

Mise en place:

Mettre en place le terrain : selon Scénario ou 4 paires Salle si 2 Joueurs, 6 paires si 3 ou 4 joueurs.

Déployer les Paravents et y placer derrière les pions de sa couleur.

Faire une pile des 16 cartes à sa couleur, qui sera sa main quand nécessaire.

Chaque Joueur choisit 4 pions Persos et les place face cachée sur les points du départ.

À tour de rôle, chaque joueur place chacun de ses pions restants (Perso ou Objet), face cachée, sur les Salles sans dépassant la quantité max.

Révéler les 4 pions Persos sur le Départ et coucher le Paravent.

Déterminer le 1er Joueur.

Tour de jeu:

Au 1er Tour, uniquement une carte Action "2 Actions".

Jouer une carte Action :

Choisir une carte Action parmi les 4 et la poser face visible.

~~Au 1er cycle de cartes Action, uniquement intérieure ou supérieure de 1 ou égal à la carte à la plus haute carte jouée durant la partie.~~
Dès que "4 Actions" est joué, plus de restriction.
Si plus de cartes Action, reprendre la pile de cattes défaussées.

Uniquement si le Perso a un accès direct à la salle.

Découvrir une salle.

Le départ donne accès à toutes Salles adjacente.

Retirer tous les pions, la retourner par le côté extérieur (ou un des bords si Salle centrale).
Celui qui la retourne place tous les pions face visible sauf ses Objets, placés par l'Adversaire (ou joueur à sa droite); un seul Pion par case.

Faire pivoter une salle d'un quart de tour selon flèche.

Un Perso doit être sur la case Rotation.

Possibilité d'effectuer l'action jusqu'à deux ou trois fois en payant le coût.
Possibilité de faire pivoter la Salle Jumelle.

Se déplace sur tout case adjacente.

Déplacer un Perso selon son Mouvement (chiffre gauche).

S'arrête ou passe sur tout Objet ou Blessé Allié, notamment pour le prendre.

Porte qu'un seul Objet ou Blessé
Si Porteur blessé, Blessé éliminé.

Passe sur tout Allié, notamment pour lui donner ou échanger un objet.

Passe ou s'arrête sur une case Rotation.

Traverse une Herse Ouverte ou Brisée.

Possibilité de le répéter sur le même Perso.

Utiliser ses Points d'Actions :

En partie ou en totalité. 1 point d'Action pour :

Effectuer un Saut à l'aide d'une carte Saut.

Déplacement de 2 cases, Fosse comprise, vers une case valide.

Cibles sur case adjacente.

Chacun choisit une carte Combat face cachée.

Révéler, associer au chiffre de droite du Perso et comparer.

Plus d'attaque durant le même tour par le même Joueur sur le Perso Blessé.

Engager un combat.

Un Perso battu est blessé et retourné

Objet abandonné sur case, valeur de Combat=0 et plus de carte Combat pour les prochains tours, pas d'actions et pas de points de Victoire si sorti.

Si le battu est éliminé, le jeton et 1 point de victoire pour le vainqueur.

Si égalité, possibilité de reconsommer 1 point d'Action.

Si Combat groupé entre 2 factions, associer valeur Combat de tous les Persos + la carte Combat choisie.

Un combat groupé avec plus de 2 factions est interdit.

La carte Combat défaussée pour toute la partie (sauf 0).

Utiliser la Capacité Spéciale d'un Perso.

Utiliser la Capacité Spéciale d'un Objet.

Tout Objet (quelle que soit sa couleur) peut être utilisé.

Victoire:

La vainqueur est le premier à atteindre 5 point de victoire si 2 joueurs, ou 6 points de victoire si 3 ou 4 joueurs.

1 point de victoire par Adversaire tué.

1 point de victoire par Allié sorti par tout Départ Adverse.

1 point de victoire par Trésor sorti.















2 points de victoire (au lieu de 1) pour si le Gobelin est sorti.















