



Tiny
EPIC
DUNGEONS®

Manuel des Aventuriers



Scanner pour des instructions vidéo, clarifications de règles additionnelles, et en apprendre plus sur les personnages dans *Tiny Epic Dungeons* !

COMPOSANTS



8 figurines de Héros



8 Plateaux Héros



1 plateau Torche et
1 marqueur Torche



28 cartes Donjon



26 cartes 8utin



14 cartes Sortilège



6 cartes Gobelin



8 cartes Séides



6 Plateaux du 8oss



4 jetons Gobelin



8 jetons Séides



1 jeton 8oss



3 dés Héros et
1 dé Ennemi



12 marqueurs
Santé et Concentration



7 marqueurs Désarmé



5 marqueurs
Autel

PROLOGUE

La côte des Gobelins est assiégée par un mal qui se cache dans les collines avoisinantes. Un appel aux Héros est lancé à tout groupe d'aventurier pour décontaminer les lieux de la corruption. Plongez dans les profondeurs du donjon pour nettoyer les catacombes des vils séides, évitez les pièges magiques, et défaites la source du mal. Mais le temps presse ! Les Héros doivent rapidement évoluer au travers de sombres couloirs et compléter leur quête avant que les ténèbres ne les consomment... et enveloppent complètement le monde !

Tiny Epic Dungeons est un jeu coopératif séparé en deux actes. Dans chaque acte, les joueurs luttent contre le déclin de la torche qui faiblit chaque tour. Lorsque la torche s'éteint, les Héros sont perdus pour toujours dans les ténèbres. Dans l'Acte 1, explorez les donjons, combattez les ennemis, et évitez les pièges afin de trouver le repaire du Boss. Dans l'Acte 2, engagez-vous dans un combat épique contre le Boss. Pouvez-vous braver le donjon et surmonter la fureur du Boss ?

Table des Matières

Mise en place.....	4-5	Effectuer des Actions Gratuites.....	14
Conditions de Victoire et de Défaite..	6	Act 1: Plateau de la Torche.....	15
Attributs des Héros.....	6	• Ajouter un Gobelins à l'Entrée	
Tour des Héros.....	6	• Déclencher des Actions Ennemies	
Déplacement.....	7-8	• Déplacement des Ennemis	
• Révéler de nouvelles pièces du Donjon		Récolter du Butin et des Sortilèges.....	16
• Limite de taille d'un Donjon		• S'équiper de Butin et de Sortilèges	
• Évaluer le Danger		• Sets d'Objets Légendaires	
• Explorer davantage		Entrer dans le Repaire du Boss.....	17
Effectuer une Action Héroïque.....	9	Jeu en Solo.....	17
• Test de Compétence		La Bataille Finale.....	18
• Modifier une Compétence		• Utiliser le Plateau du Boss	
Types d'Actions Héroïques.....	10-11	• Gobelins sur le Plateau du Boss	
• Se reposer		Attaquer le Boss.....	19
• Jeter un Sortilège		• Blessures sur la Piste de Santé du Boss	
• Fouiller une Pièce		• Déplacer le Boss sur les Autels	
• Désarmer un Piège		Contre-Attaque du Boss.....	20
• Portée		Acte 2 : Plateau de la Torche.....	20
Contre-Attaque Ennemie.....	12	Règles additionnelles du Repaire.....	20
• Modificateurs Ennemis		Références des icônes.....	Au dos du Livret
• Dommages des Héros			
Blesser et tuer des Ennemis.....	13		
Héros inconscient.....	13		

Mise en Place

Commencez par mettre en place le **Paquet Donjon** : séparez les cartes **Entrée** (), **Pièces** (), **Rencontre** (), et **Porte du Repaire** () et mélangez chaque paquet.

A. Piochez des cartes du **paquet Pièces** selon le nombre de Héros:

2 héros: 9 cartes, 3 héros: 7 cartes, 4 héros: 5 cartes (Deck A).

B. Piochez 1 **carte** par Héros du paquet Rencontre et 3 cartes/Héros du paquet Pièce, mélangez-les ensemble sans les révéler (Deck B).

Par exemple, pour 4 héros, piochez 4 cartes du paquet Rencontre et 12 cartes du paquet Pièce.

C. Piochez 3 cartes du **paquet Pièce** et mélangez-les avec la **carte Porte du Repaire**, formant un paquet de 4 cartes (Deck C).

D. **Empilez les 3 paquets** face cachée : Deck C en bas, B au milieu, et A au-dessus. Placez ce paquet Donjon combiné sur la table.

E. Remettez toutes les cartes Pièce et Rencontre inutilisées dans la boîte.

F. Placez la **carte Entrée** face visible au centre de la table.

G. Piochez 4 cartes au sommet du paquet Donjon, et placez-les face visible sur chacun des 4 côtés de l'Entrée. *Note : il doit y avoir assez de place pour une grille de cartes de 7x7 autour de l'Entrée, appelée 'la grille'.*

H. Placez 1 **marqueur Autel** sur le symbole correspondant sur la carte Entrée.

I. Mettez de côté autant de **marqueurs Autel supplémentaires** que le nombre de Héros (remettez tout marqueur inutilisé dans la boîte).

J. Placez le **plateau de la Torche** sur la table, extérieur à la grille, **Acte 1** face visible. Laissez de la place autour du plateau pour déposer les cartes dans les emplacements Gobelins et Séides.

K. Placez le **marqueur Torche** sur l'espace en haut de la piste du plateau avec le nombre qui correspond à celui des héros. *Par exemple, pour une partie avec 4 héros, placez-le sur la case '4'.*

L. Mélangez les **cartes Gobelins** et **Séides**, formez 2 paquets distincts face cachée à côté du Plateau de la Torche.

M. Placez les 4 **jetons Gobelins** à côté de leur nombre sur le Plateau de la Torche.

N. Placez les **Marqueurs de Santé Ennemis** équivalents au nombre de Héros à côté du paquet Séides (remettez les cartes inutilisées dans la boîte).

O. Mélangez les **Plateaux des Boss**, piochez-en un sans le révéler, et placez-le **Acte 1** face visible, en dehors de la grille (remettez les plateaux inutilisés dans la boîte sans les révéler).

