

RÉSUMÉ DES RÈGLES

I. PHASES DE JEU

1. PHASE DES MONSTRES

Lancez les 6 Dés customisés et :

- Bougez
- Attaquez
- Activez vos Aptitudes
- Interagissez avec un Objectif
- Placez un Piège

2. PHASE DES VILLAGEOIS

Avancez la roue d'Événements du Village et tirez un Événement si nécessaire.

- En commençant par les zones les plus proches du Cœur du Château, les Villageois attaquent puis bougent, toujours dans cet ordre
- Déclenchement des Pièges
- Apparition de nouveaux Villageois

3. PHASE D'ENTRETIEN

- Retirez de la partie les marqueurs et les cartes dont les effets ont cessé.
- Tirez une nouvelle carte Piège.
- Passez la Pièce Premier Joueur au joueur à votre droite.

II. DÉ



MÊLÉE

Inflige 1 Blessure à un ennemi dans votre zone



DISTANCE

Inflige 1 Blessure à un ennemi dans une zone adjacente



MAGIE

Utilisé pour les sorts et les soins



DÉFENSE

Bloque jusqu'à 2 Blessures d'une attaque



RIPOSTE

Inflige autant de Blessures à un ennemi qui vous attaque avec succès



ACTIVATION DE VILLAGEOIS

Un des Villageois les plus éloignés du Cœur du Château avance d'1 zone

- Si 3 Symboles identiques ou plus sont obtenus, un joueur peut relancer les Dés correspondants.
- Ceci peut être répété tant que le joueur obtient 3 résultats identiques.
- Tous les Dés affichant ce Symbole doivent être relancés.

III. VILLAGEOIS

Les Villageois attaquent les cibles dans cet ordre :

1. Némésis – Monstres du même Type
2. Cœur du Château
3. Monstres dans leur zone
4. Monstres dans les zones adjacentes.

Si plusieurs sortes de Villageois sont dans la même zone, ils agissent dans cet ordre :

1. Paysans
2. Chasseurs
3. Héros

IV. PIÈGES

Pour placer un Piège :

- Payez le coût en haut de la carte
- Ce doit être votre tour
- Vous devez être dans la pièce où le Piège va être placé



TOUS VILLAGEOIS



PAYSAN



CHASSEUR



HÉROS



TOUTES PIÈCES



CORRIDOR



GRANDE SALLE



PETITE SALLE

V. CONDITIONS

Conditions affectant les Monstres :

- Silence – Placez un marqueur Silence sur un slot de Réserve
- Harassé – Placez un marqueur Harassé sur un slot de Défense
- Ralenti – Placez un marqueur Ralenti sur un slot de Mouvement.
- Embrassé – Placez un marqueur Embrassé sur la Carte de Monstre. Le Monstre subit 1 Blessure à chaque Activation.
- Assommé – Placez un marqueur Harassé sur un slot de Défense et couchez le Monstre sur le côté. Le Monstre jette -1 Dé lors de sa prochaine activation.

Conditions affectant des zones :

- Défavorable – Jetez la Pièce Premier Joueur pour toutes les attaques des Monstres et des Villageois dans cette zone. Les Pièges ne sont pas affectés :
 - Pile – L'attaque réussit
 - Face – L'attaque échoue
- Ténèbres – Pas d'attaques dans ou depuis cette zone. Les Aptitudes requérant une Ligne de Vue ne peuvent pas être employées à travers cette zone.

SORTE DE VILLAGEOIS	MOUVEMENT	ATTAQUE	PORTÉE	BLESSURES PAR ATTAQUE
Paysan	1	1	0	1
Chasseur	1	1	0-1	1 - aux Monstres d'un Type différent 2 - aux Monstres du même Type
Héros				

Indiqué sur chaque marqueur de Héros

Village Attacks

LIVRE DES RÈGLES



LEGION
DISTRIBUTION

V 1.1.

CRÉDITS

IDÉE & CONCEPT ORIGINAL

Adam Smith

CONCEPTION & DÉVELOPPEMENT DU JEU

Adam Smith

PRODUCTEURS

Adam Smith & Mike Brown

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Mike Brown

ILLUSTRATIONS DES PERSONNAGES

Bjorn Hurri, Felix Bauer-Schlichtegroll,
Brian Coughlan

ILLUSTRATIONS DES PIÈGES

Alex Heath

ILLUSTRATIONS DES TUILES

Henning Ludvigsen

CONCEPTION GRAPHIQUE

Aleksandra Bilic
Chris Doughman

SCULPTURES

Greebo Games, Victor Hugo, Beholder Factory,
Fernando Armentano, Kieran Russell,
Alexei Popovici, Krysa Project

VERSION FRANÇAISE

Légion Distribution ; Dutheil Laurent (traduction),
Cédric Bruzzo, Anaïs Chambert, Emilie Pedrada
(relecture)

Copyright 2017 Grimlord Games, tous droits réservés.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans au-
torisation spécifique. Village Attacks et Grimlord Games
sont des marques déposées de Grimlord Games Ltd.

SOMMAIRE

CONTENU DU JEU	2
INTRODUCTION	4
SURVOL DES ÉLÉMENTS DU JEU	5
LES BASES - COMMENT JOUER	6
INSTALLATION	6
VICTOIRE & DÉFAITE	6
DÉS	6
CARTES DE MONSTRE	7
APTITUDES MONSTRUEUSES	8
VILLAGEOIS	8
TYPE DES MONSTRES & VILLAGEOIS	8
ATTAQUES DE MÊLÉE & À DISTANCE	9
SALLES & CORRIDORS	9
ZONES	9
LE CŒUR DU CHÂTEAU	9
LIGNE DE VUE	9
LA TUILE DE RÉSUMÉ	10
CARTES PIÈGES	11
ÉPUISEMENT DES PILES	11
PIÈCE PREMIER JOUEUR	11
PHASES DE JEU	12
PHASE DES MONSTRES	12
Dépenser ses Dés	12
Relances	13
Symbole Activation de Villageois	13
Mouvement	13
Quitter une zone occupée par des Villageois	14
Entravé & sans Entrave	14
Les attaques	14
Défense	14
Réserve	14
Activer une Aptitude	15
Expérience et gain de niveau	15
Aptitudes au maximum	16
Interagir avec des Objectifs	16
Placer des Pièges	16
Mort d'un Monstre	16



PHASE DES VILLAGEOIS	16
Cartes Événement du Village	17
Attaques des Villageois & cible prioritaire	17
Ordre d'action des Villageois	17
Mouvement des Villageois	17
Chemins multiples	17
Apparition de Villageois	18
Apparition de Chasseurs & choix de leur Type	18
Chasseurs vétérans	18
Tiers d'Apparition	18
Héros	19
PHASE D'ENTRETIEN	19
RÈGLES AVANCÉES	20
CONDITIONS	20
ZONE PLEINE ET BOUSCULADE	21
TOMBER À COURT DE FIGURINES	21
MODE JOUR & NUIT	21
LE TROLL	21
L'INVOCATION (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)	22
CHASSEURS YUNFAKH (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)	23
SBIRES	23
AJUSTER LA DIFFICULTÉ SELON LE NOMBRE DE JOUEURS	23
SCÉNARIOS	24

CONTENU DU JEU :



5x figurines de Monstre



32x figurines de Paysan



24x figurines de Chasseur



5x figurines de Héros



16x Tuiles de jeu



1x Tuile de Résumé



8x Dés customisés



5x Cartes de Monstre



5x marqueurs "Type"
(Démon, Mythique, etc.)



5x marqueurs de Héros



44x cartes Apparition de Villageois



20x cartes de Piège



25x cartes Événement du Village



1x marqueur Jour & Nuit



9x marqueurs Ténèbres



9x marqueurs Défavorable



9x marqueurs Embrassé



5x marqueurs de Condition des pièces



5x marqueurs Objectif



10x marqueurs Silence



10x marqueurs Harassé



10x marqueurs Ralenti



25x marqueurs Symbole



20x marqueurs Expérience



30x marqueurs Blessure



6x marqueurs Apparition de Villageois



1x Pièce Premier Joueur



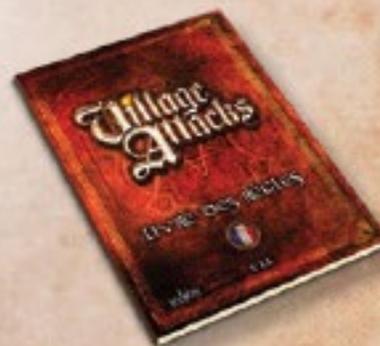
15x marqueurs Aptitude



35x socles colorés clipsables



1x Sac à dés



1x Livre des règles

INTRODUCTION

Il est un lieu que le Mal appelle foyer. Loin dans les collines d'un pays reculé se dresse un château où vivent des créatures mythiques et légendaires et dont elles surgissent pour répandre la terreur sur le monde. Depuis trop longtemps, les villageois locaux ont vécu sous la menace de cet endroit, mais cela suffit ! Un appel aux armes a été lancé et des héros et aventuriers du monde entier y ont répondu ! Les villageois viennent maintenant pour détruire la demeure du mal et ils ne doivent pas réussir !

Village Attacks est un jeu coopératif de défense de château pour 1-5 joueurs qui interprètent le rôle de certaines des créatures les plus infâmes et effrayantes des légendes et du folklore. Dans un lieu reculé du monde, vous et vos monstrueux confrères vous êtes établis dans un immense château, dans des terres vallonnées où personne n'ose s'aventurer. Mais les villageois locaux en ont eu assez de vous, du mal qui rôde à leur porte, et ont décidé d'assiéger le château pour vous en déloger et détruire ce qui vous lie à ce monde.

Les joueurs doivent défendre le Cœur du Château contre les assauts des Villageois. Le but du jeu est de tuer suffisamment de Villageois pour briser leur moral et les faire battre en retraite. Mais si les Villageois détruisent le Cœur du Château, la partie est perdue !



SURVOL DES ÉLÉMENTS DU JEU

▪ Tuiles de jeu

Elles sont utilisées au fil des différentes missions et scénarios de Village Attacks pour constituer l'intérieur labyrinthique et tentaculaire du château.

▪ Tuile de Résumé

Elle permet de voir la Santé du Cœur du Château, le Moral du Village, les Événements du Village et les Pièges disponibles.

▪ Cartes de Monstre

Chaque Monstre possède sa propre Carte qui montre ses Aptitudes uniques, ses statistiques et son Type.

▪ Marqueurs d'Aptitude Monstrueuse

Avec l'Expérience, les Monstres acquièrent de nouvelles Aptitudes, imprimées sur leurs propres marqueurs.

▪ Marqueurs de Héros

Les Héros sont des ennemis spéciaux disposant de leurs propres marqueurs où figurent leurs statistiques, Type et aptitudes.

▪ Cartes Événement du Village

Des Événements du Village se produisent régulièrement, ils sont tirés au hasard, comme l'apparition de Villageois additionnels ou de pièces infligeant des conditions.

▪ Cartes Apparition de Villageois

Ces cartes indiquent, pour chaque Tier, le nombre et la sorte de Villageois qui affluent dans le château depuis les marqueurs d'Apparition.

▪ Cartes Pièges

Les Pièges peuvent être acquis par les Monstres et placés dans le château pour aider à repousser et anéantir les Villageois.

▪ Marqueurs de Blessure

Ils sont placés sur les Cartes de Monstre et de Héros lorsqu'ils subissent des Blessures.

▪ Marqueurs d'Expérience

Ils récompensent les Monstres qui accomplissent des Objectifs et tuent des Villageois. Ils servent à acquérir des Aptitudes plus puissantes.

▪ Marqueurs de Condition

Ils signalent les différentes Conditions qui peuvent apparaître en cours de partie.

▪ Marqueurs Apparition de Villageois

Ils indiquent à quel endroit du plateau les Villageois apparaissent.

▪ Marqueurs Objectif

Ils représentent un Objectif spécifique que les Monstres doivent accomplir durant un scénario.

▪ Marqueurs de Type

Ils servent à donner, au hasard, un Type aux Chasseurs lorsqu'ils apparaissent sur le plateau.

▪ Marqueurs de Condition des pièces

Ils sont placés sur le plateau pour rappeler la Condition spéciale associée à une pièce durant un scénario.

▪ Marqueurs Symbole

Ces marqueurs, représentant les 5 Symboles utilisables des Dés customisés, sont placés sur les Cartes de Monstre pour remplacer les Dés quand il est nécessaire de les passer au joueur suivant.

▪ Marqueur Jour & Nuit

Ce marqueur indique si la partie se déroule actuellement de Jour ou de Nuit.

▪ Pièce Premier Joueur

Elle est utilisée pour désigner le Monstre qui est actuellement le premier joueur. Elle sert aussi à trancher les situations aux possibilités diverses.

▪ Dés customisés

Le jeu tourne autour de ces Dés spéciaux, véritable "monnaie" au cœur de Village Attacks.

▪ Dé Jour & Dé Nuit

Ces Dés aux Symboles divers sont utilisés dans le mode de jeu Jour & Nuit.



LES BASES - COMMENT JOUER

INSTALLATION

1. TRIER LES ÉLÉMENTS

Regroupez les cartes par catégorie. Constituez des piles en les mélangeant. Avant de mélanger les Événements du Village, retirez les 4 cartes " TROLL ! " et remettez-les dans la boîte. Séparez tous les jetons et marqueurs en piles distinctes.

2. CHOISISSEZ UN SCÉNARIO

Les joueurs choisissent un scénario. Il définit l'agencement des tuiles du château, la position des marqueurs d'Apparition des Villageois, des marqueurs de pièces et des Objectifs.

3. CHOISISSEZ VOTRE MONSTRE & PRENEZ SA CARTE

Après sélection du scénario, chaque joueur choisit un Monstre. Tous les Monstres sont d'un Type particulier, avec leurs propres forces et faiblesses. Variez le Type des Monstres pour éviter d'être trop sensible à un Type de Chasseur ou de Héros. Placez les Monstres choisis au Cœur du Château. Désignez le joueur qui débute la partie. Il récupère la Pièce Premier Joueur.

