

# DESCENT

VOYAGES DANS LES TÉNÉBRES

L'ordre de Kellos  
Extension



### Goule

Ces puissantes créatures morts-vivantes se déplacent avec une rapidité surprenante et frappent avec une force considérable.

Le contact d'une goule est doublement dangereux.

En plus des dégâts physiques considérables, leurs attaques ont un léger effet paralysant, il est difficile d'y résister.

Les goules les plus puissantes ont une teinte rougeâtre sur leur peau rugueuse et coriace, les protégeant contre leurs assaillants.



### Adumbrali

Ces créatures d'une autre dimension sont d'affreuses ombres vivantes composées de nuit tangible et d'esprit néfaste.

Prédateur sans aucune pitié et avide de la force vitale d'être vivant, les adumbralis se complaisent dans des chasses où la proie se verra infliger les pires atrocités.

Après le passage d'un tel monstre, il ne reste qu'un cadavre déshydraté avec pour seules blessures apparentes, des motifs géométriques luisants, flottant étrangement sur la peau...

Ils conviennent parfaitement aux recoins faiblement éclairés des plus profondes abysses.

Leur nature les rend difficiles à frapper au combat.

Les adumbralis les plus puissants sont sinistres, les yeux rougeoyants et peuvent nuire à un héros uniquement avec leur énergie négative.



### Spectre

Engendré dans le mal et l'obscurité de la crypte, les spectres sont des créatures aux effets redoutables.

Leur forme fantomatique et vaporeuse les immunisent à la plupart des dommages physiques et leurs permettent de circuler autour ou à travers les obstacles si les héros cherchent à se cacher derrière.

Leurs attaques sont imprégnées de la froideur des tombes, un froid engourdissant à vous glacer les os qui peut persister sur les objets ou l'équipement.



### Nécrophage

Ces créatures morts-vivantes répandent la peur à la plupart des héros les plus aguerris.

Non seulement ils frappent fort, mais grâce à leur pouvoir de nécromancie qui les anime, le moindre toucher peut drainer les capacités de leurs malheureuses victimes.

Il est encore plus difficile de résister au toucher des plus puissants nécrophages.



### Zombie

Rien n'est plus décourageant pour un héros que de voir le cadavre d'un autre héros se levant pour vous attaquer.

Les zombies sont des morts-vivants qui ont encore des lambeaux de chair et équipements suspendus sur leurs corps.

Cette chair pourrissante peut être à différents stades de décomposition et peut-être dangereuse si elle contamine une plaie ouverte.

## L'Ordre de Kellos

Nous vous remercions de votre intérêt pour cette extension non officiel de **Descent : Voyages dans les Ténèbres**. Cette extension comprend de nouveaux éléments de jeu, de nouvelles règles et de nouvelles quêtes. Elle introduit également une nouvelle classe pour les héros de l'aventure avec : **L'ordre de Kellos**.

### ELLE N'EST PAS OFFICIEL.

Ce livre de règles contient de nouvelles règles à utiliser lors de l'aventure avec les membres de l'**ordre de Kellos**. "L'ordre" dénommé par la suite simplement par "Ordre". N'hésitez pas à intégrer seulement les éléments avec lequel vous êtes à l'aise.

La section Guide de quêtes commence à la page neuf.

### Contenu

Voici un résumé des composants inclus dans l'**ordre de Kellos**.

Il devrait vous permettre d'identifier s'il en manque.

Ce livre de règles

8 fiches héros

1 fiche avatar pour **Héros de Légende**

8 marqueurs héros

30 marqueurs monstres

4 goules normales et 2 majeurs

4 adumbralis normales et 2 majeurs

4 nécrophages normaux et 2 majeurs

4 spectres normaux et 2 majeurs

4 zombies normaux et 2 majeurs

144 cartes

10 cartes référence pour les monstres

12 cartes seigneur

20 cartes caractéristiques

17 cartes prouesses

8 cartes boutique de la ville

9 cartes trésor en cuivre

9 cartes trésors en argent

9 cartes trésors en or

15 cartes référence pour les monstres uniques

10 cartes référence de monstres pour **Héros de**

**Légende**

5 cartes incidents pour **Héros de Légende**

2 cartes lieux pour **Héros de Légende**

4 cartes niveau de donjon pour **Héros de Légende**

1 carte rumeurs pour **Héros de Légende**

5 cartes améliorations de l'avatar pour **Héros de**

**Légende**

7 cartes intrigues pour **Héros de Légende**

1 compétence de l'ordre alternative pour **Héros de**

**Légende**

50 marqueurs soutient

15 marqueurs de suppression de terrain donjon

15 marqueurs de suppression de terrain extérieur

1 marqueur flamme sacrée de Kellos

19 marqueurs d'obstacles ombre

18 jetons conquête

8 jetons effets pour l'**ordre de Kellos**

4 jetons bénédiction

4 jetons protection

28 jetons effet

14 jetons maladie

14 jetons drain

6 marqueurs trésor

1 marqueur amulette d'Athlas

1 marqueur potion d'Athlas

4 marqueurs charmes du gardien

4 jetons ordre cibler pour les héros

17 marqueurs divers

1 marqueur feu éternel

10 marqueurs graines de corruption

1 marqueur lieutenant pour **Héros de Légende**

1 marqueur reliquaire pour **Héros de Légende**



Toutes les cartes de l'extension **l'ordre de Kellos** sont marquées d'un petit symbole flamboyant avec une main sur leurs faces, afin de vous permettre de les séparer des cartes de **Descent : Voyages dans les ténèbres**.

### Nouveaux héros

Les nouveaux héros peuvent facilement être incorporés en les mélangeant avec les héros existants disponibles.

### Nouveaux monstres

Les nouveaux monstres de cette extension figurent dans les quêtes dans ce livret.

Ils peuvent être invoqués en utilisant les cartes progénitures appropriées, également incluses.

### Nouveaux accessoires

Les nouveaux accessoires inclus dans cette extension sont listés ci-dessous.

### Suppression de terrain donjon

Ces marqueurs permettent de dissimuler le terrain pré-imprimé sur vos tuiles de **Descent** de base.

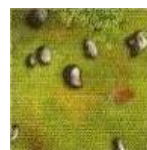
Ils permettent également la construction de grandes salles en masquant les espaces muraux entre les carreaux adjacents.



### Suppression de terrain extérieur

Ces marqueurs permettent de dissimuler le terrain pré-imprimé sur vos tuiles extérieures de **Descent**.

Cela vous permettra de personnaliser davantage le jeu.



### Flamme sacrée de Kellos

Cet accessoire à double face a un côté lumineux et un côté sombre.



### Ombre

Tous personnage quittant une case ombre est désorienté et peut-être déplacé dans une direction aléatoire quand ils essaient de sortir de la zone d'ombre.



### Nouveaux jetons conquêtes

Ceux inclus dans cette extension sont plus élevés que les jetons de base (dix, cinquante et cent).



### Nouveaux jetons effets de l'ordre

Les jetons ajoutent deux nouveaux effets persistants qui sont accordés grâce aux cartes de compétences spécifiques de l'**ordre de Kellos** ainsi qu'avec de nouveaux objets magiques. Voir la page cinq pour plus de détails.



Bénédiction



Protection

### Nouveaux jetons effets

Ces jetons sont utilisés pour accompagner les deux nouveaux effets persistants, **Maladie** et **Drain**.



Maladie



Drain

### Nouveaux marqueurs trésors

Ces marqueurs représentent divers trésors de quête spécifiques.



Amulette d'Athlas



Potion d'Athlas



Charme du gardien

## Jetons ordre cibler pour les Héros

Ces jetons sont utilisés quand un héros a accompli la nouvelle action prolongée "cibler" à l'aide d'une arme "cibler" équipée.



## Nouveaux marqueurs divers

Le marqueur feu éternel est donné au héros grâce à une carte trésor en argent.

Le marqueur graine de corruption est spécifique aux quêtes, utilisé pour représenter une créature maléfique.

Le marqueur lieutenant de **Héros de Légende** est spécifique au nouvel avatar, tandis que le marqueur reliquaire est utilisé pour la nouvelle intrigue.



Feu éternel

Graine de corruption



Lieutenant

Reliquaire

## Nouvelles cartes

Cette extension comprend de nouvelles cartes pour la boutique et les paquets trésors.

## Nouvelles cartes seigneur

Cinq des nouvelles cartes seigneur sont destinés à être ajouté au paquet seigneur du jeu de base (les cartes : "Morts agités", "Patrouille provocante", "Gardiens terrifiants", "Ombres embusquées", et "Esprits vengeurs"). Les autres cartes seigneur ont une couleur et une gemme hexagonale entre leur coût et leur valeur de menace. Cette gemme contient le coût en traîtrise de la carte.

## Nouvelles cartes caractéristiques

Il y a de nouvelles caractéristiques à utiliser pour les membres de l'ordre.



La capacité de départ "connaissance" a été remplacée par la capacité de l'ordre.  
Les nouvelles cartes caractéristiques de l'ordre sont représentées comme ci-dessous.



Cartes caractéristiques de l'ordre de Kellos

## Cartes prouesses de l'ordre de Kellos

Les membres de l'ordre de Kellos reçoivent également leur propre ensemble de cartes prouesses.



Cartes prouesses de l'ordre de Kellos

## Nouvelles cartes de référence de monstre

Les nouvelles cartes de référence de monstres fournissent les règles et les caractéristiques concernant les nouveaux monstres présents dans cette extension.

Voir les nouvelles capacités spéciales sur les pages six et sept pour une description complète de chaque nouvelle capacité figurant sur ses cartes monstres.

## Composants de Héros de Légende



Cette extension contient de nouvelles cartes incident, lieux, intrigue, donjon et rumeur et un nouvel avatar pouvant être utilisés pour ajouter les éléments de l'ordre de Kellos dans la campagne avancée introduites dans **Héros de Légende**. Ces cartes sont utilisées uniquement dans cette campagne.

## Règles de l'extension

Cette section contient les règles pour les nouveaux éléments de jeu inclus dans cette extension.

## L'ordre de Kellos

Les héros introduits dans cette extension représentent la plus grande organisation religieuse de Terrinoth : **L'ordre de Kellos**. Cet ordre a acquis ses pouvoirs à travers sa dévotion à Kellos, le dieu du feu et de la justice.

Ses membres n'ont pas acquis des compétences magiques normales, mais utilisent à la place des cartes de caractéristiques spécifiques à cet ordre.

Rassembler ces cartes caractéristiques comme vous le feriez avec celles de bases.

## Aptitudes de l'ordre

Les membres de l'ordre ont trois aptitudes principales qui sont propres à leur classe.

Ils peuvent **Soigner**, **Prier** et **Méditer**.

Le **Soin** restaure les blessures et la fatigue à des héros blessés et peut-être effectuée n'importe quel nombre de fois par donjon.


La **Prière** est fondamentalement un jet de soin réalisée sur soi-même, et se limite à deux fois par donjon.

La **Méditation** est la méthode de l'ordre pour récupérer de la fatigue, et peut-être tentée une seule fois chaque tour.

Les membres de l'ordre ne peuvent pas utiliser ces capacités pendant qu'ils sont transformés.

## Soin

En faisant une action prolongée **Magique(2)** continue, un membre de l'ordre peut tenter de soigner un héros adjacent. Il guérit un certain nombre de points blessures égal au montant total des dégâts sur un jet de dés blanc, vert et un nombre de dés de pouvoir égale à l'attribut magique du guérisseur.

Vous pouvez ajouter des dés de pouvoir supplémentaire pour le jet de **Soin** en dépensant un jeton fatigue par dé ajouté. Pour chaque  vous pouvez également restaurer un jeton fatigue à la personne qui est soignée.

Tous jetons blessures ou fatigues restaurés en trop seront perdus. Une "X" obtenu sur le dé blanc provoque un échec du **Soin**.

## Prière

En faisant une action prolongée **Magique(4)** continue, un membre de l'ordre peut tenter de guérir de ses blessures et de restaurer sa propre fatigue. Toute fatigue dépensée pour ajouter des dés de pouvoir à l'action prolongée continue ajoute automatiquement la même quantité de dés de pouvoir au jet de soin. Celui qui réalise la **Prière** peut ajouter des dés de pouvoir au jet de soin en dépensant un jeton fatigue par dés ajoutées. Si la **Prière** est réalisée dans le donjon, un résultat "X" provoquera un échec de la prière. Si la **Prière** est effectuée en ville, soi-disant dans le temple local, tout résultat "X" sera relancé. Eventuellement, si la **Prière** est réalisée sur une terre sacrée à Kellos, cela devient une action prolongée **Magique(3)** continue et un dé de pouvoir gratuit peut être ajouté au jet de soin sans utiliser de fatigue.

## Méditation

En dépensant trois jetons de mouvement, un membre de l'ordre peut restaurer sa propre fatigue. Lancez un dé rouge, un dé vert et un dé de pouvoir, pour récupérer un montant de fatigue égal au nombre de blessures obtenu, plus un jeton fatigue par combinaison de deux éclairs d'énergies. Si une "X" est obtenu, la méditation échoue. Pas de dés supplémentaires peuvent être ajoutés au jet de **Méditation**.

## Jetons effets de l'ordre

Deux cartes caractéristiques de l'ordre permettent de placer un jeton d'effet sur vous-même ou sur un autre héros. Certains objets magiques vous permettent également de placer un de ces jetons sur vous-même. Ces jetons sont de types **Bénédition** ou **Protection**.

### Bénédition



Défaussez un jeton **Bénédition** pour lancer les 5 jetons de pouvoir sur un jet d'attaque ou pour réussir automatiquement à échapper à un piège du seigneur. Un héros peut seulement avoir un jeton **Bénédition** en même temps.

### Protection



Défaussez un jeton **Protection** pour soustraire un dé vert à une attaque qui vient d'être portée contre vous ou empêcher un jeton d'effet d'être appliquée sur vous. Un héros peut seulement avoir un jeton **Protection** en même temps.

## Restrictions de l'ordre

Bien que puissant, les membres de l'ordre sont également soumis aux restrictions suivantes :

**Les membres de l'ordre ne peuvent pas posséder de runes.** Ils ne peuvent jamais s'équiper ou porter des runes dans leur paquetage.

« C'est seulement par la foi que nous grandissons. »

**Les membres de l'ordre ne peuvent pas utiliser de potions.** Ils ne peuvent jamais s'équiper, acheter ou porter de potions dans leur paquetage.

Les potions particulières aux quêtes doivent respecter la même règle, sauf mention contraire.

« Les potions sont une atteintes à notre personnalité. »

**Ils ne peuvent pas soigner ou utiliser leur fatigue pour restaurer des artefacts.**

Tant que ces artefacts ne sont pas des runes, elles peuvent être transportées dans leur paquetage.

« Seuls Kellos peut nous aider. »

**Ils ne peuvent pas accepter les soins en dehors de leur propre prière.**

« C'est seulement par le feu que nous pouvons espérer être forgé. »

**Ils doivent payer la dîme.** La moitié de l'or gagné grâce à l'aventure doit être donnée au temple à travers la dîme. C'est la première chose à faire, avant que des objets soient achetés ou vendus. La dîme a lieu chaque fois que le héros retourne en ville, mais pas si le héros est mort. Lorsqu'il paye la dîme, arrondissez au plus proche en faveur du héros.

« Nous prospérons par la foi. »

## Les nouveaux accessoires

### Obstacles

#### Suppression de terrain donjon

Bloque le mouvement ? Non  
Bloque la ligne de vue ? Non



Ces tuiles sont considérées comme du terrain normal en tous points. Utilisez ces tuiles pour dissimuler le terrain imprimé sur des tuiles ou de supprimer des parties de murs entre les tuiles adjacentes pour créer des pièces plus grandes.

#### Suppression de terrain extérieur

Bloque le mouvement ? Non  
Bloque la ligne de vue ? Non



Ces tuiles sont considérées comme du terrain normal en tous points. Utilisez ces tuiles pour dissimuler le terrain imprimé sur des tuiles extérieurs.

#### Flamme sacrée de Kellos

Bloque le mouvement ? Oui  
Bloque la ligne de vue ? Oui



#### Ombre

Bloque le mouvement ? Non  
Bloque la ligne de vue ? Oui



Ces tuiles bloquent la ligne de vue, mais pas le mouvement. Toutes figurines tentant de quitter une zone d'ombre doivent lancer un dé de pouvoir et consulter le tableau ci-dessous pour voir comment leur mouvement est affecté :

Jet de dé	Résultat
Augmentation de puissance	La figurine se déplace normalement.
Éclair d'énergie	Le mouvement de la figurine se termine dans l'ombre.
Vierge	La figurine se déplace d'une case dans le sens opposer de sa direction.

Une figurine dans une case ombre n'a pas de champ de vision sur toutes les cases adjacentes et aucune figurine n'a de champ de vision sur lui. Cela signifie que cette figurine ne peut pas être la cible d'une attaque qui nécessite une ligne de vue. Les attaques de zone qui utilisent par exemple le gabarit **Souffle** ou **Foudre** peuvent frapper la cible.

Tant que la figurine est dans une case d'ombre, il ne peut recevoir ou fournir aucun service à n'importe quelle autre figurine qui exige une ligne de vue. Les autres héros ne peuvent pas transmettre ou recevoir des objets à un héros qui est dans une case d'ombre.

Si une figurine tente de se déplacer à travers une autre figurine qui est déjà dans une case d'ombre, son déplacement se termine. La figurine en mouvement retourne à la dernière case qu'il occupait avant d'entrer dans la zone d'ombre, et son déplacement se termine. Si une figurine termine son déplacement et qu'il a encore des points de mouvement, il peut les utiliser pour effectuer une autre action, sauf le mouvement.

Les grandes figurines sont affectées par les zones d'ombre, mais seulement si la figurine entière occupe la zone d'ombre.

Les familiers peuvent se déplacer à travers les zones d'ombre normalement, mais peuvent avoir des aptitudes limitées en raison de la perte de ligne de vue. La capacité de Boggs le rat n'est pas affectée par les zones d'ombre.

Personne ne peut sauter au-dessus des zones d'ombre. Les acrobates et les figurines avec la capacité **Vol** doivent faire le même jet de dé de pouvoir lorsqu'ils tentent de sortir d'une zone d'ombre. Les figurines ayant la capacité **Camouflage** sont à l'abri des zones d'ombre.

Si la figurine est déplacée à l'opposé de sa direction, il ne peut pas entrer dans une case qui pourrait normalement bloquer son mouvement. Si la figurine ne peut se déplacer dans une case valide, son déplacement se termine. La figurine peut être déplacée sur des cases nuisibles. Le seigneur ne peut pas utiliser la fatigue du héros pour générer plus de mouvement sur celui-là.

## Nouveaux trésors

Il y a deux nouveaux types de trésors présentés dans l'ordre de Kellos :

- Des objets "cibler", nécessitant que les héros maîtrisent bien l'arme pour en tirer tous son potentiel.
- Des symboles, artefacts avec des effets édifiants.

## Les objets "cibler"

Les objets de type "cibler" sont identifiés par le mot "Cibler", mentionné après le type d'attaque de l'arme. Un héros peut placer le jeton d'ordre cibler sur sa fiche héros et réaliser un jet de dés de pouvoir pour orienter l'énergie de l'attaque. Il n'est pas obligatoire de placer l'ordre "cibler", cependant, le héros ne recevra aucun des avantages de l'arme pendant l'attaque. Le nombre de dés de pouvoir lancé par le héros est égal au à l'attribut du héros correspondant au type d'attaque de l'arme. Des dés de pouvoir supplémentaires peuvent être ajoutés au jet de dés, au prix d'un point de fatigue par dé ajouté. Pour chaque augmentation de puissance obtenue, placez un marqueur progression sur l'objet "cibler" équipé. Cela permettra de déterminer les effets magiques que votre attaque bénéficiera.

Un héros peut réaliser une demi-action **concentration** en plus, pour essayer de gagner plus d'effets magiques, mais ne pourra gagner davantage de pouvoirs que ceux énumérés sur cet objet.

Le jeton d'ordre "cibler", ainsi que tous les marqueurs progressions, restent sur le héros et l'objet jusqu'à ce qu'ils soient utilisés dans une attaque et ensuite seront défaussés. Les jetons sont également défaussés si le héros est blessé ou si l'arme "cibler" équipée est déséquipée ou perdue. Les objets "cibler" ne sont pas limités aux membres de l'ordre, tous les héros peuvent les utiliser.



## Les symboles

Les symboles sont des objets magiques qui ont été enchantés par l'esprit et la puissance des plus valeureux héros de Terrinoth. Ils ont deux types de pouvoirs, le pouvoir général, utilisable par tous les héros et le pouvoir spécifique de l'ordre, utilisable uniquement par les membres de l'ordre de Kellos.

Ces objets sont très prisés par les membres de l'ordre, car ils peuvent également utiliser le pouvoir général. Un seul symbole peut être équipé à la fois.



## Anathème

Certains objets ont été imprégnés de l'énergie divine pour lutter contre les forces du mal.

Tout objet avec **Anathème** gagne les bonus figurant sur la carte lors d'une attaque contre des figurines qui ont **Aura**, **Malédiction Noire**, **Oraison Funeste**, ou la capacité **Immortel**.

## Nouveaux effets persistants

Cette extension introduit deux nouveaux effets persistants:

### Les maladies

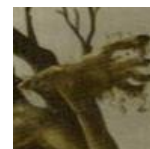


Un jeton **Maladie** indique que le héros a été frappé par une **Maladie**. Quand un héros perd de la fatigue, s'il n'en a plus à perdre, il perdra à la place une blessure. Lorsqu'il reçoit un soin,

tous les jetons **Maladies** sont défaussés avant que les points blessures ne soient guéries. La victime doit lancer un dé de pouvoir pour chaque jeton **Maladie** au début de son tour, et appliquer le résultat du tableau ci-dessous.

Jet de dé	Résultat
Augmentation de puissance	Le Héros perd 1 point de fatigue.
Éclair d'énergie	Défaussez le jeton maladie.
Vierge	Le Héros perd 1 point de blessure.

## Drain



Les jetons **Drains** indiquent que la capacité drain d'un spectre a réussi. Un dé d'attaque ou une compétence a été drainé au héros et ils ne peuvent plus l'utiliser jusqu'à ce qu'ils enlèvent le jeton.

Mise à part en mourant, un héros peut retirer le jeton

**Drain** de différentes façons :

- Utiliser un jeton de conquête et deux points de mouvements tout en étant adjacent à un autel du bien.
- Utiliser un jeton de conquête en ville (dans un temple).
- Acheter et utiliser une "Poupée vaudou" pour supprimer le jeton.

## Nouveau Familier

### Feu Eternel



Ce familier est délivré grâce à la carte au trésor d'argent "Feu Eternel" lorsqu'elle est équipée. La vitesse de Feu Eternel est de quatre. Il peut attaquer une fois pendant son tour en lançant un dé blanc. Ses attaques magiques bénéficient de **Explosion 1** et **Brûlure 2**.

Après l'attaque, Feu Eternel est détruit. Retournez alors la carte face cachée et placez cinq jetons blessures sur elle. Vous pouvez retirer un jeton blessure au début de chacun de vos tours suivants. Lorsque le dernier jeton est supprimé, vous pouvez retourner la carte face visible, et Feu Eternel est placé dans sur votre case. Pendant que la carte est face visible, vous êtes immunisé contre **Brûlures**. Cette carte ne peut pas être déséquipée pendant qu'elle est face cachée. Vous devez avoir une ligne de vue vers Feu Eternel, et être dans les cinq cases de lui afin d'activer son attaque.

## Nouvelles capacités spéciales

### Les maladies

Si une attaque d'un monstre ou d'une arme avec la capacité **Maladie** inflige au moins un dégât sur un héros (avant d'appliquer les effets de l'armure), il est infecté par une **Maladie**. Après avoir appliqué les dégâts causés par l'attaque, donner au héros un jeton **Maladie**. Un héros peut avoir plus d'un jeton **Maladie** à la fois.

### Drain

Si une attaque d'un monstre ou d'une arme avec la capacité **Drain** inflige au moins un dégât sur un héros (avant d'appliquer les effets de l'armure), il est possible que le héros ai un dé d'attaque ou une compétence temporairement drainé.

Pour chaque rang de la capacité **Drain**, le héros doit lancer un dé de pouvoir et compter le nombre de d'éclair d'énergie obtenu, cela indique ce qui est drainé :

Éclair d'énergie	Résultat
1	Le héros perd 1 dé de pouvoir d'un attribut.
2	Le héros perd ses cartes prouesses.
3	Le héros perd 2 dés de pouvoir d'un attribut.
4	Le héros perd 1 carte caractéristique au hasard.
5	Le héros perd 2 cartes caractéristiques au hasard.

Si le héros perd un dé de pouvoir d'un attribut, le seigneur choisit le dé de pouvoir perdu.

Perdre un dé de pouvoir d'un attribut réduit également le nombre maximum de cinq dés que le héros peut globalement lancer, pour cet attribut.

Vous ne pouvez pas supprimer de dé de pouvoir d'un attribut que le héros ne détient pas. Si plusieurs dés sont perdus en même temps, ils doivent être retirés pour le même attribut. Si ce n'est pas possible, un seul dé peut être perdu.

Les dés d'attribut or et argent ne sont pas supprimés entièrement pendant un drain. Au lieu de cela, chaque dé drainé est rétrogradés au niveau antérieur. Un dé or devient argent, et un dé argent devient noir. Si le héros perd ses cartes prouesses, il perd également sa capacité à jouer des cartes prouesses. Placez le jeton de drain sur ses cartes prouesses, lorsque le jeton est défaussé, faites de même avec les cartes en dessous. Tant que le héros est drainé, il ne peut pas acquérir de nouvelles cartes prouesses. Le seigneur est libre de choisir n'importe quel résultat qui est inférieur ou égal au nombre d'éclairs d'énergie obtenus sur le tableau ci-dessus. Par exemple, si quatre éclairs d'énergie ont été obtenus sur l'attaque avec un drain, le seigneur peut retirer une carte caractéristique, deux dés de pouvoir d'un attribut, les prouesses du héros, ou un dé de pouvoir d'un attribut.

#### Immatériel

Une figurine avec la capacité **Immatériel** ne peut pas être la cible d'attaques au corps à corps ou à distance. Les attaques magiques font des dégâts normalement. **Saignement, Brûlure, Assommer, Maladie, Poison, Etourdissement et Toiles** n'ont aucun effet sur les créatures **Immatériel**.