P. Placez le **jeton Boss** à côté de ce Plateau du Boss.

Q. Mélangez les **cartes Butin** et **Sortilèges**, formez 2 paquets distincts face cachée hors de la grille. *Note : il pourrait y avoir un espace à côté de chaque paquet pour une rangée de cartes qui peuvent être placées afin de ne pas chevaucher la grille.*




- R. Donnez à chaque joueur un **Plateau Héros** : les joueurs peuvent choisir un Héros spécifique, en avoir un aléatoirement, ou en prendre un lot et en choisir un (remettez les plateaux inutilisés dans la boîte).
- S. Chaque joueur place sa **figurine** de Héros sur la carte Entrée.
- T. Chaque joueur prend **1 marqueur Santé** et **1 marqueur Concentration** et les place sur la piste de son Plateau Héros, sur la case avec la plus grande valeur.
- U. Placez les **7 marqueurs Désarmé** à portée de chaque joueur.
- V. Donnez les **3 dés Héros** et le **dé Ennemi** au plus jeune joueur pour jouer en premier.





Conditions de Victoire et de Défaite


Le jeu se compose de deux Actes, pendant lesquels les joueurs interviendront dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs gagnent en battant le Boss dans l'Acte 2, ou perdent si une de ces **trois situations** se produit :


1. Un cinquième Gobelin doit être placé mais quatre Gobelins sont déjà dans le donjon. (page 8)
2. La Torche atteint le crâne  à la fin de la piste (page 15).
3. Le donjon ne peut pas être exploré plus avant (aucun couloir disponible) et la carte Porte du Repaire (page 17) n'a pas encore été révélée.

Attributs des Héros

 **Santé** : piste des dommages subis par le joueur dans le donjon. Si vous passez sous 1 de Santé, alors votre Marqueur Santé est placé sur l'emplacement zéro de la piste et votre héros tombe **inconscient**.

 **Concentration** est utilisé pour effectuer des actions spéciales avec votre héros, butin, ou dans des pièces dans le donjon, ou bien pour ajuster le lancer de dé. Si vous passez sous 1 de Concentration, alors votre Marqueur Concentration est placé sur l'emplacement zéro de la piste. Il n'y a pas d'effet négatif, mais cela limite vos capacités jusqu'à en avoir plus.

 **Vitesse** est le nombre maximum de pièces de donjon dans lesquelles vous pouvez vous déplacer pendant votre tour.

 **Défense** est le nombre de dommages que vous pouvez annuler lors d'une contre-attaque ennemie.

Force



Agilité






Intelligence



Force, Agilité, et Intelligence sont des **Compétences** utilisées pour les Tests de Compétences (page 9). Votre maîtrise de chacune est indiquée par le nombre de cubes montrés à côté, représentant le nombre de dés que vous devez lancer pour un test. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 dés pour une compétence, ni moins d'1 seul (butin et sortilèges ne peuvent pas nécessiter un 4e dé pour un test).

Tour des Héros



Pendant votre tour, votre héros peut effectuer une seule ou toutes les actions suivantes dans n'importe quel ordre (cependant, aucune n'est obligatoire) :

-  **Déplacement** (voir page suivante)
-  **Effectuer une Action Héroïque** (page 9)
-  **Effectuer des Actions Gratuites** (page 14)

À la fin de votre tour (même si vous ne faites rien), la torche **DOIT avancer d'une case** sur la piste, et résolvez tout effet sur la case sur laquelle elle atterrit. Puis c'est au tour du prochain joueur dans l'ordre horaire.








Déplacement

Votre **vitesse**  détermine jusqu'où vous pouvez aller. Vous dépensez 1  chaque fois que vous vous déplacez dans une pièce. Les passages sont formés lorsque deux couloirs sont connectés sur deux cartes Donjon.


Le déplacement s'effectue toujours le long d'un couloir sauf si vous utilisez un portail et les héros peuvent soit l'emprunter et explorer de nouvelles pièces du donjon soit se déplacer dans des pièces de donjon déjà révélées. Effectuer une Action Héroïque met fin à votre déplacement. Les Actions Gratuites peuvent être effectuées n'importe quand dans votre tour même lors d'un déplacement (effectuer une Action Gratuite ne termine pas votre déplacement).



Règles additionnelles de déplacement :

- **Ennemis dans une pièce** : lorsque vous vous déplacez dans une pièce avec un ennemi vous ne pouvez pas aller plus loin pour ce tour. Les héros ne peuvent pas 'passer au travers' les ennemis sauf s'ils ont la compétence **Furtif** ( voir la Référence des Icones sur la couverture arrière).
- **Héros dans une pièce** : les héros n'ont aucune incidence sur les déplacements des autres héros. En fait plusieurs héros et ennemis peuvent se trouver dans une même pièce au même moment.
- **Piège**  : si un piège n'a pas été désarmé le héros doit *Évaluer le Danger* (voir page suivante). S'il a été désarmé les héros en ignorent les effets négatifs et n'ont pas besoin d'effectuer un Test de Compétence.
- **Portail**  : les héros peuvent effectuer une Action Gratuite pour dépenser 2  et se téléporter sur **n'importe quelle Carte de Donjon révélée**. Ceci peut intervenir **pendant** votre mouvement (si c'est une Action Gratuite) et vous pouvez continuer à vous déplacer vers votre destination aussi longtemps que vous avez des  disponibles. Vous ne pouvez pas vous téléporter hors d'une pièce si des ennemis vous empêchent de sortir de celle-ci. Un portail peut être utilisé pour se déplacer jusqu'à la carte Porte du Repaire mais pas jusqu'au plateau du Boss lui-même.


Révéler de nouvelles pièces de donjon

S'il y a une carte Donjon face cachée à côté de votre pièce pendant votre tour lorsque vous vous déplacez vous pouvez dépenser 1  pour retourner cette carte et se déplacer dessus. Après avoir retourné la carte elle peut être tournée à 90 degrés autant de fois que vous le désirez jusqu'à ce qu'un passage soit créé entre la nouvelle pièce et votre pièce de départ.



Placer les nouvelles cartes face cachée face à des couloirs ouverts.

Après l'avoir retournée vérifiez s'il y a des **couloirs ouverts** sur la nouvelle pièce qui mènent vers un espace vide de la grille. Si c'est le cas piochez et **placez une nouvelle carte face cachée** du paquet Donjon à fin de connecter tous les couloirs ouverts. Ces futures pièces pourront être révélées. S'il n'y a plus de carte disponible dans le paquet alors ignorez cette étape. Vous **devez alors vous déplacer dans la nouvelle pièce** et *évaluer le danger* (voir page suivante).

Note : les capacités avec un icône  annulent l'obligation de se déplacer sur une pièce après l'avoir révélée (page 14).



Révéler de nouvelles pièces de donjon - Suite...