4. MARQUEURS DE TYPE & HÉROS

Placez les marqueurs Type correspondant aux Monstres choisis dans le Sac à dés. Ils seront employés pour déterminer, au hasard, le Type des Chasseurs lors de leurs Apparitions. Mélangez les 5 marqueurs de Héros et placez-les, face cachée, sur le plateau. La pile des Héros doit toujours contenir au moins 5 Héros. Les extensions permettent d'en ajouter plus. Si les joueurs ajoutent d'autres Héros, ils doivent respecter l'équilibre entre les Types ; par exemple 2 Héros de Type Démon, 2 Héros de Type Mythique, etc.

5. ORGANISER LA TUILE DE RÉSUMÉ

Agencez les cadrans de la Tuile Santé du Cœur du Château et Moral du Village selon les valeurs initiales indiquées dans le scénario joué. Ce dernier précise aussi quand se produisent des Événements du Village, dont vous gardez aussi trace ici.

6. APPARITION DES VILLAGEOIS & CARTES PIÈGES

Tirez une Carte d'Apparition des Villageois pour chaque marqueur d'Apparition des Villageois et placez les figurines correspondantes sur le plateau.

Tirez une carte Piège et placez-la sur la Tuile de Résumé. Vous êtes prêt à jouer !

VICTOIRE & DÉFAITE

Pour gagner, les joueurs doivent remplir les Objectifs du scénario. Village Attacks est un jeu coopératif, participez donc tous à la défense du château ! Si les Villageois réduisent la Santé du Cœur du Château à zéro ou si une condition de défaite est remplie, la partie est perdue.

DÉS

Les Dés customisés sont la monnaie de Village Attacks et permettent de contrôler vos Monstres, acquérir des Pièges et activer des Objectifs. Au début de son tour, un Monstre lance les 6 Dés customisés, chacun pouvant afficher un des Symboles suivants :



MÊLÉE

Inflige 1 Blessure à un ennemi dans votre zone



DISTANCE

Inflige 1 Blessure à un ennemi dans une zone adjacente



MAGIE

Utilisé pour les sorts et les soins



DÉFENSE

Bloque jusqu'à 2 Blessures d'une attaque



RIPOSTE

Inflige autant de Blessures à un ennemi qui vous attaque avec succès



ACTIVATION DE VILLAGEOIS

Un des Villageois les plus éloignés du Cœur du Château avance d'1 zone

Si un Symbole est obtenu 3 fois ou plus, les Dés correspondants peuvent être relancés. Cette relance peut s'enchaîner, mais tous les Dés avec le même Symbole doivent être relancés, y compris ceux en Réserve. Les  sont dits inutilisables, car les Monstres ne peuvent pas dépenser ces Dés quand ils agissent.

MONSTRES

Dans Village Attacks les joueurs contrôlent un Monstre du folklore et des légendes. Ces Monstres sont de différents Types, chacun avec ses forces et ses faiblesses.

CARTES DE MONSTRE

Une Carte de Monstre montre toutes les informations nécessaires sur la créature :



1. NOM

Le nom du Monstre

2. TYPE

Chaque Monstre appartient à l'un des cinq Types suivants : Mort-vivant, Mythique, Maudit, Arcane & Démon.

3. SANTÉ

Le nombre de Blessures que le Monstre peut subir avant d'être tué.

4. EXPÉRIENCE

L'Expérience nécessaire pour croître en puissance et gagner ou améliorer une Aptitude.

5. DÉFENSE

Les Dés avec les Symboles Défense & Riposte placés sur ces cases permettent de se défendre et riposter contre les attaques.

6. RÉSERVE

N'importe quel résultat d'un Dé peut se placer, indéfiniment, ici en vue d'une utilisation postérieure.

7. MOUVEMENT

Tous les Dés (sauf ceux avec le Symbole Activation de Villageois) peuvent se placer sur ces cases. 1 Dé placé ici permet de déplacer le Monstre d'une zone.

8. PORTÉE

La portée d'une Aptitude Monstrueuse. Une Aptitude sans portée spécifiée possède une portée de 0 ou n'utilise pas cette notion.

9. NOM DE L'APTITUDE & DESCRIPTION

Le nom de l'Aptitude et la description de ses effets.

10. COÛT

Le coût d'activation de l'Aptitude.

11. LIGNE DE VUE

Si une Aptitude Monstrueuse affiche ce symbole, une Ligne de Vue directe entre le Monstre et sa cible n'est pas requise.

12. RÔLE

Le rôle d'un Monstre : Gardien, Support ou Décimateur.

RÔLES DES MONSTRES

Il y a 3 rôles possibles pour un Monstre :



GARDIEN

Avec sa Santé élevée et ses Aptitudes spécialisées pour ralentir l'avancée des Villageois, le Gardien est capable de résister aux assauts et d'handicaper les attaquants.



SUPPORT

Les Monstres les plus versatiles sont des Supports, utilisant leur large panel d'Aptitudes pour soigner leurs alliés, les renforcer ou manipuler les Villageois.



DÉCIMATEUR

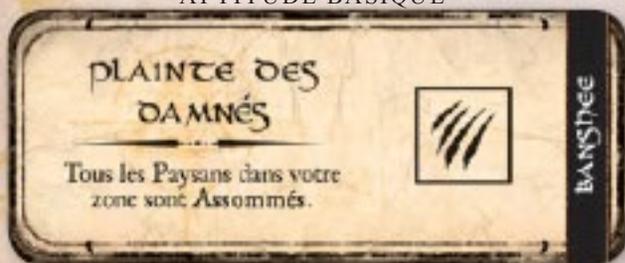
Puissant mais fragile, le Décimateur est celui qui inflige le plus de dommages aux forces ennemies mais doit éviter un combat direct.

Un seul Gardien et un seul Décimateur sont autorisés lors du choix des Monstres pour un scénario. Tous les autres Monstres doivent être des Supports.

APTITUDES MONSTRUEUSES

Chaque Monstre dispose de trois Aptitudes. La première est disponible au début de la partie. Les autres doivent être acquises en cours de jeu. Chaque Aptitude possède sa version basique et avancée : les versions doivent être acquises dans cet ordre. Les nouvelles Aptitudes sont débloquées grâce à l'Expérience accumulée en tuant des Villageois et en complétant des Objectifs.

APTITUDE BASIQUE



APTITUDE AVANCÉE



VILLAGEOIS

Les Villageois sont les antagonistes qui cherchent à mettre un terme à votre règne de terreur ! Il existe quatre sortes de Villageois :

1. PAYSANS

Faibles et stupides mais nombreux, les Paysans sont le gros des forces attaquant le château. Ils ont une Santé de 1, 1 action d'attaque, une portée de 0 et bougent d'une seule zone.

2. CHASSEURS

Aventuriers en devenir, ayant goût à la chasse aux monstres, les Chasseurs sont plus dangereux. Ils ont une Santé de 1, 1 action d'attaque, une Portée de 1 et bougent d'une seule zone.

3. CHASSEURS YUNFAKH (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)

Les Yunfakh sont des combattants d'élite dévoués à la traque du Mal. Ils ont les mêmes caractéristiques que les Chasseurs classiques, mais ils sont si agiles qu'ils ne peuvent être blessés que par les attaques et Aptitudes effectuées dans leur zone.

4. HÉROS

Votre présence a attiré les Héros les plus réputés des quatre coins du monde ! Chaque Héros possède son propre marqueur de Héros où figurent ses statistiques.

FIGURINES DES VILLAGEOIS

Les Paysans et les Chasseurs sont représentés par de multiples figurines. Ces variations n'ont aucun effet spécial en jeu. Les figurines choisies pour les Paysans et les Chasseurs n'ont pas d'importance.

TYPE DES MONSTRES & VILLAGEOIS

Les différents Types sont fondamentaux dans Village Attacks. Chaque Monstre est d'un Type particulier, figurant sur sa Carte. Il en va de même pour les Héros (Type indiqué sur le marqueur) et les Chasseurs ont un Type assigné au hasard lors de leur Apparition. 5 Types existent :



ARCANE



MAUDIT



DÉMON



MYTHIQUE



MORT-VIVANT

Les Chasseurs et les Héros qui partagent le Type d'un Monstre lui infligent +1 Blessure ; il est donc important de les éviter !

ATTAQUES DE MÊLÉE & À DISTANCE

Une attaque de mêlée n'a pas de portée et ne peut cibler que la zone de l'attaquant. Une attaque à distance peut cibler les zones au-delà de celle de l'attaquant.

SALLES & CORRIDORS

Plusieurs tuiles sont utilisées pour créer le plateau de jeu des scénarios. Elles représentent 3 genres distincts de pièces : les corridors, les petites salles et les grandes salles. La distinction importe pour le placement des Pièges qui doivent être disposés dans des pièces spécifiques :

CORRIDORS :



PETITES SALLES :



GRANDES SALLES :



ZONES

Chaque tuile constitue une seule zone, quelle que soit sa taille ou sa forme.

LE CŒUR DU CHÂTEAU

Entre les murs du château se trouve une pièce unique. Des grandes pierres, recouvertes de symboles inscrits dans une langue depuis longtemps oubliée, vibrent d'une ancienne magie liée à l'essence des créatures qui l'y ont placée. Le Cœur du Château doit être protégé à tout prix car si les Villageois parviennent à le détruire, tout sera perdu !



Le Cœur du Château ne contribue pas qu'à la longévité des Monstres, il leur accorde des bénéfices en cours de partie. Tout Monstre occupant le Cœur du Château peut dépenser des  pour restaurer sa Santé et se débarrasser des Conditions. 1  retire 1 Blessure ou une Condition d'une Carte de Monstre. Chaque Monstre ne peut que se soigner lui-même par ce biais.

CONDITIONS DES PIÈCES

Parfois, des pièces sont soumises à des Conditions affectant le cours de la partie. Si tel est le cas, le scénario indique quel marqueur de Condition doit être placé sur une tuile pour rappeler aux joueurs qu'un effet spécial est actif durant la partie. Si aucune Condition n'est précisée, alors cette pièce n'a pas de Condition affectant le jeu qui lui soit attachée pour ce scénario.



LIGNE DE VUE

Les Monstres et les Villageois voient en lignes droites parallèles aux bords du plateau, sans limite de portée.

EXEMPLE DE LIGNE DE VUE

La Banshee et les Paysans se voient mutuellement et peuvent être la cible de leurs attaques et Aptitudes respectives. Les Chasseurs ne sont pas en ligne de vue de la Banshee et ne peuvent pas être ciblés, à moins qu'elle ne se déplace dans la zone contenant les Paysans.



LA TUILE DE RÉSUMÉ

La Tuile de Résumé permet de suivre l'évolution des informations importantes durant la partie :



1. CŒUR DU CHÂTEAU

Cette section montre l'état de Santé actuel du Cœur du Château. Les valeurs de départ sont fixées par le scénario. La partie est perdue si ces scores tombent à zéro.

2. MORAL DU VILLAGE

Cette section reflète le niveau actuel du Moral du Village. Il diminue lorsque des Villageois sont tués et des Objectifs accomplis. Les valeurs initiales sont indiquées dans le scénario.

3. PILES ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE

Lors de l'installation, les cartes Événement du Village sont mélangées pour constituer une pile qui est placée ici. Quand le cadran Événement du Village atteint les points spécifiés par un scénario, la carte du haut de la pile est révélée et son effet est immédiatement résolu.

4. CADRAN ÉVÉNEMENT DU VILLAGE

Au début de la Phase des Villageois, ce cadran avance d'autant de crans que le nombre de joueurs participants à la partie. Des Événements du Village se produisent quand le cadran atteint les nombres indiqués dans le scénario en cours.

5. EMPLACEMENTS DES PIÈGES

Une carte Piège est placée sur l'un des emplacements à l'installation de la partie. Durant le jeu, une carte s'ajoute ici à la fin de chaque tour. Seuls les Pièges placés ici peuvent être achetés.



CARTES PIÈGES

Les Pièges sont essentiels pour retenir la marée villageoise. Leur utilisation se fait en 2 étapes clés : le **Placement** et le **Déclenchement**.

PLACEMENT DES PIÈGES

Quand vous jouez votre Monstre, vous pouvez acheter des Pièges, en payant le coût indiqué en haut de la carte Piège, avec les résultats de vos Dés. Un Monstre qui achète un Piège doit respecter les conditions suivantes :

- C'est son tour
- Il est dans une zone où le Piège peut être placé
- Il peut payer le coût du Piège



L'effet du Piège est expliqué en-dessous de son nom. Les symboles en bas de la carte indiquent les zones dans lesquelles le Piège peut être placé et quels Villageois il affecte.



TOUS
VILLAGEOIS



PAYSAN



CHASSEUR



HÉROS



TOUTE
PIÈCE



CORRIDOR



GRANDE
SALLE



PETITE
SALLE

DÉCLENCHEMENT D'UN PIÈGE

Les Pièges sont déclenchés pendant la Phase des Villageois après le mouvement des Villageois mais avant l'Apparition de nouveaux Villageois. De plus :

- Un Piège se déclenche **UNIQUEMENT** si un Villageois est présent dans la zone à ce moment précis de la Phase des Villageois (à l'exception du Trésor, voir p. 16)
- Un Piège **NE SE DÉCLENCHÉ PAS** si un Villageois traverse la zone et finit son mouvement dans une autre zone.
- Un Piège **EST DÉCLENCHÉ** par toutes les sortes de Villageois, que le Piège les affecte ou pas.
- Un Piège **NE PEUT PAS** être retiré de la partie tant qu'il n'a pas été déclenché.

Si plusieurs Pièges se déclenchent simultanément, les joueurs choisissent l'ordre de résolution. Chaque zone ne peut accueillir qu'un seul Piège à la fois.

ÉPUISEMENT DES PILES

Si les piles Apparition de Villageois, Événement du Village, Pièges sont épuisées, mélangez les cartes ou les marqueurs et reconstituez immédiatement la pile.



EXEMPLE DE DÉCLENCHEMENT D'UN PIÈGE

Le Vampire est dans la Bibliothèque et décide d'acheter le Chandelier piégé en dépensant l'un de ses Dés [Dés à 1]. Durant la Phase des Villageois, les Paysans de la zone adjacente se déplacent et une fois leur mouvement résolu le Piège est déclenché. Il inflige 2 Blessures, tuant 2 Paysans et repoussant les survivants d'1 zone.

