. Prenez votre marqueur Santé et placez-le sur la case la plus élevée de votre piste Santé.
6. Vous commencez la partie avec 2 dés. Conservez-les devant vous.
7. Prenez un troisième dé et placez-le sur le symbole ange de votre réserve de gemmes. Pour l'heure, il ne compte pas comme l'un de vos dés. Vous le gagnerez au cours de la partie.
8. Placez 1 gemme blanche dans votre réserve de gemmes, posée sur le dé.
9. Mettez en place votre tableeau de compétences.
10. Chaque joueur reçoit un dé aux points argentés et le place sur l'emplacement dé de sa carte Compétence associée. Vous ne pourrez utiliser ce dé que si vous développez cette compétence.

Endurance & Concentration

L'Endurance est utilisée sur les emplacements Capacité rouges pour parer les dégâts. La Concentration est utilisée sur les emplacements Capacité bleus afin de vous aider à toucher les démons. Les emplacements Capacité violets peuvent accueillir n'importe lequel de ces jetons (le violet étant le résultat de la synthèse du rouge et du bleu !).

Emplacement Objet

Cet emplacement ne peut accueillir qu'un casque.

Détails des compétences

9 Votre tableau de compétences

Ce qui rend votre héros unique, c'est son tableau de compétences.

I. Prenez les neuf compétences associées à votre héros (certaines sont des tuiles, d'autres sont des cartes).

II. Consultez les chiffres romains pour les placer correctement : les chiffres rouges dans la colonne de gauche, les verts au milieu et les bleus à droite, dans l'ordre croissant (I, II, III) avec les compétences de niveau I au sommet de chaque colonne.

III. Placez les gemmes indiquées sur chaque compétence.

IV. Certaines compétences disposeront de jetons Endurance ou Concentration ou les deux : placez les jetons indiqués par les symboles flamme.

Bonus de départ

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens horaire.

Distribuez aléatoirement les cartes Bonus de départ et/ou les Potions indiquées dans le tableau ci-dessous :

	1er joueur	2e joueur	3e joueur	4e joueur

Si vous obtenez une Potion, lancez-la en l'air comme une pièce afin de déterminer si elle est rouge ou bleue. Placez-la ensuite sur l'un de vos emplacements Potion.

Pour chaque carte Bonus de départ que vous avez reçu, déplacez une gemme de la compétence représentée vers l'emplacement situé au-dessus dans votre tableau de compétences.

Si vous obtenez cette carte, déplacez une gemme bleue de la compétence bleue III vers la compétence bleue II.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous choisissez **l'une** de ces trois actions.

Déplacement ou **Combat** ou **Repos**

La partie se poursuit sur plusieurs Actes. Les héros progressent le long des plateaux Acte et deviennent toujours plus puissants. L'Acte V débute lorsqu'un héros atteint les Remparts de Sanctum. Les règles commenceront à changer, jusqu'à atteindre l'Acte VI et la confrontation avec le Seigneur des Ténèbres. Le héros survivant à cet ultime combat avec le plus de santé remporte la partie.

PREMIER TOUR

Niveau de difficulté

Sanctum peut proposer plusieurs niveaux de difficulté. Les joueurs expérimentés choisissent le niveau de difficulté avant le début de la partie. Les joueurs débutants commencent au niveau Normal. Le niveau de difficulté n'a pas d'incidence sur la partie avant l'Acte VI et sera détaillé ultérieurement.

Votre première action

Votre première action de la partie doit être un Déplacement.

Le premier joueur place sa figurine sur la première case du plateau Acte I. C'est la première étape d'une action Déplacement (voir ci-après). Une fois que l'action de ce joueur est résolue, le deuxième joueur réalise une action Déplacement vers la case suivante, et ainsi de suite (voir exemple p. 11).

Une fois que tous les joueurs ont joué un tour, les figurines de tous les héros sont sur le plateau.

Détails des cartes Démon

Lorsque vous terrasserez ce démon, vous gagnerez un casque vert.

Les deux gemmes rouges indiquent que vous gagnerez 2 niveaux en terrassant ce démon. Le symbole en dessous indique la pioche à laquelle il appartient. Tous les démons de niveau 2 sont dans la même pioche.

Les dés représentent les points faibles. Si vous les touchez tous les deux, le démon est vaincu.

Les gouttes de sang représentent les dégâts que vous inflige le démon si vous ne le terrassez pas.

DÉPLACEMENT

" Malghazar fit appel aux armées des trois enfers : les scories brûlantes de l'enfer des damnés, les horreurs squelettiques glacées de l'enfer des morts, et les abominations pestilentielles de l'enfer des bêtes."

Lorsque vous vous déplacez, vous faites progresser la partie et dévoilez de nouveaux démons à combattre. Résolvez ces étapes dans l'ordre :

1. *Avancez*
2. *Révélez des démons*
3. *Engagez des démons*
4. *Coffre au trésor ?*

1 Avancez

Si vous êtes en tête de file, déplacez-vous d'une case. Si un ou plusieurs joueurs vous précèdent, déplacez-vous vers l'emplacement juste devant eux. Peu importe votre retard sur les autres, vous vous déplacez toujours à la tête de la file.

2 Révélez des démons

Les symboles présents sous la case sur laquelle vous vous déplacez vous indiquent les démons à ajouter à votre plateau actuel.

Le premier joueur à entrer sur le plateau devra placer 5 groupes de démons. Certains démons arrivent par paire, d'autres apparaissent seuls.

Si vous n'êtes pas le premier à entrer sur le plateau, votre case vous indiquera d'ajouter 1 groupe de démons. Comme toujours, ce groupe peut être composé de 2 démons ou d'un seul.

Symboles des démons

niveau I *niveau II* *niveau III*

3 Engagez des démons

Vous choisissez toujours parmi 5 groupes de démons. Prenez 1 groupe et placez-le sur votre zone de combat : il est engagé. Les démons qui sont apparus par paire doivent être engagés ensemble. Un démon apparu seul est engagé seul.

Les démons que vous engagez pendant votre déplacement s'accumulent dans votre zone de combat, vous pourchassant jusqu'à ce que vous les combattiez.

4 Coffre au trésor ?

La dernière case du plateau indique un coffre au trésor. Lorsque vous vous déplacez sur cette case, vous découvrez le coffre qui s'y cache à la fin de votre tour.

Le coffre contient une multitude d'objets parmi lesquels les joueurs peuvent choisir. Retournez toutes les cartes Démon restantes sur leur face Objet.

En commençant par vous, puis dans l'ordre de marche de leurs figurines sur les plateaux, chaque joueur choisit l'un de ces objets et le place dans son inventaire.

Attention : Chaque joueur ne prend qu'un objet, même s'il provient d'un groupe de deux. Les joueurs ne gagnent pas de niveaux grâce à ces objets. Ceux-ci pourront être équipés normalement, lors d'une action Repos.

Retirez toutes les cartes restantes du plateau. Si ce n'est pas fait, placez le plateau de l'Acte suivant sur la table.

Plateau suivant

Le plateau suivant dépend du nombre de joueurs :

4 joueurs : utilisez tous les plateaux dans l'ordre, de I à VI

3 joueurs : sautez du plateau II au plateau IV

2 joueurs : sautez du plateau I au plateau III et du plateau III au plateau V

Ces symboles vous rappellent d'ignorer le plateau en fonction du nombre de joueurs présents.

Lorsque tous les héros sont sur le nouveau plateau, vous pouvez retirer l'ancien et faire glisser le nouveau à sa place. Placez ensuite le plateau suivant. Vous n'avez jamais besoin de plus de deux plateaux.