7x7



Limite de la taille d'un donjon

Le donjon ne peut pas s'étendre au-delà de 3 cartes à partir de l'Entrée du Donjon dans toutes les directions. Cela crée effectivement une grille de 7x7 qui contiendra le donjon avec l'Entrée comme centre de cette grille. Aucune carte ne peut être placée en dehors de ces limites. S'il n'y a aucun couloir ouvert disponible et la Carte de la Porte du Repaire n'a pas été révélée, **les héros perdent la partie.**

Évaluer le danger

Certaines pièces ont des icônes qui représentent des rencontres ou des pièges, qui doivent être résolus immédiatement lorsqu'un héros y entre le premier :



Rencontre de Gobelin : (A) Subissez 1 blessure (uniquement si vous êtes dans la pièce) et votre déplacement se termine pour ce tour. (B) Piochez une carte sur le dessus du Paquet Gobelin, placez-la face visible dans l'emplacement inoccupé le plus bas du plateau de la Torche. (C) Placez le jeton Gobelin correspondant à la carte tirée dans la nouvelle pièce révélée. S'il n'y a plus de carte dans le paquet, mélangez les cartes défaussées pour créer un nouveau paquet. **Si les 4 emplacements sont pleins et qu'un cinquième Gobelin doit être placé, le jeu se termine et vous perdez !**




Rencontre de Séide : (A) Subissez 2 blessures (uniquement si vous êtes dans la pièce) et votre déplacement se termine pour ce tour. (B) Piochez une carte sur le dessus du Paquet Séide, placez-la face visible à droite du plateau de la Torche et de toute autre carte Séide active. (C) Placez un Marqueur de Santé Ennemi sur l'emplacement avec le plus grand nombre de la piste de la carte. (D) Placez le jeton Séide sur la nouvelle carte Rencontre révélée.



Piège (chaque fois qu'un Héros entre dans cette pièce) : vous devez tenter de vous évader en exécutant immédiatement le Test de Compétence de piège listé sur le côté gauche de la carte (voir page suivante). Si votre test est réussi, il n'y a aucun effet. Si vous échouez, déclenchez le piège et subissez le nombre de blessures montré dans la case **X**. Après avoir résolu le Test de Compétence (indépendamment du résultat) vous pouvez continuer votre déplacement ou tenter une action Désarmer un Piège (page 10).



Explorer davantage

Après avoir révélé une nouvelle pièce du donjon, vous pouvez continuer à vous déplacer et possiblement explorer des pièces de donjon supplémentaires jusqu'à épuiser votre déplacement 

8 ou que vous fassiez une rencontre ennemie.



? Effectuer une Action Héroïque

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer une Action Héroïque, signalée par un icône dans une plaque bleue . La plupart nécessite d'effectuer un Test de Compétence, en jetant le Dé Héros.

Test de Compétence

À chaque fois qu'un icône Compétence pointe sur un nombre, un Test de Compétence doit être effectué pour réaliser cette action. Pour réussir, votre résultat doit égaier ou dépasser le nombre montré sur le test.

Par exemple, pour réussir une Recherche dans cette pièce, cela nécessite un test de Force de 5. La coche verte informe sur ce qu'il advient en cas de succès, alors que le X rouge vous informe de ce qu'il arrive en cas de défaite. Il n'y a pas d'effet d'échec s'il n'y a pas de listée. Après un succès, si la zone de la coche a un coût (comme la Concentration pour un sortilège), vous devez être capable de le payer pour résoudre l'effet de la case. Si vous ne pouvez pas, alors il n'y a aucun effet.

Test d'Intelligence



Succès

Échec



Coût de 4



La compétence nécessaire pour le test détermine combien de dés Héros lancer (comme spécifié sur votre Plateau Héros). Vous ne pouvez **jamais** lancer plus de trois Dés Héros (même si des capacités permettent d'en ajouter), et devez toujours en lancer un au minimum, même si des effets négatifs abaissent votre nombre de dés à zéro ou moins.

Après avoir jeté les dés, choisissez un seul dé dont le résultat va déterminer le succès ou l'échec. Les dés Héros ont des faces numérotées de 1 à 6, avec 1 et 2 qui ont un 'plus' (). Ces deux résultats plus bas peuvent être utilisés pour modifier le résultat du dé, augmentant le résultat final du test. Un dé peut également être utilisé comme résultat du dé, avec sa valeur basique de 1 ou 2.

Les faces '1-4' ont également des icônes sous leur nombre. Après avoir obtenu un **succès** sur un test de Compétence, un **dé inutilisé** pour le résultat du test peut être utilisé pour augmenter votre Concentration. Chaque symbole obtenu sur les dés non utilisés augmentera la Concentration de 1 sur la piste. La Concentration sur les dés non utilisés peut seulement être ajoutée à votre total et utilisée **après** avoir terminé avec succès un Test de Compétence.



Gain 3

Dans cet exemple de Test de Compétence, vous obtenez un 4, un 3, et un +1. Vous utilisez le '4' comme choix de dé, et le +1 amène votre résultat à 5, ce qui signifie que le test est un succès. Par conséquent, vous pouvez découvrir une carte Sortilège et gagner 2 comme récompense. Puisque le test est un succès, après avoir résolu le lancer, vous pouvez également gagner 1 du dé '3' inutilisé.



6

La face '6' sur un Dé Héros possède un icône plutôt qu'un icône .

Après avoir résolu un Test, vous gagnez 1 de Santé pour chaque dé 6 inutilisé.

Modifier une Compétence

Les Compétences peuvent être augmentées ou réduites par des modificateurs. Ajoutez ou soustrayez ces modificateurs lorsque vous totalisez le résultat pour un Test de Compétence. Sur le premier exemple à gauche, lors des Attaques de Mêlée, vous ajoutez un '+1' à votre Test de Force. Le second exemple montre un '-1' à votre Test de Combat.



? Types d'Actions Héroïques :



Sereposer : Tous les héros peuvent se reposer ; lorsque vous vous reposez, vous gagnez immédiatement 3 ♥ et 5 ⚡

(montez les deux marqueurs sur les pistes de votre plateau).

Si votre héros est inconscient au début de votre tour, vous devez effectuer une Action de Repos, après quoi vous pouvez vous déplacer, et votre tour est terminé (voir Héros Inconscient, page 13).



*Se reposer et gagner
3 ♥ et 5 ⚡*



Fouiller la pièce : Certaines pièces comportent des fonctionnalités spéciales, comme un coffre à ouvrir, un levier à tirer, ou un breuvage de sorcière qui ne demande qu'à être goûté. Tant que vous êtes dans cette salle, vous pouvez effectuer une recherche, habituellement en effectuant un Test de Compétence ou en payant un coût. Quelquefois, rater un test (X) provoque une Rencontre de Gobelin (👤) ou d'autres effets négatifs. Vous ne pouvez pas effectuer de Recherche s'il y a des ennemis dans votre pièce, jusqu'à ce qu'il y ait au moins un autre héros conscient présent.