PIÈCE PREMIER JOUEUR

Si, durant la partie, une situation offre plusieurs possibilités échappant au contrôle des joueurs (comme le choix entre plusieurs cibles lors des attaques des Villageois), la Pièce Premier Joueur est utilisée. Les joueurs réduisent collectivement le choix à 2 possibilités et tirent à pile ou face, après avoir assigné chacune des possibilités à un côté de la Pièce. Le premier joueur actuel lance la Pièce.



PHASES DE JEU

Chaque tour comprend 3 phases, jouées dans cet ordre :



1. PHASE DES MONSTRES

Le Monstre avec la Pièce Premier Joueur lance ses Dés et les dépense pour agir (bouger, attaquer, activer des Aptitudes, etc.). Quand il a terminé, le joueur situé à sa droite agit à son tour et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les Monstres aient joué. La Phase des Villageois commence ensuite.

2. PHASE DES VILLAGEOIS

La roue d'Événements du Village avance d'un nombre de crans égal à celui des joueurs participant à la partie. Les Événements se produisent quand ce nombre atteint certains points, spécifiés dans le scénario. Puis, toujours dans cet ordre, tous les Villageois sur le plateau attaquent n'importe quelle cible à portée et bougent vers le Cœur du Château. Les Pièges placés sur le plateau peuvent maintenant se déclencher. Enfin, de nouveaux Villageois font leur Apparition. Les joueurs se relaient pour contrôler le mouvement des Villageois ou désignent une personne pour s'en occuper durant la partie.

3. PHASE D'ENTRETIEN

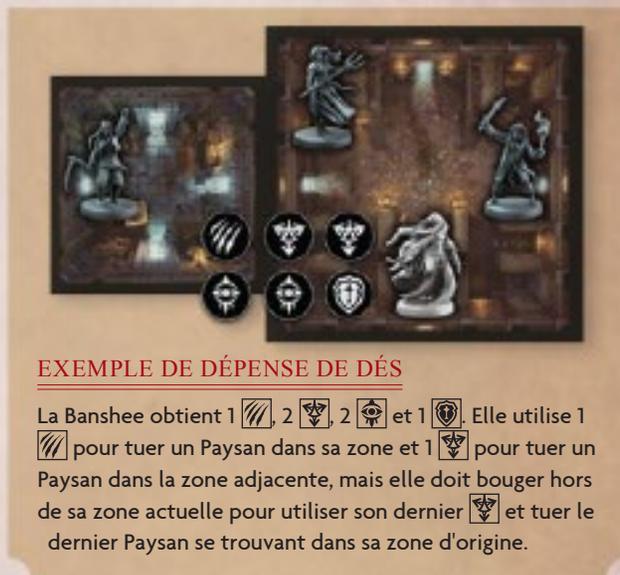
Tous les marqueurs et les cartes arrivés à expiration sont retirés de la partie, une nouvelle carte Piège est placée sur la Tuile de Résumé (si possible). La Pièce Premier Joueur est donnée au joueur à votre droite, afin qu'un nouveau Monstre agisse en premier au prochain tour.

PHASE DES MONSTRES

La Phase des Monstres commence par le joueur ayant en sa possession la Pièce Premier Joueur. Les Dés customisés sont lancés. Leurs résultats sont utilisés pour bouger, attaquer, se défendre, activer des Aptitudes, acheter des Pièges ou être mis en Réserve pour un usage futur.

DÉPENSER SES DÉS

Lorsqu'il commence son tour de jeu, chaque Monstre lance les 6 Dés customisés puis les place sur son portrait. Les résultats des dés sont les ressources que le Monstre peut utiliser ce tour-ci. Les Dés peuvent être dépensés dans l'ordre choisi par le joueur. Quand un Dé est dépensé, il est déplacé dans la case appropriée de la Carte de Monstre ou sur l'un des côtés de celle-ci s'il est utilisé d'une manière ne nécessitant pas de placement sur des cases, comme utiliser des Symboles  et  pour effectuer des attaques directes.



EXEMPLE DE DÉPENSE DE DÉS

La Banshee obtient 1 , 2 , 2  et 1 . Elle utilise 1  pour tuer un Paysan dans sa zone et 1  pour tuer un Paysan dans la zone adjacente, mais elle doit bouger hors de sa zone actuelle pour utiliser son dernier  et tuer le dernier Paysan se trouvant dans sa zone d'origine.

RELANCES

Si 3 Symboles identiques ou plus sont obtenus, un joueur peut relancer les Dés correspondants. Ceci peut être effectué tant que le joueur obtient 3 résultats identiques. Si un joueur opte pour une relance, tous les Dés affichant le Symbole relancé doivent être rejetés, y compris ceux en Réserve. Aucun Dé n'est dépensé et aucun  n'est résolu tant que le joueur n'a pas fini ses relances.



EXEMPLE DE RELANCE

Le Dullahan lance ses Dés et obtient 1 , 2  et 3 . Les 3  peuvent être relancés, ce qu'il décide de faire. Il obtient 1 , 1  et 1  sur son nouveau tirage. Les 3  pourraient être relancés, mais le Dullahan est satisfait du résultat et décide de poursuivre son tour.

SYMBOLE ACTIVATION DE VILLAGEOIS

Lorsqu'un Symbole Activation de Villageois est résolu, un unique Villageois de la zone la plus éloignée du Cœur du Château est rapproché d'1 zone vers le Cœur du Château. Si plusieurs zones sont équidistantes du Cœur du Château, c'est toujours l'ennemi le plus faible (Paysans < Chasseurs < Héros) qui est activé. Si plusieurs zones équidistantes du Cœur du Château contiennent des ennemis inférieurs (2 zones équidistantes du Cœur contenant chacune des Paysans), alors les joueurs désignent 2 de ces zones, les associent à chaque côté de la Pièce Premier Joueur et tirent à pile ou face pour savoir quel Paysan déplacer.

Si un Monstre a obtenu de multiples , il doit, si possible, activer les Villageois dans la même zone, plutôt que tirer à pile ou face pour chaque résultat.

Le Symbole d'Activation des Villageois ne cause qu'un déplacement du Villageois, pas son attaque, sauf dans le cas où tous les Villageois en jeu sont au Cœur du Château. Dans ce cas, l'activation fait exécuter une attaque.

MOUVEMENT

Un Monstre peut dépenser n'importe quel Dé utilisable pour se déplacer dans le château (les  sont les seuls considérés comme inutilisables). Bouger d'1 zone coûte 1 Dé. Les Monstres ne peuvent bouger que vers des zones adjacentes disposant de passages alignés. Chaque Monstre ne peut effectuer qu'un nombre limité de Mouvements et ne peut pas dépenser plus de Dés qu'autorisé par le Mouvement indiqué sur sa Carte de Monstre.



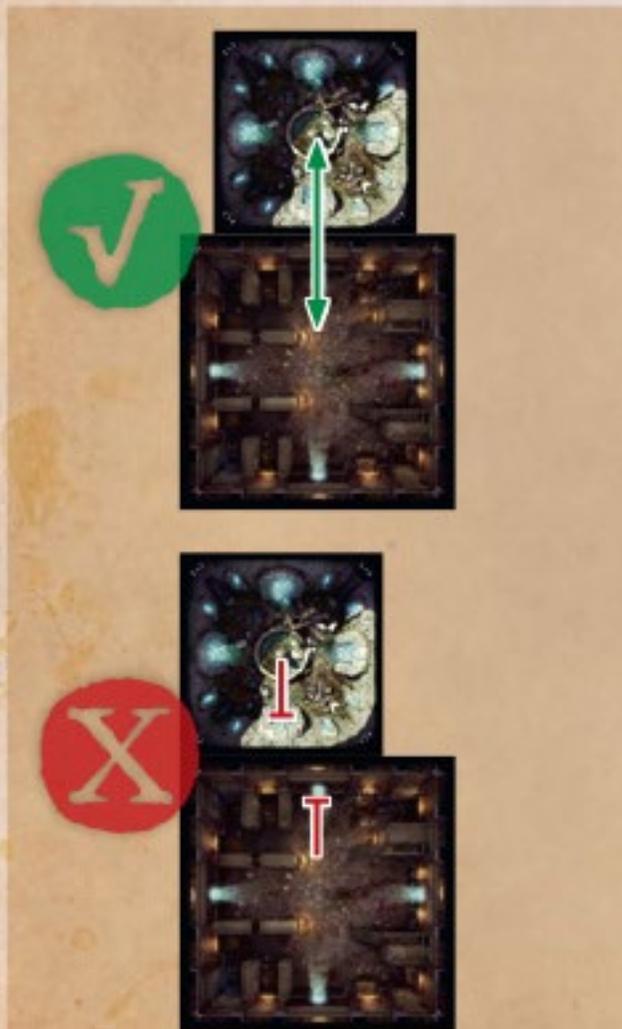
EXEMPLE DE MOUVEMENT

La Banshee veut revenir au Cœur du Château pour se soigner. Elle a 3 slots Mouvement sur sa Carte, ce qui signifie qu'elle peut atteindre sa destination ce tour-ci. Elle décide de dépenser son  pour tuer un Paysan dans la zone adjacente, puis de dépenser 2  et 1  pour atteindre le Cœur du Château. Elle dispose encore de 2  qu'elle utilise pour soigner 2 Blessures.

QUITTER UNE ZONE OCCUPÉE PAR DES VILLAGEOIS

ENTRAVÉ & SANS ENTRAVER

Pour quitter une zone contenant des Villageois, la Santé actuelle d'un Monstre doit être supérieure au nombre de Villageois (de toute sorte) dans la zone. La Santé actuelle d'un Monstre est égale à sa Santé (nombre dans le coin supérieur droit de sa Carte) moins le nombre de marqueurs Blessures sur sa Carte. Être incapable de quitter une zone signifie être Entravé et un Monstre ne peut pas quitter la zone tant que sa Santé n'est pas supérieure au nombre de Villageois occupant la zone. Si une Aptitude Monstrueuse permet au Monstre de se mouvoir sans Entrave, il peut quitter la zone sans restriction, comme si aucun Villageois ne s'y trouvait.



PLACEMENT DES TUILES

Lorsque vous disposez les tuiles pour la partie, les passages entre elles doivent être alignés pour pouvoir être empruntés. Le contact entre les tuiles est insuffisant.

LES ATTAQUES

2 Symboles peuvent être employés pour infliger des Blessures ; le  et le . Le  inflige 1 Blessure à un ennemi dans votre zone actuelle, tandis que le  inflige 1 Blessure à un ennemi dans une zone adjacente à la vôtre. Tuer un Paysan ou un Chasseur réduit le Moral du Village de 1 et tuer un Héros réduit le Moral du Village de 2.

PRIORITÉ DE CIBLAGE

Si différentes sortes de Villageois se trouvent dans la zone que vous attaquez, alors les Blessures doivent être attribuées dans l'ordre suivant :

1. Paysans 2. Chasseurs 3. Héros

Cet ordre s'applique à toutes les actions contre les Villageois (Pièges, Aptitudes Monstrueuses, etc.). Certaines Aptitudes Monstrueuses, employant le verbe **choisir**, autorisent à cibler les Villageois dans un ordre au choix du joueur. Si des variantes de la même sorte de Villageois sont présentes dans la même zone (tels que de multiples Héros ou des Chasseurs de différents Types), alors le joueur décide quel Villageois il souhaite cibler.

DÉFENSE

Les  et les  peuvent être placés dans les slots de Défense de la Carte de Monstre pour se prémunir des attaques. Les  bloquent jusqu'à 2 Blessures d'une même attaque, mais plusieurs  ne peuvent pas être combinés pour bloquer des attaques puissantes. Ils peuvent être utilisés pour bloquer les Blessures d'une attaque mais pas les effets additionnels ou les Conditions associées à une attaque. Les  ne bloquent pas les Blessures mais infligent un montant égal de Blessures à l'attaquant. Ces Blessures sont infligées même si le Monstre qui se défend est tué par l'attaque. Les ennemis tués grâce aux  rapportent de l'Expérience au Monstre. Si un Monstre est ciblé par plusieurs attaques, son joueur doit choisir contre quelle attaque il se Défend ou Riposte.

NOTE SUR LES RIPOSTES

Parfois, une Riposte peut tuer un Héros avant que toutes les Blessures de son attaque soient attribuées. Dans ce cas, répartissez toutes les Blessures de l'attaque du Héros avant de le retirer de la partie.

RÉSERVE

Les Dés peuvent être placés ici et stockés indéfiniment jusqu'à ce que vous souhaitiez vous en servir. Le contre-coup est qu'1 Dé de moins est lancé au début du tour du Monstre pour chaque Dé dans sa Réserve. Si un joueur a des Dés en Réserve au début de son tour, il peut choisir de s'en débarrasser et de jeter le(s) Dé(s) à la place. Cette décision doit être prise avant le lancer de dé.



EXEMPLE DE DÉFENSE

Lors de la Phase des Villageois, 2 Paysans et un Chasseur Mythique attaquent. Le Dullahan a assigné 2 [Symbol] et 1 [Symbol] à sa Défense pour ce tour ; il est prêt à les recevoir. Les Paysans attaquent en premier. Il décide donc de bloquer une attaque avec l'un de ses [Symbol] et de riposter contre l'autre avec son [Symbol]. Il encaisse 1 Blessure du Paysan, mais lui en inflige aussi 1 et le tue. Le Chasseur, du même Type que le Dullahan, attaque ensuite ! Heureusement le [Symbol] bloque jusqu'à 2 Blessures d'une attaque et le Dullahan s'en sert donc pour bloquer toutes les Blessures de l'attaque du Chasseur Mythique. Tous les Symboles placés dans les slots de Défense sont défaussés après utilisation.



EXEMPLE DE MISE EN RÉSERVE

Dans cet exemple, la Liche a tiré 2 [Symbol], 2 [Symbol], 1 [Symbol] et 1 [Symbol]. La Liche possède une large Réserve et peut donc se préparer aux tours suivants. Un [Symbol] et un [Symbol] sont requis pour activer Flèche Spirituelle. La Liche dispose de chacun de ces Symboles en double, elle peut donc en placer dans sa Réserve pour pouvoir activer instantanément son Aptitude dans le futur.