En outre, les figurines qui ont la capacité **Immatériel** peuvent se déplacer dans des cases contenant des jetons d'obstacles, ou les types terrains, comme s'ils n'étaient pas présents. Ils ne peuvent cependant pas finir leur mouvement sur un obstacle. Ils ne peuvent pas non faire une attaque pendant qu'ils occupent un obstacle qui bloque le mouvement. Les figurines **Immatériel** ne sont pas affectées par des zones d'ombre et par la capacité **Agripper**.



## Éléments Héros de légende

### L'intrigue Hérésie

L'intrigue Hérésie se réfère aux cartes "Péchés capitaux". Ces cartes sont les cartes de type pouvoir pour le seigneur : "Envie", "Gourmandise", "Avidité", "Orgueil", "Paresse" et "Colère".

Ces cartes sont ajoutées à la pile de carte du seigneur après avoir rasé les temples de Terrinoth, elles ne peuvent pas être achetées avec de la trahison.

En raison de leur restriction impliquant les potions, les membres de l'ordre sont à l'abri de l'effet de la carte pouvoir "Gourmandise".

### Lieutenant Antenil la voleuse d'âmes

S'il y a plusieurs cartes de pouvoir sous Antenil quand les héros la rencontre, ou si elle fortifie un donjon, le seigneur décide quelle carte doit être jouée.

### Carte incident : La tourbière

Si le résultat de l'incident et une embuscade, les héros sont placés sur la tuile de campement, mais aucun d'entre eux ne reçoivent de jeton **Sommeil**.

Cependant, le seigneur fera le premier tour.

### Carte lieu : Cairn dérobé

En raison de déséquilibre dû aux trésors possibles avec les sarcophages, retirez cette carte du paquet de cartes lieux après l'avoir visité une fois.

### La dîme dans Héros de Légende et Mer de Sang

Seulement 10% du nombre total de pièces du groupe sont exigés pour payer la dîme.

Si plusieurs membres de l'ordre sont présents dans la partie, ils sont considérés comme étant en croisade et les 10% couvre l'exigence de la dîme sur l'ensemble des membres.

Encore une fois, arrondir la dîme en faveur des héros.

Les membres de l'ordre payent la dîme seulement à Tamalir, et seulement dans les cas suivants :

- Quand ils ont terminé leur mouvement à Tamalir.
- Lorsqu'il retourne à Tamalir après avoir terminé un donjon.
- Lorsqu'il retourne à Tamalir après avoir fui un donjon.

Ils ne sont pas tenus de payer la dîme plusieurs fois si des circonstances les obligent à passer plusieurs semaines consécutives dans Tamalir.

### Aptitudes de l'ordre dans Héros de Légende et Mer de Sang

Les membres de l'ordre peuvent utiliser leurs aptitudes en campagne, mais elles sont modifiées pour être utilisées.

#### Soin

Le jet de dé du soin guérit un nombre de blessures égal au montant total des dégâts obtenus sur un dé blanc, un dé vert et autant de dés de pouvoir égal à l'attribut magique du lanceur.

Si le lanceur a amélioré son attribut magique pour inclure des dés argent ou or, ils utilisent les mêmes dés pour calculer la quantité de points de blessure guérie.

Lorsque vous ajoutez des dés pour un soin, tous les jetons de fatigue dépensés accorde un avantage au jet de dé.

Donc, si le héros souhaite ajouter un dé d'or au jet de dé, il doit d'abord dépenser trois jetons de fatigue.

Comme le seigneur évolue à chaque mort de héros, un guérisseur menace sérieusement ce mécanisme.

**Pour atténuer le risque, chaque fois qu'un jet de soin est tenté, le seigneur gagne un jeton conquête.**

Un soin ne peut être réalisé sur la carte terrestre de Terrinoth.

### La Prière

Les dés de pouvoirs de base ajoutée au jet de dé dépendent du niveau courant de la campagne.

La **Prière** ne peut être tentée que deux fois par semaine et ne peut être réalisé sur la carte terrestre, sauf dans le temple de n'importe quelle ville. Si c'est le cas, le héros gagne les avantages des terres sacrées.









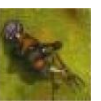






**Chaque fois qu'un jet de dé de prière est tenté, le seigneur gagne un jeton conquête.**

### Méditer

Les dés de pouvoirs de base ajoutée au jet de dé dépendent du niveau courant de la campagne.

Carte caractéristique disponible par emplacement	
🌱 Dawnsmoor	🌊 Trelton
L'ordre : Aucun.	
🌱 Forge	🌊 Hardell
L'ordre : Aucun.	
🌱 Frostgate	🌊 Shellport
L'ordre : Croisé, Premiers secours, Source d'inspiration, Juste.	
🌱 Greyhaven	🌊 Tarianor
L'ordre : Bouclier divin, Talentueux, Pacte de l'esprit.	
🌱 Nerekhall	🌊 Gafford
L'ordre : Repos éternel, Incorruptible, Présence.	
🌱 La hutte d'Olmric	🌊 Vallée de Gray
L'ordre : Protecteur.	
🌱 Riverwatch	🌊 Orris
L'ordre : Aucun.	
🌱 L'arbre de Shika	🌊 Ile de la dague
L'ordre : Sanctifié.	
🌱 Tamalir	🌊 Dallak
L'ordre : Elu, Emissaire, Pureté, Immunité.	
🌱 Vynelvale	🌊 Garnott
L'ordre : Bénédiction, Guérisseur, Vertueux, La Parole.	




# Légende de carte

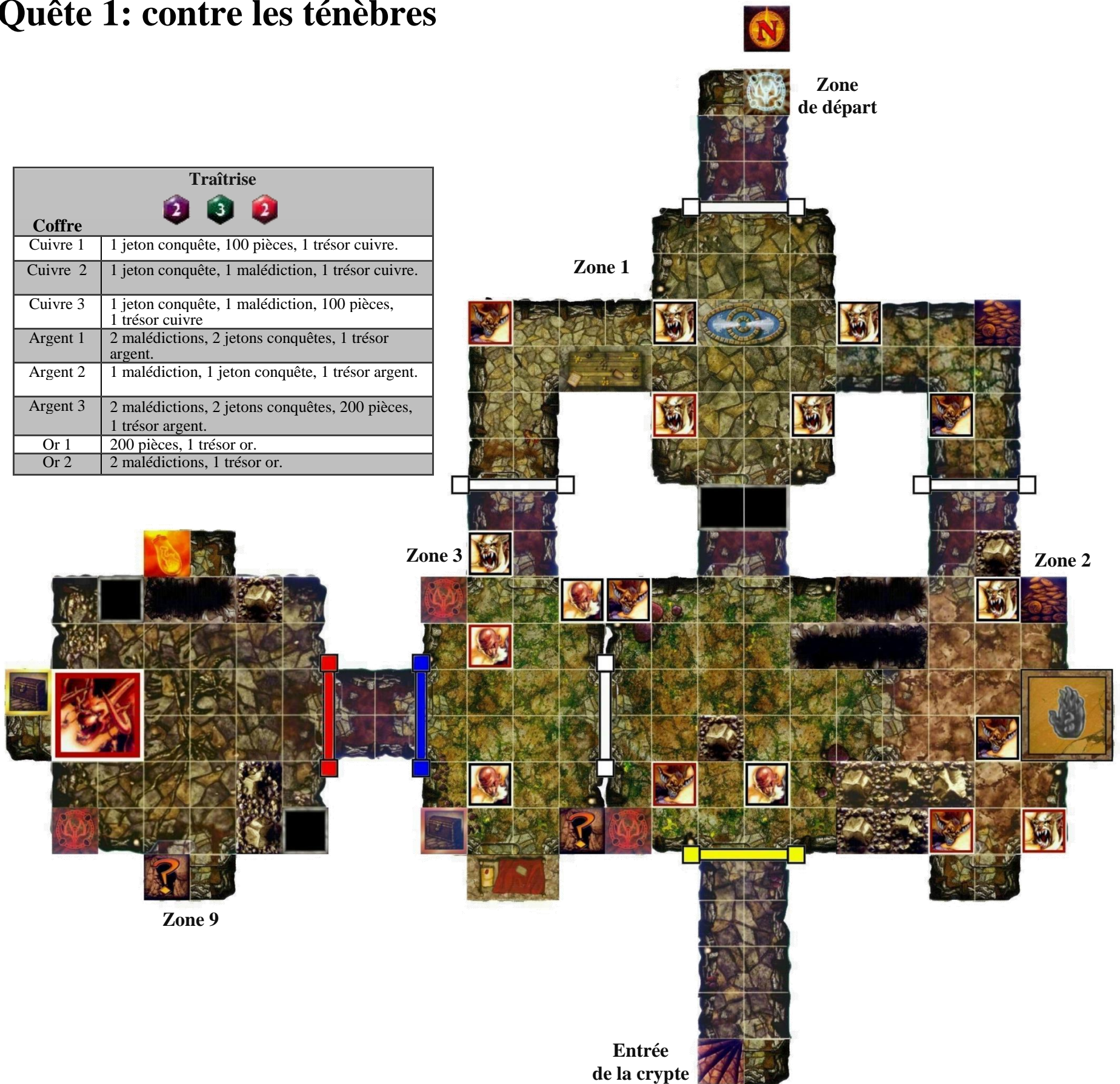
								
Potion de soin	Potion de soin	Potion d'invulnérabilité	Potion de pouvoir	Potion de vitalité	Marqueur de direction	Sarcophage	Fontaine	Table
								
Coffre cuivre	Coffre argent	Coffre d'or	Monnaie	Glyphe désactivé	Glyphe activé	Autel du mal	Autel du bien	Lit
								
Escalier bleue	Escalier gris	Escalier vert	Escalier rouge	Marqueur de rencontre	Champignons géants	Rampe de rocher 90°	Rampe de rocher 180°	Lames Faucheuses
								
Clé runique bleue	Clé runique rouge	Clé runique jaune	Tat d'ossements	Œufs de monstre	Villageois	Rocher	Cercle d'invocation	Flamme sacrée de Kellos
								
Corrompu	Brouillard	Glace	Lave	Boue	Suppression de terrain donjon			
								Grande fosse
Fosse	Décombe	Ombre	Eau	Toile	Suppression de terrain extérieur			
								
Porte fermé non verrouiller		Porte runique verrouiller rouge		Porte runique verrouiller jaune		Porte runique verrouiller bleue		

Note : les monstres rouges sont des monstres **Majeur**.

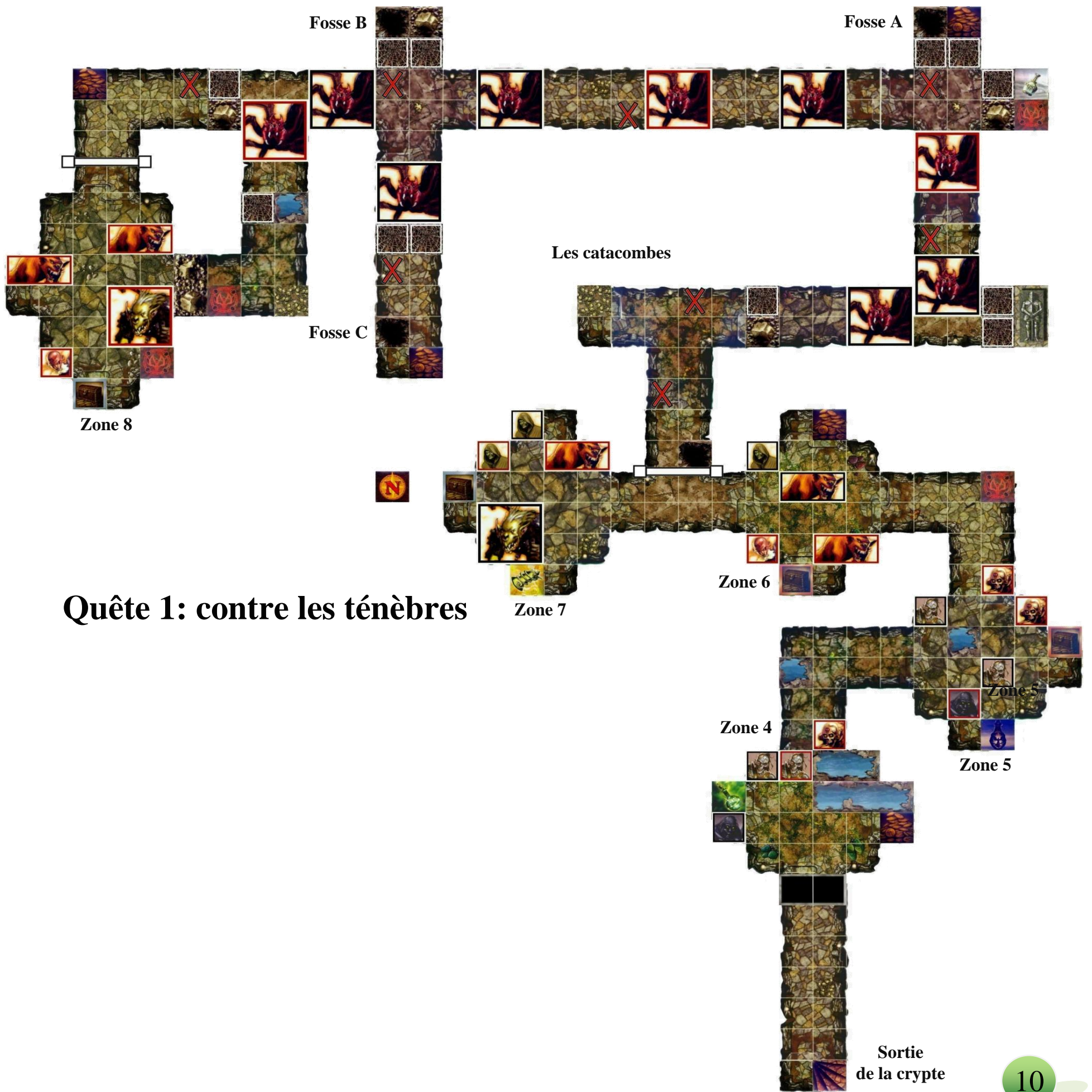


# Quête 1: contre les ténèbres

Traîtrise	
	  
Coffre	
Cuivre 1	1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Cuivre 2	1 jeton conquête, 1 malédiction, 1 trésor cuivre.
Cuivre 3	1 jeton conquête, 1 malédiction, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Argent 1	2 malédictions, 2 jetons conquêtes, 1 trésor argent.
Argent 2	1 malédiction, 1 jeton conquête, 1 trésor argent.
Argent 3	2 malédictions, 2 jetons conquêtes, 200 pièces, 1 trésor argent.
Or 1	200 pièces, 1 trésor or.
Or 2	2 malédictions, 1 trésor or.



Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.



## Quête 1: contre les ténèbres

Durant la partie, les héros se rendront au temple souillée pour tenter de la re-sanctifier. Durant leurs parcours, il pourrait y avoir une ou deux surprises.

### Introduction

Vous revenez d'une matinée de prière et vous trouvez un messager qui vous attend avec impatience. Sans un mot, il vous tend un rouleau scellé avec l'emblème qui vous est familier, celui de l'ordre de Kellos. Ce n'est pas sans une certaine appréhension que vous brisez le sceau et commencez à lire la missive :

« Un des temples de Kellos a été profané et sa flamme sacrée a été éteinte ! Puisque vous êtes le chef du temple le plus proche, nous sollicitons votre aide pour réaliser trois missions. Tout d'abord, découvrez ce que le destin a provoqué sur notre temple et ses membres. Ci-joint vous trouverez les derniers plans connus du temple et de ses cryptes. Cela devrait vous servir. Deuxièmement, vous devez re-sanctifier le temple en ré-éclairant sa flamme sacrée. Nous espérons que vous connaissez bien le rituel. Troisièmement, la parole de Kellos doit être récupérée et emmené en lieu sûr. Parmi ces trois tâches, la dernière est primordiale. Vous devez procéder en toute hâte ! Feu et lumière ! »

Abasourdi, vous vous écroulez dans un fauteuil à proximité. « Feu et Lumière » effectivement.

### Objectifs de quêtes

Au moment où vous vous préparez à entrer dans le temple souillé, vous êtes surpris par l'épaisseur de l'obscurité. Même à midi, la pénombre semble dominer et s'enrouler en tourbillonnant dans le vent, épais comme le brouillard. Vos objectifs résonnent dans votre tête : « Déterminer ce qui est arrivé au temple et à ses membres, re-sanctifier le temple, et récupérer la parole de Kellos ». Si par la même occasion vous parvenez à réactiver certains glyphes antiques de transport, tant mieux. Vous commencez avec cinq jetons conquêtes. Si jamais vous n'avez plus de jeton conquête, l'obscurité aura triomphé. Bonne chance.

Avant que la quête commence, le seigneur doit déterminer dans quels fosse l'Acolyte Jacob (et la clé runique bleue) se trouve. Lancez un dé de pouvoir et consultez le tableau ci-dessous. Notez le résultat quelque part en secret. En outre, retirez "La Parole de Kellos" de la pile de trésor or.

Dé	Résultat
Amélioration de puissance	Fosse C
Éclair d'énergie	Fosse B
Vierge	Fosse A

### Descriptions des zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones en question sont révélées par les héros.

#### Zone 1

La première chose que vous remarquez est l'odeur. Elle fait pleurer vos yeux et vous brûle la gorge. Vous avez beau nettoyer vos yeux que les effets persistent. L'eau stagnante d'une fontaine à l'accueil est remplie de sang, souillé au-delà de l'imagination. Non loin de la fontaine se trouve une issue voûtée, recouverte par un rideau de ténèbres qui semble aspirer la lumière de vos torches. De saintes et inestimables reliques sont éparpillées au milieu de toute cette crasse et désolation. Ceux qui ont fait cela doivent chercher quelque chose. Des hommes animaux rôdent autour de la pièce et on peut entendre des bruissements d'ailes coriaces voltigés au plafond.

La fontaine a été profanée, mais si les héros rallument la flamme, l'eau qui s'écoulera sera à nouveau pur et limpide.

**Si les héros ont rallumé la flamme et reviennent à la fontaine :**

L'eau claire et limpide comme autrefois s'écoule à nouveau de la fontaine. Vous pouvez boire de son eau pour vous rafraîchir.

Tous héros buvant l'eau de la fontaine auront leur fatigue restaurée jusqu'à la valeur maximale. Les membres de l'ordre peuvent également boire l'eau de cette fontaine, malgré leur conviction d'abstinence. L'eau perd ses propriétés magiques si elle est retirée de la fontaine. Chaque héros peut bénéficier des pouvoirs restaurateurs de la fontaine uniquement une fois au cours du donjon.

L'une des sorties de la zone 1 est recouverte d'une case ombre. Cette case bloque la ligne de vue vers la zone 2. La zone 2 est toujours considérée comme une zone non révélé, de sorte que le seigneur ne peut y engendrer des monstres. Quand un héros traverse la case ombre et entre dans la zone 2 pour la première fois, traiter la pièce comme si elles venaient juste d'être découverte en y parvenant par une porte vers cette salle.

#### Zone 2

Ce qui fut autrefois la salle de culte principale du temple est aujourd'hui dépourvu de son énergie spirituelle d'antan. Un tas de bancs partiellement brûlés gît dans un amas au sud. Des rafales de vent glacial proviennent d'une large entaille dans le mur nord, d'origine inconnue. La flamme sacrée de Kellos brûlait ici, attisée par la dévotion de ses fidèles. L'âtre ou résidait la flamme est anormalement froid. Les profanateurs se retournent face à vous.

Votre objectif est de rallumer la flamme sacrée de Kellos. Pour ce faire, un héros adjacent à la cheminée devra réaliser une action prolongée **Magique(8)** continue.

Si le héros effectuant le rituel est interrompu, il échouera et devra recommencer. Si le seigneur a la carte "Nuée d'ailes rasoirs", il peut l'employer pour invoquer ces monstres à partir de l'entaille dans le mur. Les ailes rasoirs ont 4 de mouvement restant s'ils viennent de passer par l'entaille. **Si les héros rallument la flamme :**

La flamme sacrée jaillit dans un grondement assourdissant. L'obscurité est chassée et la pièce est imprégnée de chaleur.

Les héros gagnent un jeton conquête pour avoir rallumé la flamme. Retournez la tuile "Flamme sacrée de Kellos" sur sa face activée. Cette salle est désormais consacrée à Kellos et possède tous les avantages énumérés pour les terres sacrées. Le seigneur ne peut engendrer des créatures dans cette pièce tant que la flamme est allumée, y compris depuis l'entaille dans le mur nord.

**Si un héros dit « La flamme est la clé » en étant adjacent à la Flamme Sacrée :**

Un carillon sonne et une clé jaune apparaît en suspension dans les flammes devant vous. Sans avoir peur, vous tendez la main dans le feu et prenez la clé.

Donnez aux héros la clé runique jaune.

#### Zone 3

Cette salle semble être le bureau personnel du prêtre supérieur du temple. Une bibliothèque est renversée dans un coin, elle a été épargnée de la souillure des autres pièces. Il y a une porte bleue runique verrouillée, mais étrangement il n'en existe pas sur votre carte. Un gros livre ouvert est posé sur un pupitre au sud. Au moment où vous ouvrez la porte, un sorcier se tourne vers deux acolytes et les prévient de votre arrivé.

Le coffre au trésor de cette salle est le trésor personnel du prêtre Caron. Aucun objet interdit aux prêtres ne sera dans ce coffre. Si un objet interdit est pioché, défaussez-le et piochez en un autre et perpétuez cela jusqu'à ce qu'un trésor approprié soit découvert. Si une carte trésor comportant une potion est piochée, défaussez la carte et n'en piochez pas d'autre.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :**

Vous lisez le registre quotidien du temple. Vous tournez les pages jusqu'à la dernière inscription et lisez les paroles finement écrites :

« Des secousses récentes ont rendu les cryptes et les catacombes récemment trouvés dangereuses. J'ai scellé la porte de la crypte pour tenter de mettre fin à la propagation des abominations, et remis la clé à la flamme. "La flamme est la clé !" Je me retire maintenant au sanctuaire intérieur afin de prier pour notre salut. »

La dernière inscription est datée de deux semaines avant la venue de votre missive.

L'ouvrage ne peut être ramassé.

## Entrée de la crypte

En descendant l'escalier, l'obscurité semble vous repousser. Vous vous efforcez de donner un sens à ce phénomène au fur et à mesure que vous continuez d'avancer. À l'extrémité du passage, un autre rideau d'ombre refuse de se dissiper à la lueur de vos torches.

Grâce à un sort de ténèbres, les cryptes ne sont pas entièrement révélées lors de la venue des héros. Révélez la tuile suivante lorsqu'un héros arrive sur une case adjacente à celle-ci. Les éléments tels que les coffres, les potions, les glyphes, et les tas de pièces sont placés sur le plateau que si un héros est à deux cases, ou moins de lui. Placer les monstres, les marqueurs de terrain (éboulis, fosse...), et les portes normalement.

La case ombre au bout du corridor empêche les héros de voir la zone 4. Elle est considérée comme une zone "non révélée" jusqu'à ce qu'un héros traverse la zone d'ombre. Quand un héros traverse la case ombre et entre dans la zone 4 pour la première fois, la pièce est révélée normalement.

## Zone 4

Alors que vous sortez de la zone ombreuse, vous êtes surpris par des résidents étrangers rampants sur le sol la crypte. Sur votre gauche, une créature à la peau rugueuse tourne ses yeux creux sur vous, tandis que deux carcasses, avec des lambeaux de chair tombant de leurs os, bloquent le chemin à suivre. Un squelette archer monte la garde derrière une mare d'eau croupie sentant la moisissure. Dans le plafond, un sillon naturel dégage une faible lueur. Un deuxième squelette bas en retraite à l'abri des regards au bout du couloir, prétendument pour sonner l'alarme.

## Zone 5

Davantage de morts attendent votre arrivée, deux avec le corps en décomposition et une créature à la peau rugueuse et à la teinte rougeâtre. Le squelette, qui sans doute a donné l'alerte de votre arrivée, est rejoint par un autre.

## Zone 6

Cette partie de la crypte a modérément été nettoyée de sa crasse, occupé par un sorcier, un prêtre noir, et leurs familiers infernaux. Par-delà de vos ennemis, vous remarquez une autre porte, récente et grossièrement construite. Une chose est sûre, ce qui se cache au-delà n'est pas connu de l'ordre.

## Zone 7

Un ogre s'exprime d'une voix rauque, « Vous êtes descendu jusqu'ici. Cela signifie que la voie est ouverte. Ou que vous avez au moins une clé. Maître Martel sera content ! ».

## Les Catacombes

Lorsque vous ouvrez la porte, le sol s'écroule devant vous. Il semblerait que le sol soit instable par ici. Combiné avec l'omniprésence de l'obscurité, vous devez faire preuve de prudence. Le peu de lumière que vous voyez est réfléchi par des yeux verts étincelants.

Les catacombes sont protégées par le même sort de ténèbres que les cryptes. Révélez la tuile suivante lorsqu'un héros arrive sur une case adjacente à celle-ci. Les marqueurs toiles comptent comme des tuiles de terrain et sont placés normalement. Le sol est également instable. Ceci est représenté par des cases X rouge. Quand un héros pénètre dans une case X rouge, il doit lancer un dé de pouvoir. S'il obtient une face vierge il franchit la fosse avec succès. Sinon, il tombe dans la fosse et prend 2 points de dégâts qui ne peuvent être bloqués par l'armure.

Les toiles sont les territoires des araignées. Elles bloquent la ligne de vue et ne peuvent être déplacés par des héros ou des monstres. Un héros adjacent à une toile peut essayer de la détruire en lançant un dé de pouvoir. Un 🎲 permet au héros d'éliminer la toile, les autres résultats signifient que le héros s'est empêtré dans la toile. Placez un jeton toile sur le héros et laissez le jeton d'origine sur la carte.

Utilisez le tableau ci-dessous, à la place de celui du livre de règles de **Héros de Légende**, lors de la recherche des cases de tas os.

Dé	Résultat
Amélioration de puissance	Vide ! Rien à l'intérieur.
Éclair d'énergie	Trésor ! Recevez 1 trésor cuivre.
Vierge	Surprise ! Placez un squelette majeur adjacent au tas d'os. Il s'active immédiatement.

Utilisez le tableau ci-dessous, à la place de celui du livre de règles de **Héros de Légende**, lors de la recherche des cases de sarcophage.

Dé	Résultat
Amélioration de puissance	Vide ! Rien à l'intérieur.
Éclair d'énergie	Trésor ! Recevez 1 trésor argent.
Vierge	Surprise ! Placez un prêtre noir majeur adjacent au sarcophage. Il s'active immédiatement.