? Il y a de nombreux icônes à travers le jeu ; voir la *référence des icônes* sur le dos de la couverture de ce manuel pour une explication de chacun d'eux.



Désarmer un piège : Après avoir effectué le Test de Compétence d'évasion de piège (sur la partie gauche de la Carte Donjon), vous pouvez tenter de le Désarmer en résolvant le test sur la partie droite. Vous ne pouvez tenter un Désarmement s'il y a des ennemis dans votre pièce, jusqu'à ce qu'il y ait au moins un autre héros conscient présent.



✓ **En cas de réussite :** placez un Marqueur Désarmé sur cette Carte Donjon. Un héros qui entre dans cette pièce ignore le Test de Compétence d'évasion pour le reste de la partie. Comme récompense, vous découvrez 1 Butin ou 1 Sortilège (page 16).

Dans cet exemple, vous devez réussir un test d'Agilité de 6 pour désarmer ce piège.

Une fois désarmé, un piège ne peut pas être désarmé une nouvelle fois.

X **En cas d'échec :** aucun effet.






Jeter un Sortilège : les Sortilèges occasionnent des blessures, soignent, et accordent des capacités spéciales aux héros. Pour lancer un Sortilège, la ou les cibles de ce sortilège (il peut y en avoir plus d'une) doivent être incluses dans sa portée (voir page suivante). Vous devez effectuer le Test de Compétence spécifié pour le sort, **égalisant ou dépassant ce nombre**. Si le test est un succès, une Concentration de dé inutilisé est **gagnée immédiatement** et peut être dépensée pour exécuter l'effet du sort. La Concentration de dé inutilisé est gagnée **avant** que l'effet du sort soit résolu, pas après. Il y a des règles additionnelles pour exécuter des **Sortilèges d'Attaque** sur la page suivante.



Dans cet exemple, vous devez réussir un Test d'Intelligence de 7, et la cible ne doit pas être dans un passage distant de plus de 2 pièces. En cas de réussite, vous devez dépenser 6 ⚡ pour infliger 4 Blessures à la cible.

Attaque : ces Actions Héroïques se trouvent sur le butin, sortilèges, et équipement de votre héros, et peuvent être utilisées pour effectuer des actions d'attaque contre des ennemis. Il y a 3 types d'attaques :

-  **Les Attaques de Mêlée** doivent cibler un ennemi dans la **même pièce** (↕).
-  **Les Attaques de Missile** doivent cibler un ennemi qui se trouve dans une autre pièce (pas dans la même pièce) en **ligne de vue** (↔) du héros, à portée (voir ci-dessous).
-  **Les Attaques de Sortilège** ciblent un ennemi (ou des ennemis) à portée du Sortilège (voir ci-dessous).
Les Blessures de Sortilège ignorent la Défense ennemie, infligeant des Blessures directes.

En effectuant une Attaque où la cible est en Ligne de Vue (elle peut vous voir à travers un couloir) ou qu'elle est dans la même pièce que vous, vous devez alors jeter le Dé Ennemi en plus de votre jet de Test de Compétence, dans le cas où l'ennemi est capable de Contre-Attaquer (voir page suivante).



Les attaques de Mêlée et de Missile nécessitent un Test de Compétence contre la Défense ennemie (🛡️). L'arme utilisée détermine la compétence nécessaire. Typiquement, la Force est utilisée pour la Mêlée, et l'Agilité pour le Missile, mais quelques armes testent avec des Compétences différentes. Dans cet exemple, vous utilisez un Marteau pour effectuer une Attaque de Mêlée avec un test de Force, qui dans ce cas accorde 3 dés (plus le Dé Ennemi).




Pour blesser un ennemi, le résultat du test **doit être supérieur à celui de la Défense ennemie**, qui peut être trouvée sur sa carte. Notez également que certains Séides ont des bonus de Défense contre certains types d'attaque. Par exemple, le Minotaure a 4🛡️, avec +2🛡️ contre les Attaques de Mêlée, totalisant 6🛡️.

✓ **En cas de réussite (supérieur que 🛡️) :** l'ennemi reçoit autant de Blessures que la différence entre le résultat total (avec tous les modificateurs) et la Défense ennemie. Par exemple, votre résultat de Test de Compétence est 8 et la Défense du Minotaure est 6 : **8 moins 6 égale 2 blessures au total** pour le Minotaure. Lorsque vous blessez, vérifiez si cela tue l'ennemi (page 13).







✗ **En cas d'échec (inférieur ou égal que 🛡️) :** aucune blessure n'est subie par l'ennemi.

 **Dans les deux cas, si l'ennemi est toujours vivant et dans la même pièce ou dans votre ligne de vue, il contre-attaque immédiatement (voir page suivante).**

Portée

Pour toute attaque ou sortilège, l'attaquant doit être à portée de la cible :

-  **Même Pièce :** la cible doit être dans la même pièce que l'attaquant.
-  **Ligne de Vue :** la cible doit être en ligne droite à travers les passages et doit être dans le nombre de pièces distantes spécifié. **La cible ne peut pas être dans la même pièce.**
-  **N'importe quel chemin :** la cible doit être dans le nombre de pièces spécifié, en suivant un chemin, ou dans la même pièce que vous.
-  **Tous les Héros / Ennemis :** cible tous les héros ou ennemis dans le nombre de pièces spécifié, en suivant des passages à partir de l'attaquant. Peut être dans la même pièce.



Note : Héros et Ennemis ne bloquent ni n'obstruent toute forme d'attaque.

Contre-Attaque Ennemie

Si l'ennemi que vous attaquez est toujours vivant et se trouve dans la même pièce ou vous a en ligne de vue après l'attaque, alors cet ennemi contre-attaque. Utilisez le résultat du Dé Ennemi que vous avez joué lors du Test de Compétence :

2 Faces '2-5' : l'ennemi attaque avec ce nombre plus le **modificateur ennemi** spécifié sur la carte ennemie (voir ci-contre). *Par exemple, le Minotaure obtient un '5' et reçoit '+3' parce que vous avez effectué une Attaque de Mêlée.*



Correspondance de Bouclier : la face du dé égale votre Défense, incluant tous vos modificateurs de Défense. En résumé, il blesse d'autant que le modificateur ennemi. *Pour le Minotaure contre une Attaque de Mêlée, il donne 3 blessures.*



Torche : ceci est considéré comme un échec pour l'ennemi. Vous ne subissez aucune blessure, mais la torche descend d'une case sur le Plateau de la Torche (page 15).