ACTIVER UNE APTITUDE

Pour activer une Aptitude, le Monstre doit payer le coût indiqué. Une Aptitude sans coût affiché est, soit une Aptitude passive qui produit toujours son effet, soit une Aptitude qui se déclenche automatiquement sous certains critères. Chaque Aptitude ne peut être utilisée qu'une fois par tour et dure jusqu'à la fin du tour. Lorsqu'un Monstre est tué, les effets durables de ses Aptitudes cessent immédiatement. Toutefois, les marqueurs Conditions placés sur des zones/Villageois par des Aptitudes (ex. : Peigne Piégé de la Banshee) persistent jusqu'à expiration.

BLESSURES DANS UNE ZONE

Si une Aptitude monstrueuse inflige des Blessures dans une zone, elles sont réparties en respectant la priorité de ciblage ; les Paysans subissent les Blessures en premier, puis les Chasseurs et enfin les Héros.

EXPÉRIENCE ET GAIN DE NIVEAU

L'Expérience est gagnée en tuant des Villageois et en accomplissant des Objectifs. Quand un Monstre gagne de l'Expérience, des marqueurs Expériences sont placés sur sa Carte de Monstre. Quand un Monstre a un nombre de marqueurs Expérience égal à sa valeur d'Expérience, il gagne immédiatement un niveau et peut :

**Choisir une nouvelle Aptitude
OU**

Améliorer une Aptitude déjà acquise

Quand un joueur a choisi ce qu'il souhaite faire, les marqueurs Expérience dépensés sont retirés de sa Carte de Monstre. Son nouveau marqueur d'Aptitude est placé à l'emplacement approprié de sa Carte de Monstre et peut être utilisé immédiatement. Si une Aptitude préexistante est améliorée, elle peut à nouveau être utilisée si le Monstre peut payer son coût d'activation.

Si une Aptitude ayant des effets qui durent jusqu'à la fin du tour a déjà été activée puis améliorée, comme la Mort Annoncée de la Banshee ou la Vasque de Sang du Dullahan, alors le coût de l'Aptitude doit être de nouveau dépensé pour la réactiver.

L'Expérience acquise pour avoir tué des Villageois dépend de leur sorte :

SORTE DE VILLAGEOIS	EXPÉRIENCE
Paysan	1
Chasseur	1
Héros	2 (3 si du même Type)

**EXEMPLE
DE GAIN
DE NIVEAU**

Le Dullahan vient de gagner assez d'Expérience pour gagner un niveau. Il acquiert la version basique de l'Aptitude Coup de fouet. Les Aptitudes fraîchement acquises peuvent être utilisées immédiatement ; il dépense donc 1 [Symbol] pour activer Coup de fouet et tue un Chasseur dans sa zone avec son [Symbol]. Coup de fouet lui permet alors de tuer un second ennemi de même sorte et l'autre Chasseur est aussi éliminé.



APTITUDES AU MAXIMUM

Si un Monstre atteint le stade où toutes ses Aptitudes sont au maximum, alors ses gains de niveau produisent un effet différent. Plutôt que gagner une nouvelle Aptitude, il peut à la place retirer 1 Blessure ou une Condition de sa propre Carte de Monstre, comme s'il dépensait des  au Cœur du Château.

INTERAGIR AVEC DES OBJECTIFS

Les différentes façons d'interagir avec des Objectifs sont expliquées dans les scénarios, mais la plupart requièrent de dépenser des Dés/Symboles. Ceci s'effectue exactement de la même manière que les autres dépenses de Dés.

PLACER DES PIÈGES

Les Pièges sont disponibles à l'achat sur la Tuile de Résumé. Un Monstre voulant acheter un Piège doit respecter les conditions suivantes :

- **C'est son tour**
- **Il est dans une zone où le Piège peut être placé**
- **Il peut payer le coût du Piège**

Si toutes les conditions sont remplies, le Monstre peut acheter le Piège. Les Pièges sont placés immédiatement et ne peuvent être conservés. Ils se déclenchent pendant la Phase des Villageois, après que tous les Villageois aient bougé et avant l'Apparition de nouveaux Villageois. Les Pièges sont déclenchés par tous les Villageois, pas uniquement ceux affectés par le Piège. Cette nuance est importante pour le placement des Pièges, qui peuvent être déclenchés par la mauvaise sorte de Villageois, devenant inutiles ! Les Blessures infligées par les Pièges sont soumises au même ordre de priorité que les Blessures infligées par les Monstres. Les Villageois tués par des Pièges ne rapportent pas d'Expérience, mais diminuent néanmoins le Moral du Village.

NOTE SUR LE TRÉSOR

Tous les Pièges se déclenchent à un moment précis de la Phase des Villageois, excepté le Trésor. Ce Piège est unique ; son effet se déclenche dès qu'un Villageois éligible entre dans sa zone et persiste pour la durée du tour.

MORT D'UN MONSTRE

Un Monstre est tué lorsqu'il a reçu autant de marqueurs Blessures que son score de Santé. Tous les marqueurs Expériences, Conditions, Blessures et Symboles sont retirés de sa Carte (les Aptitudes débloquées sont conservées). Sa figurine est retirée du plateau et placée sur sa Carte de Monstre. Lors de l'activation suivante du Monstre, il est replacé sur le plateau, sur la tuile Cœur du Château, et le Cœur du Château subit 2 Blessures. S'il y a plusieurs Tuiles Cœur du Château dans le scénario, les Monstres commencent toujours la partie en CH-1. Si un Monstre est tué, le joueur choisit dans quel Cœur il ressuscite. Le Monstre est maintenant de retour en jeu et peut jouer son tour normalement. Les Monstres réapparaissent obligatoirement, sauf si cela réduit la Santé du Cœur du Château à 0. Dans ce cas, ils ne peuvent pas revenir en jeu.

MOURIR EN GAGNANT UN NIVEAU

Si un Monstre est tué lors d'une attaque qui aurait pu lui faire gagner l'Expérience requise pour monter d'un niveau, il gagne l'Expérience, augmente d'un niveau et choisit une nouvelle Aptitude avant d'être tué.

PHASE DES VILLAGEOIS

La Phase des Villageois se divise en 4 actions distinctes, toujours résolues dans l'ordre indiqué. Les joueurs peuvent désigner une personne qui résoudra la Phase des Villageois durant toute la partie, ou le faire à tour de rôle :

1. AVANCEZ LE CADRAN ÉVÉNEMENT DU VILLAGE

Le cadran Événement du Village permet de savoir quand les Événements du Village se déclenchent. Au début de la Phase des Villageois, le cadran est avancé d'un cran pour chaque Monstre jouant le scénario. Chaque scénario indique quand les Événements du Village se déclenchent. Lorsque ce nombre est atteint ou dépassé, la carte au sommet de la pile Événement du Village est révélée et son effet immédiatement résolu.

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS MULTIPLES

Si la roue d'Événements du Village atteint ou dépasse plus d'un point de déclenchement d'Événements dans le même tour, alors plusieurs Événements se déclenchent et sont résolus dans l'ordre.

SORTE DE VILLAGEOIS	MOUVEMENT	ATTAQUE	PORTÉE	BLESSURES PAR ATTAQUE
Paysan	1	1	0	1
Chasseur	1	1	0-1	1 - aux Monstres d'un Type différent 2 - aux Monstres du même Type
Héros				<i>Indiqué sur chaque marqueur de Héros</i>

2. ATTAQUES ET MOUVEMENT ENNEMI

Tous les Villageois attaquent puis se déplacent, toujours dans cet ordre. Les joueurs activent chaque Villageois un par un, en commençant par les (ou la) zones les plus proches du Cœur du Château puis en s'éloignant. Dans chaque zone, les Paysans sont activés en premier, puis les Chasseurs et enfin les Héros. Les Villageois capables d'attaquer à distance peuvent cibler n'importe quelle zone adjacente (en face, derrière ou sur les côtés). Si un Monstre est à portée, ils l'attaquent puis se déplacent de leur mouvement maximum vers le Cœur du Château. Si aucun Monstre n'est à portée, les Villageois avancent simplement. Les attaques des Villageois réussissent toujours, à moins d'être affectées par des modificateurs dus à une Aptitude ou un Piège.

3. DÉCLENCHEMENT DES PIÈGES

À ce stade, tout Piège potentiellement activé se déclenche et ses effets sont appliqués. Le déclenchement d'un Piège est obligatoire, pas facultatif. Les Villageois tués par des Pièges ne rapportent pas d'Expérience mais réduisent toujours le Moral du Village.

4. APPARITION DE VILLAGEOIS

De nouveaux Villageois apparaissent sur le plateau en tirant une carte de la pile Apparition de Villageois.

CARTES D'ÉVÉNEMENT DU VILLAGE

Les Événements du Village sont mélangés et placés en pile, face cachée, sur la Tuile de Résumé au début de la partie. Les cartes sont tirées de la pile quand la roue Événement du Village atteint les valeurs indiquées dans le scénario. Quand un Événement du Village se produit, ses effets sont immédiatement résolus et la carte est placée, face visible, à côté de la pile Événement du Village.



Les Événements du Village sont de 2 types : ceux produisant un effet ponctuel et ceux ayant un effet persistant. Quand un effet ponctuel est joué, la carte est résolue immédiatement et seulement une fois. Lorsqu'un effet persistant est joué, l'effet de la carte continue jusqu'à ce que l'Événement du Village suivant se produise. Les cartes ayant un effet persistant portent le Symbole (C).

ATTAQUES DES VILLAGEOIS & CIBLE PRIORITAIRE

Les Blessures infligées par les Villageois sont automatiques et ne requièrent pas de jet de dés. Les Villageois ne se blessent pas entre eux en attaquant. Les Villageois ont des priorités pour définir leur cible si plusieurs options sont possibles :

1. Némésis – Les Chasseurs et les Héros attaquent toujours en priorité un Monstre qui partage leur Type.

2. Cœur du Château – La seconde cible prioritaire pour les Villageois est le Cœur du Château.

3. Les Monstres dans leur zone – Les Villageois attaquent toujours les Monstres dans leur zone, avant ceux situés dans des zones adjacentes.

4. Les Monstres dans une zone adjacente – Enfin, les Villageois attaquent les Monstres des zones adjacentes. Les Villageois ne donnent pas la priorité aux Monstres les plus proches s'ils ont une portée supérieure aux zones adjacentes.

CIBLES MULTIPLES

S'il y a plusieurs cibles possibles de priorité équivalente pour les attaques des Villageois, les joueurs réduisent à 2 le nombre de choix possibles, assignent chacun de ces choix à un côté de la Pièce Premier Joueur puis tirent à pile ou face. Ceci est fait pour chaque attaque.

ORDRE D'ACTION DES VILLAGEOIS

Si plusieurs sortes de Villageois sont présentes dans la même zone, ils agissent dans l'ordre suivant :

1. Paysans 2. Chasseurs 3. Héros

Si plusieurs variantes de la même sorte de Villageois sont présentes dans la même zone (ex. : de multiples Héros ou des Chasseurs de différent Type), les joueurs déterminent dans quel ordre ils agissent.

MOUVEMENT DES VILLAGEOIS

Le vrai but des Villageois est le Cœur du Château, et rien ne les empêchera de l'atteindre ! Après les attaques des Villageois, ils se déplacent maintenant vers le Cœur du Château au maximum de leur mouvement autorisé.

CHEMINS MULTIPLES

S'il existe plus d'un chemin possible, assignez les 2 zones possibles à un côté de la Pièce Premier Joueur puis tirez à pile ou face pour déterminer le chemin emprunté. Si plus de deux chemins existent, les joueurs choisissent 2 zones et tirent à pile ou face. Ceci est effectué pour chaque sorte de Villageois et chaque sorte de Villageois bouge en groupe (1 tirage à pile ou face = 1 sorte de Villageois).



EXEMPLE DE CHEMINS MULTIPLES

Les Villageois arrivent dans un corridor avec plusieurs options de déplacement. La Pièce Premier Joueur doit être lancée pour voir où ils vont. Les 2 zones de destination possibles sont assignées à pile et à face et la Pièce est lancée. Le premier résultat est pile ; les Paysans sont donc déplacés dans l'Armurerie. Les Chasseurs sont une sorte différente de Villageois et la Pièce est de nouveau lancée pour connaître leur destination. Cette fois, le résultat est face et les Chasseurs se déplacent dans la Cour.

APPARITION DE VILLAGEOIS

L'Apparition de nouveaux Villageois est l'ultime étape de la Phase des Villageois. Dans chaque scénario, les marqueurs Apparition de Villageois indiquent où les Villageois apparaissent sur le plateau. Les joueurs désignent un marqueur Apparition de Villageois et tirent une Carte d'Apparition de Villageois. Elle indique le nombre et la sorte d'ennemis qui apparaissent. Répétez ce processus pour chaque marqueur d'Apparition de Villageois en jeu.



APPARITION DE CHASSEURS & CHOIX DE LEUR TYPE

Quand des Chasseurs apparaissent, un Type doit leur être assigné. Tirez au hasard un marqueur de Type du Sac à dés qui devient celui des Chasseurs qui viennent d'apparaître. Remplacez le marqueur dans le sac. Placez ensuite le nombre de Chasseurs indiqué par la Carte d'Apparition de Villageois avec les socles clipsables colorés correspondants. Le Type des Chasseur est assigné pour le groupe complet, pas individuellement pour chaque figurine. Les Villageois et les Monstres du même Type sont appelés des Némésis.

CHASSEURS VÉTÉRANS

Seuls 5 Chasseurs classiques et 3 Chasseurs Yunfakh d'un même Type peuvent être en jeu en même temps et seuls des Chasseurs correspondants aux Types des Monstres en jeu peuvent apparaître. Si des Chasseurs correspondants aux Types des Monstres en jeu ne peuvent pas apparaître, des Chasseurs sans socle clipsable coloré sont mis en jeu. Ce sont des Chasseurs Vétérans terriblement dangereux et considérés comme ayant tous les Types. Ils infligent donc des Blessures additionnelles à tous les Monstres et doivent être gérés rapidement !

TIERS D'APPARITION

Il existe 3 niveaux (ou Tiers) différents d'Apparition de Villageois ; le Tier 1, le Tier 2 et le Tier 3. À des moments clés du scénario, le Tier d'Apparition augmente et un plus grand nombre de Villageois va apparaître. Le symbole  signifie que la carte ne cause pas l'Apparition de Villageois dans ce Tier et une autre carte doit être immédiatement tirée.