*Si les héros retrouvent l'acolyte de l'ordre dans la fosse :*

Vous pouvez grimper soigneusement descendre dans la fosse. Vous vous battez avec les toiles d'araignées emprisonnant une dépouille verte et boursouflée. Ses vêtements l'identifient comme étant un membre de l'ordre. Vous reconnaissez difficilement l'acolyte Jacob. Il serre entre ses mains une clé bleue ornée. Vous prenez la clé et faite une prière pour son âme plongé dans les ténèbres.

Donnez aux héros la clé runique bleue.

## Zone 8

Au moment où vous entrez dans la salle, les monstres présents regardent en direction d'un sorcier se trouvant parmi eux, attendant ses ordres. Il se tourne vers vous et à ce moment vous reconnaissez avec surprise l'acolyte Martel. « Eh bien » dit-il, « Voulez-vous une explication ? »

*Si les héros répondent oui :*

« Un tremblement de terre a tout déclenché. Jacob et moi étions en train de nettoyer les cryptes comme d'habitude, au moment où l'obscurité est venue nous parler. Elle a fait la promesse de nous rendre puissant en échange d'un livre. Je pense que vous voyez de quel livre je parle. Nous avons donc accepté sa requête. Cependant, le prêtre Caron nous a découvert, a verrouillé les cryptes et caché la clé. Nous avons besoin d'un moyen pour propager les ténèbres dans le temple. L'obscurité nous a parlé dans nos rêves et nous a donné davantage de pouvoir et de connaissance. Suffisamment de puissance pour éteindre la "flamme sacrée" et invoquer les ténèbres. Nous avons fait prisonnier Caron et nous l'avons forcé à nous donner les clés du sanctuaire. On nous avait dit d'attendre à l'extérieur tandis que l'obscurité est entrée dans le sanctuaire avec le prêtre. Lorsqu'il se trouvait à l'intérieur, la force maléfique exigeait le livre et vous savez ce que stupide prêtre a fait ? Il s'est tout simplement dirigé jusqu'à une étagère, pris le livre et la remis à l'obscurité ! Pas très héroïque ! Il ne s'est même pas sacrifié pour l'ordre ! Cependant, dès que l'obscurité a saisi le livre, un autre tremblement de terre est apparu. La secousse a claqué les deux portes en les refermant et nous avons du courir nous mettre à l'abri ! Jacob était en train de courir jusqu'à la chapelle quand le sol s'est dérobé sous ses pieds. J'ai recherché la clé jaune pendant un bon moment, puis j'ai essayé de rejoindre Jacob afin de récupérer la clé bleu et laisser les ténèbres en dehors. Je commençais à descendre dans la fosse, quand je suis tombé en me cognant la tête. Lorsque je me suis réveillé, j'étais ici et je suis devenu bien plus puissant... J'ai maintenant le pouvoir nécessaire pour envoyer les autres faire le travail à ma place ! Tuez-les tous ! »

Utilisez une figurine de sorcier majeur pour jouer le rôle de l'acolyte Martel. Voir la carte monstre unique "Acolyte Martel" pour les caractéristiques complètes. Martel a 5 jetons fatigue qu'il peut utiliser exactement comme la fatigue d'un héros pour ajouter des dés pouvoir, activer des compétences, ou fournir des points de vitesses supplémentaires. De plus, piochez trois cartes caractéristiques de l'ordre, Acolyte Martel a ces compétences, mais certaines ont été déformées par l'obscurité de la façon suivante :

**Bénédictio** → **Drain d'esprit**

Lorsque vous avez réussi une attaque **magique** vous pouvez utiliser des 🎲 de cette attaque pour récupérer des jetons fatigues. Les éclairs d'énergies utilisées de cette manière ne peuvent pas être utilisés pour augmenter les dégâts ou la portée.

**Élu** → **Favorisé**

Le coût minimum dans cette case est de 0 jeton fatigue.

**Croisé** → **Champion obscur**

Vous bénéficiez de la capacité **Aura**.

**Bouclier divin** → **Armure d'ombre**

Lorsque vous êtes touché par une attaque, lancez un dé de pouvoir pour chacune des blessures, annulez une blessure par 🎲 obtenu.

**Repos éternel** → **Mort tourmenté**

Les monstres qui meurent dans les trois cases de vous bénéficient d'un jet de dé **Immortel**.

## Zone 9


### Premiers secours → Corrupteur

Les potions utilisées dans les trois cases de vous sont inefficaces.

### Talentueux → Puissant

Vous pouvez dépenser 1 jeton fatigue pour infliger 1 marqueur **Etourdissement** à votre adversaire si votre attaque **magique** est réussie.

### Guérisseur → Méfaits

Vous pouvez dépenser deux jetons fatigues pour faire une attaque **magique** comme s'il s'agissait de votre jet de dés de **prière**. L'attaque inflige de nombreuses blessures. Chaque  draine également un jeton fatigue à la victime. Vous devez être adjacents à votre cible. Cette attaque est utilisable une seule fois.

### Incorruptible → Blasphémateur

Vous avez la capacité **Malédiction Noire**.

### Source d'inspiration → Terrifiant

Vous avez la capacité **Commandement**.

### Juste → Vengeur

Cette carte caractéristique reste inchangée.

### Emissaire → Serviteur Obscure

Tout objet avec le mot "Kellos" dans son titre inflige la moitié de ses dégâts réguliers. Les objets qui n'infligent pas de dégât sont inefficaces lorsqu'ils sont utilisés dans les trois cases de vous.

### Présence → Effroyable

Cette carte caractéristique reste inchangée.

### Protecteur → Destructeur

Toute attaque **magique** réussie vous fait ignorer un jeton

**Bénédiction** ou **Protection** que le héros pourrait avoir.

### Pureté → Impureté

Vos attaques **magiques** bénéficient de la capacité

**Poison** si vous dépensez un jeton fatigue.

### Sanctifié → Maudit

Vous avez la capacité **Immortel**.

### Pacte de l'esprit → Gardien

Tout héros que vous tuez rapporte un jeton conquête supplémentaire.

### Vertueux → Scélérat

Cette carte caractéristique reste inchangée.

### Immunité → Intouchable

Cette carte caractéristique reste inchangée.

### La parole → Cri de l'obscurité

Cette carte caractéristique reste inchangée.

Si les héros triomphent de Martel, ils gagnent un jeton conquête et la clé runique rouge.



Après avoir franchi les deux portes mystérieusement verrouillées, vous ne trouvez que la pénombre. L'obscurité est encreée si profondément dans les moindres recoins, que vous voyez à peine où vous marchez. En franchissant le palier de la salle, vous êtes surpris par une voix profonde et limpide, venant de partout et nulle part à la fois :

*« Nous sommes les ténèbres, sachez ceci avant de mourir. Nous étions les premiers. Nous existions avant Kellos et nous continuerons d'exister quand il aura disparu. Maintenant mourez ! »*

La noirceur se rassemble au centre de la pièce, formant une entité démoniaque. L'ombre a aspiré l'obscurité de toute la salle, révélant ce qui était auparavant caché. Un prêtre déchu se décompose dans un coin, à proximité se trouve un coffre.

*Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :*

Vous retournez précautionneusement le corps du prêtre déchu sur le dos.

Vous voyez qu'il agrippe fermement dans ses bras, un ouvrage gravé de la main flamboyante de l'ordre de Kellos. Même après sa mort, le prêtre le protège toujours.

Au moment où vous faites une prière, un soupir s'échappe de son corps, ses bras se détendent et le livre est libéré de son étreinte.

Le prêtre déchu est le prêtre Caron, le maître de ce temple.


Le livre sacré protégé par son corps n'est autre que la Parole de Kellos.

Les héros reçoivent deux jetons conquêtes quand ils récupèrent le livre.

Donnez aux héros la carte appropriée.

L'entité démoniaque se nomme Ténèbres.

Voir la carte de monstre unique "Ténèbres" pour ses statistiques.

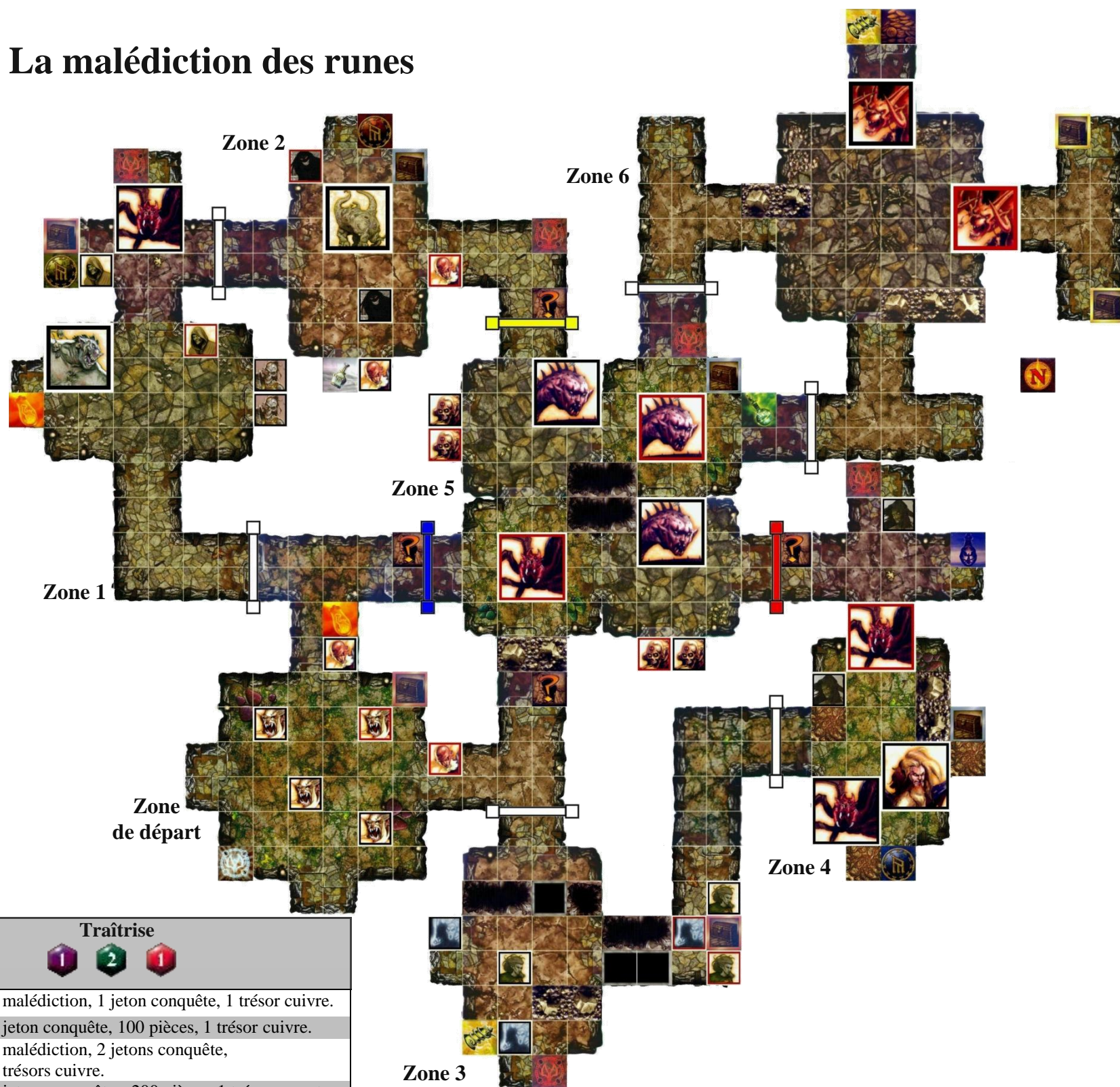
Pour chaque blessure qui lui est infligée, lancez un dé de pouvoir, si vous obtenez un , il esquivé la blessure.



Les objets avec le mot "lumière" dans leur titre ne sont pas soumis à ce moyen de défense.

Si les héros triomphent des Ténèbres, ils reçoivent quatre jetons conquêtes et ils finissent leur quête.



## Quête 2: La malédiction des runes



Traîtrise	
  	
Coffre	
Cuivre 1	1 malédiction, 1 jeton conquête, 1 trésor cuivre.
Cuivre 2	1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Cuivre 3	1 malédiction, 2 jetons conquête, 2 trésors cuivre.
Argent 1	2 jetons conquêtes, 200 pièces, 1 trésor argent.
Argent 2	2 malédiction, 2 jetons conquêtes, 1 trésor argent.
Argent 3	1 malédiction, 1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor argent.
Or 1	2 malédiction, 1 trésor or.
Or 2	1 trésor or, 1 carte prouesse.

Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

## Quête 2 : La malédiction des runes

Les runes de Terrinoth perdent leurs pouvoirs ! Vous devez trouver la cause de cette malédiction et l'inverser si possible. Au cours de votre quête, vous rencontrerez des monstres qui seront équipés par différentes runes qui les contrôleront.

### Introduction

« Un grand danger est à nos portes ! » La voix attire votre attention au moment où vous vous dirigez en direction de la place du marché. Intrigué, vous vous déplacez à travers la foule en essayant d'obtenir une meilleure vue vers l'orateur. Un vieil homme caracole sur la margelle du puits local, ses bras en moulinet en se battant pour garder l'équilibre. Des soubresauts et des rires retentissent de la foule à la vue du vieil homme qui perd l'équilibre. L'homme se stabilise et, prenant une profonde inspiration, continue : « La malédiction des runes est arrivée. Trop longtemps, nous avons compté sur leurs pouvoirs. Nous sommes devenus faibles, de corps et d'esprit. Maintenant, les runes ont changé, elles vont nous hanter. Je... » « Quoi que soit ce que vous vendez, nous ne voulons rien de tout cela », interrompt un nain.

« Je ne vends rien ami nain, mais je ne propose qu'une seule chose : Vous avez l'air d'un scribe de pierre. Dites-moi si vous avez échoué toutes vos sculptures, ou simplement les plus puissantes ? » Le nain grogne un peu dans sa barbe, mais ne parvient pas à répondre. « Je m'en doutais. D'abord, les plus puissants enchantements échoueront et les plus faibles vont suivre. Elles seront de plus en plus exposées à la menace. Personne ne veut lutter contre cette malédiction ? J'ai une carte... » Malgré la gravité des gémissements du vieux, la foule commence à se disperser. Les passants retournent à leurs courses et leurs rendez-vous et les marchands ambulants continuent leurs tournées. Deux gardes robustes traînent sans ménagement le vieillard hors de son perchoir et un livreur d'eau commence à tourner la manette du puits. « Vous aviez l'air intéressé par mon discours. Me croyez-vous ? » vous demande le vieil homme. « Vous avez du mal à y croire. Je peux vous montrer, si par hasard vous possédez une rune. » Vous fouillez dans votre sac à dos à la recherche d'une rune de guérison qui vous a servi dans de nombreuses aventures. Un rugissement vous arrête et vous fait prendre les armes. Un homme animal trempé est accroupi sur le bord du puits. Des amulettes et des symboles ornent tous son corps, mais le plus troublant est une grande rune sanglante gravée profondément dans sa poitrine. Il saute par-dessus les gardes et tranche le vieillard en un instant. Vos compagnons se dirigent vers la bête pour l'abattre et au même moment, vous mettez la main sur votre rune. Vous vous dirigez vers le vieil homme pour tenter de le soigner avec. Dès que vous brandissez la rune au-dessus de lui, l'homme animal lutte pour la saisir avant de mourir. Sentant une étrange sensation de torpeur, vous êtes horrifié de voir la rune tomber en poussière de vos mains. Le vieil homme mourant vous tire vers le bas pour vous chuchoter ses dernières paroles...

« La malédiction ... arrive. »

Tous les monstres réalisant des attaques **magiques** dans ce donjon ont été possédés par la malédiction des runes. Autrement dit, les runes contrôlent désormais les monstres et non l'inverse. Quand un monstre réalisant des attaques **magiques** est placé dans le donjon, le seigneur peut l'équiper d'une rune en dépensant un montant de point menace basé sur le tableau ci-dessous. Les monstres ne peuvent être équipés de rune seulement à leurs premières activations. Le coût pour équiper les monstres majeurs de rune est réduit par quatre, sauf pour les araignées poison ou le coût est réduit seulement par deux. Si une bête du chaos réalise des attaques **magiques**, utilisez le coût d'équipement figurant à la colonne "Araignée poison".

Rune	Spectre	Adumbrati	Prêtre noir	Araignée poison	Sorcier	Méduse	Naga	Démon
Éclair aveuglant	3	1	NC	NC	NC	NC	NC	NC
Pacifier	5	3	1	NC	NC	NC	NC	NC
Cône de feu	7	5	3	NC	NC	NC	NC	NC
Fléau	9	7	5	1	1	NC	NC	NC
Explosion solaire	9	7	5	1	1	NC	NC	NC
Immolation	10	8	6	2	2	NC	NC	NC
Pétrifier	11	9	7	3	3	1	NC	NC
Cristalliser	12	10	8	4	4	2	NC	NC
Souffle du dragon	13	11	9	5	5	3	1	NC
Drain de vie	20	18	16	12	12	10	8	4
Tempête de glace	21	19	17	13	13	11	9	5
Mot de Vaal	22	20	18	14	14	12	10	6
Choc de flammes	30	28	26	22	22	20	18	14
Malédiction de pourriture	34	32	30	26	26	24	22	18

NC - le monstre peut réaliser cette attaque sans aucun coût.

Un monstre peut uniquement être possédé par une rune à la fois, et une seule manifestation de rune ne peut être présente dans le donjon à n'importe quel moment. Par exemple, il y a deux sorciers dans la zone de départ, le seigneur pourrait équiper l'un des sorciers avec une rune Pacifier sans aucun coût et l'autre avec une rune Choc de flammes avec 22 points menaces. Il ne pourrait pas équiper plusieurs fois la même rune. Si le seigneur n'a pas de runes pour équiper les monstres ou n'a pas assez de point menace pour équiper un monstre, il utilise son attaque normale. Les monstres équipés de runes acquièrent les dés d'attaque inscrits pour la rune, ainsi que les dés de pouvoir qu'ils auraient lancés habituellement, au nombre maximum de 5. Ils peuvent dépenser des éclairs d'énergie pour activer des effets plus puissants. Les capacités normales, comme le **Poison** de l'araignée poison, ne sont pas ajoutés aux attaques runiques. Les monstres qui utilisent **Sorcellerie** n'ajoutent pas 1 portée ou 1 dégât à leurs attaques, à la place, ils lancent un nombre de dés de pouvoir égal à leur capacité

**Sorcellerie** quand ils attaquent. La **magie** des runes utilisée par les monstres gagne également en puissance lorsque les héros ouvrent certain coffre. Ceci est illustré sur la table des coffres. Par exemple, quand les héros ouvrent le coffre **cuivre 1**, tous les monstres réalisant des attaques **magiques** actuellement dans le donjon acquièrent la caractéristique de la rune Guérison mineure. Les monstres réalisant des attaques **magiques** placées après que les héros aient ouvert un coffre, faisant gagner une caractéristique, bénéficient également de cette caractéristique. Ces caractéristiques passives ne requièrent pas de points menaces être possédée. Le seigneur peut dépenser de la menace, à la place de la fatigue, afin d'activer une rune passive.

Coffres	Gain de caractéristique passive de rune
<b>Cuivre 1</b>	Guérison mineure
<b>Cuivre 2</b>	Armure fantôme
<b>Cuivre 3</b>	Armure de mana
<b>Argent 1</b>	Rien
<b>Argent 2</b>	Guérison supérieure
<b>Argent 3</b>	Rien
<b>Or 1</b>	Détourner
<b>Or 2</b>	Guérison supérieure

Voici ce que les monstres pourraient avoir en utilisant la zone 5 comme dernier exemple. Les squelettes n'ont aucune caractéristique supplémentaire (pas d'attaque **magique**). À condition que les héros aient ouvert tous les coffres cuivre, les nagas et araignées poison bénéficient des caractéristiques passives Guérison mineure, Armure fantôme, et Armure de mana. Elles bénéficient aussi de la caractéristique Guérison supérieure si le coffre argent 2 a été ouvert. L'araignée poison majeur a été équipée d'une rune de Drain de vie pour dix points de menace (douze moins deux car majeur). La naga majeur a été équipé de la rune Tempête de glace pour cinq points de menace (neuf moins quatre car majeur). Les deux autres nagas utilisent leurs attaques régulières, étant donné que le seigneur n'a pas suffisamment de point menace restant pour les doter de runes.

A cause de la malédiction, les héros n'ont pas accès aux runes. Retirez les runes du paquet achat de la ville et des paquets trésors.

### Objectifs de quêtes

Les héros doivent trouver et détruire la source de la malédiction. Si sur leur chemin, ils parviennent à activer certains glyphes antiques de transport, ça sera une bonne chose. Les héros commencent leur quête avec cinq jetons conquêtes. Si les héros tombent à court de jeton conquête, la malédiction des runes se propagera sur tous Terrinoth. Bonne chance.

### Description des zones

Ces descriptions doivent être lues au moment où les zones appropriées sont révélées par les héros.

## Zone de départ

La lueur de la glyphe active commence à s'estomper. Vous parvenez à distinguer une horde d'hommes animaux qui s'opposent à vous. Derrière eux se cache un duo de sorciers, dégageant une lueur étrange.

**Si un héros termine son déplacement sur le marqueur de rencontre près de la porte runique bleu verrouillée :**

Au moment où vous inspectez la porte runique bleu verrouillée, quelque chose ne semble pas normale. Vous poser vos doigts sur la poignée de la porte pour essayer de l'ouvrir.  
C'est à ce moment-là que vous constatez que la porte n'a pas de trou de serrure !  
Du moins pas de ce côté en tout cas.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre près de la tuile de décombres :**

Au moment où vous arrivez près de l'amas de décombres, un ensemble de runes ardentes illumine le mur en face de vous. Après une minutieuse étude auprès de vos homologues, vous arrivez à interprétation la signification des symboles :

« Présentez-vous ici munis des trois.

Votre chemin alors s'ouvrira ».

Vous n'êtes pas certain de ce que cela signifie.

La tuile de décombres est considéré comme un mur entier, et en tant que tel, infranchissable aux figurines volantes ou d'un héros muni de la caractéristique "Acrobate".

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre à proximité de la tuile de décombres et possède les trois clés runiques :**

Les runes sur le mur brillent de plus en plus au moment où vous révélez les clés runiques. Elles finissent par exploser, remplissant la pièce d'une lumière éblouissante, vous obligeant à protéger votre visage. Une fois que vos yeux se sont réadaptés à la faible luminosité du donjon, vous êtes soulagé de voir que le tas de décombres s'est évaporé pour laisser place à une porte normale.

Remplacez le tas de décombres adjacent au marqueur de rencontre par une porte normale. Cette porte peut être ouverte normalement et peut être soumise à toutes les cartes pièges.

## Zone 1

Vous scrutez chaque recoin de la salle, et vous remarquez un petit comité faiblement éclairé vous attendant. Curieusement, certains semblent vouloir éviter le centre de la pièce. Ils savent peut-être quelque chose que vous ignorez.

Rien d'important ne se produit lorsque les héros marchent au centre de la pièce.

## Zone 2

Une énorme chose difforme vous attend dans cette salle. Un duo de sorciers l'assiste. Vos torches dévoilent des ombres près des murs et par de mauvais jeux de lumière, elles semblent s'approcher de vous.

**Si un héros termine son déplacement sur le marqueur de rencontre :**

Une autre porte fermée est absente de trou de serrure pour y insérer une éventuelle clé appropriée.  
Ce casse-tête devient de plus exaspérant.

## Zone 3

Une imposante fosse est creusée à travers toute la largeur de la pièce. Vous devriez être en mesure de visionner toute la pièce, mais une colonne d'obscurité noire d'encre coupe votre ligne de vue. Des formes vaporeuses et fantomatiques se déplacent langoureusement autour d'un elfe des profondeurs. Elles s'immobilisent au moment où l'elfe hurle un avertissement à ses alliés, se trouvant sûrement au-delà du voile.

## Zone 4

Deux araignées encadrent un garde manticoire. Un duo de goules s'oppose à vous.  
Une odeur rance est présente dans l'air laissant une saveur acre au fond de la gorge. Cela semble provenir des excroissances fétides sortant du sol.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :**

Il n'y a manifestement pas de trou de serrure dans cette porte. Espérons que vous trouverez une réponse de l'autre côté. Cependant, pourquoi voudriez-vous ouvrir une porte menant à un endroit où vous aviez déjà été auparavant ?

## Zone 5

Un puits se dresse au milieu de la salle. Un vent puissant hurle autour de la pièce. Des gardes sont présents afin d'empêcher quiconque d'accéder au puits.

**Si les héros ouvrent toutes les portes runiques verrouillées :**

Le vent s'engouffre dans chacune des portes, les hurlements s'élèvent à une tonalité quasi insupportable. Vous avez réussi à libérer l'énergie des runes qui était capturée en ces lieux, mais vous devez encore faire face aux êtres qui ont créé la malédiction.  
Un de vos collègues émet l'hypothèse que les runes elles-mêmes ont orchestré leur propre évasion, utilisant leurs anciens maîtres comme des pions.

Les héros reçoivent deux jetons conquête pour avoir rompu la malédiction. Même si elle a été rompue, il reste encore assez d'énergie résiduelle de la malédiction pour doter tous les monstres restants de pouvoirs runiques.

## Zone 6

Un duo de démons domine cette salle. Le plus grand des deux vous parle :

« Ce que l'homme s'est accommodé, nous le subtiliserons. Toute vie existante s'éteindra. Nous sommes les forces engendrant mort et destruction ».

Les démons disposent des caractéristiques normales figurant sur les cartes démons. Ils peuvent être équipés de rune au coût normal.

**Si les héros réussissent à vaincre les démons :**

« Imbéciles ! N'avez-vous pas compris que la chair n'est qu'un vaisseau ?

Maintenant, faites face à mon véritable pouvoir ! »

Les cadavres de démons se dissolvent dans une vapeur rouge, fusionnant en une forme démoniaque plus imposante.

Auronax est l'entité démoniaque à l'origine de la malédiction.

Utilisez une figurine de démon majeur pour le représenter. Il peut être placé dans toute la zone 6, non adjacent à une figurine de héros. Voir la carte monstre unique "Auronax" pour ses caractéristiques.

**Sorcellerie 4** n'ajoute pas portée +1 ou dégât +1 aux attaques, au lieu de cela ajoutez quatre des de pouvoir supplémentaires pour ses jets d'attaque.