Intervention Divine

pour 3 joueurs

pour 2 ou 4 joueurs

Dans une partie à 4 joueurs, vous devez placer la tuile Intervention Divine de l'Acte III sur le plateau lorsque vous placez le plateau Acte III sur la table. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, vous placez la tuile Intervention Divine dès la mise en place. Un dé par joueur doit être placé sur la tuile.

Lorsqu'un héros se déplace sur une case contenant une tuile Intervention Divine, **tous les joueurs gagnent un dé supplémentaire,** qu'ils lanceront lors de leurs combats jusqu'à la fin de la partie. La tuile est ensuite défaussée.

"Sur la route, ils rencontrèrent un homme vêtu d'étranges habits, un rôdeur solitaire parcourant les étendues sauvages dévastées par les hordes démoniaques. Quand ils lui demandèrent comment il avait survécu, il répondit qu'il possédait un pouvoir particulier. Et quand ils lui demandèrent de quel pouvoir il s'agissait, il leur en fit don puis il disparut."

Exemple de déplacement

Allison, incarnant la Rôdeuse, a été désignée première joueuse. Elle place sa figurine sur la première case du plateau. Cette case lui indique de placer 5 groupes de démons de niveau I (voir ci-contre). Elle s'exécute.

Maintenant, elle doit choisir un groupe. C'est sa première partie et elle n'est pas sûre de ce qu'elle doit faire. Elle sait que la paire rouge/bleue n'est pas une bonne idée, car leurs points faibles indiquent la même valeur. Comme elle est inspirée par la paire bleue/verte, elle l'engage. (Ce n'est sûrement pas sa meilleure idée non plus. Ces démons transportent tous deux des casques et elle ne pourra pas en porter deux.)

Allison place le groupe qu'elle a choisi dans sa zone de combat (sur son plateau Héros, dans l'espace situé au-dessus de la tête de son héros). Cela termine son tour.

Léna, jouant deuxième, place sa figurine sur la deuxième case du plateau. Elle n'a pas d'autre option dans la mesure où c'est sa première action de la partie et qu'elle doit effectuer un Déplacement.

Cette case lui indique de mettre en jeu un nouveau groupe. Elle place la paire correspondante sur le plateau.

Elle doit désormais choisir des démons à engager. Elle doit choisir une paire et ne peut pas prendre deux cartes provenant de deux groupes différents. Une fois le groupe de démon engagé, elle les place dans sa zone de combat et c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se poursuit ainsi, chaque joueur se déplaçant en tête de file et prenant un groupe de démons jusqu'à ce que ce soit de nouveau à Allison de jouer. Pour son deuxième tour, Allison a le choix de faire un Déplacement ou de Combattre. Elle pourrait aussi se Reposer, mais cette action serait inutile tant qu'elle n'a pas combattu de démon.

***Conseils :** Vous serez tenté de Combattre vos démons dès votre deuxième action de la partie. N'oubliez pas que vous pouvez vous Déplacer à la place. Si vos démons disposent de points faibles différents, vous aurez plus de chance de les toucher lors d'un combat.*

COMBAT

"Jadis, vous avez été chassés de Sanctum. Aujourd'hui, vous devez devenir ses champions."

L'action Combat vous permet d'essayer de terrasser les démons que vous avez engagés pour gagner des niveaux et des objets. Résolvez ces étapes dans l'ordre :

Votre premier combat

Vous n'utiliserez pas de potion lors de votre premier combat. Passez directement à l'étape 2 et lancez vos dés.

Lorsque vous expliquez le jeu à de nouveaux joueurs, vous n'avez pas besoin de leur expliquer le fonctionnement des potions tant qu'ils n'ont pas fait leur premier combat.

Capacités

Les capacités vous aident à attaquer ou parer. Même si la plupart sont portées par des objets, vous commencez avec quelques-unes sur vos emplacements Objet. Certaines capacités disposent d'un emplacement, d'autres en ont deux. Un emplacement Capacité peut être rouge, bleu ou violet.

Pour utiliser une capacité, déplacez-y un jeton Endurance ou Concentration. Le jeton dépensé doit correspondre à la couleur de la capacité. Un emplacement violet peut accueillir indifféremment une Endurance ou une Concentration.

Cette capacité nécessite 1 Endurance.

Cette capacité nécessite 1 Concentration.

Cette capacité nécessite soit 1 Endurance soit 1 Concentration.

Cette capacité nécessite 2 Endurances.

Cette capacité nécessite 2 Endurances, 2 Concentrations ou 1 de chaque.

Cette capacité nécessite 1 Endurance plus un autre jeton au choix (Endurance ou Concentration).

1 Préparation

Certains joueurs commencent la partie avec une potion. Vous pouvez également obtenir des potions lorsque vous vous Reposez. Les potions peuvent être utilisées au début d'un combat pour régénérer de l'Endurance et de la Concentration dépensées lors des combats précédents.

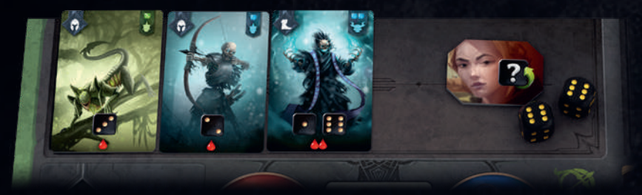
Avant de lancer les dés, vous pouvez défausser autant de tuiles Potion que vous le souhaitez. Pour chaque potion rouge défaussée, régénérez 1 Endurance. Pour chaque potion bleue défaussée, régénérez 1 Concentration. Pour régénérer un jeton, déplacez-le d'un emplacement Capacité vers la réserve correspondante : ce jeton peut de nouveau être dépensé.

Vous pouvez tout à fait ne régénérer qu'un des deux emplacements d'une capacité. Le jeton régénéré est de nouveau disponible. Toutefois, le jeton restant sur la capacité vous empêche toujours de l'utiliser.

Conseil : *N'ayez pas peur de boire des potions. Elles peuvent faire la différence et vous pourrez en obtenir d'autres plus tard dans la partie, lorsque vous vous Reposerez. Si vous conservez trop de potions, vous risquez de les gâcher, car la place pour les transporter reste limitée.*

2 Lancer

Vous commencez la partie avec deux dés. Au fil de la partie, vous en gagnerez plus. Lancez tous vos dés simultanément.



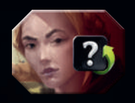
3 Attaque

Vous cherchez à utiliser vos dés pour toucher les démons. Pour cela, vous devez obtenir les valeurs de leurs points faibles.

Par exemple, vous pouvez toucher ce démon avec un 1 ou un 6. Si vous obtenez les deux valeurs, vous le terrassez et gagnez des niveaux et un objet.

Si vous avez de la chance, vous pouvez simplement obtenir les valeurs dont vous avez besoin. Sinon, vous pourrez obtenir ces valeurs en utilisant vos capacités pour modifier vos dés.

Par exemple, vous pouvez déplacer une Concentration sur cette capacité afin de changer la valeur de l'un de vos dés de 1. Si une capacité devait augmenter la valeur de vos dés au-dessus de 6 ou la diminuer en dessous de 1, alors vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur ce dé. Vous pouvez utiliser plusieurs capacités sur un même dé. Vous pouvez également utiliser votre Rage.