HÉROS

Les Héros sont la sorte la plus dangereuse de Villageois. Ils sont plus rapides et plus forts que tout autre ennemi et possèdent leurs propres marqueurs de Héros qui mentionnent leurs caractéristiques uniques :



1. NOM
Le nom du Héros
2. APTITUDE SPÉCIALE
Chaque Héros a sa propre Aptitude spéciale qui confère un bonus unique, à lui ou ceux alentours
3. ARCANE

3. TYPE

Le Type du Héros

4. SANTÉ

Le nombre de Blessures nécessaires pour tuer le Héros

5. VITESSE

Le nombre de zones que le Héros peut franchir chaque tour

6. BLESSURE

Le nombre de Blessures que le Héros inflige à chaque attaque

7. PORTÉE

La Portée des attaques du Héros

Lors de la mise en place du scénario, mélangez les 5 marqueurs Héros et placez-les en pile, face cachée. Quand une Carte d'Apparition de Villageois indique qu'un Héros doit apparaître, révélez le marqueur Héros du haut de la pile et placez ce Héros en jeu. Toute Blessure ou Condition infligée à ce Héros est placée sur son marqueur. Lorsqu'un Héros est tué, son marqueur est replacé au fond de la pile des marqueurs Héros, prêt à réapparaître si besoin. Le même Héros peut apparaître plusieurs fois dans un même scénario.

JOUER AVEC PLUS DE HÉROS

Les Héros des extensions de Village Attacks peuvent être utilisés dans n'importe quel scénario, mais la pile des Héros doit toujours contenir une proportion égale de Héros de chaque Type. Si les joueurs disposent de plusieurs Types de Héros, il est recommandé que les Héros soient répartis par Type et qu'un marqueur de chaque Type soit tiré au hasard pour constituer la pile des marqueurs de Héros. Celle-ci n'est pas limitée à cinq marqueurs, tant que chaque Type y est présent à part égale.

PHASE D'ENTRETIEN

Dernière Phase du tour. Tous les Pièges et les marqueurs expirés sont retirés du plateau. Tous les Symboles de Dés présents sur les Cartes de Monstre et n'étant pas en Réserve sont retirés.

RÈGLES AVANCÉES

CONDITIONS

Il existe 3 Conditions distinctes :

- Les Conditions qui affectent les Monstres
- Les Conditions qui affectent les Villageois
- Les Conditions qui affectent les zones

CONDITIONS AFFECTANT LES MONSTRES

Ces Conditions sont représentées par des marqueurs placés sur la Carte de Monstre. Ce sont des effets persistants qui n'expirent pas à la fin du tour et ne peuvent être retirés qu'en dépensant 1  en se trouvant au Cœur du Château. 1 marqueur Condition est retiré pour chaque  dépensé ainsi.



HARASSÉ

Si un Monstre est Harassé, placez un marqueur Harassé sur l'une de ses cases Défense. Tant que le marqueur Harassé occupe la case, aucun Symbole de Défense ne peut y être placé.



SILENCE

Quand un Monstre est affecté par le Silence, placez un marqueur Silence sur l'une de ses cases Réserve. Tant que le marqueur Silence occupe la case, aucun résultat des Dés ne peut y être placé.



RALENTI

Quand un Monstre est Ralenti, placez un marqueur Ralenti sur l'une de ses cases Mouvement. Le Mouvement d'un Monstre ne peut pas être réduit à moins de 1 et de ce fait, une de ses cases Mouvement doit toujours rester libre.

NOTE SUR LES CONDITIONS

Si les cases du Monstre affecté par une Condition (Harassé, Silence, Ralenti) sont toutes occupées par des Dés, le marqueur Condition en remplace automatiquement un. Le joueur choisit le Dé qu'il souhaite défausser.



EMBRASÉ

Quand un Monstre est Embrasé, placez un marqueur Embrasé sur la Carte de Monstre. Le Monstre subit maintenant 1 Blessure au début de son activation jusqu'à ce que le marqueur Embrasé soit retiré. Les Monstres ne peuvent subir qu'un seul marqueur Embrasé à la fois et les Blessures infligées par le marqueur ne peuvent pas être bloquées par les Symboles des Dés.

ASSOMMÉ

Quand un Monstre est Assommé, placez un marqueur Harassé sur l'une de ses cases Défense et couchez sa figurine sur le côté. Lors de sa prochaine activation, relevez sa figurine ; elle lance 1 Dé de moins ce tour-ci. Si le Monstre est Assommé durant son tour, celui-ci prend fin automatiquement. Sa figurine est couchée sur le côté et il lancera 1 Dé de moins lors de sa prochaine activation. Les Monstres Assommés sont ciblés normalement par les attaques des Villageois.

CONDITIONS AFFECTANT LES VILLAGEOIS

ASSOMMÉ

Quand un Villageois est Assommé, sa figurine est couchée sur le côté et les choses suivantes se produisent :

- Le Villageois rate sa prochaine activation
- Il n'est plus pris en compte dans l'ordre de priorité des attaques des Monstres, mais reste pris en compte pour la résolution des Pièges
- Le Villageois n'est pas pris en compte dans le total décidant si un Monstre est Entravé

Les Villageois Assommés sont relevés après avoir raté leur activation. Concernant l'ordre de priorité, le fait d'Assommer doit être traité comme les attaques, sauf si une Aptitude ou un effet ne spécifie autre chose. Les Villageois Assommés peuvent être ciblés par les attaques et les Aptitudes des Monstres.

EMBRASÉ

Comme les Monstres, les Villageois Embrasés subissent 1 Blessure au début de leur activation et à chaque activation suivante.

Un Villageois tué par l'Embrasement ne rapporte pas d'Expérience mais contribue à la réduction du Moral du Village.

CONDITIONS AFFECTANT LES ZONES

Le dernier genre de Conditions n'affecte pas des figurines spécifiques mais une zone entière et tout le monde en subit les effets. Ces Conditions expirent à la fin du tour, à moins qu'un Événement du Village ne cause leur persistance.



DÉFAVORABLE

Si une zone devient Défavorable, toute attaque effectuée dans cette zone par les Monstres et les Villageois peut échouer.

Lors de chaque attaque dans une zone Défavorable, lancez la Pièce Premier Joueur :

Pile - L'attaque réussit

Face - L'attaque échoue. Aucune Blessure n'est infligée.

L'effet Défavorable affecte seulement les attaques effectuées dans la zone soumise à la Condition. Les attaques à distance effectuées vers cette zone depuis une autre zone ne sont pas concernées, de même que les Blessures infligées par les Pièges ou l'Embrasement. L'effet Défavorable n'affecte pas les Aptitudes Monstrueuses qui n'infligent pas de Blessures comme la Régénération du Vampire, le Peigne Piégé de la Banshee ou l'Inexorable du Dullahan.



TÉNÈBRES

Aucune attaque à distance ne peut être faite depuis ou vers une zone plongée dans les Ténèbres. Les Aptitudes nécessitant une Ligne de Vue ne peuvent pas être employées dans ou depuis une telle zone. Les Ténèbres coupent aussi les Lignes de Vue, ce qui signifie que les attaques ou les Aptitudes ne peuvent pas être employées au travers de zones Ténébreuses. Les Aptitudes sans Ligne de Vue ne sont pas affectées.

ZONE PLEINE ET BOUSCULADE

Une figurine se trouve dans une zone si plus de 50% de son socle se trouve sur la tuile. Les marqueurs n'occupent pas d'espace physique et ne sont pas pris en compte pour déterminer si une zone est pleine. Une Bousculade se produit quand une zone est trop encombrée pour accueillir physiquement une nouvelle figurine. Si un Villageois veut entrer dans une zone pleine, il pousse un Villageois de la même sorte qui s'y trouve, le déplaçant d'office vers la zone menant le plus rapidement au Cœur du Château. La figurine qui cause la Bousculade est alors placée dans la zone où elle voulait entrer. S'il n'y a pas de Villageois de même sorte dans la zone, c'est la sorte de Villageois suivante dans l'ordre de priorité de ciblage qui est poussée. La Bousculade fonctionne dans



EXEMPLE DE BOUSCULADE

Les Chasseurs essaient de bouger dans la zone suivante, mais elle est déjà pleine et leur mouvement force 3 Paysans à se déplacer immédiatement dans la zone suivante.

Les Chasseurs peuvent ensuite se déplacer dans la zone dont ils ont poussé les Paysans.

les deux sens : si des ennemis sont forcés à s'éloigner du Cœur du Château, la même règle s'applique mais dans la direction opposée. Les Monstres causent aussi une Bousculade en entrant dans une zone pleine et poussent immédiatement le plus faible ennemi vers le Cœur du Château.

TOMBER À COURT DE FIGURINES

Si une figurine devait apparaître mais ne le peut, une figurine en jeu de la même sorte obtient une activation additionnelle. Celle-ci est résolue comme lors de la résolution d'un Dé .



MODE JOUR & NUIT

Si vous cherchez plus de challenge, vous pouvez jouer les scénarios de Village Attacks en mode Jour & Nuit, un style de jeu optionnel qui met au défi le plus résistant des Monstres !

DÉS JOUR & NUIT

Dans ce mode de jeu, les joueurs échangent un de leurs Dés habituels avec le Dé Jour ou le Dé Nuit, selon le moment où se déroule le tour de jeu. Les Monstres sont plus puissants de nuit et plus faibles de jour ; les Symboles des Dés Jour & Nuit représentent cela.



DÉ NUIT

Le Dé Nuit permet aux Monstres de jouer de manière plus agressive. Ses faces ont 3  et 3 .



DÉ JOUR

Le Dé Jour a 2 faces vierges et 4 faces avec un . Les faces vierges sont inutilisables et sont défaussées immédiatement.

Certaines règles spéciales s'appliquent à ces Dés :

- Les Dés Jour et Nuit ne peuvent pas être relancés et ne comptent pas pour le calcul des relances.
- Les Dés Jour et Nuit ne peuvent pas être mis en Réserve et doivent être dépensés dans le tour sous peine d'être défaussés.
- Les Dés Jour et Nuit doivent toujours être lancés. Si un joueur doit lancer des Dés en moins, ce sont les Dés classiques qui sont affectés.

LE CYCLE JOUR/NUIT ET SES EFFETS

Pour commencer un scénario en mode Jour & Nuit, les joueurs prennent le marqueur Jour & Nuit et le lancent pour déterminer dans quelle période commence la partie. Les règles suivantes s'appliquent :

JOUR

- Lors de son tour de jeu, chaque Monstre lance 5 Dés classiques et le Dé Jour.
- Au début d'un tour Jour, chaque Monstre retire 2 marqueurs Expérience de sa Carte. Il subit 1 Blessure par marqueur qu'il ne peut pas retirer. Ceci ne s'applique pas lors du premier tour si la partie commence de Jour.
- Les Monstres ne gagnent pas d'Expérience en tuant des Villageois. Accomplir des Objectifs rapporte normalement de l'Expérience et le Moral du Village est toujours réduit normalement.

NUIT

- Lors de son tour de jeu, chaque Monstre lance 5 Dés classiques et le Dé Nuit.
 - Les Monstres gagnent +1 Expérience pour chaque Villageois tué durant la Nuit.
- À la fin de chaque tour, retournez le marqueur Jour & Nuit, afin que le tour suivant se déroule dans la période opposée. Ceci s'effectue à la fin de chaque tour, afin que le Jour & la Nuit alternent de manière égale.

LE TROLL

Le Troll est un Événement du Village qui ajoute une force de destruction colossale mais incontrôlée au cours de la partie ! Pour jouer avec le Troll :

- Prenez les 4 cartes Événements du Village Troll et écartez-en une au hasard.
- Mélangez les 3 autres à la pile des Événements du Village. Placez-la face cachée sur la Tuile de Résumé.
- Tirez, sans les regarder, les deux premiers Événements du Village. Mélangez-les avec la carte Troll initialement écartée, puis placez ces trois cartes au sommet de la pile Événements du Village.

ACTIVATION DU TROLL

Le Troll n'est l'ami de personne et présente une menace pour les Monstres et les Villageois. Le Troll s'active dans la Phase des Villageois, juste après qu'ils aient tous fini d'attaquer et de se déplacer. Pour refléter la nature imprévisible du Troll, lancez un Dé customisé pour voir ce qui arrive :





MÊLÉE & DISTANCE

Le Troll inflige 3 Blessures à chaque Monstre dans sa zone & se déplace d'1 zone vers le Cœur du Château.



MAGIE & ACTIVATION DE VILLAGEOIS

Le Troll inflige 3 Blessures aux Villageois dans sa zone & se déplace d'1 zone en direction du plus proche marqueur d'Apparition des Villageois.



DÉFENSE & RIPOSTE

Tous les Monstres & jusqu'à 5 Villageois dans la zone du Troll sont Assommés. Lancez la Pièce Premier Joueur.

- **Pile** – Déplacez le Troll d'1 zone vers le Cœur du Château
- **Face** – Déplacez le Troll d'1 zone en direction du plus proche marqueur d'Apparition des Villageois.

Si le Troll se trouve déjà dans une zone contenant un marqueur d'Apparition de Villageois lorsqu'il doit se diriger en direction du plus proche marqueur d'Apparition, alors il quitte le Château et est retiré de la partie. Si le Troll est déjà au Cœur du Château lorsqu'il doit se diriger vers lui, alors le Cœur du Château subit 1 Blessure et le Troll reste sur place. Les Villageois tués par le Troll ne réduisent pas le Moral du Village.

ATTAQUER LE TROLL

Le Troll ne peut pas être blessé ou tué, mais les Monstres peuvent quand même l'attaquer dans l'espoir de le repousser en direction des Villageois ou de le chasser du Château ! Les Monstres ne peuvent attaquer le Troll qu'avec des Dés et mais peuvent le cibler même s'il y a des Villageois dans sa zone. Au lieu de causer des Blessures, une attaque contre le Troll le fait s'activer immédiatement et un Dé customisé est immédiatement jeté pour voir comment il se comporte. Les Villageois ont trop peur du Troll pour l'attaquer ! Le Troll est insensible aux Aptitudes Monstrueuses et à toutes les Conditions.

ENTRÉE DANS UNE ZONE PLEINE

Le Troll ne peut être arrêté et Bouscule n'importe quel Villageois hors de son chemin s'il n'a pas assez de place dans une zone.