Il dispose de toutes les capacités passives qui sont actuellement disponibles pour lui, dû aux coffres ouverts précédemment.

Il peut être équipé de n'importe quelle rune d'attaque sans en payer le coût.

Au lieu de son attaque normale, Auronax peut exécuter un **Drain magique** sur un héros qui est adjacent à lui. Il s'agit d'une attaque **magique** qui cible une arme ou l'armure d'un héros et va détruire l'objet ciblé si Auronax obtient dix ou plus, de dégâts sur son jet d'attaque.

Par contre, il ne causera aucun dégât au héros. Si l'objet est détruit, Auronax se guérit d'un montant de blessures égal au nombre d'éclair d'énergie qu'il obtient sur le jet de dé de l'attaque.

Les héros reçoivent quatre jetons de conquête s'ils battent Auronax. Ils auront alors achevé leur quête.





# Quête 3 : Le bourbier

Vers Zone 4

Vers Zone 4

Couloir 2

Couloir 3

Zone 3

Couloir 1

Zone 2

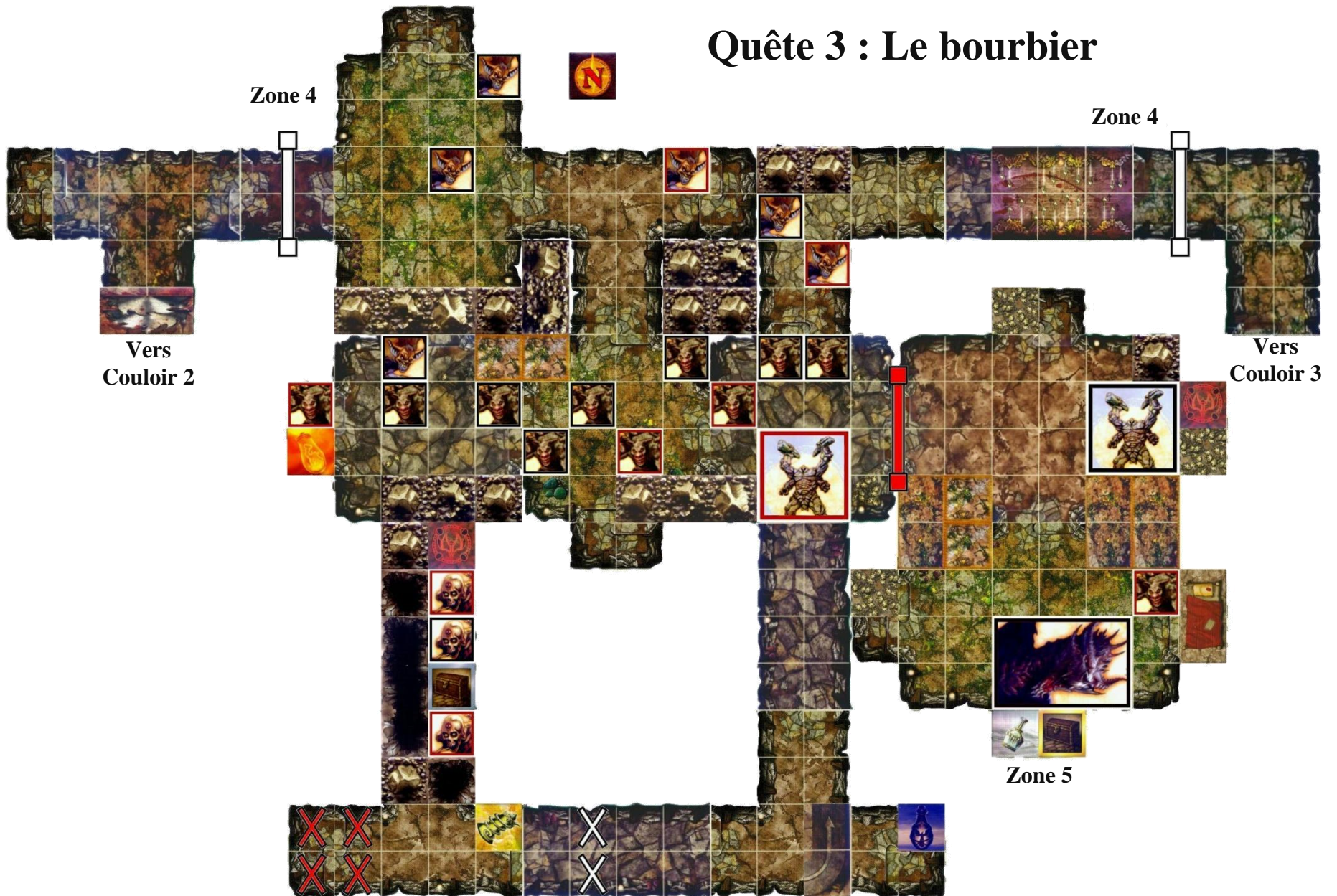
Zone 1

Zone de départ

Traîtrise	
Coffre	5 2 2
Cuivre 1	2 jetons conquêtes, 100 pièces, 1 trésor cuivre, 1 malédiction.
Cuivre 2	2 jetons conquêtes, 1 potion de soin, 1 trésor cuivre.
Cuivre 3	1 malédiction, 2 jetons conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Argent 1	2 malédiction, 2 jetons conquête, 2 trésors argent.
Argent 2	2 malédiction, 1 jeton conquête, 200 pièces, 1 trésors argent.
Argent 3	1 malédiction, 1 jeton conquête, 1 potion de vitalité, 1 trésor argent.
Or 1	3 malédiction, 1 trésor or.
Or 2	2 malédiction, 1 trésor or, 1 carte prouesse.

Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

## Quête 3 : Le bourbier



### Quête 3 : Le bourbier

Dans cette quête, les héros devront voyager dans une tanière remplie de vase afin d'empêcher une bande de kobolds d'utiliser leur arme secrète sur un village voisin.

#### Introduction

Vous débutez sur le flanc d'une colline, un groupe de villageois entoure quelque chose au sol.  
 Vous n'êtes pas surpris parce que vous avez entendu la foule longtemps avant d'arriver.  
 Vous approchez l'un des villageois pour lui demander ce qui se passe.  
 « Des kobolds sont venus de l'est du village la nuit dernière et ont voler tout ce qu'ils pouvaient de leurs griffes crasseuses. »  
 « Nous avons attrapé celui-ci qui s'est blessé à la jambe en sautant du toit.  
 Maintenant, nous allons lui donner une leçon. »

« Peut-être que je peux vous aider. » Vous sortez votre épée, et vous vous avancez vers la petite bête.  
 « Ne la tuer pas ! Nous voulons la faire souffrir avant ! »  
 « Je ne sais pas si tu peux me comprendre, je peux t'accorder une mort plus rapide que ce que ces gens sont disposés à t'offrir. Dans quelle direction courrais-tu avant de te blesser ? »  
 « Stupide grands hommes. Ça n'aura bientôt plus d'importance, parce que vous serez bientôt tous morts. Elle est prête. Dlor l'a trouvé et l'a gardé. Maintenant, elle est prête. Elle va brûler vos grandes faces ».  
 Vous brûlerez tous ! »  
 Au même moment, il bondi sur vous. La foule pousse un cri de désespoir quand le corps et la tête du kobold se séparent en deux parties distinctes, rebondissant sur le sol. Vous vous tournez vers la foule et demandez :  
 « Quelqu'un sait d'où ces petits monstres proviennent? ».  
 Et vous qui pensiez que cela allait être une journée tranquille.

#### Boue

La face arrière des tuiles de **Descent : Voyages dans les ténèbres** représentent de vastes étendues de boue. Les héros et les monstres doivent se servir des règles de déplacement sur les tuiles de boue habituelles lorsqu'il se déplace dans ces zones.

#### Pierres de gués

Utilisez les marqueurs suppression de terrain de donjon pour créer des chemins de pierres de gués. Les héros et les monstres peuvent traverser ces chemins comme s'il s'agissait de terrain normal.

#### Pièges

La boue qui a inondé les zones du donjon pose de graves problèmes à certains types de pièges. Les cartes piège "case" ou "porte" ne peuvent être joués sur des tuiles inversées.

Dans la zone 3, ne pas placer une tuile de couloir pour permettre le passage au nord. Au lieu de cela, placez une tuile de mur fermé ordinaire. La porte se dévoilera quand les héros découvriront l'interrupteur mural caché.

**Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.**

## Objectifs de quête

Votre objectif est d'entrer dans la tanière des kobolds, trouver leur arme secrète et la neutraliser. Si en chemin vous parvenez à activer des glyphes antiques de transport, tant mieux. Vous commencez le jeu avec cinq jetons de conquête. Si jamais vous n'avez plus de jetons de conquête, l'arme des kobolds détruira certainement le village voisin. Bonne chance.

## Description des zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

### Zone de départ

Vous entrez dans une caverne qui semble être le repère des kobolds. Vous êtes surpris de découvrir un petit groupe d'hommes animaux campant ici. A première vue, il ne semblerait pas que les kobolds soit passés par ici.

### Zone 1

Au moment où vous ouvrez la porte, une odeur humide et stagnante vous accueille. Le sol de ce secteur est recouvert d'une épaisse couche de boue dissimulant n'importe quoi. Il y a un chemin ceinturant la salle et qui se prolonge le long du couloir.

Les nagas présentes dans la grande salle sont trop imposantes pour se faufiler dans le couloir ou dans la salle plus petite. Elles se déplacent à la surface de la boue comme s'il s'agissait d'un terrain normal.

Les squelettes majeurs près des nagas se tiennent sur des tuiles de suppression de terrain donjon "1x2".

Les marqueurs de rencontre dans la boue sont des endroits que les héros pourraient fouiller pour trouver des choses. Si un héros réalise une fouille, il doit lancer deux dés de pouvoir. Un héros peut ajouter un et seulement un dé de pouvoir à son jet de recherche, en dépensant un point de fatigue. Dans ce cas, le héros lance trois dés de pouvoir et élimine le dé de son choix. Fouiller dans un endroit boueux coûte une demi-action. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître le résultat de la fouille. Une fois qu'une case est fouillée, retirez-y le marqueur de rencontre.

Premier dé	Deuxième dé	Résultat
Vierge	Vierge	Coffre/clé
Vierge	Éclair d'énergie	Glyphe
Vierge	Amélioration de puissance	Objet
Éclair d'énergie	Éclair d'énergie	Potion
Éclair d'énergie	Amélioration de puissance	Rien
Amélioration de puissance	Amélioration de puissance	A mort !

### Coffre/clé

La première fois que ce résultat est obtenu, placez un coffre cuivre sur la case fouillée. Si les héros obtiennent ce résultat une deuxième fois dans la même zone, donnez-leur la clé runique jaune. Seul un coffre peut être trouvé par zone. Une fois que tous les coffres et toutes les clés ont été trouvés, ce résultat donne à la place un tas de pièces.

### Glyphe

Lorsque ce résultat est obtenu, placez un glyphe active sur la case fouillée.

Les héros reçoivent immédiatement des jetons de conquête pour l'avoir découvert.

Seul un glyphe peut être trouvé par zone. Au-delà, les héros ne trouveront rien.

### Objet

Lorsque ce résultat est obtenu, le héros ayant réalisé la fouille obtient un trésor cuivre. Ne piochez pas une seconde carte trésor s'il est mentionné de le faire sur la carte.

### Potion

Lorsque ce résultat est obtenu, le héros ayant réalisé la fouille découvre une potion aléatoirement. Lancez un autre dé de pouvoir et consultez le tableau ci-dessous.

Dé	Résultat
Amélioration de puissance	Soin
Éclair d'énergie	Vitalité
Vierge	Relancez un dé et regardez ci-dessous
Amélioration de puissance	Pouvoir
Éclair d'énergie	Invulnérabilité
Vierge	Invisibilité

### Rien

Le héros qui obtient ce résultat ne trouve rien.

### A mort !

Lorsque ce résultat est obtenu, le héros a troublé le lieu de sépulture d'un héros déchu.

Le héros déplace sa figurine sur n'importe quelle case adjacente à celle qu'ils fouillaient et placez une goule majeure sur la case fouillée.

La goule majeure s'active immédiatement.

### Couloir 1

Deux squelettes archers élèvent leurs arcs lorsque vous passez l'angle du couloir. Il y a une porte à mi-hauteur du couloir sur le côté droit. Derrière les squelettes, vous pouvez vaguement apercevoir un tas prometteur.

Les cases marquées d'un petit X blanc sur le couloir représentent un fil de piège. Tout héros non volant traversant un espace contenant un fil de piège, libère automatiquement un rocher sur les quatre cases de X rouge. Toute figurine se trouvant sur une case de X rouge lorsque le rocher est libéré meurt. Le rocher commence à rouler au tour du seigneur. Les monstres ne peuvent pas déclencher le piège pour libérer le rocher.

### Zone 2

La boue sur le sol de cette pièce est pourvue d'ordures et de crasse. Il semblerait que les kobolds ont utilisé cette zone pour déverser leurs déchets. A première vue, cette décharge est utilisée depuis très longtemps. En levant les yeux, vous pouvez voir un escadron d'archers squelettes sur une corniche surplombant la fosse. En observant les hauteurs de cette pièce on devine qu'elle débouche sur une bien plus grande caverne. Une créature affalée se trouve juste en face de vous et une porte dorée peut s'apercevoir au nord. Le bruit sec des cordes d'arcs abrègent vos observations.

La figurine affalée est un golem de boue se nommant Izzek. Voir la carte monstre unique "Izzek" pour obtenir ses caractéristiques. Izzek est insensible à la boue et traite les zones boueuses comme du terrain normal. Si les héros triomphent d'Izzek, ils reçoivent la clé runique bleue.

### Peau de boue

C'est une forme modifiée de **Peau de fer**.

Une figurine avec **Peau de boue** est immunisée d'**Aura, Saignement, Brûlure, Transpercer, Poison** et **Sorcellerie**. En outre, la figurine est guérie de trois points de blessure si elle est en contact avec de la boue, ou d'une tuile de la boue, à la fin de son tour.

Les figurines sur la corniche (squelettes archers) sont en réalité de la zone 4, mais ils peuvent être activés par le seigneur pour attaquer les héros. Ces figurines ne peuvent pas bouger. Ils ont un avantage d'altitude sur les héros et reçoivent un bonus de portée +2 et dégâts +2 quand ils les attaquent. De même, les héros subissent un malus de portée -2 et dégâts -2 en cas d'attaque sur ces figurines surélevées. Quand les squelettes attaquent les héros, et lorsque les héros attaquent les squelettes, augmentez la portée requise de quatre.

### Couloir 2

En passant l'angle du couloir, vous voyez que le sol se prolonge sur une longue distance devant vous. Vous pouvez apercevoir en scrutant les parois du mur au loin, une paire de lames étincelantes.

Les cases marquées d'un petit X blanc sur le couloir représentent un fil de piège. Tout héros non volant traversant un espace contenant un fil de piège, libère automatiquement un rocher sur les quatre cases de X rouge. Toute figurine se trouvant sur une case de X rouge lorsque le rocher est libéré meurt. Le rocher commence à rouler au tour du seigneur. Les monstres ne peuvent pas déclencher le piège pour libérer le rocher.

En raison de la pente du couloir, le rocher se déplace d'une case supplémentaire chaque fois qu'il est activé.

### Zone 3

Un groupe de ferrox crasseux et ensanglanté vous regarde avec appétit lorsque vous entrez dans la salle. Il semblerait qu'ils soient entrés dans ce secteur par un passage ouvert au sud. Ils vous attaquent immédiatement.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :**

Quelque chose cloche avec ce mur, mais vous n'arrivez pas à deviner quoi.

Les héros pourraient tenter d'analyser la paroi pour peut-être découvrir un passage, en réalisant une action prolongée **A distance(4)**. Les héros conservent tous marqueurs progressions réalisés pour la recherche d'un éventuel interrupteur, mais un seul héros peut rechercher un interrupteur à la fois. Quand un héros obtient quatre marqueurs de progression, ils découvrent le mécanisme d'ouverture de la porte. Remplacez la tuile de mur fermé du nord avec un morceau de couloir et une porte. La porte est alors considérée comme normale en ce qui concerne l'ouverture/fermeture et les pièges.

### Couloir 3

Vous levez vos torches plus en hauteur afin d'obtenir une meilleure visibilité de ce qui se trouve en face de vous. Des petits trous se trouvent sur les deux parois de la première partie du couloir, pendant que vos torches dévoilent au loin deux paires de lames menaçantes.

### Zone 4

Vous passez la porte pour vous retrouver dans une grande caverne. Vous seriez en mesure de voir l'autre extrémité, mais les kobolds semblent s'être préparés à recevoir de la visite. Des piles de décombres ont été placées dans des lieux stratégiques et créés des goulets d'étranglement, vous forçant à rencontrer les kobolds comme ils le souhaitent.

Si les héros ont vaincu les squelettes précédemment dans la zone deux, ils ne seront pas présents dans cette salle. Sinon ils peuvent être activés et déplacés normalement.

La caverne est une grande pièce. Ignorer les murs intérieurs. En outre, en raison de la hauteur de cette caverne, les ailes rasoires de la zone 4 sont considérées comme possédant la capacité **Planer** en plus de leurs capacités normales. C'est également vrai de n'importe quel autre figurines ayant la capacité **Vol**.

Le golem se nomme Metthue. Il possède les caractéristiques normales d'un golem majeur. S'il est vaincu, les héros reçoivent la clé runique rouge.

Les cases marquées d'un petit X blanc sur le couloir représentent un fil de piège. Tout héros non volant traversant un espace contenant un fil de piège, libère automatiquement un rocher sur les quatre cases de X rouge. Les monstres ne peuvent pas déclencher le piège pour libérer le rocher. Toute figurine se trouvant sur une case de X rouge lorsque le rocher est libéré meurt. Le rocher commence à rouler au tour du seigneur. Les héros peuvent sauter dans la fosse remplie de fumier pour éviter le rocher s'ils le souhaitent. Mais ils subiraient un montant de dégâts égal au lancer d'un dé vert. Ces dégâts ne peuvent être réduits par l'armure.

### Zone 5

Cette salle semble être la tanière d'une grosse bête. Des tas d'ossements parsèment la pièce. Votre regard se porte sur une forme juste devant vous, entièrement composé d'os. Un grognement profond attire votre attention au sud et vous voyez un kobold accompagné d'un dragon orange. Le kobold rumine un ordre et le dragon attaque !

Le golem d'os imposant se nomme Summael. Voir la carte de monstre unique "Summael" pour ses caractéristiques.

Utilisez les tuiles de suppressions de terrain donjon pour fusionner les deux salles en une seule grande salle.

#### Peau d'os

Une version modifiée de **Peau de fer**. Une figurine avec **Peau d'os** est immunisée contre **Aura**, **Saignement**, **Brûlure**, **Transpercer**, **Poison** et **Sorcellerie**. En outre, la figurine est en mesure d'utiliser des tas d'os pour réparer les dommages qui lui sont causés.

Tout en étant adjacent à un tas d'os, il peut dépenser deux points de mouvements pour réparer les dégâts totalisant le résultat d'un dé blanc et un dé vert.

Si le dé blanc obtient une "X", la tentative échoue. Retirez le tas d'os après une réussite ou un échec.

Les tas d'os dans cette salle ne peuvent pas être fouillés par les héros.

Le Kobold majeur en face du dragon se nomme Dlor. Voir la carte de monstre unique "Dlor" pour ses caractéristiques. Il a découvert un œuf de guivre de feu et s'est occupé d'elle depuis sa naissance. Entraîner un jeune dragon a donné à Dlor une force bien supérieur à celle d'un kobold normal. Les héros gagnent deux jetons conquêtes s'ils triomphent de Dlor.

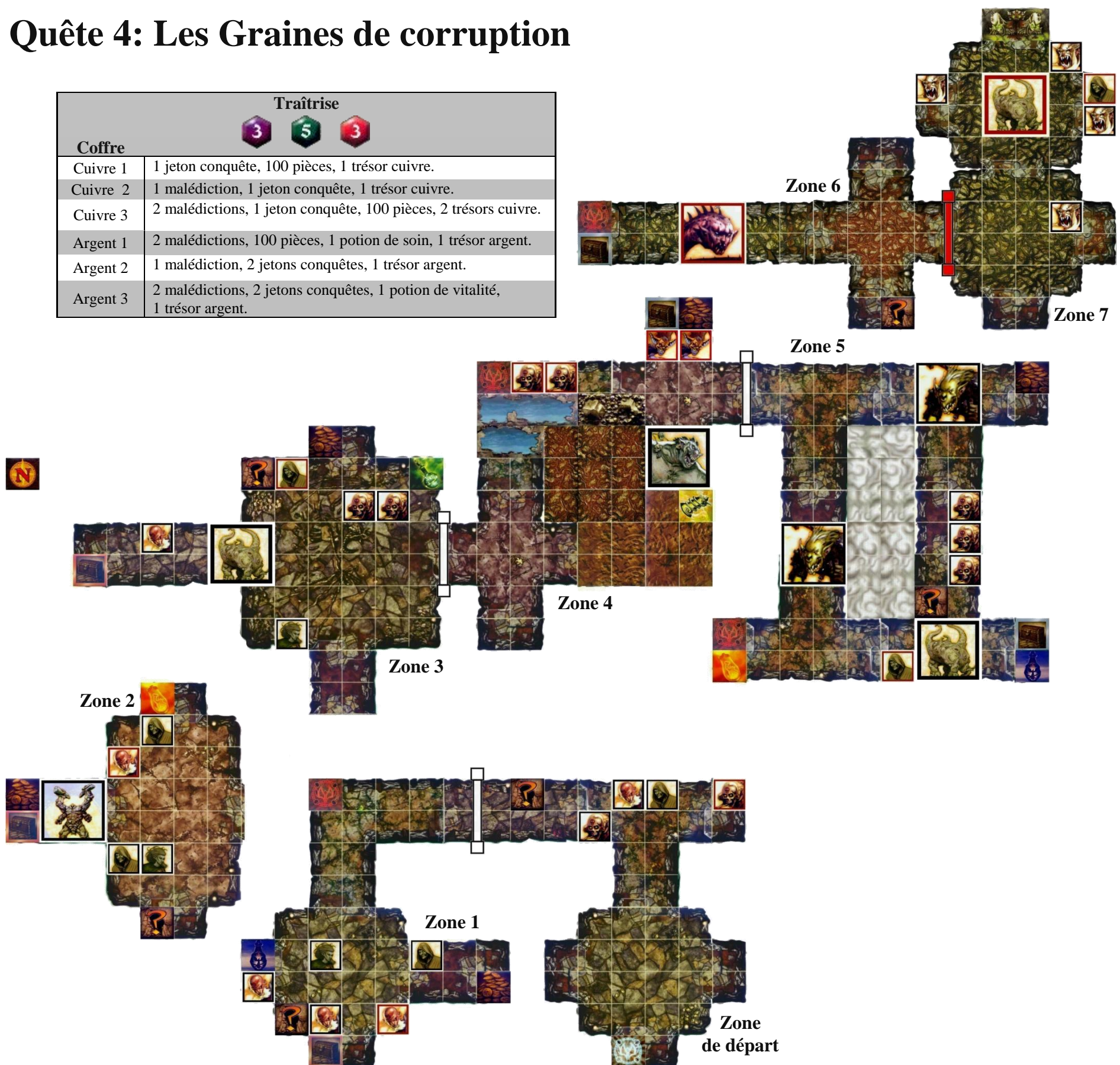
La guivre de feu se nomme Firewurm, un dragon immature qui a abouti la maîtrise de sa capacité de souffle. Il est maintenant prêt. Voir la carte de monstre unique "Firewurm" pour ses caractéristiques. Elle est l'arme secrète que les kobolds ont utilisée pendant leurs raids. Elle est farouchement loyale envers Dlor, son maître et entrera en rage folle s'il vient à mourir. Elle sera en mesure d'attaquer deux fois par tour, jusqu'à sa mort. Les héros gagnent quatre jetons conquêtes s'ils achèvent Firewurm. Ils auront alors terminé leur quête.



**Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.**

# Quête 4: Les Graines de corruption

Traîtrise	
  	
Coffre	
Cuivre 1	1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Cuivre 2	1 malédiction, 1 jeton conquête, 1 trésor cuivre.
Cuivre 3	2 malédiction, 1 jeton conquête, 100 pièces, 2 trésors cuivre.
Argent 1	2 malédiction, 100 pièces, 1 potion de soin, 1 trésor argent.
Argent 2	1 malédiction, 2 jetons conquêtes, 1 trésor argent.
Argent 3	2 malédiction, 2 jetons conquêtes, 1 potion de vitalité, 1 trésor argent.



Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

## Quête 4: Les Graines de corruption

Quelque chose d'anormal pollue les terres. L'eau des puits à une odeur nauséabonde, les cultures flétrissent et des horreurs difformes errent à la campagne. Dans cette quête, les héros devront enquêter dans une caverne voisine, pour déterminer la cause de cette corruption et l'enrayer.

Pour vous aider, la paroisse locale vous fournit l'aide d'un membre de l'ordre de Kellos.

### Introduction

« Je crois que nous avons quelque chose qui pourrait vous intéresser. Pouvez-vous me suivre avec vos compagnons. » La voix est chaleureuse, mais vous êtes déçu en levant votre tête de la table, pour découvrir une sœur de Kellos. La présence de trois frères de Kellos à ses côtés vous décourage d'autant plus. Ils sont tous parés d'un tabard avec une main flamboyante de l'ordre de Kellos. « Nous n'avons rien fait. Nous sommes seulement arrivés aujourd'hui. » « Vous êtes ici depuis deux jours et vous n'avez assurément rien fait. Mais, ça ne m'appartient pas de vous juger. Notre ordre a besoin de gens comme vous. Des héros comme ... vous. » Vous lui répondez en essayant de maintenir une pointe d'ironie dans votre voix. « C'est flatteur, mais je crois que nous avons d'autres exploits à accomplir dans cette échoppe. » Vous soulevez votre pichet vide. « Je crains devoir insister. » Les frères de l'ordre réveillent vos compagnons sans ménagement, et les escortent en dehors de la taverne. Vous décidez qu'il ne serait pas prudent de leurs résister. « Depuis quand est-ce que l'ordre kidnappe d'innocents citoyens ? » « Vous et vos compagnons êtes guère innocent. Dites moi, dans vos aventures », elle se retourne vers la taverne, « Jeune fille, n'avez-vous pas remarqué l'aigreur de la bière, la viande filandreuse, et la minceur des donzelles ? » Elle hausse les sourcils. « Quant aux donzelles, je ne peux me prononcer, mais la bière et la viande pourrait provenir d'un mauvais cuisinier, ou dû à une saison médiocre. » « Mais nous avons eu une excellente saison ! Tous ces changements sont arrivés dans le mois. Ce phénomène touche tout le monde. Le cardinal est venu ici pour recruter des gens comme vous pour nous aider à éradiquer cette corruption. L'ensemble des héros que nous avons approchés ont refusé catégoriquement de nous aider. Vous êtes notre dernier espoir alors je m'excuse si mes frères ont été trop sévère avec vos amis. Voulez-vous fuir comme les autres ? Ou allez-vous nous aider ? » Le mépris émanant de sa voix dans ses dernières questions vous a convaincu avant même de rencontrer le cardinal.