Lorsque cette face de votre tuile Rage est visible, votre Rage est active. Vous pouvez utiliser votre Rage active pour placer n'importe lequel de vos dés sur la valeur de votre choix. Lorsque vous utilisez votre Rage, retournez votre tuile Rage sur sa face inactive. Si votre Rage est inactive, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Assigner des touches

Vous assignez des touches en plaçant vos dés sur les symboles de dé correspondants de vos cartes Démon. Les dés doivent être exactement de la valeur indiquée. Dans le cas contraire, ce n'est pas une touche. Chaque dé ne peut être assigné qu'à un seul point faible.

À la fin de votre Attaque, s'il reste des démons à terrasser et que vous avez un ou plusieurs dés non assignés, vous devenez enragé : retournez votre tuile Rage face active visible (vous pourrez l'utiliser lors de votre prochain combat). Si votre Rage était déjà active, rien ne se passe. Peut-être auriez-vous dû l'utiliser plus tôt.

4 Parade

Un démon est terrassé si vous parvenez à toucher tous ses points faibles. Les démons terrassés ne vous blessent pas.

Chaque démon restant sur votre zone de combat vous inflige le nombre de dégâts indiqués au bas de sa carte.

Vous pouvez parer ces dégâts grâce à vos capacités disposant d'un ou plusieurs symboles bouclier. Chaque symbole bouclier permet de parer 1 point de dégât. Si vous parvenez à générer autant ou plus de boucliers que les dégâts qui vous sont infligés, vous ne subissez aucune blessure.

La plupart des capacités de parade disposent de 2 emplacements. Pour utiliser la capacité, vous devez y placer deux jetons. Chaque jeton doit correspondre à son emplacement.

Pour chaque point de dégât non paré, vous subissez 1 blessure. Pour chaque blessure, déplacez votre marqueur Santé d'une case vers le bas sur votre piste Santé. Vous cherchez bien entendu à éviter les blessures : elles diminuent votre score final et il n'y a aucun moyen de les soigner.

Si votre marqueur Santé atteint la case zéro, votre figurine s'écroule sur le chemin et vous quittez le jeu. Il est peu probable que cela se produise avant l'Acte VI, à moins que vous ayez volontairement pris des risques inconsidérés.

5 Gain de niveaux & Objets

Gagnez autant de niveaux que les niveaux des démons que vous avez terrassés.

Les gemmes dans le coin supérieur droit indiquent les niveaux que vous gagnez. Pour chaque gemme indiquée, faites progresser une gemme de votre tableau de compétences vers la case suivante. La gemme que vous déplacez doit correspondre à la couleur de la gemme indiquée sur la carte. Néanmoins, les gemmes blanches permettent de déplacer une gemme de n'importe quelle couleur. Par exemple, si vous terrassez ce démon, vous pouvez déplacer 1 gemme verte ou 1 gemme blanche.

Lorsque vous terrassez ce démon, vous déplacez 2 gemmes, bleues ou blanches. Vous pouvez déplacer deux fois la même gemme. **Voir p. 15 pour plus de détails.**

Après avoir gagné les niveaux d'un démon, retournez sa carte. Son verso indique un objet. Conservez pour l'instant cet objet dans votre sac. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets dans votre sac. Vous ne pouvez les équiper que pendant votre Repos.

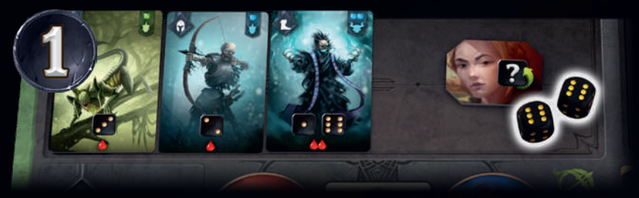
Ne retournez pas une carte Démon avant d'avoir gagné les niveaux indiqués, et ce afin de bien suivre ceux que vous avez résolus et ceux qui vous restent à faire.

Les démons qui n'ont pas été terrassés restent sur votre plateau. Si vous leur avez assigné des touches, indiquez-le en remplaçant votre dé par un marqueur Touche. Les touches que vous infligez lors d'un combat perdurent pour les combats suivants et vous n'aurez donc jamais à toucher deux fois le même point faible.

6 Hauts Faits

Les Hauts Faits sont détaillés p. 18.

Exemple de combat



1 *Après avoir débuté la partie par des actions Déplacement lors de ses deux premiers tours, Allison est pourchassée par trois démons. Pour son troisième tour, elle décide de Combattre.*

Il s'agit de son premier Combat et elle n'a donc aucun intérêt à utiliser de potions. Elle dispose de deux dés qu'elle lance et obtient deux 6.

2 *L'un des 6 peut être utilisé pour toucher le démon de niveau II, mais l'autre 6 ne correspond à aucun des points faibles restants. Allison décide d'utiliser ses capacités pour le transformer en une touche.*

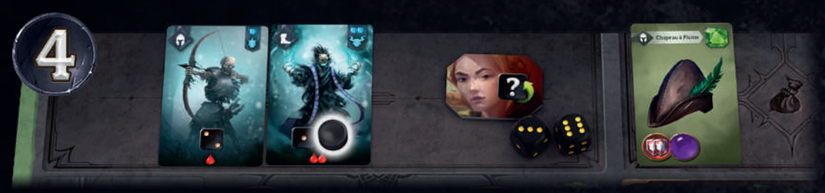
Elle déplace 2 Concentrations de sa réserve vers ses deux capacités. Elle active les deux pour changer un 6 en un 3.

3 *Allison place les dés sur la carte Démon pour indiquer ses touches. Elle n'a terrassé qu'un des démons. Les deux autres vont lui infliger un total de 3 dégâts.*

Elle paye 2 Endurances pour utiliser cette capacité qui lui octroie 2 boucliers, parant ainsi 2 dégâts.

Allison ne peut pas bloquer le troisième dégât et doit donc descendre son marqueur d'une case sur la piste Santé.

4 *Allison gagne 1 niveau pour le démon de niveau I qu'elle a vaincu. Le démon est vert, elle déplace donc une gemme verte d'une case vers le haut (elle aurait pu déplacer une gemme blanche à la place). Elle retourne la carte et découvre un nouvel objet qu'elle place dans son inventaire. Elle reprend ses dés et place un marqueur Touche pour indiquer qu'elle n'aura pas besoin de retoucher le 6 de ce démon.*



Remarque : Les décisions d'Allison ne sont pas forcément les plus sages. Le « double 6 » n'est pas un lancer très chanceux, mais elle aurait pu utiliser sa rage pour changer l'un d'eux en 1. Cela lui aurait permis de terrasser le démon de niveau II sans dépenser de Concentration. Elle n'aurait eu à subir que 2 dégâts, elle aurait gagné 2 niveaux ainsi qu'un objet plus puissant.

Tableau de compétences

Gain de niveaux

À la fin d'un combat, vous gagnez des niveaux pour chaque démon que vous avez terrassé. Ces niveaux sont indiqués par les gemmes dans le coin supérieur droit de la carte Démon.

Pour chaque gemme sur la carte Démon, vous devez déplacer une gemme de la couleur correspondante de votre tableau de compétences d'un emplacement vers le haut. Vous pouvez donc déplacer une gemme d'une compétence III vers une compétence II, d'une compétence II vers une compétence I, ou d'une compétence I vers votre réserve de gemmes.

Vous gagnez ainsi des gemmes et des compétences.

La gemme déplacée doit être de la couleur de celle indiquée sur la carte. Toutefois, les gemmes blanches correspondent aux trois couleurs et vous pouvez déplacer une gemme blanche de n'importe quelle colonne.

Remarque : L'Endurance et la Concentration sur vos tuiles Compétences ne sont pas déplacées. Vous gagnez les jetons correspondants lorsque vous gagnez la compétence.