LE TROLL & LES PIÈGES

Le Troll est insensible aux Pièges mais les déclenche automatiquement quand il rentre dans une zone.

L'INVOCATION (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)

L'extension Horrors of the Sands introduit une nouvelle mécanique dans Village Attacks : l'Invocation. Des versions inférieures des Monstres inutilisés par les joueurs dans le scénario peuvent être invoqués pour les aider. Pour distinguer les deux, les Monstres des joueurs seront appelés **Monstres Joués** et ceux amenés en jeu par l'Invocation seront les **Monstres Invoqués**.

CONSTITUER LA PILE D'INVOCATION

La pile d'Invocation est constituée comme la pile des Héros ; 1 Monstre Invoqué de chaque Type (Démon, Mort-vivant, etc.) est choisi au hasard. Ces 5 cartes sont mélangées et placées en tas, face cachée. Les Monstres Joués ne peuvent pas servir dans la pile d'Invocation. Un seul Monstre de chaque Type peut être employé pour la constitution de la pile d'Invocation.

INVOQUER DES MONSTRES EN JEU

Les Monstres Invoqués entrent en jeu par la tuile "Salle d'Invocation". Sur cette tuile figurent les 5 Symboles utilisables des Dés qui constituent le coût d'Invocation :

- **Chaque Monstre Joué doit payer 1 des Symboles du coût d'Invocation. Le Monstre Joué doit être dans la Salle d'Invocation pour payer le coût (en se défaussant du Dé). Chaque Dé ne peut être payé qu'une fois.**
- **Lorsqu'un Monstre paye l'un des coûts, placez le marqueur Symbole du coût payé sur la case correspondante de la Salle d'Invocation. Placez un marqueur Blessure sur le socle du Monstre Joué. Ce marqueur demeure jusqu'à ce que le Monstre Invoqué entre effectivement en jeu. Tant que le marqueur demeure, le Monstre Joué lance -1 Dé.**
- **Lorsque chaque Monstre Joué a payé une partie du coût, révélez la carte au sommet de la pile d'Invocation. La figurine correspondant au Monstre Invoqué est placée dans la Salle d'Invocation. Maintenir le Monstre Invoqué dans ce monde requiert des sacrifices. 2 Monstres Joués doivent conserver leur marqueur Blessure et continuer à jeter 1 Dé de moins tant que le Monstre Invoqué est en jeu. Les joueurs choisissent lesquels de leurs Monstres restent affectés.**



EXEMPLE D'INVOCATION

Le Vampire est dans la Salle d'Invocation et décide de payer l'un des coûts pour invoquer un Monstre. Le marqueur correspondant au Symbole du Dé payé est placé sur la case correspondante, en l'occurrence le symbole , et un marqueur Blessure est placé sur le socle de la figurine du Vampire pour rappeler qu'à partir de maintenant il lance -1 Dé jusqu'à ce que le Monstre ait été invoqué. C'est une partie à 3 joueurs, donc les 2 autres Monstres Joués doivent se rendre à la Salle d'Invocation et payer l'un des coûts restants pour compléter l'Invocation.

CONTRÔLE DES MONSTRES INVOQUÉS

Les Monstres Invoqués agissent à la fin de la Phase des Monstres, après que les Monstres Joués aient tous agi. Ils sont contrôlés conjointement. Vous pouvez désigner un joueur pour contrôler les Monstres Invoqués durant toute la partie, ou le faire à tour de rôle. Un Monstre Invoqué peut agir dans le tour où il est invoqué et ses statistiques sont lues de la même façon que celles des Héros (p. 18-19).



Les Monstres Invoqués sont toujours soumis aux Conditions (Défavorable, Ténèbres, etc.). Les Villageois tués par les Monstres Invoqués réduisent normalement le Moral du Village, mais les Monstres Invoqués ne peuvent pas interagir avec les Objectifs. Enfin, les Monstres Invoqués sont incapables de placer des Pièges.

Les Blessures infligées par un Monstre Invoqué, tout comme celles découlant d'une Aptitude monstrueuse, sont d'un genre différent des Blessures infligées grâce aux Dés. Cette nuance importe lorsque vous attaquez certains Héros.

BANNIR UN MONSTRE INVOQUÉ

Si un Monstre Invoqué reçoit assez de Blessures pour égaler son score de Santé, alors il est tué. Le Monstre Invoqué est retiré de la partie immédiatement et sa Carte de Monstre est écartée. Les Cartes de Monstres Invoqués ne rejoignent pas la pile d'Invocation à leurs morts : lorsqu'un Monstre Invoqué a été tué, il ne peut plus être invoqué dans le scénario.

CHASSEURS YUNFAKH (EXTENSION HORRORS OF THE SANDS)

Les Chasseurs Yunfakh sont une guilde d'assassins d'élite qui se sont entraînés leur vie durant pour éliminer un Mal similaire à celui qui se tapit dans le Château. Plus agiles et mortels que les Chasseurs standards, s'en débarrasser rapidement est hautement prioritaire.

Apparition Yunfakh - Lorsque vous jouez avec les Chasseurs Yunfakh, la moitié (arrondie au supérieur) des Chasseurs apparaissant seront des Chasseurs Yunfakh.

Attaque & ciblage - Un Chasseur Yunfakh ne peut pas être Blessé par les Symboles , ou par des attaques faites depuis l'extérieur de sa zone. Il est toujours affecté par des Aptitudes qui ne le Blessent pas, comme celles affectant le mouvement (ex. : Zombifier de la Liche). Dans l'ordre du choix des cibles, ni les Yunfakh ni les Chasseurs standards n'ont la priorité, les deux étant considérés comme des Chasseurs. Les joueurs peuvent choisir lesquels cibler si les deux variétés sont dans la même zone ; néanmoins, les Chasseurs Yunfakh sont une sorte différente de Villageois.

SBIRES

Les créatures inférieures sous le contrôle des Monstres sont appelées Spires. Wode de la Chasse Sauvage a l'Aptitude d'invoquer et contrôler des Molosses appartenant à cette catégorie. Ils suivent ces règles :

- **Invoquer un Spire signifie le mettre en jeu.**
- **Le Monstre qui Invoque un Spire en prend le contrôle.**
- **Les Spires s'activent à n'importe quel moment du tour du Monstre qui les contrôle.**
- **Les Spires sont du même Type que le Monstre qui les contrôle.**
- **Les Spires ont le même rang de priorité que les Monstres lors du choix des cibles des attaques des Villageois.**
- **Si un Monstre est attaqué alors qu'un Spire qu'il contrôle est dans sa zone, le Monstre peut choisir de rediriger l'attaque vers son Spire. Si l'attaque cause plus de Blessures que nécessaire pour tuer le Spire, le Monstre qui le contrôle encaisse l'excédent.**

AJUSTER LA DIFFICULTÉ SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

Tous les scénarios de Village Attacks sont prévus pour être joués avec 3 Monstres. Si les joueurs sont plus (ou moins) nombreux, procédez aux ajustements suivants :

- **2 Monstres** – -1 au Tier 1 d'Apparition de Villageois & -2 au Tiers 2 & 3 d'Apparition de Villageois
- **3 Monstres** – N/A
- **4 Monstres** – +1 aux Apparitions de Villageois
- **5 Monstres** – +2 aux Apparitions de Villageois et +1 Blessure au Cœur du Château lors des résurrections.

LES SCÉNARIOS 1-5 SONT PRÉVUS POUR ÊTRE JOUÉS À LA SUITE ET APPRENDRE PROGRESSIVEMENT À JOUER À VILLAGE ATTACKS. CES SCÉNARIOS PEUVENT AUSSI ÊTRE JOUÉS INDIVIDUELLEMENT.

~1~ LEÇONS DU PASSÉ

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 15 min

TUILES REQUISES

CH-1, G-1, CY-1, EH-1, BH-1, A-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 5

TIER 2 : Toujours

OBJECTIFS

Gagner un niveau avec chaque Monstre puis tuer tous les Villageois.

Il y a bien longtemps, dans des contrées lointaines, se dressait un château sans pareil au sein duquel se terrait le plus grand rassemblement de suppôts du Mal jamais vu de part le monde. Les habitants proches vivaient dans la terreur et n'osaient pas agir contre les horreurs tapies en ce lieu. Mais du plus profond de l'abîme du désarroi naquit la force du désespoir. Certains villageois décidèrent de partir à l'assaut du Château pour en chasser ce qui le hantait...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Dans ce scénario, le Moral du Village est infini.
- Les Villageois qui Apparaissent sont toujours du Tier 2.
- Les Villageois cessent d'Apparaître quand chaque Monstre a gagné un niveau. À ce stade, tous les Villageois encore présents dans le Château doivent être tués pour gagner la partie.
- Durant ce scénario, la Roue d'Événements du Village n'avance pas et aucun Événement du Village ne se déclenche.
- Les Héros n'Apparaissent pas dans ce scénario. Si une carte d'Apparition où figure un Héros est tirée, ignorez-la et tirez une autre carte immédiatement.
- Les Pièges ne sont pas utilisés dans ce scénario.
- Durant ce scénario, chaque Monstre ne peut gagner qu'un seul niveau. Les gains de niveaux suivants sont ignorés.
- Si un Villageois atteint le Cœur du Château, la partie est perdue.



CONDITIONS DES SALLES

- Cour (CY-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrasé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Cimetière (G-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrasé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Armurerie (A-1) - Tous les Villageois infligent +1 Blessure lorsqu'ils attaquent depuis cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Les villageois, en nombre réduit et mal préparés, avaient peu de chances contre les monstruosité tapies dans le Château. Mais le feu de la révolte s'était allumé dans le cœur des hommes et ce genre de brasier n'était pas du genre à s'éteindre à cause d'un seul échec.

~ 2 ~ DESTINS CROISÉS

DIFFICULTÉ : Moyenne **ŧ DURÉE :** 40 min

TUILES REQUISES

CH-1, BH-1, EH-1, A-1, CY-1, ST-1,
LC-2, LC-2, SC-1, SC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 15

MORAL DU VILLAGE : 40

TIER 2 : 30 **ŧ TIER 3 :** 20

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 5, 10, 15, 19

OBJECTIFS

Réduire le Moral du Village à 0.



Les villageois cherchaient à se débarrasser du Mal avec une détermination renouvelée. Ils n'avaient qu'une vague idée de comment vaincre la malfaisance rôdant à leurs portes, mais c'était insuffisant pour atténuer leur résolution. Les générations futures ne devaient pas avoir à subir l'existence misérable de leurs ancêtres ! Et pour cela, il n'y avait qu'un seul choix : avancer et combattre.

NOUVELLE MÉCANIQUE

Événements du Village (p. 17)

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les Monstres commencent la partie comme s'ils avaient gagné un niveau. Si vous jouez ce scénario à la suite de *Leçons du Passé*, commencez la partie avec l'Aptitude gagnée précédemment.
- Les Héros n'Apparaissent pas dans ce scénario. Si une carte d'Apparition où figure un Héros est tirée, ignorez-la et tirez immédiatement une autre carte.
- Les Pièges ne sont pas utilisés dans ce scénario.
- Durant ce scénario, chaque Monstre ne peut gagner qu'un seul niveau. Les gains de niveaux suivants sont ignorés.
- Si l'Événement du Village "Mécanismes défectueux" est tiré, ignorez-le et tirez immédiatement une autre carte.

CONDITIONS DES SALLES

- Entrepôt (ST-1) – Tant qu'ils sont dans cette zone, les Chasseurs ne peuvent pas être Blessés par les Aptitudes monstrueuses ou les attaques des Monstres.
- Armurerie (A-1) - Tous les Villageois infligent +1 Blessure lorsqu'ils attaquent depuis cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Les forces maléfiques semblaient innombrables. Il devint clair pour le peuple que le Mal avait persisté aussi longtemps car ses séides, même vaincus et apparemment détruits, ne mettaient jamais longtemps à réapparaître pour semer à nouveau la désolation dans le monde des Hommes.

~3~ UN PLUS GRAND ENNEMI

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 50 min

TUILES REQUISES

CH-1, EH-1, L-1, BH-1, C-1, CY-1, K-1,
A-1, ST-1, LC-1, SC-1, SC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 20

**DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU
VILLAGE :** 6, 12, 18

OBJECTIFS

Tuer les 5 Héros.

Les récits de la lutte des Villageois se répandit dans le monde. En peu de temps, de puissants guerriers arrivèrent au village. Certains étaient attirés par la gloire associée à la victoire sur un mal ancien. D'autres étaient persuadés de devoir venir en aide aux innocents. Quelle qu'en ait été la raison, l'arrivée de véritables Héros enhardit la populace qui monta une fois de plus à l'assaut...

NOUVELLE MÉCANIQUE

Héros (p. 18)

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les Monstres commencent la partie comme s'ils avaient gagné deux niveaux. Si vous jouez ce scénario à la suite de *Destins croisés*, commencez avec les deux Aptitudes gagnées précédemment.
- Les Pièges ne sont pas utilisés dans ce scénario.
- Dans ce scénario, le Moral du Village est infini et les ennemis continueront d'Apparaître tant que l'Objectif n'est pas accompli.
- Les Villageois qui Apparaissent sont toujours du Tier 1.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Pour triompher, les 5 Héros doivent être tués. Une fois un Héros tué, placez son marqueur de Héros face révélée à côté de la Tuile de Résumé. Ce Héros ne peut pas réapparaître.
- Si une carte d'Apparition devait faire apparaître un Héros mais que plus aucun n'est disponible, ignorez-la et tirez immédiatement une autre carte.
- Durant l'installation, faites Apparaître un Héros sur le marqueur d'Apparition du Hall d'Entrée (EH-1).
- Durant ce scénario, chaque Monstre ne peut gagner qu'un seul niveau. Les gains de niveaux suivants sont ignorés.



CONDITIONS DES SALLES

- Chapelle (C-1) – Si les Monstres entrent dans cette zone, ils subissent la Condition **Silence**.
- Cuisine (K-1) – Retirez 2 Blessures aux Héros entrant dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Ils combattirent vaillamment. Si les humains furent une fois de plus repoussés, les abominations du château semblèrent s'affaiblir. Peut-être que les incursions répétées commençaient à porter leurs fruits ? Ou peut-être n'était-ce qu'une ruse pour donner un faux espoir aux humains et fournir aux Monstres une distraction meurtrière aux dépens des mortels assez fous pour pénétrer dans l'enceinte de ce lieu maudit ?