Cette quête a été conçue pour quatre héros, dont au moins un membre de l'ordre. Avant que les héros commencent, chacun d'eux peut choisir de recevoir un jeton **Protection** ou **Bénédiction**. En outre, piochez un nombre de trésors cuivre correspondant au nombre de héros et en ajoutant 1. Les objets maudits et les cartes de cache aux trésors sont défaussés et non remplacés. Les héros peuvent prendre deux de ces trésors sans aucun coût.

### La corruption

La corruption est un effet magique ne cessant pas de dépouiller les terres et le donjon. Elle se déclenche si le seigneur accumule cinq jetons menaces dans un bassin corrompu spéciale. Au début du tour du seigneur, lancez un dé de pouvoir et consultez le tableau ci-dessous :

Dé	Menace gagnée
Amélioration de puissance	1 jeton
Éclair d'énergie	2 jetons
Vierge	3 jetons

Une fois que cinq jetons menaces ont été jeté dans le bassin, une vague de corruption est émise à partir de l'autel du mal de la zone 7 comme si quelque chose avait été sacrifié dessus. Défausser tous les jetons menaces du bassin si l'impulsion s'est déclenchée. Les jetons menaces dans le bassin ne sont pas disponibles pour réaliser d'autres actions du seigneur. Cette impulsion a les effets suivants :

- Lancez un dé de pouvoir pour chaque potion équipée et dans le paquetage des héros. A chaque face vierge, la potion correspondante est corrompue. Jetez là.
- Chaque héros doit lancer un dé rouge et perd un montant de fatigue égal aux dégâts obtenus sur le dé. La perte de jetons fatigues excédentaires est considérée comme des jetons blessures. Un héros avec un jeton **Bénédiction** est à l'abri de cet effet.
- Les monstres blessés récupèrent un certain nombre de blessures égal aux dégâts obtenus sur un dé vert. Les monstres ne peuvent pas se rétablir au-delà de leur santé de départ.

### Graine de corruption

Une graine de corruption est la prolifération maligne enfantée par Necroliss. Voir la carte de monstre unique "Graine de Corruption" pour ses caractéristiques. Elles infectent les monstres majeurs de ce donjon et sortent de leur corps quand leurs hôtes sont tués, afin de retourner à Necroliss. Seul dix monstres majeurs sont corrompus, considérez ces monstres majeurs comme étant engendré par des cartes progéniture non infectées. Quand un monstre majeur est tué, remplacez immédiatement sa figurine par un jeton de graine. Outre sa faible attaque de mêlée, son moyen de protection principale est une impulsion de corruption au moment de mourir. Si une graine est tuée, tous les héros dans les deux cases doivent subir les effets d'une impulsion de corruption (comme précédemment). Les monstres dans les deux cases d'une graine tuée reçoivent également le jet de dé de récupération de blessure. Une graine essaiera toujours de fuir la rencontre avec les héros. Elle est considérée comme ayant pris la fuite si les héros perdent leur ligne de vue sur elle. Placez alors un jeton graine dans la zone 7 afin de savoir combien de graine s'est évadé, ce qui détermine la puissance de Necroliss au cours de la bataille finale.



### Objectifs de quêtes

Votre objectif consiste à entrer dans la caverne, dans le but de découvrir quelle est l'origine de cette corruption et de la détruire. Si en chemin, vous parvenez à activer des glyphes antiques de transport, tant mieux. Vous commencez le jeu avec 6 jetons conquêtes. Si jamais vous n'avez plus de jetons de conquête, la corruption aura raison de vous.

### Description des zones

Ces descriptions doivent être lues au moment où les zones appropriées sont révélées par les héros.

#### Zone de départ

Au moment où vous apparaissez de la glyphe, un petit groupe vous tombe dessus en embuscade. Le prêtre noir s'exclame à vous, « Pauvre imbécile. Kellos est faible. Le vrai pouvoir attend ceux qui embrassent la semence ».

Le squelette majeur est l'un des dix. En tant que tel, il a deux points de blessures et un point d'armure supplémentaires.

#### Si les héros tuent le squelette majeur :

Le squelette s'écroule en un tas d'ossement. Un évènement inhabituel vous attire l'œil. Les os se dissolvent rapidement en une forme sombre et suintante. Trop stupéfait pour réagir, vous voyez la créature s'enfuir sur ses pattes d'araignée et disparaître dans un trou à proximité.

Les héros viennent juste d'assister à la renaissance et à la fuite d'une graine de corruption. Placez un jeton de graine à côté de la zone 7.

#### Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre et actionne le levier :

Vous tombez sur un grand levier dans le sol. Vous l'actionnez en avant et en arrière, mais ça ne semble pas faire quoi que ce soit.

En réalité ce levier réinitialise le couloir arrière dans sa position initiale.

#### Zone 1

La garde résidant ici se déplace rapidement pour vous arrêter. L'un des sorciers crie : « Gardez en au moins un en vie, nous avons besoin d'une autre personne pour le sacrifice ! »

Le sorcier majeur est l'un des dix. Il bénéficie de 2 points blessures et 1 point d'armure supplémentaires.

#### Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre et actionne le levier :

Encore un levier au sol. Celui-ci offre de la résistance quand vous essayez de le tirer, mais vous en venez à bout. Des grincements d'engrenages retentissent quand le couloir menant à la sortie pivote pour révéler un autre passage.

Tournez le couloir en "L" jusqu'à ce qu'il joigne la zone 1 avec la zone 2.

Considérez cela comme la révélation d'une nouvelle zone en ce qui concerne les cartes pouvoir spécifiques du seigneur, ou des capacités des héros qui sont actuellement actives.

Toute grande figurine à la jonction entre le couloir et la pièce lorsque quand la rotation se produit est détruite. Les figurines restant dans la zone après le couloir se retrouve face à un simple mur. Considérez le passage en "L" comme un massif couloir tournant.

Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

## Zone 2

Les gardes se trouvant ici semblent surpris de vous voir. Bien que le couloir rotatif ait dû les alerter, ils paraissent attendre quelqu'un d'autre. Malgré leur surprise, ils réagissent rapidement et s'apprêtent à vous attaquer. Une grande forme dans le fond se déplace laborieusement en avant.

Le sorcier majeur est l'un des dix. Il a 2 points blessures 1 point d'armure supplémentaires.

*Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre et actionne le levier :*

Un autre levier dans le sol. Au moment où vous l'activez, des grincements d'engrenages retentissent encore et le couloir pivote à nouveau pour révéler une autre pièce.

Tournez le couloir en "L" jusqu'à ce qu'il joigne la zone 2 avec la zone 3. Considérez cela comme la révélation d'une nouvelle zone en ce qui concerne les cartes pouvoir spécifiques du seigneur, ou des capacités des héros, qui sont actuellement actives.

## Zone 3

Le prêtre noir commande une bête du chaos redoutable. « Tuez-les ! Protéger la graine ! » Ses séides se hâtent de s'y conformer.

Le prêtre noir majeur est l'un des dix. Il a 2 points blessures 1 point d'armure supplémentaires.

*Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre et actionne le levier :*

Un autre levier dans le sol. Au moment où vous l'activez, des grincements d'engrenages retentissent encore et le couloir pivote à nouveau pour révéler l'entrer.

Tournez le couloir en "L" jusqu'à ce qu'il joigne la zone 3 avec la zone de départ.

## Zone 4

Les habitants de cette caverne ont transformé cette zone en goulot d'étranglement. Deux squelettes gardent l'entrée depuis un endroit à couvert, tandis que deux ailes rasoires sont perchées pour dévaster les retardataires. Un immense troll garde le seul moyen évident de traverser la pièce et s'avère être un chemin périlleux et suicidaire pour commencer.

Les squelettes et les ailes rasoires majeures font tous partis des dix. Ils ont 2 points blessures 1 point d'armure supplémentaires. Sous le troll et la potion se trouve des tuiles de donjon normales.

## Zone 5

Vous entrez dans une vaste salle et voyez ce qui semble être un bassin de brouillard au centre. Le brouillard flotte au-dessus du sol de la pièce. Il tourbillonne en un courant invisible et s'écoule au centre. Les gardiens de cette salle s'approchent.

Le prêtre noir majeur est l'un des dix. Il a 2 points blessures 1 point d'armure supplémentaires. Les ogres vont tenter d'utiliser leur **Coup violent** afin de pousser les héros dans le brouillard. La zone sous le brouillard est une fosse. Les héros tombant dans la fosse de brouillard se retrouvent dans la zone 6. Considérez les douze cases du couloir nord-sud de la zone 6 d'être directement en dessous des douze cases de brouillard de la zone 5. Les héros tombant à travers le brouillard perdront deux dés verts de dégâts, qui ignorent l'armure. Si les héros tombent sur un terrain corrompu, les dégâts pris généreront des points menaces pour le seigneur. Les héros peuvent volontairement sauter dans la fosse, mais ils subiront aussi des dégâts de chute. Le seigneur peut jouer des pièges sur les héros qui atterrissent sur le terrain corrompu après leur chute.

*Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :*

Vous regardez vers le bas dans la brume et apercevez une échelle improvisée. Où mène-t-elle, vous n'avez pas idée. Une seule façon de savoir...

Pour descendre, ou monter par l'échelle, une figurine doit utiliser trois points de mouvement. Les figurines plus larges d'une case ne peuvent utiliser l'échelle.

## Zone 6

La brume se dissipe autour de vous, dévoilant la corruption féide émanant du sol. Une porte rouge runique verrouillée bloque un côté du couloir, tandis qu'une créature imposante bloque l'autre en se tortillant.

La naga majeure est l'une des dix. Elle dispose de 2 points blessures et 1 point d'armure supplémentaires. Si les héros viennent à bout de la naga, donnez-leur la clé runique rouge. La zone 6 est soumis aux mêmes règles que n'importe quel autre zone révélé, peu importe de quelle manière les héros traversent le brouillard; que ce soit par l'intermédiaire de l'échelle, **Coup violent**, ou par un saut de l'ange volontaire.

*Si un héros termine son déplacement sur le marqueur de rencontre :*

Une échelle se prolonge vers le haut dans le brouillard.

## Zone 7

La crasse de cette pièce est accablante. Une entité difforme se dresse devant un autel sanglant, assistée par quatre hommes animaux. Dans un rugissement agressif, ils passent à l'attaque.

Au moment où les personnages entrent dans la salle, le bassin de corruption devient inactif. Le seigneur peut désormais seulement exécuter une impulsion de corruption si une créature est sacrifiée sur l'autel du mal. L'autel peut être détruit afin de prévenir de la corruption. Pour cela les héros doivent accomplir une action prolongée **Magique(6)**, **Mêlée(6)**, ou **A distance(6)** en se tenant debout dessus. Deux héros peuvent se tenir sur l'autel en même temps et il est possible de combiner différents attributs. Les héros conservent les marqueurs progressions réalisés pour détruire l'autel. Si l'autel est détruit, les héros gagnent un jeton conquête. Alternativement, l'autel peut être sanctifié par un membre de l'ordre de Kellos. Pour ce faire, le héros doit réaliser une action continue et prolongée **Magique(10)** en se tenant debout sur l'autel. Cette action ne peut être interrompue. Si l'autel est sanctifié, les héros gagnent deux jetons conquêtes. L'autel ne peut être sanctifié si les héros ont accumulés des marqueurs progressions pour tenter de le détruire. Si l'autel est sanctifié tandis que Necroliss est toujours vivant, Necroliss sera détruit.

Les hommes animaux ont été choisis pour leur taille et leur férocité. Ils ont six points de blessure supplémentaires et lance un dé noir en plus en combat. La bête du chaos majeur présente est Necroliss. Voir la carte de monstre unique "Necroliss" pour ses caractéristiques. Pour chaque jeton graine à côté de zone 7, augmentez les points de blessure de Necroliss de 2 et son armure de 1/2 (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si sept graines ont survécu, Necroliss auraient 26 points de blessure et 9 d'armure. Les graines ne sont pas réellement présentes dans la salle, elles ont été absorbées par Necroliss. Si Necroliss est détruit les héros sont affectés par une impulsion de corruption **DOUBLE** puissance. Si Necroliss est détruit par sanctification de l'autel du mal, les héros ne subiront pas les effets de l'impulsion de corruption.

*Si Necroliss succombe de la main des héros :*

A l'instant où vous portez le coup fatal, Necroliss semble rapetisser. Lentement au début, puis de plus en plus rapidement. Enfin, lorsque Necroliss est réduit aux dimensions d'un kobold, une vague de corruption massive est libéré. Vous êtes plié en deux en souffrant de nausées déchirantes et de palpitations de terreur.

*Si Necroliss succombe en sanctifiant l'autel :*

A l'instant où les derniers mots sont prononcés, l'autel semble prendre une profonde inspiration et libère un flot d'énergie. Debout à côté de l'autel, cela ne vous affecte pas, mais Necroliss est puissamment heurté par l'onde. Il tente de s'opposer à toute cette énergie, mais sa puissance vient à le consumer. L'énergie brûle la bête morceau par morceau et les dissous avant qu'ils ne touchent le sol. Necroliss n'est plus.

Les héros gagnent quatre jetons conquêtes pour avoir triomphé de Necroliss. Ils achèvent alors leur quête.

*Si les héros neutralisent Necroliss, mais tombent à zéro jeton conquêtes :*

Vous parvenez à vaincre la bête, mais un peu tard ! Vous avez lutté si dur contre cette corruption, elle a fini par atteindre un point critique. Incontrôlable et imparable, des graines sortent du corps de Necroliss et se déplacent dans votre direction. Courez et priez !

# Quête 5 : La toile d'Athlas



Traîtrise	
<b>Coffre</b>	  
Cuivre 1	1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Cuivre 2	1 jeton conquête, 1 potion de vitalité.
Cuivre 3	1 malédiction, 1 jeton conquête, 1 trésor cuivre.
Argent 1	2 malédictions, 1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor argent.
Argent 2	1 malédiction, 2 jetons conquêtes, 1 potion de soin.
Argent 3	2 malédictions, 1 jeton conquête, 150 pièces, 1 trésor argent.
Or 1	2 malédictions, 200 pièces.
Or 2	2 malédictions, 1 trésor or.

Descent: Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.



## Quête 5 : La toile d'Athlas

Dans cette quête, les héros devront étudier le comportement d'un sorcier bienveillant nommé Athlas.

Des rumeurs cours que des monstruosité inqualifiables sortent de son laboratoire souterrain et il n'est pas d'ordinaire, auteur de tels actes.

### Introduction

Vous avez répondu à une petite annonce recherchant l'aide d'aventuriers comme vous. Vous ne saviez pas à quoi vous attendre, mais dialoguer autour d'un verre avec le maire, dans une taverne crasseuse peu fréquenté, était de loin ce que vous aviez imaginé. « Quand j'étais un jeune garçon, mon grand-père m'a raconté des histoires sur Athlas. C'était "Athlas contre Kraal" et "Athlas et Père de Tout", mais ma préférée était toujours "La Vallée de Athlas". Ça raconte comment Athlas est arrivé dans cette vaste vallée et a vaincu un dragon qui en avait fait sa tanière. Athlas appréciait tellement la région, qu'il a fait construire son laboratoire souterrain à proximité et a interdit la zone aux forces malfaisantes. Quand la nouvelle s'est répandue en ville à ce sujet, un accord avec lui a été instauré. Selon mon grand-père, Athlas a défendu cette ville au moins à trois reprises, face à des menaces de plus en plus importantes. Son message semblait très clair : "franchissez la ligne et je vous tuerais." " Donc, comme vous pouvez l'imaginer, j'ai été très surpris d'entendre que des kobolds, hommes animaux et autres abominations rôdaient dans les abords de notre belle cité. Certains disent que c'est Athlas lui-même qui les envoie. D'autres disent qu'Athlas est mort et que les monstres profitent de son absence. Bien qu'il soit préférable de ne pas dire ce genre de choses autour de moi. » Il s'arrête de parler pour boire un verre. « Peu importe, avoir désigné un protecteur à ses inconvénients. Nous n'avons pas de milice, ni même de garde. Athlas faisait régner l'ordre et la loi. La panique plane au sein de la cité et n'en incombe qu'à moi de recruter discrètement de braves aventuriers tels que vous, et de leur offrir ... » le maire déroule un parchemin et suit un tracé avec son doigt «...la juste récompense pour leurs services rendus. » Il émet un bruit de dégoût et froisse le rouleau en une boule minuscule. « Je n'ai jamais aimé le jargon bureaucratique. Que diriez-vous de : "Nous allons vous donner des pièces et des trésors si vous partez découvrir ce qui est arrivé à Athlas !" » Il prend un autre verre, puis poursuit : « Une chose est sûre, je n'aurais jamais pensé prendre part un jour à une des histoires de mon grand-père. »

Les héros commencent avec 100 pièces supplémentaires pour s'équiper. Piochez également un nombre de trésor cuivre égal au nombre de joueurs et en ajoutant 1. Les articles maudits et les cartes de cache aux trésors sont défaussés et non remplacés.

Les héros peuvent choisir deux de ces trésors sans payer.

### Golems araignées

Les golems araignées sont des constructions magiques créées par Athlas. Ils disposent des capacités des araignées et des golems. La capacité **Poison** des golems araignées est une neurotoxine puissante.

Elle ne fait pas des dégâts **Poison** ordinaires, à la place, elle empêche le héros qui en souffre d'utiliser une carte caractéristique aléatoire pour un nombre de tours égal aux blessures infligées par l'attaque ainsi que de faire des blessures ordinaires au héros. Donnez au héros affecté un nombre adéquat de jetons **Poison**. Il s'en défaussera un au début de chaque tour. La guérison ne supprime pas ces jetons **Poison**. Si une carte caractéristique est déjà affectée par la neurotoxine, le héros est à nouveau frappé, la même compétence sera affectée.

### Objectifs de quêtes

Vous devez entrer dans le laboratoire d'Athlas, découvrir exactement ce qui lui est arrivé, et empêcher que d'autres abominations ne ravagent la région environnante. N'oubliez pas d'activer des glyphes antiques de transport au passage. Vous commencez le jeu avec cinq jetons conquêtes. Si vous tombez à cours de jetons de conquête, vous en subirez les conséquences.

### Description des zones

Ces descriptions doivent être lues au moment où les zones appropriées sont révélées par les héros.

### Zone de départ

Chaque héros choisit la glyphe active qu'il empruntera pour pénétrer dans le laboratoire.

Deux petits groupes de kobolds sont là pour vous accueillir. Chaque groupe est dirigé par un homme animal, Cela ne présage rien de bon pour la santé d'Athlas.

### Zone 1

L'eau d'une source souterraine s'est infiltrée dans le sol, transformant une bonne partie de cette salle en borbier humide. Un large bassin d'eau et de boue fournit de la nourriture à divers gros champignons de la pièce. Un groupe de ferrox interrompt sa tentative de capture d'une aile rasoir les survolant. Ils voient en vous une source facile de nourriture.

Les cases de champignons géants ne bloquent pas les déplacements ou la ligne de vue. Une figurine occupant une case de champignon géant est considéré comme ayant la capacité **Camouflage**. Toute attaque qui blesse une figurine dans une case de champignon géant acquiert la capacité **Poison**.

### Couloir 1

Au moment où vous ouvrez la porte, un duo d'êtres humains en décomposition traîne les pieds vers votre direction. Des ombres glissent le long du sol et des murs du couloir.

### Zone 2

Après être parvenu à traverser le mur d'ombres, vous entrez dans ce qui paraît être une bibliothèque en ruine. Des tas d'ouvrages en lambeaux et rayonnage brisés ornent les murs. Deux sorciers se disputent à l'extrémité de la bibliothèque pendant que leurs séides sont à la recherche de livre et d'objet de valeur. Lorsque vous entrez, les sorciers portent leur attention sur vous.

*Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre à proximité de portail magique jaune :*

En fouillant les recoins, vos mains rencontrent un levier caché. En l'actionnant, vous et un tronçon de la bibliothèque se déplacent silencieusement pour révéler un passage incandescent, empli de particules chatoyante de lumière dorée. Osez-vous traverser ?

Le portail magique mène à son jumeau dans la zone quatre.

Les autres marqueurs de rencontre de cette zone représentent des étagères que les héros peuvent fouiller pour tenter d'y découvrir des objets. Si un héros souhaite fouiller une étagère, il devra dépenser deux points de mouvement et mettre fin à son déplacement sur le marqueur de rencontre. Le héros devra lancer deux dés de pouvoir et consultez le tableau ci-dessous.

Un héros peut ajouter un et un seul dé pouvoir à son jet de recherche, en dépensant un point de fatigue.

Dans ce cas, le héros lancera trois dés de pouvoir et défaussera le dé de son choix. Une fois l'étagère fouillée, retirez le marqueur de rencontre du plateau.

Premier dé	Deuxième dé	Résultat
Vierge	Vierge	Amulette d'Athlas
Vierge	Éclair d'énergie	Livre d'aptitude
Vierge	Amélioration de puissance	Parchemin runique
Éclair d'énergie	Éclair d'énergie	Potion d'Athlas
Éclair d'énergie	Amélioration de puissance	Rien
Amélioration de puissance	Amélioration de puissance	Couvée

### Amulette d'Athlas

La première fois que ce résultat est obtenu, donnez le marqueur "Amulette d'Athlas" au héros. Un héros peut équiper cette amulette et elle comptera dans sa limite d'objet autre. Une fois l'amulette obtenue, les prochains héros obtenant ce résultat ne trouveront rien. L'amulette équipée offre les avantages suivants :

- Vous êtes immunisé de toutes les formes de **Poison** (le porteur souffre toujours des dégâts physiques).
- Vous bénéficiez d'un dé de pouvoir supplémentaire lors des attaques **magiques**.

### Livre d'aptitude

Ce livre contient une portion des vastes connaissances d'Athlas. Si le héros dispose d'au moins un dé de pouvoir dans son attribut **magique**,



Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

il peut l'étudier et acquérir un jeton d'entraînement **magique** en plus. Une fois l'apprentissage terminé, le livre se consume en un tas de cendre. Si personne ne peut l'utiliser, il peut être vendu en ville pour 250 pièces.

### Parchemin runique

Le héros a découvert un parchemin magique de création runique. Les parchemins magiques peuvent être utilisés par n'importe qui, mais aucun dé de pouvoir ne peut être ajouté au jet de dé d'attaque. Le parchemin doit être équipé des deux mains pour pouvoir être utilisé et se consumera en un tas de cendre après son utilisation. Quand le parchemin est découvert lancer un dé pouvoir:

Dé	Niveau	Valeur de vente
Amélioration de puissance	Cuivre	75 pièces
Éclair d'énergie	Argent	150 pièces
Vierge	Or	225 pièces

Piochez une carte dans le tas au trésor de la valeur approprié et donner au héros la première "Arme - Runique" trouvée.

Le parchemin peut être vendu en ville à sa valeur cotée.

### Potion d'Athlas

La première fois que ce résultat est obtenu, donnez le marqueur "Potion d'Athlas" au héros. Cette potion devra être équipée par le héros qui voudra l'utiliser et comptera dans la limite de potion du héros. Une fois la potion obtenue, les prochains héros obtenant ce résultat ne trouveront rien. Ce breuvage est le remède au poison spécial d'Athlas. Chaque dose réduira les effets de la capacité **Poison** par quatre. L'antidote durera jusqu'à ce que les quatre charges soient utilisées. Une seule dose peut être active par héros à la fois. Le flacon contient suffisamment de liquide pour trois doses d'antidote. L'antidote ne guérira pas un héros qui est déjà empoisonné. L'antidote pourra toutefois guérir le poison neurotoxique des golems araignée.



### Rien

Le héros ne trouve rien.

### Couvée

Le héros met sa main dans un nid d'araignée. Il subit 1 point de dégât et 1 marqueur **Poison**. Cette blessure ne peut être réduite par l'armure.

## Zone 3

La lueur dans le passage en face de vous rend progressivement vos torches inutiles. Vous les éteignez pour éviter qu'elles ne se consomment pour rien. En sortant du tunnel, vous arrivez dans une vaste pièce où un important bassin de lave se trouve au centre. De nombreuses sorties rayonnent depuis l'enceinte. Deux squelettes sont bloqués sur une plate-forme au cœur du champ de lave. Les 3 cerbères semblent se plaire ici. Des formes spectrales se sont regroupées le long de l'extrémité sud de la lave. Dans l'angle nord-est de la salle, vous voyez deux ogres commençant à monter péniblement le passage est-ouest pour vous rencontrer.

Placez les squelettes majeurs et la clé runique sur une tuile de rocher inutilisés. Les quatre X blancs représentent des interrupteurs de déclenchement, libérant un rocher sur les cases marquées de quatre X rouges. Toutes figurines sur ces cases au moment où le rocher est libéré seront tuées. Les figurines de monstre ne peuvent pas déclencher le rocher. Si le rocher est libéré, il finira par rouler dans le champ de lave et fournira un pont provisoire pour récupérer la clé runique bleue sur la plate-forme centrale. Placez le rocher dans les quatre cases du champ de lave juste en face de la sortie du couloir et dites aux héros qu'ils peuvent l'utiliser comme un pont. Les héros ont deux tours pour atteindre la plate-forme et revenir avant que le rocher ne s'engouffre dans la lave. Retirez alors la tuile de rocher. Un seul rocher sera activé par les interrupteurs de déclenchement.

### Si un héros s'approche du portail magique rouge :

Un portail lumineux se trouve devant vous. Il dégage des particules chatoyantes rouges, comme des braises flottantes pendant un incendie. Osez-vous entrer ?

La porte vers la zone 4 ne saurait s'ouvrir par quelque moyen que ce soit.

## Zone 4

Vous traversez le portail pour apparaître dans ce qui semble avoir été autrefois les quartiers personnels d'Athlas. Aujourd'hui, trois prêtres noirs en ont fait leur lieu de culte. Ils sont même allés jusqu'à tracer un cercle d'invocation au centre de la pièce. Ils n'ont pas perdu de temps, déjà en train d'invoquer une infâme bête de chaos.