Gain de gemmes

Une fois qu'une gemme est placée dans votre réserve de gemmes, elle est disponible pour vous équiper d'objets lors de l'action Repos.

Gain de compétences

Lorsque vous retirez la dernière gemme d'une compétence, retirez la compétence de votre tableau de compétences : vous avez désormais cette compétence. Si c'est une carte, retournez-la afin de voir où la placer sur votre plateau. Si c'est une tuile, prenez les jetons, retournez-la et conservez-la à proximité afin de pouvoir vérifier votre nombre de jetons.

Les compétences sont détaillées au chapitre suivant. Vous n'êtes pas obligé de gagner vos compétences dans l'ordre : vous pouvez avoir une compétence de niveau II ou III sans avoir gagné aucune de vos compétences de niveau I. Attention cependant, lorsque vous déplacez une gemme d'une compétence de niveau III, elle est placée sur une de niveau II, la rendant plus difficile à obtenir.

Les emplacements sur lesquels sont placés les compétences sont considérés comme des cases de votre tableau de compétences. Par exemple, si vous avez retiré une compétence II, une gemme se déplaçant d'une compétence III sera placée sur la case vide de niveau II.

Même lorsque vous gagnez plusieurs niveaux en même temps, vous déplacez vos gemmes une à une. Il est donc autorisé de déplacer la dernière gemme d'une compétence II, de la retirer, car elle n'a plus de gemme, puis de déplacer une gemme dans la case devenue vacante.

Remarque : Si vous avez gagné tellement de niveaux dans une couleur qu'il ne reste aucune gemme que vous pouvez légalement déplacer, tout nouveau gain dans cette couleur est perdu.

Exemple : *Allison choisit de déplacer ces 2 gemmes bleues. Elle déplace tout d'abord la gemme du haut vers sa réserve, et gagne « Afflux ». Elle déplace ensuite une gemme vers la case vide.*

Aperçu des compétences

Les tuiles Compétence vous octroient de l'Endurance, de la Concentration ou les deux. Lors de la mise en place, vous devez placer les jetons Endurance et Concentration sur ces tuiles. Lorsque vous obtenez la compétence associée, placez ces jetons dans vos réserves. Vous avez désormais plus d'Endurance et de Concentration disponibles. Retournez la tuile et conservez-la à proximité au cas où vous auriez besoin de vérifier le nombre de jetons Endurance et Concentration que vous devriez avoir sur votre plateau.

Certaines compétences vous octroient un effet pouvant être déclenché à un moment précis. Lorsque vous gagnez la compétence, résolvez tout effet immédiat. Retournez ensuite la carte et placez-la sur l'emplacement correspondant du côté gauche de votre plateau Héros. La carte précise toujours son effet et le moment où vous pouvez l'utiliser.

Chaque héros dispose d'une compétence spéciale, qui doit être placée dans l'emplacement marqué d'un diamant.

Activer des compétences

Certaines compétences disposent d'effets altérant pour son héros le fonctionnement normal du jeu. D'autres ont un effet qui ne peut être activé qu'à certaines étapes d'un Combat.

Les compétences particulières sont détaillées sur votre aide de jeu.

REPOS

"Lorsque j'ai saisi le sabre, j'ai senti que le sabre me saisissait. 'Qui êtes-vous ?' susurra sa voix métallique dans ma tête. 'Je vois que vous êtes agile de vos mains. Mais pour me manier, vous devez être agile d'esprit.'"

L'action Repos vous permet de vous préparer aux combats à venir. Résolvez ces étapes dans l'ordre :

Remarque : Vous pouvez vous Reposer même si vous avez des démons dans votre zone de combat.

1 Récupération

Lorsque vous vous Reposez, replacez tous les jetons Endurance et Concentration que vous avez dépensés dans vos réserves. Toutes vos capacités redeviennent disponibles et votre Endurance et votre Concentration peuvent à nouveau être dépensées.

Remarque : Le Repos n'a pas d'effet sur votre Rage ni sur les démons de votre zone de combat.

2 Équipement

Pour vous équiper d'un objet, vous devez avoir les gemmes indiquées sur cet objet. Les gemmes sont de trois couleurs différentes, ou blanches. Lorsque vous vous équipez, les gemmes blanches peuvent remplacer n'importe quelle couleur.

Placez l'objet sur l'emplacement correspondant à son symbole Objet (s'il s'agit d'une arme, choisissez entre les deux emplacements). Placez les gemmes sur les emplacements correspondants de la carte. Tant que l'objet est équipé, vous pourrez utiliser ses capacités en combat.

Chaque emplacement Objet ne peut contenir qu'un objet. Les objets qui ne sont pas équipés peuvent être stockés dans votre inventaire ou dépensés pour acheter des potions.

Exemple : *Allison a collecté ces trois objets et possède ces deux gemmes. Elle peut s'équiper du Chapeau à Plume avec la gemme blanche ou du Capuchon de Voyant avec la gemme bleue ou la gemme blanche. S'il s'agissait de deux armes, elle pourrait s'équiper des deux, car elle dispose de deux emplacements Arme.*

Mais il s'agit de deux couvre-chefs. Elle n'a qu'une seule tête et ne peut donc pas s'équiper des deux, même si elle a suffisamment de gemmes pour le faire.

Allison décide de s'équiper des Souliers d'Acrobate. Elle place l'objet sur son emplacement Bottes et y place la gemme bleue et la gemme blanche. Les couvre-chefs restent dans son inventaire.

Votre premier objet

Lorsque vous vous équipez de votre premier objet, vous gagnez le dé de votre réserve de gemmes. Ajoute-le à vos dés. Vous pouvez l'utiliser jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : Vous commencez la partie avec une gemme blanche dans votre réserve pour vous aider à vous équiper de votre premier objet.

"J'ai rêvé d'un homme. Il avait des ailes. Lorsque je me suis réveillé, je n'ai vu qu'un moineau qui sautillait le long de la route. Après toutes les horreurs que j'avais combattues, la vue de ce simple petit oiseau m'a redonné de la force et renforcé ma foi."

Réorganisation des objets

Si vous avez déjà des objets équipés, vous pouvez les réorganiser librement pendant votre action Repos. Les objets peuvent être placés dans votre inventaire et les gemmes peuvent être utilisées pour vous équiper de différents objets.

Endurance et Concentration augmentées

Certains objets vous octroient de l'endurance ou de la concentration. Pour chaque symbole flamme rouge, gagnez 1 Endurance supplémentaire dans votre réserve. Pour chaque symbole flamme bleue, gagnez 1 Concentration supplémentaire dans votre réserve. Vous conservez ces jetons supplémentaires tant que vous êtes équipés de l'objet associé, et vous les replacez au centre de la table lorsque vous retirez cet objet.

Lorsque vous réorganisez vos objets, pensez à bien contrôler le nombre de vos jetons Endurance et Concentration.

3 Achat de potions

Vous pouvez acheter des potions pendant votre Repos en défaussant des objets. Pour chaque objet défaussé, gagnez une potion. Vous choisissez si elle est rouge ou bleue, peu importe la couleur de l'objet défaussé. Vous ne gagnez qu'une seule potion, quel que soit le niveau de l'objet défaussé.

Vous pouvez transporter au maximum une potion dans chacun de vos emplacements Potion. Vous disposez généralement de quatre emplacements Potion, mais certains héros disposent de compétences pouvant modifier ce nombre.

Si vous n'avez aucun emplacement Potion disponible, vous pouvez défausser une potion d'une couleur pour faire de la place à une potion de l'autre couleur, même si c'est du gâchis.