~ 4 ~ LA TOUR DES ARTIFICES

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE:** 70 min

TUILES REQUISES

CH-1, CH-2, G-1, EH-1, C-2, K-2,
CY-2, LC-1, LC-2, MC-1, SC-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 20

MORAL DU VILLAGE : 20

TIER 2 : 14 **† TIER 3 :** 7

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 5, 10, 15, 19

OBJECTIFS

Réduire le Moral du Village à 0.

Les antiques démons n'étaient pas la seule menace à l'intérieur du Château. De prime abord, les habitants impies du lieu semblaient être le plus grand danger. Mais des pièges ignobles se dissimulaient derrière l'apparence anodine des lieux, attendant le moindre faux-pas pour déclencher une désolation vicieuse et traître...

NOUVELLE MÉCANIQUE

Pièges (p. 11)

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les Monstres commencent la partie comme s'ils avaient gagné trois niveaux. Si vous jouez ce scénario à la suite d'*Un plus grand ennemi*, commencez avec les trois Aptitudes gagnées précédemment.
- Seuls les Villageois tués par les Pièges réduisent le Moral du Village.
- Durant ce scénario, chaque Monstre ne peut gagner qu'un seul niveau. Les gains de niveaux suivants sont ignorés.

CONDITIONS DES SALLES

- Cimetière (G-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrasé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Cour (CY-2) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrasé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Dans l'enceinte de la forteresse maudite, il fallait se méfier de tout. Chaque levier, passage ou dalle pouvait cacher un mécanisme mortel. Ce fut trop pour les villageois. Une fois encore, les monstruosité infligèrent une leçon sanglante à la populace avant de reprendre possession de leur demeure.



~5~ LE SACRIFICE

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 60 min

TUILES REQUISES

CH-1, CH-2, G-1, L-1, EH-1, A-2, C-2,
ST-2, LC-1, LC-2, MC-2, SC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 1

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 4, 8, 12, 16, 19

OBJECTIFS

Remonter la Santé du Cœur du Château à 20 puis tuer les Villageois restants.

Après des assauts répétés, une idée émergea dans l'esprit des Villageois. De curieuses pierres étrangement lumineuses et recouvertes de marques anciennes avaient été aperçues dans les profondeurs du bastion. Peut-être que ces pierres et les Monstres qui les protégeaient étaient liés. Ces pierres pouvaient-elles être la raison de l'immortalité du Mal ?

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les Monstres commencent la partie comme s'ils avaient gagné quatre niveaux. Si vous jouez ce scénario à la suite de *La Tour des Artifices*, commencez avec les quatre Aptitudes gagnées précédemment.
- Dans ce scénario, le Moral du Village est infini et les ennemis continueront d'Apparaître tant que l'Objectif n'est pas accompli.
- Les Villageois qui apparaissent sont toujours du Tier 2.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Le Cœur du Château commence le scénario avec une Santé de 1. Sa Santé ne peut remonter qu'en tuant des Villageois au Cœur du Château. La valeur en Expérience d'un Villageois tué au Cœur du Château n'est pas accordée au Monstre responsable mais ajoute, à la place, autant de points à la Santé du Cœur du Château.
- Dès que le Cœur du Château atteint une Santé de 20, plus aucune carte d'Apparition n'est tirée. Le nouvel objectif consiste à tuer tous les Villageois encore présents dans le Château.

CONDITIONS DES SALLES

- Armurerie (A-2) - Tous les Villageois infligent +1 Blessure lorsqu'ils attaquent depuis cette zone.
- Bibliothèque (L-1) - Les Chasseurs et les Héros attaquant depuis cette zone sont considérés comme étant de TOUS les Types.



ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

La vérité était dévoilée ! Les pierres à la luminosité impie se trouvant au Cœur du Château étaient liées à la force vitale de ses habitants. Les villageois combattirent avec vaillance pour briser le lien magique qui maintenait les Monstres dans ce monde. Mais ils furent vaincus malgré leurs efforts. En ce jour, aucune âme mortelle ne quitta le château. Mais des rumeurs commencèrent à se répandre, insinuant que les créatures légendaires et folkloriques avaient bel et bien une faiblesse et pouvaient être vaincues pour toujours.

~6~ À TABLE !

DIFFICULTÉ : Difficile † **DURÉE** : 80 min**TUILES REQUISES**CH-1, EH-1, BH-1, L-1, A-1, ST-1,
CY-1, K-1, C-1, SC-2, MC-2**CŒUR DU CHÂTEAU** : 17**DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE** : 5, 10, 15, 19**OBJECTIFS**

Emporter 4 Paysans à la Cuisine.

Si le Cœur du Château maintenait les Monstres dans ce monde, ils avaient aussi besoin de se sustenter. Les humains avaient toujours été des proies de choix. Ce jour-là, l'assaut contre le château avait commencé comme tant d'autres... Mais les Villageois ne savaient pas qu'ils arrivaient pour l'heure du dîner et se jetaient droit dans la gueule du loup...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Dans ce scénario, le Moral du Village est infini et les ennemis continueront d'Apparaître tant que l'Objectif n'est pas accompli.
- Les Villageois qui apparaissent sont toujours du Tier 1.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Le scénario s'achève quand 4 Paysans ont été emmenés à la Cuisine (K-1).
- Attraper un Paysan coûte 1 [🗺️]. Vous ne pouvez transporter qu'un Paysan à la fois.

- Quand vous transportez un Paysan, placez un marqueur **Ralenti** dans un des slots de Mouvement de votre Carte de Monstre.
- Le Paysan est considéré "livré" dès que vous entrez dans la Cuisine. Sa figurine est immédiatement retirée de la partie et la restriction de déplacement est levée. 1 point d'Expérience est gagné pour avoir livré un Paysan. Placez les figurines de côté pour en garder le compte.
- Durant la Phase des Villageois, ne faites pas Apparaître de Villageois sur le marqueur d'Apparition bleu. En revanche, chaque fois qu'un Paysan est livré à la Cuisine, faites immédiatement Apparaître un Héros sur le marqueur d'Apparition bleu.
- Vous pouvez tuer le Paysan que vous transportez à tout moment (retirant ainsi le marqueur **Ralenti**) en dépensant 1 [🗺️]. Si un Monstre est tué alors qu'il transporte un Paysan, la figurine de ce dernier est placée dans la zone du Monstre et s'active immédiatement.

CONDITIONS DES SALLES

- Armurerie (A-1) - Tous les Villageois infligent +1 Blessure lorsqu'ils attaquent depuis cette zone.
- Cour (CY-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Il ne resta rien à enterrer des pauvres bougres qui s'étaient aventurés dans le Château ce jour-là. Ils furent entièrement dévorés par les monstrueux appétits des créatures du lieu. Si les plus sanguinaires d'entre-elles se satisfaisaient de la chair et du sang, les autres engloutirent les peurs, les mémoires et les âmes. Plusieurs mois seraient nécessaires avant que des gens n'aient le courage de lancer un nouveau raid contre l'endroit maudit.



~7~ SAUVETAGE MACABRE

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE:** 60 min

TUILES REQUISES

CH-1, BH-1, EH-1, L-1, SC-1, SC-2,
LC-1, MC-1, A-1, ST-1, K-1, CY-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 16

MORAL DU VILLAGE : 45

TIER 2 : 34 **† TIER 3 :** 17

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 7, 14, 19

OBJECTIFS

Empêcher les Villageois de kidnapper un Monstre.

Comment vaincre ce qui ne peut pas mourir ? En dépit d'un nombre incalculable de morts, les monstruosité du Château revenaient inlassablement. Les Villageois devaient en apprendre davantage sur leurs ennemis. Là où la magie et le mysticisme avaient échoué, peut-être la Science aurait-elle des réponses ? Il ne restait plus qu'à capturer une des créatures, puis la ramener au village pour l'étudier et trouver son point faible...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Durant l'installation, faites Apparaître 2 Héros au lieu de tirer une carte d'Apparition.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Si un Héros entre dans la zone d'un Monstre, il le capture immédiatement et se déplace d'1 zone vers un marqueur Objectif. Ceci peut interrompre le tour du Monstre kidnappé. Si un Héros parvient à quitter le plateau avec un Monstre capturé, la partie est perdue. Quitter le plateau requiert 1 point de Mouvement.
- Les Héros qui ont capturé un Monstre continuent d'attaquer à leur tour, s'ils ont une cible, mais ne blesseront pas le Monstre capturé.
- Un seul Monstre peut être capturé à la fois.
- Quand un Monstre est capturé, retirez tous les marqueurs d'Expérience, de Conditions et les Dés en Réserve de sa Carte de Monstre. Tant qu'il est capturé, un Monstre ne lance que 3 Dés lors de son tour. Il peut les dépenser pour attaquer et activer des Aptitudes, mais il ne peut pas les placer en Réserve. Un Monstre ne peut pas attaquer ou blesser le Héros qui l'a capturé.
- Les Villageois n'attaquent et ne blessent pas un Monstre capturé par un Héros.



- Les Héros essayeront toujours de capturer un Monstre de leur Type si possible.
- Assommer un Héros qui a capturé un Monstre libère immédiatement ce dernier.

CONDITIONS DES SALLES

- Cour (CY-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Même les meilleurs des Hommes ne purent entraîner les abominations loin de leur foyer. La Science détenait peut-être la clé de la destruction du Mal, mais aucune réponse ne fut trouvée ce jour-là. Les Villageois battirent en retraite et manigancèrent leur attaque suivante contre la forteresse des damnés.

~8~ ESCALADES

DIFFICULTÉ : Difficile † **DURÉE :** 80 min

TUILES REQUISES

CH-1, G-1, EH-1, ST-1, C-1, K-1,
SC-1, SC-2, LC-1, LC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 12

MORAL DU VILLAGE : 70

**TIER 2 & ACTIVATION DU 2EME POINT
D'APPARITION :** 55

†

**TIER 1 & ACTIVATION DES 3EME & 4EME
POINTS D'APPARITION :** 35

**DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU
VILLAGE :** 2, 6, 10, 14, 18

OBJECTIFS

Tuer tous les Villageois.

Un grand nombre de combattants compétents, venus des quatre coins du monde, s'était rassemblé au village. Si les prouesses et la compétence ne suffisaient pas à vaincre le Mal, peut-être que la force du nombre y parviendrait. La terre elle-même trembla lorsque l'armée des hommes se mit en branle en direction du Château. L'heure de rendre des comptes était-elle venue pour les Monstres habitant ce lieu maudit ?

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Au début du scénario, seul le marqueur d'Apparition jaune est actif et provoque des Apparitions de Tier 3. Lorsque le Tier 2 est atteint, le Point d'Apparition bleu s'active. Quand le Tier 1 commence, les deux Points d'Apparition rouges sont activés.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Durant le Tier 3, si une carte d'Apparition où figure un Héros est tirée, piochez une carte d'Apparition additionnelle. Placez les figurines correspondantes aux Héros et aux Villageois supplémentaires sur le marqueur d'Apparition. Pour chaque marqueur d'Apparition, vous pouvez tirer une seule carte additionnelle.

CONDITIONS DES SALLES

- Chapelle (C-1) – Si les Monstres entrent dans cette zone, ils subissent la Condition **Silence**.
- Cimetière (G-1) Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

La bataille fut longue et féroce. Si le Mal l'emporta ce jour-là, ce fut sur le fil du rasoir. Les humains avaient perdu mais ils avaient aussi compris que, contrairement à l'opinion générale, cette guerre n'était pas qu'un massacre à sens unique. Aussi improbable que cela paraisse, l'espoir était né de la défaite. Les feux de la rébellion, plus brillants que jamais, avaient été ravivés.



~9~ BLOQUER LE PASSAGE

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 90 min

TUILES REQUISES

CH-1, L-1, BH-1, EH-1, ST-1, C-1,
CY-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 20

MORAL DU VILLAGE : N/A

TIER 2 : Lorsque 2 marqueurs d'Apparition de Villageois ont été fermés.

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 5, 10, 15 & 19

OBJECTIFS

Réparer les brèches du Château.

Les habitants du bastion hanté étaient peut-être d'origine surnaturelle, mais le Château lui-même avait été construit dans ce monde. Même des lieux d'un tel pouvoir pouvaient tomber en ruine et se dégrader. Les cicatrices balafrant le bastion contaient les histoires d'innombrables batailles et chaque mur effondré ou fenêtre brisée fournissait un point d'accès aux Villageois pour frapper le Mal en plein cœur...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Dans ce scénario, le Moral du Village est infini. Les Villageois continuent d'Apparaître jusqu'à ce que les Objectifs soient complétés.
- Durant l'installation, placez 2 marqueurs  sur chaque marqueur d'Apparition des Villageois.
- Les Objectifs dans l'Entrepôt (ST-1) représentent les composants magiques nécessaires à l'incantation pour fermer les marqueurs d'Apparition (ramasser un Objectif est automatique et ne requiert aucune action particulière).
- Tant qu'il transporte un Objectif, un Monstre subit la Condition **Ralenti**. Retirez le marqueur **Ralenti** dès qu'un Objectif est utilisé ou abandonné.
- Pour fermer un marqueur d'Apparition, un Objectif doit être amené dans la zone contenant ledit marqueur d'Apparition. Dès qu'un Monstre transportant un Objectif atteint une telle zone, l'Objectif est immédiatement retiré de sa Carte de Monstre et placé dans la zone. Les Monstres peuvent à présent dépenser des  obtenus durant leurs tours pour retirer des marqueurs  se trouvant sur le marqueur d'Apparition. Un résultat de Dé  retire un marqueur .
- Les marqueurs  ne peuvent être retirés que lorsqu'un Objectif se trouve dans la même zone.
- Lorsqu'un Objectif est placé dans une salle contenant un marqueur d'Apparition, il y demeure jusqu'à ce que ce dernier soit fermé.
- Lorsque les deux marqueurs  ont été retirés d'un marqueur d'Apparition, celui-ci est fermé et retiré de la zone.
- Un Monstre doit être dans la zone pour retirer les marqueurs  d'un marqueur d'Apparition.