Modificateurs Ennemis

Des modificateurs qui s'additionnent au Dé Ennemi sont listés sur chaque carte ennemie, basés sur le type d'attaque que le héros utilise :

Pour tous les **Gobelins** contre toute attaque, le modificateur est le **nombre de Gobelins** actuellement dans le donjon. *Par exemple, si 2 Gobelins sont dans le donjon, chacun a un modificateur de +2.*



Les Séides ont chacun des modificateurs différents pour les Attaques de Mêlée et les attaques par Missile / Sortilège.



Les Boss ont un modificateur pour chaque type, ainsi que pour d'autres effets spéciaux (page 20).



vs.



STONE STANCE



Dommages des Héros

Après avoir totalisé le résultat pour la contre-attaque, vérifiez si le héros subit des blessures. Comparez le total ennemi à la Défense du héros (incluant tous les modificateurs). Si le total ennemi est supérieur, soustrayez la Défense du héros de l'attaque ennemie et enlevez autant de blessures au héros. *Par exemple, votre défense est de 4 et vous dépensez 2 pour utiliser la capacité 'Stabilité de Pierre', octroyant +2 pour les contre-attaques de Mêlée, totalisant 6. L'attaque totale du Minotaure est 8 (5 dés + 3 modificateurs) : 8 moins 6 égale 2 blessures pour vous.*



12

Note sur les Attaques de Sortilège : si le héros n'est pas en ligne de vue avec l'ennemi, l'ennemi **ne contre-attaque pas**. Cependant, si de multiples ennemis sont ciblés avec une attaque unique et peuvent alors contre-attaquer, seul un de ces ennemis contre-attaque – vous choisissez lequel.

Blessier et tuer des ennemis

Si la Santé d'un ennemi est réduite à zéro, il est tué et ne peut pas effectuer de contre-attaque (ignorez le résultat du Dé Ennemi) :

Un **Gobelin** possède uniquement 1 en Santé, donc s'il reçoit une blessure ou plus, il est tué. (A) Retournez son jeton sur son numéro du Plateau de la Torche et défaussez sa carte sur la Pile de Défausse Gobelin.

(B) Pour l'avoir tué, vous pouvez gagner la récompense décrite sur la Carte Gobelin : récupérer du butin est toujours une option (page 16), mais la récompense peut être un sortilège, ou de la Santé/Concentration, ou tout autre avantage. S'il y a un '/' entre deux icônes, vous choisissez lequel prendre ('ou'). S'il y a un '+' vous pouvez prendre les deux ('et'). *Par exemple, cette récompense de Gobelin est un butin ou gagner 3 de Santé.*

Un **Séide** marque sa Santé sur sa carte. Le blesser déplace le Marqueur Santé vers le bas ; descendre à zéro ou moins le tue. (A) Retirez son jeton et sa Carte Séide, et remettez-les tous les deux dans la boîte de jeu. (B) Placez son Marqueur Santé sur la Carte Boss, jusqu'à un des 'cœurs' dans la section équivalente au nombre de héros.

(C) Comme récompense (spécifiée sur le Plateau de la Torche), vous pouvez prendre 1 butin ou 1 sortilège **deux fois** (page 16), et (D) vous **déplacez la torche vers le haut** sur le Plateau de la Torche de six cases (page 15), mais sans dépasser sa case originale de départ.



Un **Boss** a des règles spéciales spécifiant comment il reçoit des blessures et comment ses multiples marqueurs descendent dans sa piste Santé (page 19).

Héros inconscient


Si votre Santé est réduite à zéro ou moins, alors vous tombez inconscient et votre tour se termine. Placez immédiatement votre Marqueur Santé sur la case **zéro** de votre piste et posez votre figurine couchée dans sa pièce actuelle pour le définir.



Lors de votre prochain tour, vous **devez utiliser une Action de Repos** (page 10) pour devenir conscient et relever votre figurine. Après votre repos, vous pouvez vous déplacer puis votre tour est terminé. Vous **ne pouvez pas effectuer d'Action Gratuite** si vous débutez votre tour inconscient.




Les autres héros peuvent utiliser des sortilèges de guérison ou des compétences pour guérir un héros inconscient ; **ceci vous rend immédiatement conscient !** **13**

Effectuer des actions gratuites

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer des Actions Gratuites à tout moment. Ces actions sont indiquées par des plaques orange (). Elles peuvent être exécutées pendant le déplacement, avant ou après votre Action Héroïque, ou avant ou après que les dés aient été jetés. **Vous ne pouvez exécuter d'Actions Gratuites que pendant votre tour.** Quelques Actions Gratuites notables sont :



Modifier de 1 un Dé Héros : ceci est spécifié sur chaque Plateau Héros. Pendant un Test de Compétence, dépensez 2  pour changer le résultat de la face d'un Dé Héros (pas le Dé Ennemi) de 1. Vous pouvez le faire tant que vous avez des  à dépenser. *Par exemple, vous pouvez changer un 3 en +2. On ne peut pas changer un dé au-dessus de 6, en dessous de 1, ou aller de 6 à 1 ou de 1 à 6.*



Entrer dans la Tanière du Boss : spécifié sur la Carte Porte de la Tanière. Une fois que les héros ont tué suffisamment de séides, ils pourront alors entrer dans la Tanière et tenter de vaincre le Boss. Bien que ce soit une Action Gratuite, le héros doit encore dépenser 1  pour se déplacer de la Carte Porte de la Tanière vers la case d'Entrée du Plateau du Boss (page 17).


Révéler des Pièces Adjacentes Inexplorées : ceci est décrit sur la face Acte 1 du Plateau de la Torche. Descendre la **torche d'une case** sur le Plateau de la Torche (voir page suivante) pour révéler toutes les pièces inexplorées immédiatement adjacentes à votre pièce actuelle. Si ceci révèle une Rencontre Gobelin / Séide, ces jetons et cartes sont ajoutés à leurs pièces respectives, mais le héros ne perd pas de Santé. *Par exemple, le moment idéal pour utiliser ceci est lorsque vous recherchez un séide et que vous ne pouvez pas vous permettre de perdre de Santé en explorant pour le trouver.*



Rechercher : disponible sur un emplacement Main () sur la plupart des plateaux Héros jeteurs de sortilèges. Dépensez 4  pour soit gagner un nouveau sortilège, en le piochant sur le Paquet Sortilèges, soit prendre un sortilège face visible de la Pile de Défausse des Sortilèges (page 16). Si la Recherche est recouverte par une Carte Butin en Main, alors le héros ne peut pas utiliser cette capacité.