4 Hauts Faits

Les Hauts Faits sont détaillés p. 18.

Résumé — Endurance et Concentration

Trois sources vous permettent de gagner de l'endurance et de la concentration :

1. Vous commencez la partie avec les quantités indiquées dans vos réserves.
2. Vous gagnez des jetons lorsque vous gagnez certaines compétences (représentées par des tuiles).
3. Vous gagnez des jetons supplémentaires en vous équipant de certains objets. Mais vous perdez ces jetons si vous retirez ces équipements.

Exemple : *Allison décompte le nombre de symboles flamme et confirme qu'elle dispose de 5 jetons Endurance et 7 Concentration.*

HAUTS FAITS

Un Haut Fait est une récompense pour avoir été le premier joueur à accomplir un objectif défini. Si vous gagnez une tuile Haut Fait, prenez-la sur le plateau Hauts Faits.

Chaque Haut Fait vous offre une bénédiction secrète. Vous pouvez consulter votre bénédiction, mais conservez-la pour l'heure face cachée. Les bénédictions ne sont utilisées que lors de l'affrontement avec le Seigneur des Ténèbres.

Il existe trois catégories de Hauts Faits et une catégorie bonus, comme indiqué sur le plateau Hauts Faits.

1. La **Maîtrise des compétences** est associée au gain de compétences. Vous gagnez un Haut Fait si vous êtes le premier joueur à avoir 3, 5 ou 7 compétences. Toutes les compétences sont décomptées dans ce Haut Fait, que ce soit des cartes ou des tuiles.

2. La **Maîtrise des gemmes** est associée aux gemmes. Il vous faut des gemmes de deux couleurs différentes (les gemmes blanches ne comptent pas). Si vous êtes le premier joueur à avoir gagné au moins 2, 3 ou 4 gemmes dans deux couleurs différentes, vous gagnez l'un de ces Hauts Faits (ex. : 3 Bleues + 3 Rouges).

3. La **Maîtrise de l'équipement** est associée aux objets équipés. Additionnez les niveaux de tous les objets que vous avez équipés (le niveau d'un objet est indiqué par son nombre de symboles gemme). Vous gagnez un Haut Fait si vous êtes le premier joueur à cumuler 4, 7 ou 10 niveaux d'objets équipés.

4. La **Maîtrise de haut-rang** est un Haut Fait que vous gagnez en étant le premier joueur à atteindre une Maîtrise de niveau II ou III pour les compétences, les gemmes ou l'équipement.

Vous pouvez gagner plusieurs Hauts Faits en même temps.

ACTE V — LES MURS DE SANCTUM

"Nous avons érigé ces murs pour protéger notre peuple des dangers à venir. Mais ces portes ont également été construites dans l'espoir de les laisser grandes ouvertes, accueillant tous les voyageurs arrivant à Sanctum."

Début de l'Acte V

Le premier joueur à se déplacer sur le plateau V y place 5 paires de démons, comme indiqué, et choisit l'une de ces paires qu'il ajoute à sa zone de combat.

La tuile Intervention Divine de l'Acte V est retirée du plateau et chaque joueur reçoit un dé supplémentaire.

Lorsque vous vous déplacez sur le plateau V, placez votre figurine sur l'emplacement correspondant. Vous êtes arrivé aux pieds des murs de Sanctum. Seul le premier joueur ajoute des démons. Les joueurs arrivant ensuite sur ce plateau disposeront d'un choix de paires plus restreint.

Les joueurs arrivés aux murs ne peuvent pas se déplacer plus avant. À leur tour, ils ne peuvent réaliser qu'une action Repos ou Combat, afin de tenter de terrasser tous leurs démons.

La Rôdeuse arrive aux murs de Sanctum. Tous les joueurs gagnent immédiatement un dé supplémentaire.

Percer les murs

Un joueur aux pieds des murs de Sanctum qui débute son tour sans aucun démon peut percer les murs.

Remarque : Sa seule autre option est le Repos, qui n'a d'intérêt que si vous voulez gagner un Haut Fait Maîtrise de l'équipement.

Pour percer les murs, le joueur avance jusqu'à l'emplacement Cathédrale.

Le Seigneur des Ténèbres apparaît

Le joueur qui a percé les murs retire le plateau Hauts Faits et le remplace par le plateau VI. Il n'est désormais plus possible de gagner de Hauts Faits. Il mélange ensuite la pioche Seigneur des Ténèbres et la place sur l'illustration correspondante. Il finit son tour en plaçant les deux premières cartes sur la cathédrale, comme illustré ci-contre.

Appel aux armes

À leur tour, les autres joueurs peuvent choisir de répondre à l'appel aux armes en défaussant tous leurs démons restants et en pénétrant dans la cité. Cette option est offerte à tous les joueurs, même s'ils n'ont pas atteint le plateau V. Si tous les joueurs répondent à l'appel aux armes, l'Acte VI s'engage.

Si vous répondez immédiatement à l'appel aux armes (lors de votre premier tour après la percée des murs), vous avancez jusqu'à la cathédrale avec le joueur ayant percé les murs. Ce n'est néanmoins pas obligatoire. Vous pouvez choisir de faire une action Combat ou Repos. Et si vous n'avez pas encore atteint le plateau V, vous pouvez choisir de vous déplacer jusqu'aux murs de Sanctum.

Chaque fois que le joueur ayant percé les murs joue son tour, il ajoute une nouvelle carte Seigneur des Ténèbres au plateau, sous la cathédrale, comme illustré ci-contre. Les joueurs répondant à l'appel aux armes se déplacent sur la dernière carte ainsi révélée. Les joueurs ayant déjà répondu à l'appel aux armes passent leurs tours.

L'Acte V se termine lorsque tous les joueurs ont répondu à l'appel aux armes. Si une deuxième carte est placée sous la cathédrale (voir illustration finale), tous les joueurs restants doivent répondre à l'appel.

Exemple : *Dans l'illustration ci-contre, le Hors-la-Loi fait une percée dans les murs. Il se déplace sur la cathédrale et révèle 2 cartes. À son tour, la Rôdeuse le rejoint. Les deux autres peuvent également le rejoindre, mais ils choisissent de Combattre. À son tour suivant, le Hors-la-Loi révèle une carte. La Danseuse décide de le rejoindre à son tour, mais le Pourfendeur souhaite encore Combattre. À son tour suivant, le Hors-la-Loi révèle la carte finale et le Pourfendeur doit immédiatement rejoindre ses frères d'armes.*

Un court répit

Une fois la fin déclenchée, chaque héros résout sa dernière action Repos de la partie. Vous ne pouvez pas gagner de nouveaux Hauts Faits lors de ce Repos (vous pouvez donc le résoudre simultanément).

C'est votre dernière chance de vous équiper. Pensez à contrôler votre nombre d'Endurance et de Concentration pour vérifier que vous avez tous les jetons auxquels vous avez le droit.

Achetez toutes les potions que vous pouvez et défaussez tous les objets restants non équipés. Vous pouvez également vider votre tableau de compétences, vous n'en aurez plus besoin.

Placez vos tuiles Hauts Faits sur votre réserve de gemmes (que vous venez de vider) : retournez-les afin de révéler vos bénédictions. Prenez une grande inspiration et préparez-vous à affronter le Seigneur des Ténèbres.

La réponse du Seigneur des Ténèbres

À la fin de l'Acte V, le Seigneur des Ténèbres secoue la cité de Sanctum de sa toute-puissance.