LC-2	CH-1	ST-1
MC-2	L-1	LC-1
C-1		CY-1
BH-1	MC-1	EH-1

- Si un Monstre transportant un Objectif est tué, l'Objectif est immédiatement replacé dans l'Entrepôt. Les Objectifs ne peuvent pas être passés à d'autres Monstres, mais ils peuvent être abandonnés à tout moment sans restriction. Les Objectifs abandonnés sont replacés dans l'Entrepôt.
- Pour conclure le scénario, tous les marqueurs d'Apparition doivent être fermés, puis tous les Villageois encore présents dans le Château doivent être tués.
- Amener un Objectif jusqu'à un marqueur d'Apparition rapporte 1 point d'Expérience.
- Retirer un marqueur  d'un marqueur d'Apparition rapporte 1 point d'Expérience.

CONDITIONS DES SALLES

- Chapelle (C-1) – Si les Monstres entrent dans cette zone, ils subissent la Condition **Silence**.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Les portes défoncées et les murs brisés se réparèrent sous les yeux des assaillants humains, comme si le Château lui-même s'était éveillé pour repousser les envahisseurs. Quand les Monstres eurent fini leur sombre machination, le Château semblait aussi neuf qu'au jour de son antique construction. Les légendes des nombreuses vies sacrifiées en ce lieu, jadis contées sur les murs, avaient été effacées des pages de l'Histoire.

~10~ SAVOIR INTERDIT

DIFFICULTÉ : Difficile **† DURÉE :** 60 min

TUILES REQUISES

CH-1, L-1, BH-1, G-1, EH-1, ST-1, CY-2,
K-1, MC-1, LC-1, LC-2, SC-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 15

MORAL DU VILLAGE : 60

TIER 2 : 45 **† TIER 3 :** 25

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 5, 10, 15, 19

OBJECTIFS

Empêcher les Villageois de voler les secrets de la Bibliothèque.

La rumeur affirmait que d'anciens savoirs et des ouvrages rédigés avant l'apparition des Hommes se trouvaient dans la vaste Bibliothèque du Château. Durant des millénaires, les érudits mortels avaient étudié des fragments de ces textes antiques, découverts dans des lieux



reculés aux quatre coins du monde. Mais jamais un ouvrage dans son entier n'avait été trouvé. Si quelqu'un d'assez courageux pouvait s'emparer d'un tel ouvrage, quels secrets révélerait-il ?

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Durant l'installation, ne tirez pas de cartes d'Apparition pour les marqueurs d'Apparition et faites-y Apparaître 3 Chasseurs à la place.
- Les 2 Objectifs rouges dans la Bibliothèque (L-1) représentent les tomes hermétiques que les Chasseurs essayent de voler.
- L'Objectif bleu dans le Hall d'Entrée (EH-1) est la sortie par laquelle doit passer un Chasseur transportant un Objectif rouge. Dès qu'un Chasseur s'est emparé d'un Objectif, il essaie de quitter le plateau par le Hall d'Entrée, en suivant le chemin le plus court. Si un Chasseur atteint le Hall d'Entrée, il quitte immédiatement le plateau et est retiré de la partie.
- Si un Chasseur atteint la Bibliothèque, placez un Objectif rouge sur son socle et déplacez-le immédiatement d'une zone en direction du Hall d'Entrée.
- Lorsqu'un Chasseur transportant un Objectif est tué et si un autre Chasseur sur le plateau se trouve dans la même zone qu'un Objectif, placez ce dernier sur son socle et déplacez-le immédiatement d'une zone en direction du Hall d'Entrée.
- Si un Chasseur meurt alors qu'il transportait un tome, l'Objectif est déposé dans la pièce où le Chasseur est mort. Les Monstres ne peuvent pas déplacer les Objectifs.
- Lorsqu'un Chasseur ne transporte pas d'Objectif, il se déplace toujours vers une zone en contenant un. Cette priorité de déplacement est supérieure à celle concernant le Cœur du Château.
- Seul 1 Objectif à la fois peut être transporté par les Chasseurs.
- Un Chasseur transportant un Objectif ne peut pas subir de Conditions et ne peut pas être déplacé et/ou affecté par une Aptitude monstrueuse. Ces dernières ne peuvent que les Blesser.

CONDITIONS DES SALLES

- Cour (CY-2) – Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Cimetière (G-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Peut-être que l'Homme n'était pas prêt pour le savoir contenu dans ces volumes primordiaux. En fin de compte, le choix ne leur fut pas laissé. Les Monstres, gardiens de l'antique Bibliothèque, déploieront une défense si féroce qu'ils s'assurèrent qu'aucun œil humain ne puisse en lire les livres.

~11~ L'ORDRE DE YUNFAKH

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 60 min

TUILES REQUISES

CH-1, CH-2, SR-1, T-1, SA-1,
A-1, MC-1, MC-2, LC-1, LC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 20

MORAL DU VILLAGE : 20

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 6, 12, 18

OBJECTIFS

Tuer 20 Chasseurs Yunfakh

Des héros, en quête de la gloire et la fortune associées à la chasse aux Monstres, avaient toujours trouvé le chemin menant aux villages entourant le Château. Les histoires les plus récentes finirent par attirer les gens de l'Orient Lointain. Avec eux, vint l'Ordre de Yunfakh, un groupe connu pour éradiquer le Mal où qu'il se terre. Sa présence revigora l'espoir chancelant des villageois...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les Villageois qui Apparaissent sont toujours du Tier 1.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.
- Le Moral du Village n'est réduit que lorsqu'un Chasseur Yunfakh est tué.

CONDITIONS DES SALLES

- Salle d'Invocation (SR-1) – Des Monstres peuvent y être invoqués.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Ces Chasseurs Yunfakh démontrèrent qu'ils étaient une menace sérieuse ! Ils ne parvinrent peut-être pas à triompher du Mal ce jour-là, mais l'espoir qu'ils insufflèrent était une victoire en soi. En ces temps incertains, l'espérance était fragile mais une seule petite étincelle pouvait être suffisante pour inspirer de nouvelles générations de Héros.



CH-1	A-1	LC-2	SA-1
MC-1	SR-1	MC-2	
LC-1	T-1	CH-2	

~12~ VENUS DES OMBRES

DIFFICULTÉ : Moyenne † **DURÉE** : 90 min

TUILES REQUISES

CH-1, G-1, SR-1, EH-1, SA-1, T-1, A-2, C-1,
CY-1, CY-2, LC-1, LC-2, SC-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 10

MORAL DU VILLAGE : 30

TIER 2 : 20 † **TIER 3** : 10

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 6, 12, 18

OBJECTIFS

Invoquer au moins 1 Monstre puis tuer tous les Villageois.

Plus la populace s'aventurait dans les profondeurs du Château, plus le lieu devenait étrange. Au premier abord, des salles de banquets et des cuisines donnaient un semblant de normalité à la citadelle. Mais plus loin, s'étendaient des salles et des passages aux murs ornés de symboles et d'écrits étranges et inhumains gravés à même la pierre. En leur sein, un lieu nimbé d'une lueur impie et à l'architecture étrange témoignait d'un pouvoir surnaturel.

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Durant l'installation, placez 5 marqueurs symboles aux emplacements indiqués. Pour invoquer le premier Monstre, un nombre de marqueurs symboles égal à celui des Monstres en jeu doit être collecté et amené à la Salle d'Invocation. Les résultats normaux des Dés ne peuvent pas être utilisés lors de la première Invocation.
- Pour récupérer un marqueur symbole, un Monstre doit être dans la zone où il se trouve et dépenser 1 Dé correspondant audit symbole. Ce dernier est alors placé sur l'illustration de la Carte de Monstre. Lorsqu'un Monstre atteint la Salle d'Invocation avec un marqueur symbole, celui-ci est immédiatement retiré de sa Carte de Monstre et placé à l'emplacement correspondant de la Salle d'Invocation. Le Monstre gagne 1 point d'Expérience. Aucune pénalité n'est appliquée lors de la première invocation.
- Une fois le premier Monstre invoqué, les règles normales d'Invocation s'appliquent.
- Le Moral du Village ne peut se réduire qu'après la première Invocation.
- Les Chasseurs Yunfakh sont utilisés dans ce scénario, mais ils ne commencent à Apparaître qu'après la première Invocation.

CONDITIONS DES SALLES

- Salle d'Invocation (SR-1) – Des Monstres peuvent y être invoqués.
- Cimetière (G-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Chapelle (C-1) – Si les Monstres entrent dans cette zone, ils subissent la Condition **Silence**.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Les villageois découvrirent quelque chose de vraiment diabolique : un portail grâce auquel des légions de créatures pouvaient être amenées dans ce monde. Il était impossible de laisser debout une telle structure. La populace se retira pour planifier sa prochaine attaque afin de détruire cette porte maudite.



~13~ ENSEVELIR LE MAL

DIFFICULTÉ : Moyenne **† DURÉE :** 60 min

TUILES REQUISES

CH-1, EH-1 BH-1, G-1, G-2, SR-1, SA-1, T-1,
C-2, ST-2, SC-1, LC-1, LC-2, MC-1, MC-2

CŒUR DU CHÂTEAU : 10

MORAL DU VILLAGE : 60

TIER 2 : 45 **† TIER 3 :** 20

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 4, 8, 12, 16

OBJECTIFS

Réduire le Moral du Village à 0

La découverte des anciens cercles d'invocation au plus profond du Château devint un sujet de discussion brûlant. Un tel lieu ne pouvait pas persister. Les Villageois résolurent d'effondrer les couloirs menant aux Salles d'Invocation, scellant les lieux afin qu'aucune abomination ne puisse plus jamais en surgir !

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Les 4 corridors entourant la Salle d'Invocation contiennent chacun un Objectif et sont les 4 zones que les Villageois cherchent à détruire.
- Quand les Chasseurs atteignent une zone contenant un Objectif, ils n'avancent plus. Si 4 Chasseurs ou plus (ou 10 Villageois de toute sorte) se trouvent dans une zone contenant un Objectif, alors la zone s'effondre. Si un Héros entre dans une zone contenant un Objectif, jetez la Pièce Premier Joueur :

Pile – Rien ne se passe

Face – La zone s'effondre

Les Villageois Assommés sont pris en compte dans ces calculs.

- Lorsqu'un corridor s'effondre, avancez tous les Villageois dans la zone et retirez la tuile de la partie. Tout Monstre présent est déplacé dans la zone adjacente de son choix. Tous les Pièges dans la zone sont retirés.
- Un marqueur d'Apparition qui ne permet plus d'atteindre le Cœur du Château en raison des effondrements devient inactif et plus aucun Villageois ne peut y Apparître. Les Monstres se trouvant dans des portions isolées du Château sont tués ; les Villageois dans des portions similaires sont retirés de la partie mais ne réduisent pas le Moral du Village.
- La partie est perdue si les 4 corridors sont effondrés ou que la Santé du Cœur du Château est réduite à 0.

CONDITIONS DES SALLES

- Salle d'Invocation (SR-1) – Des Monstres peuvent y être invoqués
- Cimetière (G-1, G-2) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrassé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Même si l'incursion fut partiellement réussie, les Villageois ne parvinrent pas à sceller tous les passages menant à l'ancien site impie. Sa quête ayant échoué, la populace allait devoir vivre en sachant que les démons innombrables rampant derrière le portail pouvaient le franchir à tout moment et venir hanter ce monde...



ST-2	G-1	LC-1
C-2	MC-2	CH-1
LC-2	SR-1	MC-1
SA-1	SC-1	T-1
EH-1	BH-1	G-2

~14~ POUR CONTER L'HISTOIRE

DIFFICULTÉ : Difficile **† DURÉE :** 40 min

TUILES REQUISES

CH-1, EH-1, G-1, SR-1, SA-1, T-1,
A-1, ST-1, SC-1, LC-1, LC-2, MC-1

CŒUR DU CHÂTEAU : 15

MORAL DU VILLAGE : 0

DÉCLENCHEMENT D'ÉVÉNEMENTS DU VILLAGE : 5, 10, 15, 19

OBJECTIFS

Forcer 10 Villageois à fuir le Château.

Entre les mains de ceux qui connaissent son vrai pouvoir, la peur est une arme terrible. De tous ceux qui s'aventurèrent un jour dans le Château, seule une poignée en revint, ramenant son lot de récits effroyables pleins de magie ignoble et de meurtres affolants. Certains se demandèrent même si les forces maléfiques occupant l'horrible bastion ne favorisaient pas la fuite d'un petit nombre pour répandre le récit de ces horreurs de part le monde...

CIRCONSTANCES SPÉCIALES

- Le Moral du Village commence à 0 et augmente de 1 chaque fois qu'un Villageois s'est échappé du Château. Lorsque le total atteint 10, la partie est gagnée.
- Pour forcer un Villageois à fuir le Château, un Paysan ou un Chasseur doit d'abord atteindre le Cœur du Château. Lorsqu'il s'y trouve, un Monstre doit l'attaquer avec un  ou un . Au lieu de tuer le Villageois, placez un marqueur Expérience sur son socle. Dès lors, quand ce Villageois s'active, il se déplace vers le marqueur d'Apparition bleu et essaye de quitter le Château.
- Les Villageois qui essaient de fuir n'attaquent plus et ne sont plus pris en compte dans la priorité de ciblage des Monstres. Ils sont toujours affectés par les Pièges et les Aptitudes.
- Lorsqu'ils atteignent une zone contenant un marqueur d'Apparition, ils quittent le plateau. Placez leur figurine à part pour en garder le compte.
- Les Héros ne fuient pas et doivent être tués.
- Un Héros apparaît chaque fois qu'une carte d'Apparition de Héros est tirée.

CONDITIONS DES SALLES

- Salle d'Invocation (SR-1) - Des Monstres peuvent y être invoqués.
- Cimetière (G-1) - Les Monstres subissent 1 Blessure et la Condition **Embrasé** s'ils terminent leur tour dans cette zone.
- Armurerie (A-1) - Tous les Villageois infligent +1 Blessure lorsqu'ils attaquent depuis cette zone.

ACCOMPLISSEMENT DE LA MISSION

Ceux qui étaient assez chanceux pour échapper à l'étreinte du mal ne remettaient jamais les pieds au Château. Ils avaient survécu, mais à quel prix ? Marqués pour toujours par leur mésaventure dans ce lieu maudit, les survivants n'étaient plus que l'ombre d'eux-mêmes, de sinistres ex-voto humains des conséquences de la bravoure...