Les prêtres noirs avaient sécurisé la porte de sortie vers la zone 3 de telle sorte qu'elle n'aurait pu être ouverte par quelque moyen que ce soit.

## Zone 5

Lorsque vous ouvrez la porte runique, vos regards se posent sur deux grandes statues d'araignée au milieu de la pièce. Les yeux des statues sont constitués de saphirs et la sculpture est plutôt complexe. Vous remarquerez aussi des trésors empilés partout autour de la pièce. A l'instant où vous faites un pas en avant, les yeux des araignées deviennent lumineux !

Ce sont deux des golems araignées d'Athlas. Lakhesis et Atropos gardent cette salle. Voir les cartes de monstre unique "Lakhesis" et "Atropos" pour leurs caractéristiques.

### Si les héros viennent à vaincre les golems araignées :

Le dernier golem araignée s'écroule en un tas de décombres. De grosses gouttes d'un liquide épais rouge foncé éclaboussent et s'évaporent lorsqu'elles atteignent le sol. Les yeux en pierres précieuses se brisent en morceaux.

Les héros reçoivent deux jetons conquêtes pour avoir vaincu le duo de golems araignées.

## Zone 6

Deux autres statues d'araignées vous attendent ici. L'une d'elles possède des yeux en rubis tandis que l'autre des yeux de saphirs. Elles fléchissent et se déplacent lorsque vous entrez.

Le golem araignée aux yeux de saphirs est Koltho, celui aux yeux de rubis est un golem majeur nommé Themis. Voir les cartes de monstre unique "Koltho" et "Themis" pour leurs caractéristiques.

### Si les héros viennent à vaincre les golems araignées :

Le dernier golem araignée s'écroule en un tas de décombres. De grosses gouttes d'un liquide épais rouge foncé éclaboussent et s'évaporent lorsqu'elles atteignent le sol. Les yeux en pierres précieuses se brisent en morceaux.

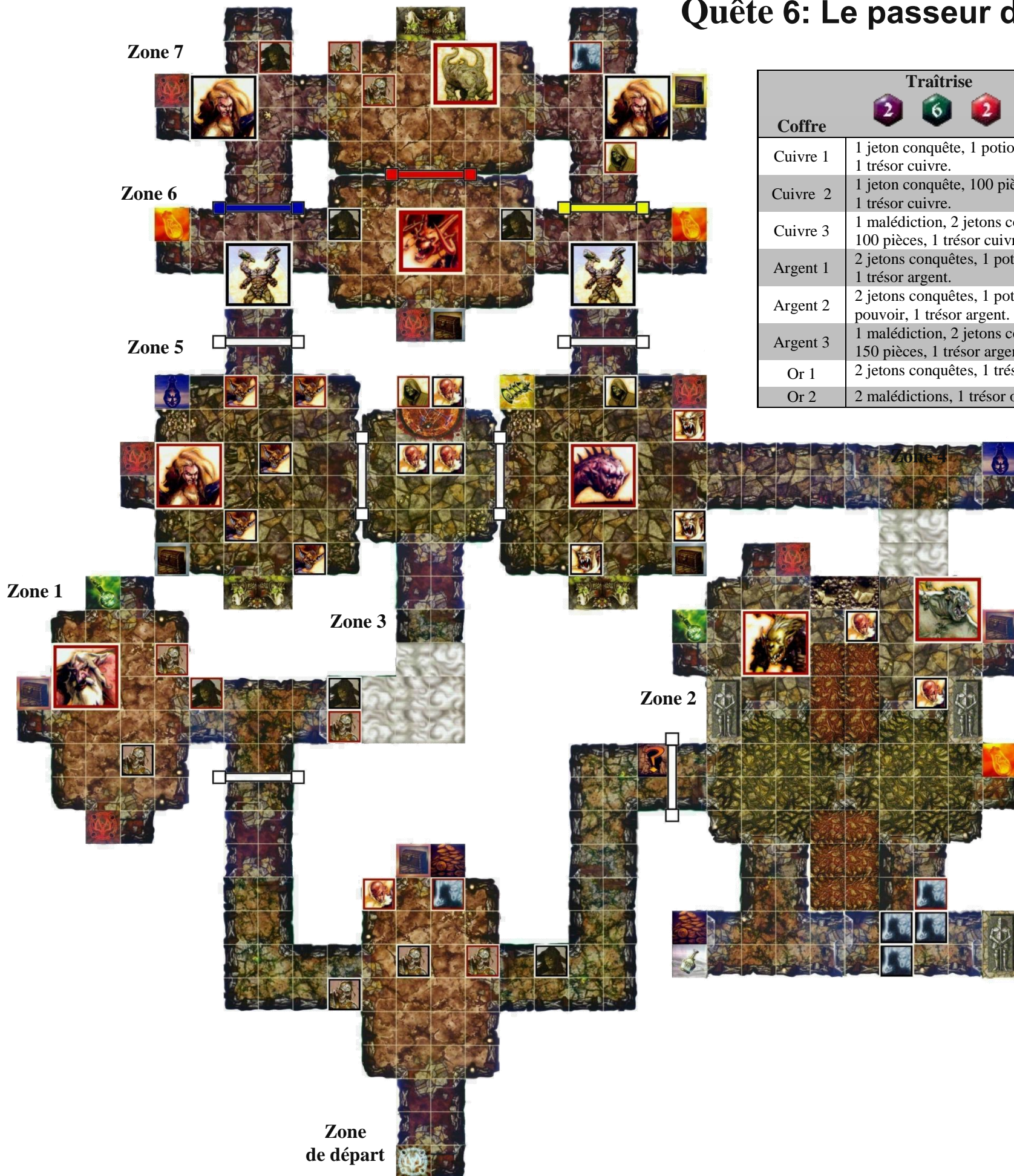
Les héros reçoivent trois jetons conquêtes pour avoir vaincu le duo de golems araignées.

### Si les héros viennent à bout des golems araignées de la zone 6 :

La fumée des golems araignées a rempli la pièce et commence à tourbillonner en plein centre de la pièce en formant une tornade. Elle tourne et tourne, accumulant davantage de fumée, devenant plus imposante, quand finalement elle ralentisse jusqu'à s'arrêter. Devant vous, se trouve Athlas le mage ! Vous dégagez vos armes. « Du calme ! » La voix du magicien vous implore d'arrêter. « S'il vous plaît... » Il se dirige vers l'un de ses golems araignée et pose sa main contre son corps en ruine. Il soupire, puis se tourne face à vous. « Merci de m'avoir libéré. Je n'avais pas réalisé à l'époque, mais la création de ces golems réclame trop d'énergie. Chacun d'entre eux a nécessité une partie de mon intelligence et de ma vitalité pour s'animer, je n'avais pas réalisé à quel point. Je suis mort quand Atropos est né. Ça nécessite quelques ajustements. » Il se mit à rire dans sa barbe. « Je suppose que tout aurait pu se terminer ainsi, mais ma mort a été perçue par mes rivaux et ils sont venus pour piller mon laboratoire. Mes araignées ont sauvés les quelques objets qu'ils pouvaient atteindre. Le reste, à mon grand désarroi, je l'avais déversé dans le champ de lave afin d'éviter toute utilisation abusive. Ce qui est le plus regrettable, parmi les objets que mes araignées ont sauvés, ils ne m'ont pas apporté une seule goutte de mon hydromel. Vous n'auriez pas par hasard trouvé une bouteille ou deux ? »

Les héros gagnent deux jetons conquêtes pour avoir découvert ce qui est arrivé à Athlas. Ils achèvent alors leur quête.

# Quête 6: Le passeur d'âme



Traîtrise	
Coffre	2 6 2
Cuivre 1	1 jeton conquête, 1 potion de vitalité, 1 trésor cuivre.
Cuivre 2	1 jeton conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Cuivre 3	1 malédiction, 2 jetons conquêtes, 100 pièces, 1 trésor cuivre.
Argent 1	2 jetons conquêtes, 1 potion de soin, 1 trésor argent.
Argent 2	2 jetons conquêtes, 1 potion de pouvoir, 1 trésor argent.
Argent 3	1 malédiction, 2 jetons conquêtes, 150 pièces, 1 trésor argent.
Or 1	2 jetons conquêtes, 1 trésor or.
Or 2	2 malédiction, 1 trésor or.

## Quête 6 : Le passeur d'âme

Des corps dans des cimetières à proximité ont disparu. Il a même été rapporté que ces villageois décédés sont revenus se venger contre les vivants. Les villageois murmurent le nom de "passeur d'âme", et se tournent vers l'ordre pour les aider. Le choix s'est porté sur vous.

### Introduction

« C'est une abomination, voilà ce que c'est ! » élucubre l'évêque de Chartres.  
« Sans nuls doutes, votre grâce. » Vous êtes d'accord sans réserve et vous suivez l'évêque à son entrevue préalable avec les villageois.  
« Le passeur d'âme si. Le passeur d'âme ça. Que la lumière emporte cette infamie ! » Il s'arrête un instant pour lever la main droite par acte de contrition.  
« Pardonnez-moi. »  
Ses paroles et le bruit des pas résonnent dans le couloir.  
« Pardonnez-moi. » L'évêque se retourne et vous regarde de plus près avant de demander :  
« Savez-vous quelque chose de plus au sujet de ses méfaits ? »  
« Je sais que ce que les villageois m'ont dit. Les cimetières ont été profanés et les corps volés ou utilisés de manière horrible. A chaque fois, les morts reviennent à la ville pour tuer tous les êtres vivants. Les nouveaux morts se volatilisent et puis ils reviennent la nuit suivante. Leurs contacts engendrent des maladies et glace jusqu'à l'âme de leurs victimes. Il y a même des personnes rapportant qu'ils auraient perdu des aptitudes qu'ils possédaient depuis longtemps.  
Maintenant, les villageois brûlent les cadavres, mais réclame de bonne cérémonie funèbre pour leurs proches défunts. Ils ont peur de celui qui se fait appeler "Le passeur d'âme", et recherchent assistance et réconfort auprès de l'ordre. »  
Vous terminez tout juste votre conversation lorsque vous approchez les portes closes de la salle de réunion où les villageois vous attendent.  
« Je vois. » L'évêque s'organise un instant puis fait signe de la tête pour que vous ouvriez la porte. Vous passez la porte, prêt à annoncer l'évêque quand vous entendez la porte se refermer et se verrouiller derrière vous.  
« Monseigneur ? » vous demandez, confus. La voix de l'évêque est faible à travers la porte, mais distincts.  
« Kellos vous guide. »  
Pendant un moment, vous paniquez, mais la peur s'estompe rapidement et est remplacé par un sens profond du devoir. Vous vous tournez et faire face aux visages pleins d'espoir des villageois.

### Les autels du mal

Les monstres dans les zones 3 à 7 possèdent des capacités supplémentaires en fonction du nombre d'autels du mal qui sont actuellement actifs. Les capacités supplémentaires sont cumulatives.

Autel actif	Capacité gagnée
1	Sorcellerie 1
2	Peur 1
3	Immortel

En dehors d'Immortel, toutes les capacités acquises se cumulent si un monstre possède déjà la capacité.

### Charmes du passeur d'âme

Les charmes du passeur d'âme sont de puissantes amulettes qui a été donnée à quatre de ses lieutenants. Ils peuvent être prélevés sur leurs dépouilles et équipés par les héros. C'est un élément essentiel pour que les héros puissent avancer dans leur quête. Lorsqu'il est équipé, le charme "suggèrent" au porteur qu'il peut être utilisé lorsque certaines situations se présentent. Par exemple, les héros peuvent présager que : « Hey, j'aimerais vraiment éviter que cet ogre ne revienne à la vie. » Le charme occupe un emplacement d'équipement de type "autre". Lorsqu'il est porté, le charme possède les propriétés suivantes :



- Le charme est maudit. Le héros reçoit un jeton de malédiction en équipant le charme.
- Il permet au héros de traverser au-delà du voile et d'en revenir.
- Le héros n'est pas affecté par les **Maladies**, les **Drains**, et par la capacité **Givre** des morts-vivants de la quête s'il dépense un jeton fatigue.
- Il accorde la capacité **Immortel** au héros s'il choisit de dépenser un jeton fatigue. Des jetons fatigués supplémentaires ne pourront être dépensés pour lancer le dé plusieurs fois
- Le héros peut empêcher un monstre adjacent d'utiliser sa capacité **Immortel** s'il dépense un jeton fatigue.
- Chaque fois que la fatigue du héros est réduite à zéro, il peut recouvrer la totalité de sa fatigue en sacrifiant 1 jeton blessure. Le sacrifice ne peut être réalisé qu'une seule fois par tour du héros.
- Si un héros meurt et qu'il décide de ne pas utiliser, ou échoue son jet de dé d'immortalité, ou ne possède pas de fatigue pour activer le jet de dé, le passeur d'âme pourra le contrôler comme s'il était sous le contrôle de la carte piège "Charme sombre".
- Le héros meurt après que l'effet se soit appliqué.

Le nombre de fois où le charme est activé par de la fatigue dépensée doit être suivi par le seigneur.

Si un héros tente de retirer le charme sans avoir éliminé le passeur d'âme préalablement, il subira deux blessures pour chaque jeton fatigue utilisé pour activer le charme.

Le seul moyen sûr d'enlever les charmes sans être affecté est de détruire le passeur d'âme.

### Charme du passeur d'âme et glyphes de transport

Un charme n'a pas d'interaction directe avec les glyphes. Dans les zones 1 et 2, si un héros portant un charme tente de retourner à la ville, il y a une possibilité que cela brise la glyphe. Lorsqu'une glyphe est utilisée, lancez un dé de pouvoir. Si une face vierge est obtenue, la glyphe ne fonctionnera plus et sera remplacé par une version au choix du seigneur. Une fois qu'une glyphe est brisée, elle ne peut plus être empruntée. Dans les zones 3 à 7, le héros qui porte un charme sera transporté au sigil de la zone 3 plutôt que de retourner en ville normalement. Lorsque cela arrive, placez les héros sur la case de leur choix sur le sigil. Les héros qui ne portent pas de charme seront renvoyés à la ville normalement dans toutes les zones du donjon.

## Objectifs de quêtes

Votre objectif est simple, trouver et vaincre le passeur d'âme. Si vous parvenez à activer certains glyphes antiques de transport, tant mieux.  
Vous commencez la partie avec six jetons de conquête. Si jamais vous manquez de jetons de conquête le passeur volera sans aucun doute vos âmes.

## Descriptions des zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones en question sont révélées par les héros.

## Zone de départ

Vous entrez dans le domaine du passeur d'âme, vous remarquez les formes de plusieurs villageois traînant les pieds vers vous. Ils sont tous à divers stades de décomposition, la puanteur de la charogne vous oblige à vous bâillonner le visage lorsque vous vous déplacez pour les affronter.

Le sorcier majeur est l'un des lieutenants du gardien. Il a deux points de blessure et un point d'armure supplémentaires. Il porte un des charmes du gardien, un héros peut le récupérer de son corps s'il le souhaite.

### Si les héros tuent le sorcier majeur :

Lorsque vous portez le coup de grâce au sorcier, il saisit le charme placé autour de son cou. Pendant un moment, le temps semble s'arrêter et ses plaies guérissent, mais quelque chose se passe mal. Pris de gémissements mourant, des milliers d'années paraissent rattraper le sorcier. Son corps ratatiné tombe à terre, puis peu à peu devient poussière. Le charme tombe au milieu de la pile de vêtements et de résidus du sorcier.

### Si un héros équipe le charme :

Au moment où le charme se dépose autour de votre cou, vous sentez un froid glacial pénétrer votre corps et s'installer sur vos os. Vous sentez de grands pouvoirs grandir en vous, mais à quel prix ?

### Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :

Vous faites une pause dans votre exploration suffisamment longtemps pour examiner une inscription sur la porte en face de vous. Bien que des tentatives aient été apportées pour la détériorer, vous êtes en mesure de déchiffrer des parties de l'ancien texte :

*Respectez [?] le Juste  
Dans la vie, de [?] [?].  
Dans la mort, un [?] adversaire.  
"[?] d' [?] ", gardiens jusqu'à la fin.  
[?] son [?] pour gagner notre [?].  
Le [?] attend ceux qui le perturbent.*

Le texte complet se lit comme suit :

*Respecter Howgarth le Juste  
Dans la vie, de grande vertu.  
Dans la mort, un grand adversaire.  
"Mains d'Howgarth", gardiens jusqu'à la fin.  
Prononcez son nom pour gagner notre faveur.  
Le châtement attend ceux qui le perturbent.*

Un héros peut tenter de décoder les parties illisibles du texte en utilisant une demi-action pour lancer un certain nombre de dés de pouvoir égale à son attribut **magique**.

Ils peuvent ajouter un dé par jeton de fatigue dépensé.

Pour chaque éclair d'énergie obtenu, ils peuvent déchiffrer un mot du texte.

## Zone 1

Vous entrez dans une pièce paraissant être un poste de garde austère.  
Un géant vous quémante une phrase de passe.  
Étant donné que vous indiquez une mauvaise réponse, il ordonne à une horde de morts-vivants d'attaquer.

Le géant majeur est un autre lieutenant.

Il dispose de caractéristiques normales.

Toutefois, il porte un charme du passeur d'âme, qui lui confère un jet de dé **Immortel**.

**Si un héros tente de passer à travers le brouillard et ne porte pas de charme :**

Le brouillard est aussi dur qu'un mur de pierre.  
Peu importe les efforts réalisés pour le franchir, il refuse de vous accorder le passage. Des vrilles de brouillard semblent coller à votre main quand vous la retirez. Vous l'essayez hâtivement contre votre tunique pour enlever la souillure.

**Si un héros tente de passer à travers le brouillard en portant un charme :**

Le brouillard vous autorise le passage. Dans votre traversé, les voix familières de vos proches morts depuis longtemps semblent vous avertir de rebrousser chemin.  
Vous l'ignorez et continuez d'avancer. Le brouillard est glacial et vous oblige à respirer son odeur infecte.  
Il brûle le fond de votre gorge. Vous avez l'idée de stopper votre traversé pour rebroussé chemin, quand le brouillard dévoile l'autre côté. Vous secouez la tête vertigineusement, comme si vous avez parcouru une grande distance.

## Zone 2

Vous entrez dans ce qui semble être un ancien mausolée. Des sarcophages ouverts sont disséminés dans la pièce, leurs couvercles brisés gisant sur le sol.  
Des formes fantomatiques se rassemblent à l'extrémité sud de l'enceinte tandis que d'autres adversaires surveillent la partie nord. Les deux groupes sont séparés par une forme perverse de non vie au sol. Pendant que vous regardez dans l'obscurité, un troll traverse le brouillard au nord. Il vous voit et déclenche l'alarme.

Le seul sarcophage susceptible d'être fouillé est celui d'Howgarth, qui est dans le coin sud-est de la salle. Les autres sarcophages sont vides. Le troll et l'ogre majeur sont deux lieutenants du passeur d'âme et porte son charme. Le troll bénéficie d'un jet de dé **Immortel** grâce à lui. Les spectres de la zone portent le blason de la "main d'Howgarth", ils gardent le sarcophage d'Howgarth et empêcheront quiconque de s'en approcher.

Ils n'attaqueront pas les héros à moins d'être attaqués en premier.

Si l'un des héros mentionne le nom d'Howgarth ou "main d'Howgarth" quand ils attaquent les autres monstres de la pièce, les spectres se joindront à l'attaque.

Chacun des héros peut contrôler l'un des spectres comme s'il s'agissait d'un familier. Si les spectres aident les héros, les sorciers cibleront toujours les spectres en priorité.

Si plus de deux spectres meurent dans le combat qui s'ensuit, les héros auront perdu leurs faveurs, et ils retourneront garder le sarcophage de Howgarth.

Si deux spectres ou moins meurent au combat, les héros seront autorisés à s'approcher de la tombe de Howgarth pour recevoir une récompense.

**Si un héros finit son mouvement adjacent au sarcophage de Howgarth alors que les héros ont perdu la faveur des spectres :**

Vous ouvrez le sarcophage de granit et contemplez les vestiges pourris d'un grand héros d'un autre temps. Sans doute que son esprit était trop fort pour que le passeur d'âme l'anime ou le corrompe. Lorsque vous regardez plus en détail, dans l'étreinte du corps sans vie recouvert de bandelettes nauséabondes, vous pensez voir quelque chose d'intéressant.  
**Est-ce utile de perturber son repos pour le récupérer ?**

Si un héros fouille le sarcophage, donnez-lui un jeton de **Malédiction**, puis demandez-lui de lancer un dé de pouvoir. Utilisez le tableau ci-dessous à la place de celui du livre de règles de **Héros de Légende** pour la fouille de la case sarcophage.

Dé	Résultat
Amélioration de puissance	Trésor ! Recevez 1 trésor cuivre.
Éclair d'énergie	Trésor ! Recevez 1 trésor argent.
Vierge	Surprise ! Placez un spectre majeur sur le dessus du sarcophage. Il s'active immédiatement.



La figurine de spectre majeur est Howgarth.

Voir la carte de monstre unique "Howgarth" pour ses caractéristiques. Si Howgarth est vaincu, chaque héros reçoit un jeton de **Malédiction**.

**Si un héros finit son mouvement adjacent au sarcophage de Howgarth alors que les héros ont conservé la faveur des spectres :**

Vous ouvrez le sarcophage de granit et contemplez les vestiges pourris d'un grand héros d'un autre temps. Sans doute que son esprit était trop fort pour que le passeur d'âme l'anime ou le corrompe. Lorsque vous regardez plus en détail, une lumière blanche commence à luire du dessous de la dépouille. Vous êtes forcé de prendre du recul et de protéger vos yeux alors que la lumière devient de plus en plus intense.  
À travers vos paupières plissées vous apercevez la forme de ce qui doit avoir été autrefois Howgarth. Il lève la main droite et vous sentez revigorer votre corps et votre esprit. Puis il disparaît peu à peu et les spectres reprennent leurs postes de garde.

Les points de blessure et de fatigue des héros sont restaurés à leurs valeurs initiales. Tous effets persistants sont également éliminés. Chaque héros reçoit également un jeton de **Bénédiction** s'il n'en a pas déjà un. Après avoir reçu ce rétablissement, si les héros attaquent les fantômes restants, ils se comporteront comme si la carte seigneur, "Rage" avait été jouée sur eux. Tous les jetons blessures qu'ils peuvent avoir perdus dans le combat précédent sont restaurés. Défaussez également les jetons de **Bénédiction** et Howgarth rejoint la bataille.

Placez sa figurine de spectre majeur sur le dessus du sarcophage. Si Howgarth est détruit, chaque héros reçoit un jeton de **Malédiction**.

**Si un héros tente de passer à travers le brouillard :**

Lisez les descriptions figurant à la rubrique " Zone 1 ".

## Zone 3

Quatre serviteurs du passeur d'âmes accomplissent une sorte de rituel sur un sigil qui a été creusée dans le sol de cette salle.  
Lorsque vous entrez, ils interrompent leurs incantations en vue de vous affronter.

Si les héros essayent d'utiliser un glyphe de n'importe quelle zone du voile, afin de revenir en ville en portant un charme, ils arriveront sur le sigil de ce secteur.

Les héros qui meurent sont également transportés dans cette zone s'ils portent un charme.

Lorsque cela se produit, placez les héros sur la case de leur choix sur le sigil. Ce sigil ne peut être détruit.

Tous les monstres à l'intérieur de cette salle auront davantage de capacités grâce à l'autel du mal.

## Zone 4

Une créature poisseuse domine le centre la pièce. Sur le mur sud, presque cachée dans une niche, vous voyez un autel impie.  
D'autres formes sortent de la pénombre afin de vous barrer la route.

**Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.**

Tous les monstres à l'intérieur de cette salle auront davantage de capacités grâce à l'autel du mal. Les héros peuvent détruire l'autel en réalisant une action prolongée **Magique(4)**, **Corps à corps (4)**, ou **A distance (4)**. Plusieurs héros peuvent tenter une action prolongée en même temps sur le même autel, et ils conservent les marqueurs progressions réalisés. L'autel peut être purifié en réalisant une action prolongée **Magique(8)** continue. Cela ne peut pas être interrompu. Les héros gagnent un jeton de conquête pour avoir détruit ou purifié l'autel. Un héros pourrait éliminer ses jetons **Drains**, en sacrifiant un jeton conquête sur l'autel purifiée et en dépensant deux points de mouvement, en étant adjacent à lui.

## Zone 5

Quand vous ouvrez la porte, vous entendez des bruissements d'aile. Une imposante monstruosité déploie ses ailes et vous fixe avec ses yeux morts. Suite à ses hurlements, ses sbires se détachent de leurs perchoirs au plafond pour vous attaquer. Vous apercevez un autel corrompu dans une alcôve au sud. Mais avant, vous êtes forcé de vous défendre.

Tous les monstres à l'intérieur de cette salle auront davantage de capacités grâce à l'autel du mal. Les héros peuvent détruire l'autel en réalisant une action prolongée **Magique(4)**, **Corps à corps (4)**, ou **A distance (4)**. Plusieurs héros peuvent tenter une action prolongée en même temps sur le même autel, et ils conservent les marqueurs progressions réalisés. L'autel peut être purifié en réalisant une action prolongée **Magique(8)** continue. Cela ne peut pas être interrompu. L'autel doit être détruit ou purifié si les héros veulent éliminer de façon permanente le passeur d'âme. Les héros gagnent un jeton conquête pour avoir détruit ou purifié l'autel.

## Zone 6

Deux gardiens de pierre bloquent deux portes runiques verrouillées derrière eux. Une troisième porte runique verrouillée est protégée par un gigantesque démon. Il rit sinistrement en vous voyant approcher.

Les golems ne peuvent pas avoir la capacité **Immortel** grâce à des autels actifs, mais le démon le peut. Une fois que le démon majeur a été vaincu, donnez la clé runique rouge aux héros. Les autres clés runiques ont été altérées par le passeur d'âme.

## Zone 7

Une bête du chaos massive se dresse en face de ce que vous espérez être le dernier autel démoniaque. Des villageois morts traînent les pieds sans but précis jusqu'à ce qu'un prêtre frêle dans l'angle de la pièce les dirige vers vous.

Ce prêtre n'est autre que le passeur d'âme. Voir la carte de monstre unique "Passeur d'âme" pour ses caractéristiques.

Au lieu d'une attaque magique ordinaire, il peut réaliser une attaque spéciale **d'éclair pestiféré**. Placez le gabarit de foudre adjacent au passeur d'âmes et tous héros sur le gabarit obtiennent un nombre de jetons **Maladie** égal au montant total des dégâts réalisés.