Chaque carte Seigneur des Ténèbres dispose d'un effet imprimé à son verso. Une par une, révélez chaque carte Seigneur des Ténèbres et résolvez son effet. Les effets individuels sont détaillés page 22. Certaines bénédictions peuvent être utilisées à ce moment.

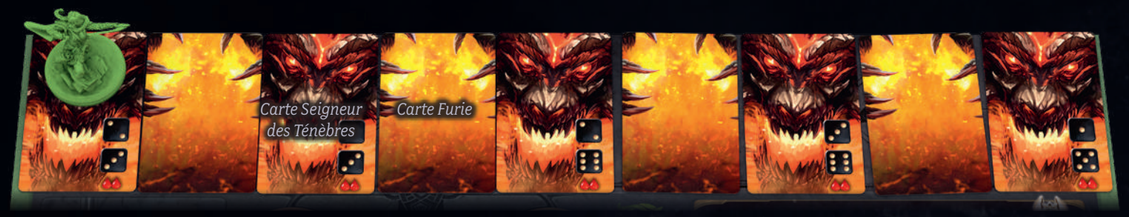
Les héros présents sur la cathédrale ne sont affectés que par les deux cartes de la cathédrale. Les joueurs ayant répondu à l'appel plus tard sont affectés par toutes les cartes révélées lorsqu'ils ont répondu à l'appel.

ACTE VI — LE SEIGNEUR DES TÉNÈBRES

"Oh, ces mâchoires géantes ! Ce souffle ardent et ces yeux sans âme !"

Mise en place des zones de combat

Mélangez la pioche de cartes Furie. Distribuez 5 cartes Seigneur des Ténèbres et 4 cartes Furie à chaque joueur et placez-les en alternance au-dessus de leur plateau Héros, comme indiqué.



Ces cartes sont distribuées aléatoirement et personne ne doit choisir leur ordre ni consulter leur recto pour l'instant.

Rangez ensuite la pioche Furie, elle ne sera plus nécessaire. Conservez votre tuile Rage dans votre réserve de gemmes. Lancez-vous dans cet affrontement final en plaçant votre figurine sur la carte la plus à gauche de votre zone de combat.

L'Affrontement final

L'ultime bataille est divisée en plusieurs manches. À chaque manche, chaque joueur effectue une action Combat (vous pouvez les résoudre simultanément). Il n'est plus possible de Se Reposer. Entre chaque manche, tous les joueurs subissent la colère du Seigneur des Ténèbres.

Combattre le Seigneur des Ténèbres

Chaque manche de bataille se déroule comme une action Combat normale, à quelques détails près :

- Vous pouvez utiliser vos bénédictions. Leurs effets sont détaillés page 22. Après avoir utilisé une bénédiction, retournez-la face cachée.
- Vous devez vaincre chaque carte, dans l'ordre. Vous ne pouvez assigner des touches qu'à la carte sur laquelle se trouve votre figurine.
- Lorsque vous avez touché tous les points faibles d'une carte, déplacez votre figurine sur la case suivante.
- Lorsque vous vous déplacez sur une carte Furie, révélez-la. Résolvez immédiatement son effet : il ne s'applique qu'à vous. Vous devez maintenant vaincre cette carte avant de pouvoir vous déplacer. (Son effet n'est résolu qu'une seule fois, même s'il survit jusqu'à la manche suivante.)
- Lorsque vous subissez des dégâts, vous devez parer tous les dégâts de votre carte actuelle et de toutes les cartes à venir de votre zone de combat. (Les cartes Furie infligent des dégâts uniquement lorsqu'elles ont été révélées.) Les cartes que vous avez vaincues n'infligent aucun dégât.

Dans cette situation, vous devez faire face à 8 dégâts.

Toutes les autres règles de combat s'appliquent et notamment :

- Vous pouvez utiliser des potions lors de la Préparation de vos Combats.
- Vous pouvez assigner des touches à plusieurs cartes avant votre phase de Parade (elles doivent néanmoins être touchées dans l'ordre).
- Les dés ne générant pas de touche activent votre Rage.
- Après avoir paré, remplacez vos dés par des marqueurs Touche et reprenez-les en main. Vous n'avez plus à vous soucier des cartes vaincues et les touches infligées à celles qui ne le sont pas encore perdurent lors des manches suivantes.

Le Seigneur des Ténèbres rugit

Mise en place du premier Rugissement

Une fois que chaque joueur a mené un Combat, le Seigneur des Ténèbres déchaîne une attaque sauvage secouant la cathédrale !

Piochez deux cartes Seigneur des Ténèbres et placez-les en une rangée au bas du plateau Acte VI.

L'une après l'autre, révélez puis résolvez chacune des cartes de la rangée. Si les joueurs pensent que les décisions de l'un d'entre eux peuvent avoir des conséquences sur les choix des autres, ils résolvent le Rugissement dans l'ordre du tour en commençant par le joueur ayant percé les murs. Ne défaussez pas les cartes de la rangée.

Après chaque manche de Combats, le Seigneur des Ténèbres rugit de nouveau. À chaque phase de Rugissement, vous piochez une carte de moins que précédemment. En mode Normal, vous aurez donc une manche de Combats, un Rugissement à 2 cartes, une autre manche de Combat, un Rugissement à 1 carte, puis uniquement des manches de Combats jusqu'à ce que tous les joueurs périssent ou que l'un d'entre eux sorte vainqueur.

Mise en place du deuxième Rugissement

Victoire !

Si vous réussissez à vaincre toutes les cartes de votre zone de combat, dans l'ordre, vous êtes victorieux. Si les autres joueurs sont toujours dans l'Affrontement final, ils continuent à joueur jusqu'à ce qu'ils soient victorieux ou éliminés. Vous n'êtes plus dans la partie et aucune carte ne peut plus vous affecter.

Défaite !

Bien entendu, vous pouvez aussi subir tellement de blessures que votre héros succombe. Vous êtes alors éliminé de la partie.

Fin de l'aventure

Tous les joueurs continuent de combattre jusqu'à ce qu'ils soient éliminés ou qu'ils aient vaincu toutes les cartes de leur zone de combat. Il est alors temps d'évaluer l'issue de l'Affrontement final.

Si tous les joueurs sont vaincus

Une fumée, sombre et pestilentielle, s'élève du champ de bataille. Il ne reste aucune créature terrestre pour témoigner de votre destruction. Mais vos noms sont toujours vivants. Peut-être qu'un jour, votre histoire inspirera d'autres hères prêts à embrasser cette valeureuse cause. Peut-être auront-ils davantage de succès. Et si vous n'avez pu vaincre le Seigneur des Ténèbres, vous l'avez sûrement affaibli.

Si tous les joueurs sont éliminés, le vainqueur est le joueur ayant vaincu le plus de cartes de sa zone de combat. Les égalités sont résolues en faveur du joueur ayant infligé le plus de touches à sa carte actuelle. Si l'égalité persiste, ces héros partagent la victoire.

Si un ou plusieurs joueurs sont victorieux

Le Seigneur des Ténèbres s'effondre. Les flammes deviennent plus vives et le brasier plus intense. Les ruines de Sanctum sont balayées par un vaste tourbillon de braises et de cendres. Mais la brise est fraîche. Les flammes sont asphyxiées. Dans le ciel surplombant Sanctum, les nuages noirs se fissurent, laissant percer un unique rayon de soleil qui illumine l'ancien champ de bataille, faisant scintiller un sarcophage de jade.