Incrémenter les Modificateurs/Statistiques : spécifié dans les capacités sur certains Plateaux Héros et sur certains butins et sortilèges. Ces Actions Gratuites permettent au héros de gagner des modificateurs additionnels pour les résultats de Tests de Compétences ou pour incrémenter une statistique comme le Déplacement ou la Défense. Habituellement, cela coûte de la Concentration, mais peut parfois coûter de la Santé.



Déclencher des Capacités : bien qu'elles ne soient pas marquées de plaques orange, certaines capacités sont uniquement accessibles lorsque vous effectuez une Action Héroïque spécifique. Elles sont notées avec une plaque bleue d'action suivant les ':' (le coût). *Par exemple, cette capacité vous permet de dépenser 3  pour modifier le résultat d'un Test de Compétence de +2 lorsque vous effectuez une Attaque de Mêlée ou de Missile.*



Acte 1 : Plateau de la Torche

La torche représente votre combat contre l'obscurité. Si jamais la torche atteint la case finale crâne sur la piste, **vous perdez et la partie est terminée**. Certains effets peuvent faire remonter la torche sur la piste, mais pas au-delà de la case de départ selon votre nombre de héros. Lorsqu'elle descend (mais pas quand elle remonte), la torche atterrissant (ou passant) sur certains points déclenche immédiatement ces actions :

La Torche descend



Case Crâne



Ajouter un Gobelin à l'entrée : placez le Jeton Gobelin du plus bas numéro sur le Plateau de la Torche sur la **Carte Entrée**. Puis piochez une Carte Gobelin, révélez-la et ajoutez-la sur la case correspondante du Plateau de la Torche. **S'il est le cinquième Gobelin actuellement dans le donjon, alors vous perdez et la partie est terminée.**



Déclencher des Actions ennemies : tous les ennemis dans le donjon déclenchent les actions listées sur leurs cartes **dans l'ordre**, attaquant **TOUS les héros** à portée (les héros inconscients ne sont pas affectés).

Note : la Défense des Héros ou leurs capacités ne bloquent aucune blessure.

Déplacement ou Attaque



Déplacement et Attaque



1.) **Les Gobelins (dans l'ordre de 1 à 4) :** résolvez les actions listées en bas de chaque Carte Gobelin. Notez si le Gobelin se déplace **ou** attaque **OU** si le Gobelin se déplace **et** attaque (voir ci-contre). *Ce Gobelin se déplace ou attaque, et tant qu'il se trouve dans une pièce avec un Héros il inflige (total Gobelins +1) blessures. S'il y a 2 Gobelins dans le donjon, il inflige 3 blessures (2+1).*

2.) **Les Séides (dans l'ordre de gauche à droite) / Le Boss :** résolvez les actions listées en bas des Cartes Séides (dans l'Acte 1), ou bien le Boss effectue ses actions (dans l'Acte 2). Les Séides/Boss se déplacent **et** attaquent (voir ci-contre). *Ce Minotaure se déplace dans la pièce du héros le plus proche. Il inflige alors 3 blessures à chaque héros dans la pièce.*



Se déplacer ou attaquer : d'abord vérifier s'il y a des héros à portée pour chaque Gobelin qui attaque. Si c'est le cas, le Gobelin attaquera immédiatement et ne se déplacera pas. Sinon, le Gobelin se déplacera immédiatement (voir ci-dessous), et n'attaquera pas.



Se déplacer et attaquer : d'abord vérifier si le héros conscient le plus proche de l'ennemi se trouve dans sa pièce. Si c'est le cas, l'ennemi attaquera immédiatement et ne se déplacera pas. Sinon, l'ennemi se déplacera (voir ci-dessous), et attaquera.

Déplacements des ennemis

Lorsque les ennemis se déplacent, ils ciblent le héros conscient le plus proche, et ils se déplacent de leur Vitesse (5) en empruntant le chemin **le plus court**.

Si plusieurs héros peuvent être ciblés, le joueur actif choisit quel héros est ciblé. S'il n'y a aucun héros conscient, les ennemis ne se déplacent pas.

Les ennemis se déplacent à travers les pièces jusqu'à leur Vitesse, s'arrêtant dans la première pièce avec un héros conscient. *Par exemple, le Minotaure se déplace jusqu'à 5 pièces pour attaquer.* Il n'est ni affecté par les Pièges, ni par les autres ennemis, mais il ne peut pas passer à travers les murs.

S'il y a plusieurs passages courts équivalents que l'ennemi peut emprunter pour atteindre une cible, le joueur actif choisit lequel.



Ignorer les Héros inconscients



Récolter du Butin et des Sortilèges

Pour vaincre des ennemis puissants, vous aurez besoin de butin et de sortilèges plus puissants. Vous pouvez trouver ces objets dans le donjon en fouillant des pièces, en désactivant des pièges, et en vainquant des ennemis. Le butin se trouve sous trois formes : **Main** (👤), **Vêtement** (👕), et **Babiole** (👜). Tous les **Sortilèges** (🔮) sont de la même sorte.

Butin



Sortilège



Découvrir une Carte Butin / Sort : obtenir un icône 'complètement coloré' de **Butin** (👤) ou de **Sortilège** (🔮) signifie que vous pouvez piocher une carte sur le paquet correspondant. À la place, vous pouvez récupérer une carte face visible du paquet correspondant si vous le désirez (voir ci-dessous).

Lorsque vous piochez une nouvelle carte, vous pouvez choisir de la garder ou de la défausser dans le paquet de défausse correspondant (voir ci-dessous).



Récupérer une Carte Défaussée : obtenir un icône gris de Butin / Sortilège avec une flèche verte signifie que vous pouvez récupérer une carte du paquet de défausse correspondant. Les Cartes Butin et Sortilège sont placées dans ces paquets lorsqu'elles sont défaussées (voir ci-dessous). Cet icône gris ne vous permet pas de piocher une nouvelle carte Butin ou Sortilège de leur paquet.