Cette attaque ne fait aucun dégât physique et ne peut être prévenu en utilisant le charme du passeur d'âme. Il ne peut pas être tué si tous les autels du mal n'ont pas été détruits ou purifiés.

Jusqu'à là, son jet de dé **Immortel** réussira toujours. Les héros peuvent détruire l'autel en réalisant une action prolongée **Magique(4)**, **Corps à corps (4)**, ou **A distance (4)**.

Plusieurs héros peuvent tenter une action prolongée en même temps sur le même autel, et ils conservent les marqueurs progressions réalisés.

L'autel peut être purifié en réalisant une action prolongée **Magique(8)** continue.

Cela ne peut pas être interrompu.

Si le dernier autel est détruit ou purifié, les héros gagnent un jeton conquête et le passeur d'âmes perd sa capacité **Immortel**.

Il tentera alors de s'échapper en utilisant la porte runique verrouillée la plus proche (bleu ou jaune) avec sa clé altérée.

### *Si le passeur d'âme s'échappe :*

En riant frénétiquement, le passeur d'âme sort une clé runique de sa robe et l'insère dans le trou de serrure de la porte runique [couleur] verrouillée. Il ouvre vigoureusement la porte pour révéler, non pas la pièce que vous avez quittée quelques instants auparavant, mais une étendue de brouillard tourbillonnant. Il passe à travers la porte et la referme violemment.

Les héros gagnent deux jetons conquêtes pour avoir obligé le passeur d'âme de fuir.

Les charmes peuvent être retirés désormais sans pénalité.

### *Si le passeur d'âme meurt :*

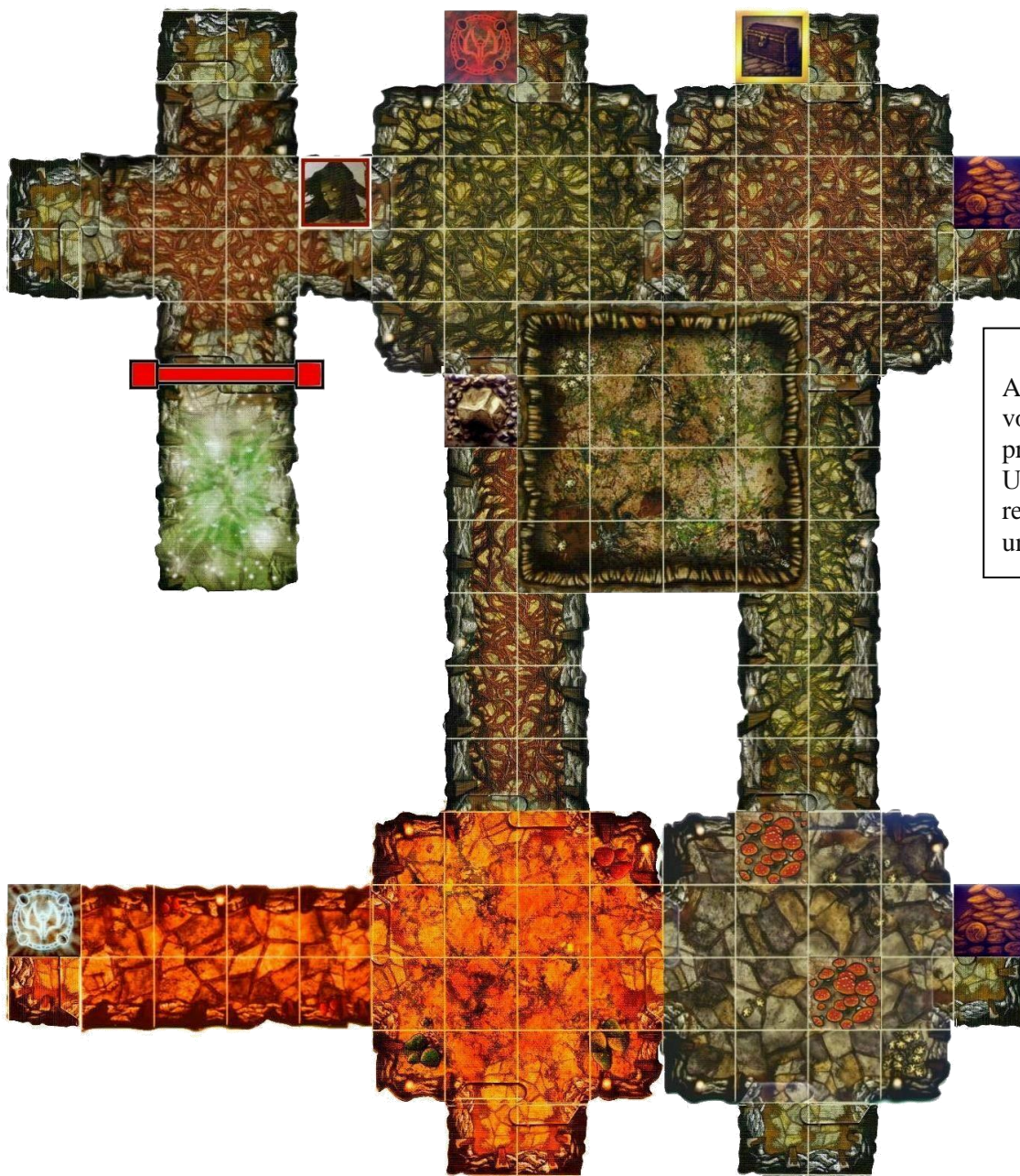
Le passeur d'âme bouche bée se sent tombé pour la dernière fois avec incrédulité. Il vous regarde brièvement avec un sourire désabusé sur son visage. « Nous nous reverrons. C'est juste une transition ». Son corps se transforme en poussière avant de toucher le sol et est mystérieusement emporté par le vent lorsque vous approchez de plus près. Vous êtes saisi d'un sentiment de torpeur et de déchirement profond, quand les charmes autour de votre cou se dissolvent de la même manière que le passeur d'âme. Le glas que ces charmes exerçaient à votre corps cependant, semble persister.

Les héros gagnent quatre jetons conquêtes pour avoir vaincu le passeur d'âme. Ils finissent leur quête.



## Donjons : Héros de légende et Mer de Sang

Les 4 donjons suivants sont à utiliser avec les règles de la campagne avancée de l'extension **Héros de légende** ou **Mer de Sang**. Vous devez disposer d'un des exemplaire de ces extensions pour l'utiliser.



### 96. La caverne corrompue

Au moment où vous entrez dans cette caverne, vous ressentez immédiatement quelque chose de profondément malsain.

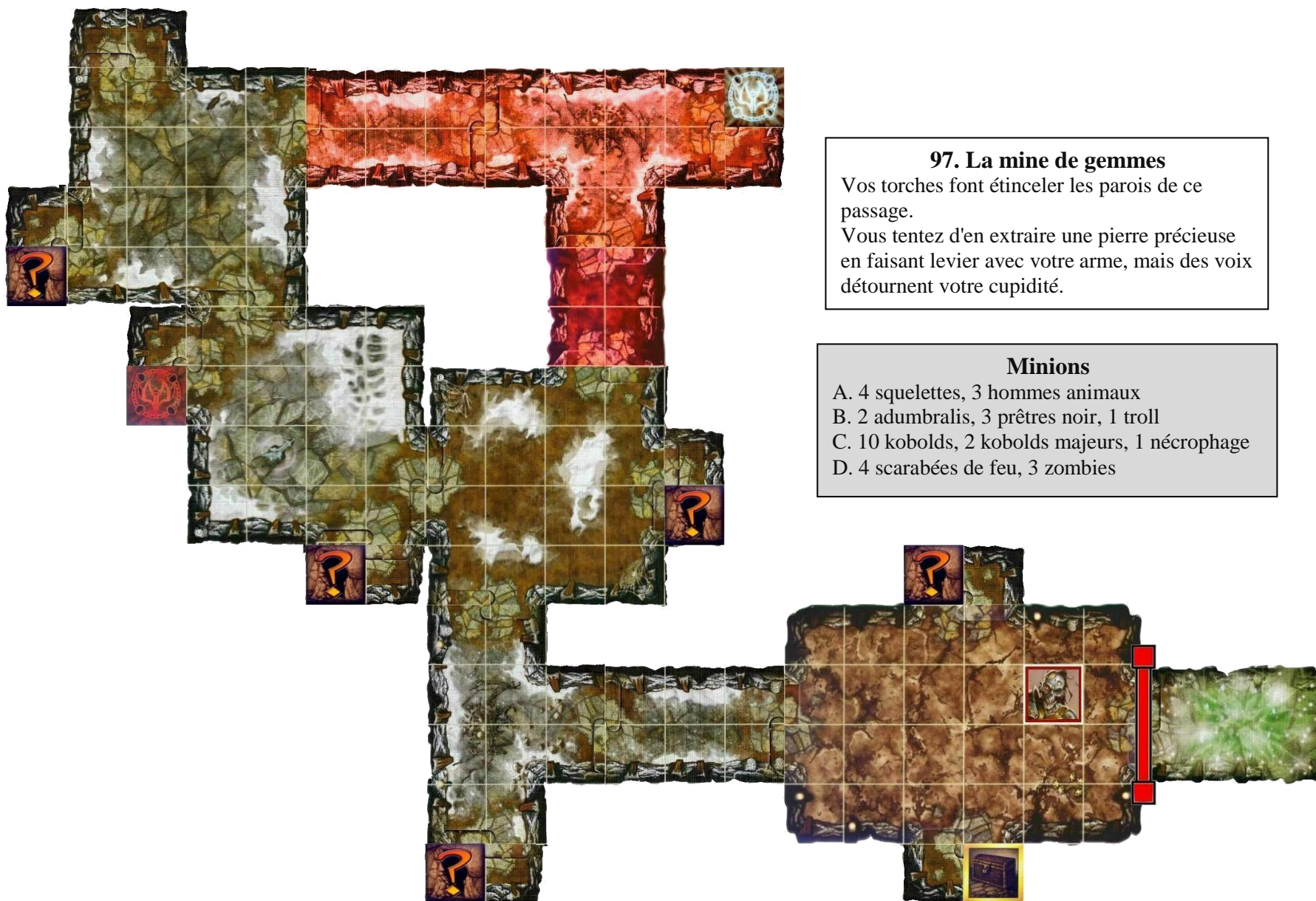
Une écœurante excroissance fétide a entièrement recouvert la partie nord de cette pièce, mais a laissé une grande fosse intacte.

#### Minions

- A. 1 goule, 3 zombies
- B. 1 homme animal, 3 squelettes
- C. 1 elfe des profondeurs, 3 ombres
- D. 2 prêtres noirs, 2 ailes rasoirs

### La caverne corrompue : remarques

Une figurine qui escalade la fosse ne prend pas de dégâts, tandis que celui qui saute dans la fosse délibérément (un point de mouvement) prend un point de dégât (ignorant l'armure).



### 97. La mine de gemmes

Vos torches font étinceler les parois de ce passage.

Vous tentez d'en extraire une pierre précieuse en faisant levier avec votre arme, mais des voix détournent votre cupidité.

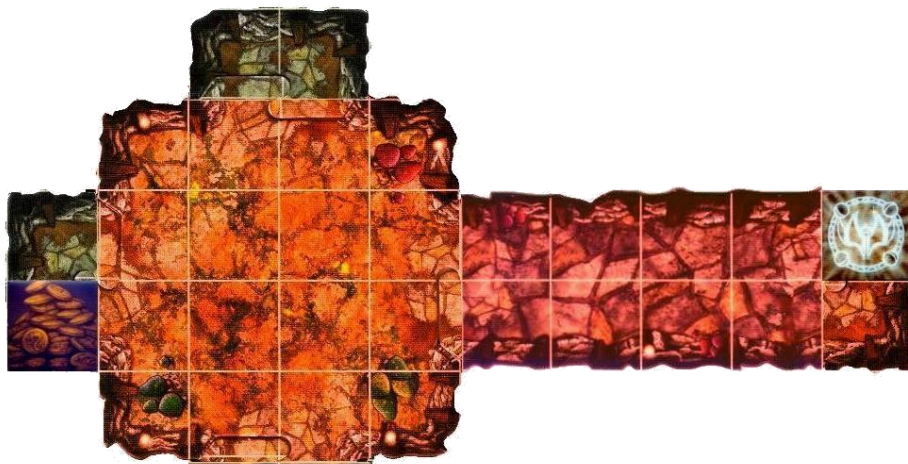
### Minions

- A. 4 squelettes, 3 hommes animaux
- B. 2 adumbralis, 3 prêtres noir, 1 troll
- C. 10 kobolds, 2 kobolds majeurs, 1 nécrophage
- D. 4 scarabées de feu, 3 zombies

### La mine de gemmes : remarques

Les dés de pouvoirs utilisés pour obtenir la valeur des pierres précieuses récupérées dépendent du niveau de la campagne.





Range Two

Range One



### 98. La citerne

Au moment où vous entrez dans cette salle, vous sentez l'humidité et la pourriture de l'air ambiant.

Quand vous avancez, vous êtes surpris par de profonds rugissements et des gargouillements liquides !

### Minions

- A. 2 ombres, 2 ailes rasoirs
- B. 4 ailes rasoirs
- C. 3 squelettes, 2 ailes rasoirs
- D. 2 spectre, 1 aile rasoir, 1 aile rasoir majeur

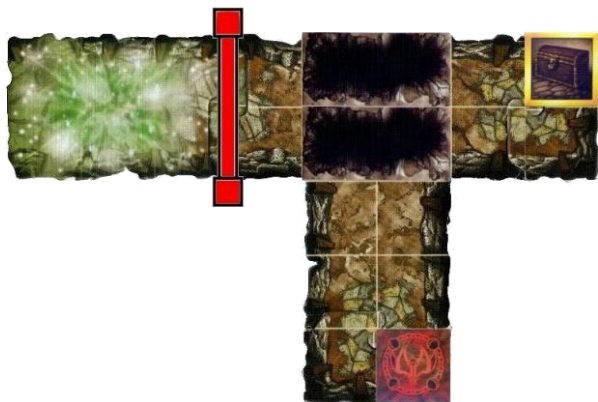
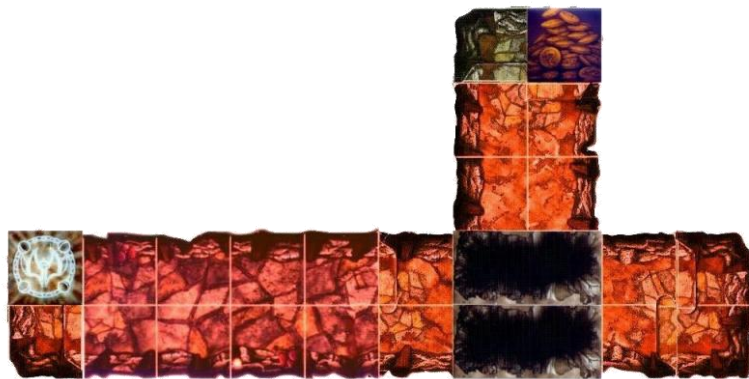
### La citerne : remarques

Si un héros se trouve dans l'eau et qu'elle se déplace à un autre niveau, le joueur place sa figurine héros d'une case, dans le nouveau niveau d'eau, adjacent à sa position précédente.

Si les héros survivent au résultat "X" sur le dé rouge, ils seront placés dans la case le plus proche de leur position antérieure, adjacent au niveau d'eau de départ.

Un héros qui tente de passer d'une case d'eau à n'importe quelle autre case sans eau devra lancer un dé de pouvoir.

S'il obtient une face "vierge", il glisse et devra rester dans l'eau, mettant fin à son mouvement.



### Minions

- A. 6 squelettes.
- B. 3 ombres majeures, 1 ombre majeur.
- C. 3 zombies, 1 goule majeure.
- D. 2 adumbralis, 1 aile rasoir, 1 aile rasoir majeur.

### 99. L'oubliette

Vous êtes surpris de ne voir aucune manière évidente de passer, les deux passages au-delà de la fosse menant à de simples murs.  
Hormis de découvrir un éventuel mécanisme de porte dérobée, la seule issue est la fosse.



### L'oubliette : remarques

Quand les héros entrent dans l'oubliette, ils choisissent sur quelle case de "X" blanc ils débarquent.

Quand le rocher est déplacé, la flèche de direction est ignorée.

Le rocher poussera toute figurine qu'il rencontrera la faisant reculer d'une case, tuant la figurine si elle n'a nulle part où aller.

Le propriétaire de la figurine décidera où elle sera déplacée.



# Rumeur 50 : Cœur dans les ténèbres

## Introduction

Un profond désir primitif vous a conduits jusqu'à ce lieu. Vous êtes soulagé d'apprendre que ce qui vous a mené ici sera bientôt résolu. D'une manière ou d'une autre.

## Zone de départ

Un groupe d'horreurs de cimetière se trouvent devant vous et bloquent votre chemin. La présence qui vous a obligé à venir jusqu'ici vous demande de passer la porte runique bleue verrouillée au nord. Le bon sens veut que vous trouviez la clé en premier. Mieux vaut essayez l'autre porte.

## Zone 1

Vous ouvrez la porte de cette salle révélant une situation tendue. Deux factions semblent s'opposer l'une de l'autre à travers la pièce, chacune est prête à frapper. Des adumbralis contre des elfes des profondeurs. Une des elfes des profondeurs détient un captif par les cheveux, face à vous, un couteau est à sa gorge. Lorsque vous entrez, sa geôlière s'écrie : « Voici la preuve de ses manières perfides ! Elle a mené ces intrus ici, au fin fond de notre territoire ! Elle a exposé notre pacte et qui sait quoi d'autre ? Il ne peut y avoir qu'une seule solution à cette trahison ! » La lame se déplace rapidement et malicieusement. Au moment où la prisonnière rend l'âme, vous êtes pris de torpeurs et la présence qui vous a conduits jusqu'ici disparaît.

### *Si un héros termine son déplacement sur le marqueur de rencontre :*

Vous observez le corps à terre et vous réalisez que ce sentiment déchirant et la disparition soudaine de la présence qui vous habitait, ne signifie qu'une seule chose. Que la personne qui vous a sollicité dans cette quête est maintenant morte. Vous reconnaissez la femme qui vous a pris au piège à l'auberge. La question de la mystérieuse compulsion a été élucidée, mais une autre vous trotte dans la tête : Pourquoi est-elle morte, pour vous amener ici et pour révéler le pacte ? Y avait-il une bonne âme parmi ces malotrus ?

L'elfe des profondeurs majeur de cette zone détient la clé runique bleue.

Quand elle est tuée, placez la clé dans sa position.

## Zone 2

Vous ouvrez la porte révélant une vaste caverne. Vous apercevez à peine les résidents terrés dans l'obscurité. Une part importante de cette zone est invisible derrière un rideau ombreux.

Outre les propriétés habituelles des cases d'ombre, celles de cette pièce drainent également un point de fatigue si un héros met fin à son mouvement sur l'un d'eux.

## Zone 3

Après avoir traversé le mur d'ombre, vous vous retrouvez nez à nez face au monstre avec qui les elfes des profondeurs ont signé leur pacte. Un géant ramasse nonchalamment une masse appuyée contre le mur et prend position. Une aura ténébreuse semble émanée de sa personne. Il semblerait que les adumbralis ont découvert un moyen de synthétiser leur essence avec des créatures ordinaires !

Venixus est un géant majeur avec 12 points de blessure supplémentaires et **Coup Violent**.

En raison de sa synthèse avec les adumbralis il bénéficie également de **Camouflage** et de **Furtivité**.

Si Venixus meurt, la porte rouge runique verrouillée s'ouvre et les héros reçoivent leur récompense pour cette rumeur.

Le géant gît à vos pieds et vous ressentez quelque chose de changer en vous.

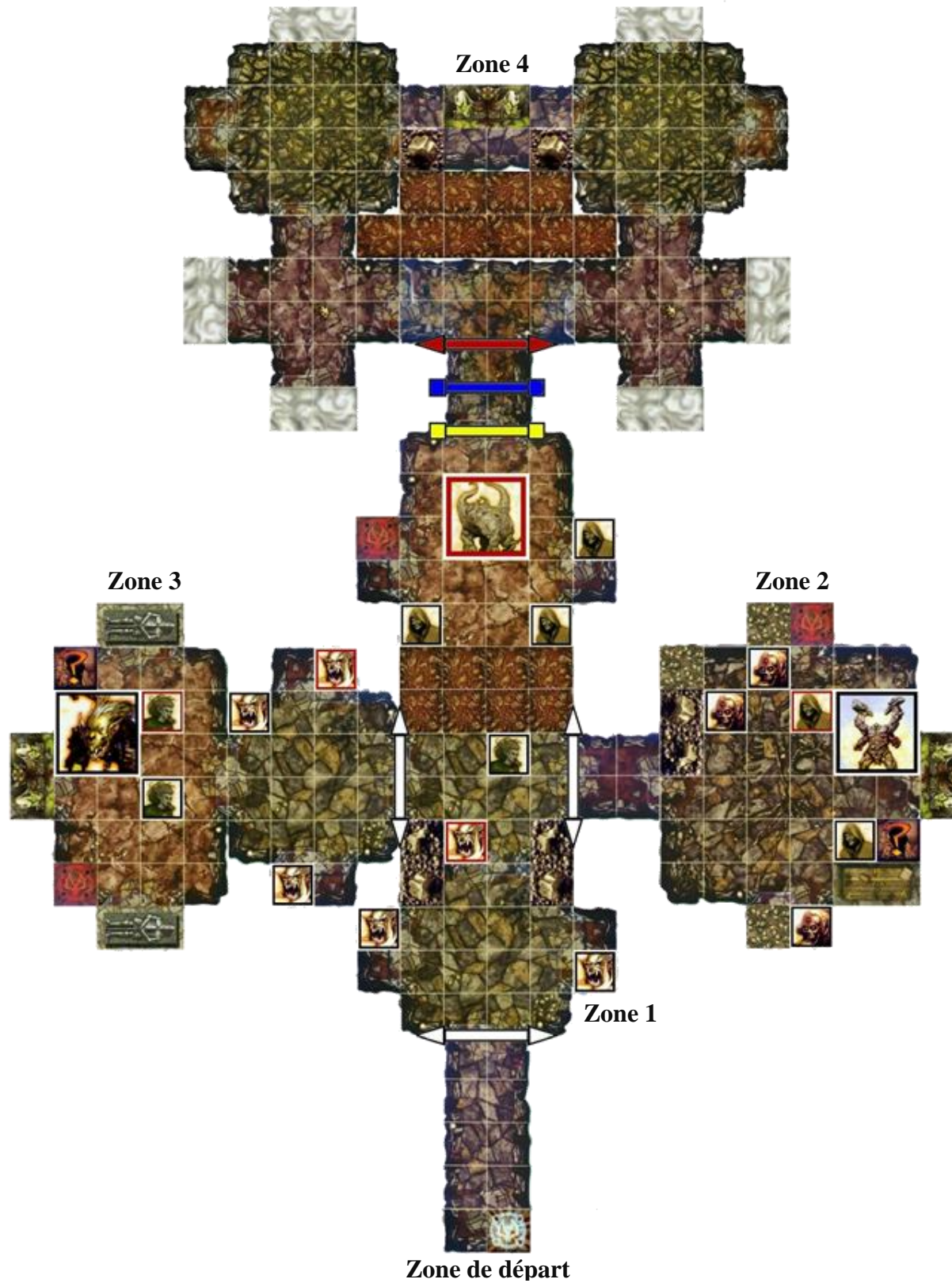
L'elfe des profondeurs qui vous a mis sur cette voie y est sans doute pour quelque chose...

La tâche est dès à présent accomplie.



## *Donjon du seigneur : Le donjon du passeur d'âme*

Le donjon seigneur suivant est à utiliser avec les règles de la campagne avancée de l'extension **Héros de légende**.  
Vous devez disposer d'un exemplaire de **Héros de légende** pour l'utiliser.



Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.

# Le donjon du passeur d'âme

## Introduction

Le combat final est proche !  
Le passeur d'âmes a causé perversion après perversion contre vous, mais votre foi s'est avéré être sans égale. Quelque part dans son repaire il vous attend. Mais avant, il faut juste vaincre les forces des plus hautes sphères de pouvoir qui l'entourent.

### Terrain corrompu

Le terrain corrompu de ce donjon n'a pas un effet ordinaire sur les héros qui sont blessés ou dépensent de la fatigue pendant qu'ils sont sur dessus.

A la place, un héros qui met fin à son mouvement sur une case de terrain corrompu perdra un certain nombre de point de blessure égal au jet d'un dé blanc.

Ces blessures ne peuvent pas être prévenues par quelques moyens que ce soit.

Cela se produira à la fois sur les cases et sur les tuiles de terrain corrompu.

### Autel du mal

Les autels du mal des zones 2, 3 et 4 fournissent une forme de régénération à la bête du chaos de la zone 1.

Après qu'elle est subit au moins une blessure, le seigneur peut réaliser un jet de dé et regarder sur le tableau ci-dessous, pour savoir de combien de points de blessure elle se régénère.

Au début du prochain tour du seigneur, il peut lancer un dé de pouvoir pour chaque autel du mal actif dans les zones 2 et 3, et deux dés de pouvoir pour l'autel de la zone 4.

Pour chaque dé	Blessure régénéré
Amélioration de puissance	1
Éclair d'énergie	2
Vierge	3

Cette régénération se produit même si la bête du chaos vient à être détruite.

Le seigneur poursuit ses jets de dé de régénération chacun de ses tours suivants, en plaçant les blessures récupérés dans une pile à part.

Une fois que le nombre de point blessures de la pile est à la hauteur des points de blessure maximum de la bête du chaos vaincu, le seigneur peut la ré-invoqué à son emplacement initial.

Cela se produit même si les héros ont une ligne de vue sur la zone et n'obéit pas aux règles du marqueur de renfort. Si un héros occupe une des cases d'invocation de la bête du chaos, ils doivent se déplacer vers une des cases adjacentes de leur choix.

Chacun des autels peut être détruit en réalisant une action prolongée **Magique (15)**, **Corps à corps (15)**, ou **A distance (15)**.

Plusieurs héros peuvent réaliser l'action prolongée sur le même autel, et ils conservent les marqueurs de progression réalisés en vue de le détruire.

Ces autels ne peuvent être purifiés.

## Zone 1

Vous entrez dans une pièce longue et étroite, votre regard est immédiatement attiré par le tumulte venant de l'extrémité nord.