Parmi les joueurs ayant vaincu le Seigneur des Ténèbres, le vainqueur est celui ayant la santé la plus élevée. Votre score de la partie est le nombre indiqué sous votre marqueur Santé. Les égalités sont résolues en faveur du héros ayant cumulé le plus de Hauts Faits pendant l'aventure. Si l'égalité persiste, ces joueurs partagent la victoire. Bien entendu, tous les héros peuvent revendiquer cette victoire. Le vainqueur en tire juste un peu plus de gloire que les autres.

Niveau de difficulté

Pour un affrontement plus épique, vous pouvez augmenter le nombre de cartes de la première rangée :

Normal : 2 cartes dans la rangée.

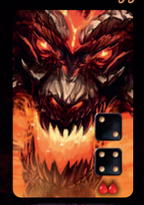
Difficile : 3 cartes dans la rangée.

Cauchemar : 4 cartes dans la rangée.

Infernal : 5 cartes dans la rangée.

Si vous souhaitez jouer à un niveau supérieur à Normal, vous devez le décider au début de la partie.

Cartes Affrontement final



Les **cartes Seigneur des Ténèbres** ont deux fonctions. Sur votre plateau, vous devez vaincre ces cartes en Combat et l'effet au verso n'est jamais résolu.

Sur le plateau Acte VI, elles constituent la réserve des attaques dévastatrices que le Seigneur des Ténèbres déchaîne à la fin de l'Acte V et entre les manches de l'Acte VI. Ces attaques s'appliquent à tous les joueurs.

Les **cartes Furie** ne sont placées que dans les zones de combat des joueurs. Lorsqu'un héros doit combattre une carte de ce type, elle est révélée et son effet est immédiatement résolu. Il ne s'applique qu'à ce héros et uniquement pour le Combat en cours.

ANNEXE

Effets des cartes Seigneur des Ténèbres

Ces cartes vous proposent un choix : soit vous payez la pénalité, soit vous subissez le nombre de blessures indiquées. Les pénalités sont détaillées ci-dessous. Si vous ne pouvez pas payer la pénalité, vous devez subir les blessures.

Perdez 1 Endurance. Défaussez le jeton de votre réserve. Si votre réserve est vide, vous êtes blessé.

Perdez 1 Concentration. Voir ci-dessus.

Perdez 1 Bénédiction. Utilisez une bénédiction, mais ignorez son effet.

Corrompez 1 emplacement Capacité. Placez un marqueur Touche sur l'un de vos emplacements Capacité vides. Cet emplacement n'est plus utilisable et ce marqueur ne peut plus être retiré. Sur un emplacement Capacité double, vous pouvez corrompre le deuxième emplacement même si le premier a déjà été corrompu.

Corrompez 1 emplacement Capacité bleu. Les règles de corruption sont les mêmes que ci-dessus. Si vous n'avez pas d'emplacement Capacité vide de ce type, vous êtes blessé.

Lancez 1 dé de moins lors de votre prochain combat. Cette pénalité ne s'applique qu'à ce Combat. Mettez l'un de vos dés de côté. Ce dé n'active pas votre Rage.

Vous recevez 2 dégâts supplémentaires lors de votre prochain combat. S'applique même si vous avez vaincu toutes les cartes. Vous pouvez parer normalement ces dégâts.

Votre piste Santé est raccourcie de 2. Placez des marqueurs Touche sur les cases Mort et 1 de votre piste Santé. Ou, si vous êtes affecté une deuxième fois par cette attaque, placez des marqueurs Touche sur les deux cases de plus petite valeur de votre piste Santé. Cela n'affecte pas votre score, mais vous êtes éliminé si votre marqueur Santé atteint l'une des cases marquées. Si vous êtes éliminé en ayant des points positifs, vous perdez face aux joueurs ayant survécu, même s'ils ont survécu avec moins de points.

Soignez 1 Blessure. Déplacez votre marqueur Santé d'une case vers le haut. Si, par miracle, votre marqueur Santé est toujours sur 10, placez-le une case au-dessus de 10.

Buvez 1 Potion. Perdez l'Endurance/la Concentration que vous avez régénérée. Cela diffère de jeter une potion. Cela vous permet de défausser un jeton d'un emplacement Capacité, ce qui peut vous permettre de réutiliser cette capacité. Si vous n'avez aucune potion ou si vous n'avez aucun jeton pouvant être régénéré par vos potions restantes, vous êtes blessé.

Effets des cartes Furie

Les cartes Furie suivent le même fonctionnement que les cartes Seigneur des Ténèbres, sauf qu'elles ne s'appliquent qu'au héros les combattant. L'effet d'une carte Furie s'applique dès que la carte précédente est vaincue, même si vous n'avez plus de dés disponibles.

Corrompez et **Perdez** fonctionnent comme pour les cartes Seigneur des Ténèbres.

Payez 1 emplacement Capacité. Ignorez son effet. Déplacez un jeton de l'une de vos réserves vers un emplacement vide. Vous pouvez choisir un emplacement Capacité double, même si l'autre emplacement est occupé (par une Endurance, une Concentration ou une Corruption).

Relancez tous les 2, si vous en avez. Considérez tous vos dés non assignés. Tous ceux indiquant un 2 doivent être relancés. Continuez à relancer jusqu'à ce qu'aucun de vos dés non assignés ne soit un 2. Si vous n'avez aucun 2 non assigné, vous pouvez quand même choisir cette pénalité et ne pas subir de blessure. Oui, vraiment.

Utilisez votre Rage sans effet. Si votre Rage n'est pas active, vous êtes blessé.

Pour ce combat, perdez un dé qui n'est pas encore assigné. Le dé ne permet pas d'activer votre Rage. Vous le récupérez à la fin du Combat. Si vous n'avez aucun dé non assigné, vous êtes blessé.

Seuls les dés modifiés peuvent être placés sur cette carte lors de ce combat. Si vous utilisez un effet pour modifier un 2 en 2, ce dé est considéré comme étant modifié.

Bénédictions

Chaque bénédiction ne peut être utilisée qu'une seule fois. Lorsque vous utilisez une bénédiction, retournez-la face cachée.

Les bénédictions vous octroient de l'Endurance ou de la Concentration pouvant être utilisée à tout moment de l'Affrontement final, même lors de la résolution de l'effet d'une carte. Retournez la tuile face cachée pour ajouter le jeton indiqué dans la réserve correspondante.

Les autres bénédictions sont utilisées pendant vos phases d'Attaque ou de Parade et leur effet est identique à la capacité correspondante. Lorsque vous utilisez cet effet, retournez la tuile face cachée.

Revenir en arrière

Sanctum propose des puzzles passionnants. Dans les derniers actes, ils peuvent devenir complexes et vous pourriez avoir besoin, par exemple, de reprendre un dé assigné en tant que touche afin de l'assigner à un autre démon. Peut-être souhaiterez-vous annuler l'activation d'une capacité pour utiliser le dé et la capacité autrement. De manière générale, ce genre de modification ne pose pas de problème.

Bien entendu, vous ne pouvez pas revenir sur des décisions prises avant d'obtenir de nouvelles informations. Une décision prise avant de lancer les dés ne peut pas être modifiée après le lancer. Lors de l'Affrontement final, vous ne pouvez pas revenir sur les décisions prises avant de révéler la dernière carte Furie.

Les joueurs expérimentés recommandent de ne modifier vos dés que dans votre tête et de les laisser inchangés en vrai. Par exemple, vous pouvez "changer" un 6 en un 3 en plaçant ce 6 sur le symbole du 3 que vous souhaitez toucher, laissant la face 6 visible avant de ne pas oublier le résultat initialement obtenu. Cela facilite le retour en arrière, mais certains joueurs trouvent cette approche peu intuitive, notamment lors de l'utilisation de la Compétence *Double Frappe* de la Danseuse.