S'équiper de Butin et de Sortilèges

Les Butins et les Sortilèges peuvent seulement être équipés (en plaçant la carte sur ou à côté de votre Plateau Héros) lorsque vous résolvez un effet **'gain'** (*👤/🔮) ou un effet **'récupération'** (👤/🔮). D'un autre côté, vous pouvez toujours défausser une carte de votre plateau comme **Action Gratuite** pendant votre tour, et la placer dans le paquet de défausse approprié. Vous ne pouvez pas donner de carte directement à un autre héros. S'équiper de butin 👤 va couvrir un des objets de départ, ou des capacités listées sur le bas du plateau Héros ; défausser ce butin permet à cet objet / à cette capacité en-dessous d'être disponible pour l'utiliser à nouveau. Notez qu'il y a des limites concernant le nombre de Cartes Butin et Sortilège qu'il est possible d'avoir sur votre Plateau Héros en même temps :



limite de
1 Vêtement

limite de **2 Mains**
qui couvre les
emplacements main
sur le plateau



limite de
2 Sortilèges
et **2 Babioles**

Sets d'objets légendaires

Certains butins sont des parties de Sets Légendaires qui ont été séparés, et les réunir débloque leur pleine puissance. Un icône d'animal est noté en bas de chaque objet d'un set, ainsi que l'effet bonus qu'il garantit lorsque plusieurs items d'un même set sont équipés ensemble. Il n'y a pas de bonus de set avec seulement un objet, mais en posséder deux débloque le premier niveau d'effet. Chaque pièce en plus augmente le bonus. *Par exemple, posséder 2 objets du set du Lion vous soigne de +1 ❤️ chaque fois que vous effectuez une Attaque de Mêlée. S'équiper des quatre objets d'un set débloque le plus haut bonus. Avec le set complet du Lion : soin +3 ❤️ pour chaque Attaque de Mêlée.*



Entrer dans le repaire du Boss

Une fois que la Carte Porte du Repaire est révélée et que tous les Séides ont été vaincus (1 par héros dans le jeu), alors la porte est débloquée et les héros peuvent entrer et combattre le Boss. Lorsqu'un héros accomplit l'Action Gratuite 'Entrer dans le Repaire du Boss' avec la Carte Porte du Repaire :



1. Retournez immédiatement le **Plateau du Boss** sur sa face Acte 2, révélant le Boss secret. Empiler tous les Marqueurs Santé (un de chaque Séide) sur la case '8' de la piste (ceci représente la pleine santé d'un Boss).
2. Placez le **Jeton Boss** sur le Plateau du Boss (ceci indique sa position actuelle dans le Repaire).
3. Retournez le **Plateau de la Torche** sur sa face Acte 2, placez la torche sur la case la plus haute, au sommet de la piste, basée sur le nombre de héros. C'est cette face qui sera utilisée pour le reste de la partie. Assurez-vous que les Cartes Gobelin et leurs jetons sur le plateau sont replacés avec les mêmes positions que sur la face précédente.
4. Placez un **Marqueur Autel** sur le symbole de chaque Carte de Rencontre Séide dans le donjon.

Les héros sont maintenant engagés dans *la Bataille Finale* (voir page suivante).

Jeu en Solo

Tiny Epic Dungeons peut être joué seul. Vous devez utiliser au moins deux héros, traquant les statistiques de chacun, le butin / les sortilèges, et leur location séparément dans le donjon. Cependant, vous pouvez également contrôler trois ou quatre héros ! Indépendamment du nombre de joueurs, c'est le nombre de héros utilisés qui est pris en compte.

Crédits

Designer: Scott Almes

Illustrators: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Graphic Designer: Benjamin Shulman

Game Developers: Michael Coe, Sam Aho

3D Designer: Chad Hoverter

Editors: David Ladyman, Dylan Phillips

Honorary Producers: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchhoff, Steven Langan, Randy Martin, Ruben Diaz, David Williams, Bradley Zadrozny, Rolf Schäfer, Aaron Price, Raphael Martinez, Rigo A Contreras, Sean Tallerday, Ramon van Hal, Brannon & Maddox Moore, Josh Blick, Nikolai, Kristin, Mark and Hobbes and North Texas RPG Con.





Check out other Tiny Epic Games:
GamelynGames.com




La bataille finale





Le temps est venu de rencontrer votre destinée et de faire face au Boss. Dans l'Acte 2, votre objectif est de réduire tous les Marqueurs de Vie du Boss à zéro. Cependant, blesser le Boss avec des armes et des sortilèges ne sera pas suffisant – les héros doivent pousser le Boss hors de son repaire vers divers autels dans le donjon afin de dissiper les protections qui l'entourent. Mais agissez rapidement et soyez sur vos gardes parce que ces Boss tapent fort !

Utiliser le Plateau du Boss

Vous devez dépenser 1  pendant votre tour pour entrer sur le Plateau du Boss à partir de la Carte Porte du Repaire. Le Plateau du Boss est considéré comme pièce large ! Toutes les formes d'attaques et de tirs sont permises : tous les héros et ennemis sont tous dans la **même pièce**  et en **ligne de vue**  les uns des autres. La pièce compte **six Cases Héros** notées avec les icones Héros . Elles indiquent où vous devez vous placer pour attaquer le Boss. La case avec des flèches noires est 'l'entrée', et lorsque vous entrez vous devez vous déplacer sur cette case en premier.



- Vous pouvez utiliser tout déplacement restant après être entré pour aller sur une Case Héros adjacente, comme si les salles avaient des passages qui les reliaient.
- Certaines cases sont notées avec des **modificateurs** (voir page suivante) ou des **effets additionnels** (voir ci-dessous) qui affectent les actions que vous effectuez. Prenez note de ceci lorsque vous choisissez une case.
- Vous pouvez passer devant d'autres cases de héros, mais vous ne pouvez pas partager la même case une fois le déplacement terminé pour le tour. Si un héros a uniquement 1  restant pour se déplacer jusqu'au Plateau du Boss à partir de la Carte Porte du Repaire, mais un héros est déjà sur la case d'entrée, alors ce héros ne peut pas se déplacer jusqu'au Plateau du Boss.
- Vous pouvez également quitter le Plateau du Boss en vous déplaçant à travers la case d'entrée et en retournant sur la Carte Porte du Repaire, et continuer votre tour.

Effets additionnels : incluent +/-   ou  ou +/- . Ces effets ne se déclenchent que lorsqu'un héros **termine** son déplacement sur une de ces cases. Ils ne se déclenchent **pas** si un héros **début**e son tour sur la case.

Gobelins sur le Plateau du Boss

Les Gobelins continuent à apparaître dans le donjon et se déplacent / attaquent normalement. Les Gobelins peuvent également entrer dans le repaire du Boss, si c'est là où se trouve le héros le plus proche du Gobelin. Les Gobelins sont placés au centre du Plateau et peuvent être attaqués par vous (et vous attaquer). Ils ciblent tous les Héros dans le repaire avec leur Action Ennemie et peuvent être attaqués par un Héros dans le repaire (vous choisissez quand vous attaquez de cibler le Boss ou un Gobelin).