Une énorme bête du chaos garde une porte entourée de prêtres noirs.

Elle semble tourmenter au-delà de toute démenche.

La pièce est séparée par une excroissance malsaine la traversant d'un bout à l'autre, vous empêchant de passer sans prendre de risque au moindre pas sur sa surface douteuse.

Une voie stricte attire vos regards vers un elfe des profondeurs souriant, beau, mais cependant profondément inhumain.

Il dirige sa horde d'hommes animaux vers votre direction avant de sortir son arme et de se joindre à la mêlée.

La bête du chaos régénère ses points de blessure au taux fixé par la description des autels du mal.

Si les héros viennent à bout de la bête du chaos pour la première fois, ils peuvent récupérer la clé runique rouge sur sa dépouille.

## Zone 2

Un mur effondré obscurcit partiellement votre vision de la pièce. Vous entendez une conversation feutrée et voyez un prêtre noir traverser la pièce jusqu'à une table jonchée de papiers. Surement un acolyte du passeur d'âmes. Vous tentez de vous mouvoir furtivement en avant, mais vous renversez par inadvertance un amas d'ossement qui reposait dans une niche murale. Les os s'entrechoque sur le sol et alerte les occupants.

Outre les propriétés normales des tas d'os, ceux de cette salle ont l'effet supplémentaire suivant : pour cinq jetons de menace, le seigneur peut invoquer un squelette normal adjacent à un quelconque tas d'os.

Cette invocation ne tient pas compte des restrictions imposées par les règles des lignes des de vue et de marqueur de renfort.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :**

Vous êtes au rebord d'une table qui est couverte de papiers et d'ouvrages magiques. Rapidement, vous fouiller au hasard, en essayant de trouver quelque chose d'utile. Vous ne savez pas pourquoi, mais un simple journal, bien usé attire votre attention. Vous le ramassez sans tenir compte des grimoires les plus importants sur les connaissances obscures. Un rapide coup d'œil confirme que votre intuition est bonne. L'ouvrage a été rédigé par un érudit obscur de légende. Sans doute quelque chose dans cet écrit vous aidera.

Le nombre d'actions nécessaires pour détruire les autels a été réduit de 5. Chaque autel peut désormais être détruit en réalisant une action prolongée **Magique (10)**, **Corps à corps (10)**, **A distance (10)**. Si des marqueurs progressions ont déjà été obtenus pour détruire un autel, les marqueurs totaux requis sont désormais de 10.

Le prêtre noir majeur de cette pièce détient la clé runique jaune.

S'il est tué, placez la clé sur la position de sa dépouille.

## Zone 3

Quelque chose se trame à l'extrémité de cette pièce faiblement éclairée.

Quoi qu'il en soit, les sbires du passeur d'âme sont brièvement distraits.

Vous forcez sur vos yeux pour apercevoir la forme massive d'un ogre se tenant près d'un autel maléfique.

À l'instigation d'un duo d'elfes des profondeurs, il accède à une cage à proximité et en sort un villageois sans défense.

Avant que vous puissiez l'arrêter, les fracas de l'ogre sur sa victime sur l'autel, provoque instantanément sa mort. Votre colère vous fait pousser des cris de défis et des hommes animaux se dirige vers vous pour y répondre.

**Si un héros termine son mouvement sur le marqueur de rencontre :**

Vous tirez brusquement la porte de la cage et vous vous précipitez à l'intérieur pour secourir une villageoise.

Il s'agit d'une jolie jeune femme hagarde.

Elle réagit faiblement et essaye de vous repousser, une main protectrice couvrant son ventre.

Vous la rassurez et lui faite comprendre que vous ne lui voulez aucun mal et elle vous permet d'examiner sa blessure.

Vous décollez sa robe avec précautions révélant un mal au-delà de vos maigres compétences de secouriste. Elle empoigne votre main avec une vigueur surprenante et entrecoupé d'halètements rapides et courts, vous avertit : « Le brouillard ... restez en dehors. Kellos ? »

Ses dernières paroles se sont adressées à une présence derrière vous, ses yeux regardant brièvement dans cette direction.

Vous la déposez avec délicatesse à terre, son visage s'est adouci et elle semble reposer en paix désormais.

Les héros reçoivent un jeton de conquête pour avoir participé à cet instant de réconfort.

L'elfe des profondeurs majeure de cette pièce détient la clé runique bleue.

S'il est tué, placez la clé sur la position de sa dépouille.

## Zone 4

Un dernier autel du mal est bordé de deux colonnes runiques sculptées.

Le brouillard enveloppe les nombreuses voûtes dans les murs et une brise froide tourbillonne. Le même type d'excroissance malsaine recouvre le sol de la salle. Il est préférable de faire preuve de prudence.

Vous êtes surpris par une voix tonitruante :

« Vous osez vous opposer à moi ? »

« En ces lieux, où mon pouvoir est absolu ? »

« Je suis la mort. Venez à moi ! » »

Le tour du seigneur débute immédiatement même si c'était le tour des héros.

**Descent : Voyages dans les Ténèbres est la propriété de Fantasy Flight Games. Tous droits réservés.**

Le passeur d'âme et les héros subissent désormais des blessures supplémentaires basées sur le nombre de jetons conquête qu'ils ont accumulés dans ce donjon comme décrit dans "Exploration du donjon du seigneur" à la page 20 du livre de règles de **Héros de légende**.

La bataille finale entre le passeur d'âme et les héros commence.

Note : les tuiles corrompues dans "l'espace néfaste" entre les couloirs et les salles doivent être considérées comme faisant partie de l'ensemble de la pièce. Ignorer les murs intérieurs de la salle.

Au début de la bataille, le passeur d'âme est au-delà du voile, dans le royaume des morts.

Il peut passer de ce royaume et apparaître dans n'importe quelle case contenant du brouillard pour un seul point de mouvement.

Il peut également retraverser en entrant dans une case de brouillard en dépensant un seul point de mouvement.

S'il est dans le royaume des morts, il ne peut pas être la cible d'attaque, mais n'a aucun autre avantage.

En outre, toutes les cases brouillards sont considérées comme adjacentes au passeur d'âme.

Il peut se déplacer d'une case de brouillard à toute autre comme s'il s'agissait d'un déplacement normal.

Si un héros pénètre dans une case brouillard, il subira des dégâts égaux à un jet de deux dés verts.

Ces dégâts ignorent l'armure.

Il subira ces dégâts pour chaque case brouillard qu'il traversera.

Toutes les cases de brouillard ne sont pas considérées comme adjacentes pour les héros.

Ils ne peuvent pas utiliser le brouillard pour entrer dans le royaume des morts.

Si les héros parviennent à détruire l'autel du mal présent dans cette pièce avant de vaincre le passeur d'âme, retirez tous les jetons brouillard de la partie.


Si le passeur d'âme est au-delà du voile quand cela arrive, il sera forcé d'apparaître sur une case de brouillard de son choix avant de retirer le brouillard.

Pour le meilleur ou pour le pire, le passeur d'âme sera maintenant piégé avec les héros.



# Résumé des capacités

**Aura** : les figurines ennemies qui se déplacent dans 1 case occupée ou adjacente à 1 figurine ayant cette capacité subissent 1 blessure. \*\*

**Cogner** : la figurine peut lancer jusqu'à 5 dés de pouvoir avec son attaque. Si 1 de ces dés montre 1 face vierge, l'attaque est raté. Sinon, l'attaque gagne «  : Dégâts +5 et Transpercer 2 »  
Cogner utilise toujours les dés Noirs.  
Ces dés ne peuvent être améliorés en aucun cas.

**Berserk** : le monstre blessé (1 jeton blessure ou plus) lance 5 dés de pouvoir quand il attaque.

**Malédiction Noire** : Toutes les figurines ennemies dans un rayon de 3 cases cette figurine reçoivent portée -1 et dégâts -1 à toutes les attaques qu'elles font. La figurine ennemie qui tue 1 figurine ayant la Malédiction Noire reçoit 1 jeton malédiction. La valeur de conquête perdue du héros est augmentée de 1 par jeton malédiction sur lui.

**Explosion** : affectent toutes les cases à X cases de la cible (seules les cases avec une ligne de vue vers la cible sont affectées\*.




**Saignement** : les attaques qui infligent au moins 1 dégât † à la cible donnent 1 jeton Saignement à celle-ci. La victime doit lancer 1 dé blanc par jeton à son prochain tour et prend autant de blessures que le résultat total, puis défausse tous ses jetons. \*\*


**Foudre** : cette attaque utilise le gabarit Foudre pour déterminer les cases affectées. \*


**Souffle** : cette attaque utilise le gabarit Souffle pour déterminer les cases affectées. \*


**Brûlure** : les attaques par Brûlure qui infligent au moins 1 dégât † à la cible donnent 1 jeton Brûlure à celle-ci. La victime doit lancer 1 dé de pouvoir par jeton Brûlure à son prochain tour : on défausse 1 jeton Brûlure par, puis la victime prend 1 blessure par jeton brûlure restant. \*\*

**Commandement** : la figurine s'ajoute 1 à la portée et aux dégâts et a toutes les attaques faites par des figurines amies dans un rayon de 3 cases.

**Oraison Funeste** : le monstre génère 1 menace pour le seigneur par  obtenu aux dés quand il attaque, au lieu de 2 .  
De plus, la figurine gagne portée +1 et dégâts +1 par .


**Assommer** : les attaques infligeant au moins 1 dégât † à la cible donnent 1 jeton assommé à celle-ci. La victime doit lancer 1 dé de pouvoir par jeton Assommé à son prochain tour : on défausse 1 jeton Assommé par .  
La victime lance 1 dé de moins par jeton Assommé restant quand elle attaque.

**Maladie** : les attaques de ce type qui infligent au moins 1 dégât † sur la cible donnent 1 jeton maladie à celle-ci. La victime doit lancer un dé de pouvoir par jeton de à ses prochains tours : défaussez un jeton maladie pour chaque , perdez 1 jeton fatigue pour chaque augmentation de puissance, et perdez 1 jeton blessure pour chaque face vierge. Lorsque vous recevez un soin, la victime retire les jetons maladies plutôt que de gagner des jetons blessures, jusqu'à ce que tous les jetons maladie soient supprimés. \*\*

**Drain** : si une attaques de ce type inflige au moins 1 dégât † sur la cible, il doit lancer X dé(s) de pouvoir. Si au moins 1 dé de pouvoir obtient 1 , le héros reçoit 1 jeton drain. Selon le nombre de total d'éclairs d'énergie obtenus, un certain nombre de dés de pouvoir d'un attribut ou une carte caractéristique peut être drainé au héros (Voir pages 6 et 7 pour plus de détails sur la suppression des jetons de drain et les limitations de dés d'attaque).

**Peur** : quand 1 attaque affecte 1 case avec 1 figurine avec Peur, l'attaquant doit dépenser X ou sinon l'attaque échoue.

**Vol** : les figurines peuvent traverser des obstacles et des figurines ennemies, elles peuvent terminer leur mouvement sur des obstacles sans prendre de dégâts sauf ceux bloquant le mouvement.  
Tous les monstres avec cette capacité ont Planer.

**Givre** : les attaques infligeant au moins 1 dégât à la cible donnent 1 jeton Givre à celle-ci. La victime doit lancer 1 dé de pouvoir par jeton à son prochain tour : défaussez 1 jeton par . S'il reste des jetons sur le héros quand il attaque ou qu'il utilise son bouclier, il doit lancer 1 dé de pouvoir : sur 1 résultat vierge, l'arme/bouclier est brisé. On fait ce test pour l'armure s'il reçoit 5 dégâts.

**Agripper** : les ennemis adjacents à 1 figurine ayant la capacité Agripper ne peuvent pas dépenser de points de mouvement jusqu'à la mort de la figurine.

**Fantomatique** : les figurines ne peuvent pas être attaquées par des figurines adjacentes utilisant 1 attaque au corps à corps.

**Peau de Fer** : immunise la figurine contre Aura, Saignement, Brûlure, Transpercer, Poison, et Sorcellerie. De plus, tous les dégâts infligés à cette figurine par des attaques explosion, foudre ou souffle sont réduits à 0.

**Immatériel** : Une figurine Immatériel ne peut pas être la cible d'attaques à distance ou au corps à corps. Les attaques magiques font des dégâts normalement.

Saignement, Brûlure, Assommer, Maladie, Poison, Etourdissement, et Toile n'auront aucun effet sur des créatures immatériel. En outre, les figurines Immatériel peuvent se déplacer dans des cases contenant des jetons obstacles, ou de types de terrain, comme s'ils n'étaient pas présents.  
Ils ne peuvent pas terminer leur mouvement sur un obstacle. Les figurines Immatériel ne sont pas affectées par des zones d'ombre et par capacité agripper.

**Coup Violent** : les attaques infligeant au moins 1 dégâts permettent à l'attaquant de déplacer la cible de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction.

**Bond** : la figurine peut se déplacer jusqu'à 2 fois son mouvement restant en ligne droite (verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale), puis faire 1 jet d'attaque contre toutes les figurines dans les cases traversées sans tenir compte de la portée\*.

**Sangsue** : pour chaque jeton blessure perdue à cause d'1 attaque Sangsue, la cible perd aussi 1 fatigue ou 1 blessure\*\* si la cible n'a plus de point fatigue, et l'attaquant est guéri d'1 blessure.

**Transformation** : le seigneur choisit les dés d'attaque utilisés par le monstre (il doit y avoir au moins 1 dé rouge, 1 dé blanc ou 1 dé bleu représentant le type d'attaque effectuée.

**Nécromancie** : quand le héros tue 1 petit monstre normal, il peut choisir de l'animer. Le monstre reste sur le plateau de jeu et retrouve tous ses jetons blessure, sous le contrôle du héros. Il ne peut contrôler qu'1 seul monstre à la fois. Le monstre animé est activé après le tour du héros, ensuite on doit lancer 1 dé de pouvoir. Il est tué sur tout autre résultat qu'1 augmentation de puissance.

**Transpercer** : les attaques de ce type ignorent X points d'armure.

**Poison** : les blessures perdues sont remplacées par des jetons Poison. Quand elle est soignée, la victime retire des jetons au lieu de récupérer des jetons blessure jusqu'à ce qu'ils soient retirés.


**Attaque Rapide** : le monstre avec cette capacité peut attaquer 2 fois chaque fois qu'il est activé.

**Extension** : la figurine peut attaquer au Corps à Corps sur des cibles à 2 cases de distance. La Figurine Attaque au Corps à Corps sur des cases à 1 case plus loin que la normale pour chaque rang.


**Camouflage** : la figurine n'est pas affectée par des attaques de figurines non adjacentes.




**Sorcellerie** : après le jet d'attaque, la figurine peut ajouter X à sa portée ou à ses dégâts, et peut répartir le bonus entre les 2.


 **Furtivité** : quand on attaque 1 figurine ayant Furtivité, l'attaquant doit lancer le dé de Furtivité en plus des dés que l'attaquant lance normalement.  
Si le résultat d'au moins 1 des dés utilisés dans ce jet d'attaque est un X, l'attaque est ratée.


**Etourdissement** : les attaques infligeant au moins 1 dégât † à la cible donnent 1 jeton étourdi à celle-ci.  
Les monstres normaux qui commencent le tour avec 1 jeton étourdi ne peuvent rien faire, tandis que les héros peuvent faire 1 demi-action, et les monstres majeurs peuvent se déplacer ou attaquer 1 fois.  
Les figurines défaussent 1 jeton étourdi par tour.  
Les monstres uniques ne peuvent pas être étourdis.


 **Nuée** : la figurine peut lancer 1 dé pouvoir supplémentaire pour chaque autre figurine amie adjacente à sa cible.


 **Avaler** : 1 monstre avec cette capacité qui fait 1 attaque réussie (1 attaque qui génère des dégâts) contre 1 héros dans un rayon de 3 cases autour de lui peut choisir d'avalé ce héros.  
Le héros avalé subit les dégâts de l'attaque normalement, puis est retiré du donjon et placé sur la tuile estomac.


**Balayage** : affectent toutes les figurines ennemies se trouvant dans la zone de Corps à Corps\*.

 **Marcher sur la Glace** : les figures sont immunisées aux effets de la glace.

 **Tricherie** : le coût, pour le seigneur, pour jouer des cartes piège est réduit de 1 point de menace par monstre en jeu avec cette capacité.

**Immortel** : la figurine lance 1 dé de pouvoir quand elle est tuée.  
Sur 1 , la figurine se retrouve instantanément en pleine santé.

 **Invincible** : la figurine est immunisé contre Assommer, Agripper, Coup violent, Etourdissement, et Toile.

**Toile** : les attaques de ce type qui infligent au moins 1 dégât † sur la cible donnent 1 jeton Toile à celle-ci.  
La victime doit lancer 1 dé pouvoir par jeton à ses prochains tours : défaussez 1 jeton par , la victime ne peut pas dépenser de points de mouvement s'il lui reste des jetons.





Dans tous les cas, X est égale au rang de la capacité spéciale.

\* Si plusieurs figurines esquivent l'attaque, on ne relance qu'1 seule fois les dés.  
C'est le 1er joueur à esquiver à la gauche du joueur attaquant qui décide des dés à relancer.

\*\* Les dégâts infligés ignorent l'armure.

† Avant d'appliquer l'armure.

Symboles des capacités spécifiques aux extensions :

- (aucun) **Descent : voyage dans les ténèbres**
-  **L'autel du Désespoir**
-  **Le puits des Ténèbres**
-  **Le tombeau de glace**
-  **L'ordre de Kellos**

## Credits

**Expansion Design:** Chris Brown (Acolyte Rivan)

**Additional Design:** Jeremy Petravicz (Big Remy) and Raimund Ruppel (Parathion)

**Editing:** Bob Gale (Schmiegel), Jeremy Petravicz, and Raimund Ruppel

**Playtesters:** Curtis Brown, Kuen Chan, Joe Clubine, Don Finley, Michael Foote, Ryan Foote, Cameron Klym, Colin Klym, Jonathan Klym, and Jozsef Rakos.

**French translator:** Baptiste Chapron.

<http://baptiste.chapron.free.fr>

# FAQ de L'ordre de Kellos

Ce qui suit sont les erratas, clarification et la foire aux questions pour l'expansion Descent : L'ordre de Kellos.

## **Errata**

La capacité de Prêtre Morgan devrait coûter un jeton fatigue pour l'utiliser, pas deux.

Pour le trésor cuivre, "Amulette de Kellos", le coût d'utilisation devrait être un jeton fatigue, pas deux.

Pour le trésor d'argent, "Flamme sacrée", le rayon devrait être de trois cases, pas deux.

Pour l'incident, "Toucher mortel", la capacité de Vaettir devrait être :

"Menace 5: Si l'attaque de Vaettir est réussie, 1 dé de pouvoir pour sa tentative de **Drain** est automatiquement un éclair d'énergie."

Pour l'incident, "La tourbière", les héros tombent dans une embuscade si une face "vierge" est obtenue.

Dans ce cas, les héros sont installés sur la tuile de campement comme d'habitude, mais aucun d'entre eux ne reçoivent de jeton de sommeil. Lors d'une embuscade, le seigneur a toujours l'initiative du premier tour.

Sous la rubrique de synthèse des capacités spéciales des règles relatives à **Drain**, c'est incorrect d'utiliser les faces "vierge" comme indicateur d'effets de l'attaque. Il faut utiliser des "éclairs d'énergie".

## **Foire aux questions**

### **Capacités de Héros :**

Q: Nereus le Saint peut-il utiliser sa capacité de suppression de plusieurs dés plusieurs fois ? Peut-il supprimer le dé blanc?

R: Nereus peut seulement utiliser sa capacité une fois par attaque **magique**.

Si deux attaques **magiques** lui sont ciblées, il peut retirer un dé sur chaque attaque en dépensant deux jetons fatigues à chaque fois. Il ne peut pas supprimer le dé blanc d'une attaque.

Q: Si Prêtre Morgan utilise un objet infligeant **Souffle**, **Explosion**, ou **Eclair**, peut-il utiliser sa capacité infligeant un jeton **Brûlure** sur toutes les figurines touchées ?

R: Prêtre Morgan peut seulement appliquer le jeton **Brûlure** sur une seule figurine touchée par une attaque de zone.

Q: Est-ce que Cardinal Koth est obligé de retirer les jetons **Poison** ou **Maladie** en premier lors de l'utilisation son aptitude ?

R: Oui, Cardinal Koth doit obéir aux règles existante pour le recouvrement de blessure lors de l'utilisation son aptitude.

Aptitudes et compétences de l'ordre

Q: Est-ce qu'un héros de l'ordre ayant accompli sa **Méditation** peut, pendant le même tour, réaliser un **Soin** ou une **Prière** ?

R: Oui.

Q: Est-ce qu'un membre de l'ordre transformé peut utiliser des aptitudes de **Soin**, de **Médiation**, ou de **Prière**?

R: Non, il ne peut pas.

Q: Pour la **Prière**, les règles disent que tous les jetons fatigues dépensés pour ajouter des dés de pouvoir au jet de dé ajoutent automatiquement la même valeur à son jet de soin.

Si le même jet de dé de **Prière** nécessite plusieurs actions prolongées pour le terminer, est ce que les dés ajoutés par la fatigue se cumulent ?

R: Oui, jusqu'à un maximum de cinq dés de pouvoir.

Q: Pour la compétence "Bouclier divin" y a-t-il des limites quant aux monstres contre qui il peut être utilisé ?

A quel moment le bouclier peut-il être invoqué ?

R: Le bouclier ne peut être utilisé contre des monstres uniques ou des avatars.

Il doit être invoqué une fois qu'une attaque est déclarée contre son utilisateur, mais avant que les dés ne soient lancés.

### **Jetons Effet :**

Q: Dans **Héros de légende**, est ce que les jetons **Maladie** et **Drain** sont retirés après les rencontres ou les donjons?

R: Les jetons de maladie sont supprimés, mais les jetons **Drain** restent sur les héros.

Q: un héros peut-il utiliser un jeton **Bénédition** pour lancer les cinq dés lors d'une action prolongée ou un jet de dé **Cibler** ?

Les effets d'un jeton **Bénédition** peuvent-ils être associés avec une potion de pouvoir afin de fournir dix "Améliorations de dés" gratuites pendant une attaque dans **Héros de Légende** ?

R: Oui, c'est possible. Non, une seule série de cinq "Améliorations de dés" est disponible pour le héros.

### Objets :

Q: Est-ce qu'un héros peut transporter plus d'un symbole, est-il autorisé à s'équiper de plusieurs symboles ?

R: Plusieurs symboles peuvent être transportés, seulement un peut être équipés à la fois.

Q: Pour le "Symbole de diligence", est ce que ça permet toujours de récupérer un nombre de jetons fatigue identique à la difficulté de l'action prolongée ?

Qu'en est-il des améliorations supplémentaires ?

Quand est que les jetons fatigue sont restaurés ?

R: Ce symbole permet de recouvrer un montant de fatigue égale à chaque succès, les améliorations supplémentaires peuvent également redonner une fatigue.

Cette fatigue est restaurée une fois que l'action prolongée a été achevée, permettant d'être utilisée deux fois dans la même demi-action, si nécessaire.

Q: Pour le "Bâton de volonté divine" : quelle figurines peuvent être contrôlé ? Quand est que la figurine peut se déplacer ?

Quand est-ce que vous lancez un dé pour voir si le jeton

**Assommer** est retiré ?

R: Le bâton peut contrôler une petite (de la taille d'une case), normal et non unique figurine.

La figurine contrôlée se déplace juste après la fin du tour du héros qui a le contrôle.

Le seigneur réalise son jet de dé pour tenter de retirer le jeton **Assommer** au moment où il va activer la figurine pendant son tour.

Si le jeton est retiré, la figurine retourne sous le contrôle du seigneur.

Q: Pour le "Bâton de volonté divine", quels sont les effets du jet de dé Cibler et quels en sont les effets pour le jet d'attaque ?

R: Le bâton accorde dégâts +1 pour chaque succès sur le jet de dé Cibler.

Les autres effets sont pour le jet d'attaque uniquement.

Q: Pour le "Symbole de la volonté", Est ce qu'un héros peut relancer un dé qui à fournit le résultat d'une carte **Prouesse**, plus précisément, "Désarmer" ?

R: L'utilisation de symboles et de **Prouesses** est séparément distincte.

Q: Pour le "Symbole de la volonté", un bloc écrasant heurte le héros lui infligeant 4 dégâts moins 1 pour chaque éclair d'énergie obtenu sur quatre dés noirs.

Le héros obtient un éclair d'énergie et souhaite utiliser le symbole. Doit-il lancer à nouveau les quatre dés ou peut-il conserver le résultat d'éclair d'énergie et relancer uniquement les trois dés "ratés" ?

R: Le héros doit relancer l'ensemble des dés en cause pour le piège, et pas seulement les dés manqués.

Q: Pour la "Ceinture de Kellos", est ce que le héros gagne une carte caractéristique aléatoire et la garde pour le reste de la quête/campagne ?

Ou est-ce que le héros tire une nouvelle carte caractéristique au hasard à chaque fois qu'il souhaite utiliser la ceinture ?

Qu'advient-il de la carte caractéristique aléatoire, une fois acquise, si la ceinture est vendu, abandonné ou détruite ?

Est-ce que la carte caractéristique devient inutilisable ?

R: Le héros gagne une carte caractéristique aléatoire et la conserve pour toute la durée de la quête/campagne. Si la ceinture est vendue ou donné, la carte caractéristique revient à l'acquéreur.

Si la ceinture est abandonnée ou détruite, la carte caractéristique est remise dans le paquet de carte caractéristique disponible.

Q: L'association de la carte caractéristique "Elu" et la "Ceinture de Kellos", nécessite un coût minimum de deux jetons fatigues nécessaire (un pour la ceinture, un minimum pour la carte caractéristique), ou est-ce que la carte caractéristique est en mesure de réduire ce chiffre à un jeton fatigue au total ?

R: Elu permettrait de réduire le coût de la compétence accordée par la ceinture de un, mais vous devrait quand même activer la ceinture en dépensant un jeton fatigue.

Q: Pour le "Symbole de fortitude", qu'est qui est réduit ?

Le montant d'éclair d'énergie nécessaire pour vaincre sa **Peur** ou le rang de **Peur** directement ?

R: Le rang de **Peur** devrait être réduit.

Ainsi, **Peur 4** devient **Peur 2** et **Peur 1** peut être ignorée par le héros.

Q: Pour la "Parole de Kellos", est ce que le héros gagne un dé noir dans **Descent** "vanilla" (normal) aussi ?

R: Oui.