Rythme de jeu

Généralement, le jeu vous permet de jouer simultanément. C'est amusant de regarder les combats des autres joueurs, mais une fois que votre voisin de droite a finalisé sa phase de Parade, vous pouvez débuter votre tour. Il n'est pas nécessaire d'attendre qu'il réfléchisse à ses compétences. Lorsqu'un joueur annonce une action Repos, le joueur suivant peut immédiatement jouer son tour.

D'un point de vue strictement lié aux règles, il n'y a aucun chevauchement des tours. Vous ne pouvez pas "voler" le Haut Fait Maîtrise de l'équipement en finissant votre action Repos avant le joueur s'étant reposé avant vous.

De même, vous ne pouvez pas équiper un objet obtenu dans un coffre au trésor après avoir annoncé votre Repos.

Les cartes Seigneur des Ténèbres peuvent généralement être résolues simultanément, tout comme les combats de l'Affrontement final.

Lorsque vous présentez le jeu à de nouveaux joueurs, laissez-les regarder la résolution de chaque action du début à la fin, et suivez leurs actions afin de vous assurer qu'ils ont compris les concepts du jeu. Lorsqu'ils auront pu observer une ou deux fois chaque action, ils seront sûrement à même de procéder aux résolutions en simultané eux aussi.

Un jeu de Filip Neduk

Développeur principal : **Tomáš "Uhlík" Uhlíř**

Équipe de développement : **Filip Murmak**
Michal "Elwen" Štach
Vít Vodička
Michaela "Mín" Štachová

Conception graphique : **Filip Murmak**

Directeur artistique : **Jakub Politzer**

Artistes additionnels : **František Sedláček**
Ondřej Hrdina
Jiří Kus
René Roder
Lucas Binda

Consultant artistique : **Dávid Jablonovský**

Rédaction des règles : **Jason Holt**

Traduction française : **MeepleRules.fr**

Testeurs : Vladimir Bogdanić, Hrvoje Čop, Šadi El Assadi, Ivan Ferenčak, Filip Fučić, Zlatko Grom, Ivan Hamarić, Jurica Hladek, Ena Hrelja, Hrvoje Kordić, Hrvoje Jelčić, Luka Krleža, Tihomir Munda, Marko Salopek, Aleksandar Vještica, Damir Cerčić, Marko Plačko, Joel Zuppa, Matko Romić, Udruga Igranje, Udruga Talus, Gameri Okruglog Stola, et tous ceux ayant éprouvé les innombrables versions du jeu au sein de Czechgaming, lors des événements ludiques et des weekends de tests CGE.

Remerciements spéciaux à : Petr Murmak pour avoir pris les discussions importantes, Vlaada pour ses conseils, Jakub Politzer, František Sedláček, Ondřej Hrdina, Jiří Kus, Lucas Binda, et René Roder pour leurs illustrations à couper le souffle, Dávid pour sa vision artistique, Vít Vodička pour ses savants calculs, Jason Holt pour sa science des mots, Paul Grogan pour son aide dans le défrichement des premiers prototypes, tous les tchèques timbrés de CGE (vous êtes incroyables), ma famille, mes amis, et ma femme Allison au soutien indéfectible.

Merci tout particulier à : Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Filip Murmak, Michal "Elwen" Štach pour avoir vaincu tous les démons de la création se dressant sur notre chemin et terrassé le Seigneur des Ténèbres de la conception ludique à la fin. Pour moi, vous êtes les vrais héros de Sanctum. Merci, vous avez ma reconnaissance éternelle.

© 2019 Czech Games Edition
www.CzechGames.com
© 2020 IELLO pour la version française
www.iello.com

Effets des capacités

Placez un dé sur la valeur indiquée.

+3 Augmentez un dé exactement de la valeur indiquée. (Si vous deviez dépasser 6, vous ne pouvez pas utiliser la capacité.)

-2 Diminuez un dé exactement de la valeur indiquée. (Si vous deviez descendre en dessous de 1, vous ne pouvez pas utiliser la capacité.)

±1 Augmentez ou diminuez un dé exactement de la valeur indiquée.

+? Augmentez un dé de 1 ou plus.

-? Diminuez un dé de 1 ou plus.

Parez 1 dégât.

Parez 6 dégâts.

Résumé de la mise en place

Commencez par vous mettre d'accord sur le niveau de difficulté.

2 joueurs : Utilisez les plateaux I, III, V, et VI. L'Intervention Divine a lieu à l'Acte III. Écartez aléatoirement 1 tuile Haut Fait de chaque ligne du plateau Hauts Faits.

3 joueurs : Utilisez les plateaux I, II, IV, V, et VI. L'Intervention Divine a lieu à l'Acte II.

4 joueurs : Utilisez les six plateaux. L'Intervention Divine a lieu à l'Acte III.

Bonus de départ

	1er joueur	2e joueur	3e joueur	4e joueur

Matériel illimité

Vous ne devriez pas manquer de matériel, sauf si vous optez pour quelque chose d'extrême, comme jouer une partie à 4 joueurs au niveau de difficulté Infernal.

- Si vous êtes à court de cartes Seigneur des Ténèbres, récupérez toutes les cartes Seigneur des Ténèbres vaincues de vos zones de combat et mélangez-les pour former une nouvelle pioche.
- S'il n'y a plus de marqueur Touche lors de l'Affrontement final, vous pourrez sûrement en récupérer quelques-uns sur les cartes que vous avez déjà vaincues. Sinon, utilisez un substitut de votre choix.

Résumé des dés

- Tous les joueurs commencent avec 2 dés.
- Chaque héros gagne 1 dé la première fois qu'il s'équipe d'un objet.
- Tous les héros gagnent 1 dé lorsqu'un joueur Se Déplace sur la case de l'Intervention Divine. (Dans une partie à 2 ou 4 joueurs, la case est dans l'Acte III. Dans une partie à 3 joueurs, la case est dans l'Acte II.)
- Tous les héros gagnent 1 dé la première fois que l'un d'eux arrive aux murs de Sanctum (lors de l'Acte V).
- Chaque joueur dispose d'une compétence lui offrant un dé supplémentaire pour un combat.

Rappels

- Vous activez votre Rage lorsque vous terminez votre phase d'Attaque avec au moins un dé non assigné et au moins une carte non vaincue dans votre zone de combat.
- Ne retournez une carte Démon vaincue qu'après avoir gagné ses niveaux. Cela vous permet de suivre aisément les cartes ayant déjà été résolues.
- Lorsque vous gagnez des niveaux, déplacez vos gemmes l'une après l'autre.
- Gagnez des objets du coffre au trésor dans l'ordre dans lequel les figurines ont été placées sur le plateau, et non dans l'ordre du tour.

Information secrète

Certains joueurs demandent à consulter le verso des cartes Démon. La réponse est non. Cela doit rester une surprise. Si vous jouez tellement au jeu que vous savez quel démon est associé à quel objet, tant mieux pour vous, mais vous ne pouvez toujours pas jeter un œil au verso.

Gemmes blanches

Gain de niveaux : Les gemmes blanches correspondent toujours à la couleur du niveau que vous gagnez.

Équiper des objets : Les gemmes blanches correspondent aux symboles gemme de n'importe quel objet.

Maîtrise des gemmes : Les gemmes blanches ne sont pas prises en compte.

Compétences : Les gemmes blanches ne sont ni rouges, ni vertes, ni bleues.