Attaquer le Boss

Lorsqu'ils se trouvent sur le Plateau du Boss, les héros doivent se tenir sur les **Cases Héros** pour attaquer le Boss, d'où toutes les attaques de toutes sortes sont considérées à portée. Certaines cases ajoutent des modificateurs.

Dans l'exemple d'en haut à droite, le héros souffre de -1 dé pour les Tests de Compétences, et en bas le jet d'Agilité du héros est modifié par +2.

Lorsque le Boss se trouve dans le donjon et non sur le Plateau du Boss, les héros peuvent l'attaquer comme tout autre ennemi (voir ci-dessous). Lancer un Test de Compétence comparant l'attaque du Héros à la défense du Boss (notée sur son plateau), mais noter cependant la Contre-Attaque du Boss (page 20).



Blessures sur la Piste de Santé du Boss

La Piste de Santé du Boss fonctionne différemment que celle des Séides ou des Héros. Elle comporte de multiples marqueurs (un pour chaque Séide), chacun d'eux est déplacé indépendamment, et le but étant de mettre tous les marqueurs Santé à zéro. Lorsqu'on applique les blessures, un marqueur peut être déplacé de la valeur totale des blessures, ou bien les dommages peuvent être répartis sur plusieurs marqueurs. *Par exemple, distribuer 3 blessures peut s'appliquer à un marqueur, se répartir sur deux, ou bien encore se diviser en trois !*



Vous pouvez choisir de déplacer 3 marqueurs de Santé différents d'1 case au lieu d'1 marqueur de 3 cases.

Les marqueurs de Vie **ne peuvent pas** être déplacés sur ou après une case de piste marquée d'un icône Autel, jusqu'à ce qu'il y ait un Marqueur Autel placé dessus (voir ci-contre). Le Boss absorbe tout dommage, incluant les dommages partiels, pour atteindre ce seuil, mais ne sera pas blessé par un dommage restant qui correspondrait ou passerait par un espace Autel non recouvert.



Déplacer le Boss sur les autels

Les Boss ont des protections contre les blessures, appelées **Autels** (☸).

Pour les dissiper les héros doivent **forcer le Boss à se déplacer jusqu'aux Autels** dans le donjon. Dès que le leton Boss entre dans une pièce avec un Marqueur Autel, le retirer de la carte et le placer sur la case ☸ non recouverte la plus haute sur la piste du Boss.

Les Marqueurs Santé ne sont plus arrêtés à ce niveau sur la piste ; ils peuvent être déplacés sur ou après lorsque plus de blessures sont subies.



- S'il n'y a aucun héros sur le Plateau du Boss et que le Boss effectue une Action Ennemie, son jeton se déplace sur la Carte Porte du Repaire et vers le héros le plus proche dans le donjon.




- Vous pouvez dépenser 2 lors de votre tour pour utiliser l'Action Gratuite *Railler le Boss* (spécifié sur la face Acte 2 du Plateau de la Torche) pour déplacer le Boss de son Déplacement vers vous. Suivre les règles normales de déplacement à travers les passages pour les ennemis (page 15), mais vous êtes la cible du Boss (il ignorera tout héros autre que vous). Cette action peut être utilisée plusieurs fois, aussi longtemps que vous avez des ⚡ à dépenser.



Contre-attaque des Boss

Lorsque vous attaquez le Boss, il sera presque toujours capable de contre-attaquer. Notez que sur le Plateau du Boss se trouvent différents modificateurs de Dé Ennemi pour chaque type d'attaque. Quelquefois un modificateur peut spécifier 'perte de Concentration' ou 'perte de Santé' ; cet effet arrive **après** que le héros ait résolu son attaque. Par exemple, votre héros **perd 2 après avoir Lancé un Sortilège**. Il y a également un cas particulier pour le résultat de dé Torche lorsqu'il est utilisé par le Boss :

 **Torche du Boss** : en plus de descendre la torche d'une case sur la piste, cela déclenche l'effet spécifié sur le Plateau du Boss. Si déplacer ainsi la torche déclenche une Action Ennemie (🔱), alors résoudre l'effet de dé Torche en premier (voir ci-contre).



Pour ce Boss, lorsqu'une Torche est obtenue, tous les héros à 1 pièce subissent 2 blessures.

Acte 2 : Plateau de la Torche

La torche continue à descendre sur la piste à la fin du tour des héros, ou si la 'torche' est obtenue lors d'une contre-attaque. Lorsque la torche s'arrête ou traverse une Action Ennemie en descendant la piste, le Boss effectue son attaque listée sur son plateau après que les Gobelins aient résolu leurs attaques. **Si la torche atteint la case crâne au bas de la piste, alors les héros perdent la partie.** Sur une Action Ennemie, le Boss se déplace et provoque 2 blessures à tous les héros jusqu'à une portée de 4 du Boss.



Sur une Action Ennemie, le Boss se déplace et provoque 2 blessures à tous les héros distants de 4 du Boss.

Règles additionnelles du Repaire



Vous pouvez effectuer les Actions Héroïques **Attaquer**, **Jeter un Sortilège**, ou **Se Reposer** sur le Plateau du Boss, en suivant les règles normales (pages 9-11).

- Si le Boss retourne sur son plateau, vous **devez** pour l'attaquer vous déplacer de la Carte Porte du Repaire jusqu'au plateau du Boss.
- Si tous les héros sont sur le Plateau du Boss, tout Gobelin dans le donjon se déplacera vers le Plateau du Boss et pourra y entrer.
- Qui attaque le Boss (ou tout Gobelin sur le Plateau du Boss) utilise, tant qu'il se trouve dans le repaire, uniquement ce qui affecte les héros sur le Plateau du Boss, et vice versa (ceci est un gros avantage pour garder le Boss dans son repaire !). *Par exemple, quand le Boss est dans son repaire, une attaque qui blesse tous les héros (🔱) affecte uniquement les héros sur le Plateau du Boss, et non ceux dans le donjon, incluant la Carte Porte du Repaire.*
- Tant qu'un Boss est dans son repaire, les héros à l'extérieur **ne peuvent pas** utiliser de Missile ni de Sortilèges d'Attaque contre lui. Toutes vos attaques **doivent** être lancées en étant sur le Plateau du Boss. De même vous ne pouvez pas Lancer de Sortilèges de l'extérieur pour affecter un héros actuellement sur le Plateau du Boss.
- Si vous êtes inconscient sur le Plateau du Boss au début de votre tour, **vous devez vous Reposer** (voir Héros Inconscient, page 13).