Perso	Spec	Mvt	Cbt	Particularités
Acrobate		5	2	Saut pour 1PA jusqu'à 2 cases.
Barbare		4	3	N'utilise pas d'Objet Magique ou Fontaine de Jouvence (sauf si blessé). +1PV si tue un "Magie". +1 en combat contre "Magie" (Att ou Def).
Clerc		4	2	Soigne pour 1 Action tout Blessé visible sur case adjacente(non porté par le Clerc et actif au prochain tour.
Courtisane		3	0	Ne peut être attaquée en mêlée ou avec Feu. Peut être agressée indirectement (contrôle, répulsion, etc).
Dragon Rouge		0	6	Souffle de Feu: pour 1 Action, souffle sur le 1er Perso, sans limite de distance et tout droit, et l'élimine. Rapporte 2 points de victoire si tué.
Eclaireur Elfe		7	1	Passe les Fosses, mais ne s'arrête pas.
Elémentaire d'Eau		4	2	Traverse et s'arrête sur Eau, mais pas d'Objet porté sur l'eau. +1 en combat sur Eau. Insensible au Feu.
Elémentaire de Feu		4	2	Traverse et s'arrête sur Lave. Immunisé (Blessé porté compris) contre Feu. +1 en combat (Att et Def) sur Lave. Si passage ou arrêt sur Eau, éliminé.
Fantôme		3	0	Traverse tous Terrains sans y arrêter. Pas de transport ou d'utilisation. Active les Rotations.
Gobelin		4	1	Rapporte 2 points de victoire si sorti.
Golem		2	4	Brise un mur sans déplacement pour 1 action (3 max pour toute la partie), donc 2 Actions si murs doubles. Placer 1 marqueur pour chaque mur/salle.
Guerrier		3	3	Brise pour 1 Action une Herse Fermée en étant sur case adjacente.
Illusionniste	Magie	4	1	Pour 1 Action, peut placer ou déplacer son marqueur Fosse ou Eboulis, qui ne l'affecte pas. Si tuée, retirer ses Illusions.
Magicien	Magie Volant	4	1	Utilise les objets magiques. Passe par dessus Fosses et Ennemis.
Magophage (si non Blessé)		4	2	Cases occupée et adjacente immunisées contre Magie: ciblée, traversée ou générée. Stoppe Magicien et Objets déplacés par Télékinésie.
Maître d'Armes		3	3	Permet de voir la carte Combat de l'adversaire avant de choisir sa carte Combat en mêlée (simple ou groupée).
Mechanork	Meca	3	2	Effectue pour 1 Action Rotation dans le le sens qu'il veut.
Paladin		4	3	Peut transporter 2 Objets/Blessés. Cumule les effets de 2 Objets même blessé. Si tué, seul un autre Paladin peut venir sur la case à 2 jetons.
Passe Muraille		4	1	Traverse pour 1 Action un mur; ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas de découvrir une salle.
Pickpocket		6	2	Pour 1 Action, vole 1 Objet à un Ennemi adjacent.
Prophète	Magie	5	1	Gratuit, si visible et non blessé, 1x/tour, peut voir une Salle non révélée et les pions dessus, puis replace face cachée dans l'orientation de son choix.
Télékinésiste	Magie	5	1	Pour 1 Action, déplace un Objet dans la même Salle jusqu'à 5 cases, sur case vide ou Perso Allié ou Ennemi, ou sur une Salle mais stoppé dès 1ère case.
Troll		2	4	Se soigne pour 1 Action hors tour de blessure; actif au prochain tour.
Voleuse		5	2	Peut s'arrêter sur une Fosse si non blessée, aidant ainsi les autres à passer. Ouvre ou Ferme une Herse pour 1 Action .

Perso	Spec	Mvt	Cbt	Particularités
Acrobate		5	2	Saut pour 1PA jusqu'à 2 cases.
Barbare		4	3	N'utilise pas d'Objet Magique ou Fontaine de Jouvence (sauf si blessé). +1PV si tue un "Magie". +1 en combat contre "Magie" (Att ou Def).
Clerc		4	2	Soigne pour 1 Action tout Blessé visible sur case adjacente(non porté par le Clerc et actif au prochain tour.
Courtisane		3	0	Ne peut être attaquée en mêlée ou avec Feu. Peut être agressée indirectement (contrôle, répulsion, etc).
Dragon Rouge		0	6	Souffle de Feu: pour 1 Action, souffle sur le 1er Perso, sans limite de distance et tout droit, et l'élimine. Rapporte 2 points de victoire si tué.
Eclaireur Elfe		7	1	Passe les Fosses, mais ne s'arrête pas.
Elémentaire d'Eau		4	2	Traverse et s'arrête sur Eau, mais pas d'Objet porté sur l'eau. +1 en combat sur Eau. Insensible au Feu.
Elémentaire de Feu		4	2	Traverse et s'arrête sur Lave. Immunisé (Blessé porté compris) contre Feu. +1 en combat (Att et Def) sur Lave. Si passage ou arrêt sur Eau, éliminé.
Fantôme		3	0	Traverse tous Terrains sans y arrêter. Pas de transport ou d'utilisation. Active les Rotations.
Gobelin		4	1	Rapporte 2 points de victoire si sorti.
Golem		2	4	Brise un mur sans déplacement pour 1 action (3 max pour toute la partie), donc 2 Actions si murs doubles. Placer 1 marqueur pour chaque mur/salle.
Guerrier		3	3	Brise pour 1 Action une Herse Fermée en étant sur case adjacente.
Illusionniste	Magie	4	1	Pour 1 Action, peut placer ou déplacer son marqueur Fosse ou Eboulis, qui ne l'affecte pas. Si tuée, retirer ses Illusions.
Magicien	Magie Volant	4	1	Utilise les objets magiques. Passe par dessus Fosses et Ennemis.
Magophage (si non Blessé)		4	2	Cases occupée et adjacente immunisées contre Magie: ciblée, traversée ou générée. Stoppe Magicien et Objets déplacés par Télékinésie.
Maître d'Armes		3	3	Permet de voir la carte Combat de l'adversaire avant de choisir sa carte Combat en mêlée (simple ou groupée).
Mechanork	Meca	3	2	Effectue pour 1 Action Rotation dans le le sens qu'il veut.
Paladin		4	3	Peut transporter 2 Objets/Blessés. Cumule les effets de 2 Objets même blessé. Si tué, seul un autre Paladin peut venir sur la case à 2 jetons.
Passe Muraille		4	1	Traverse pour 1 Action un mur; ne compte pas comme un mouvement et ne permet pas de découvrir une salle.
Pickpocket		6	2	Pour 1 Action, vole 1 Objet à un Ennemi adjacent.
Prophète	Magie	5	1	Gratuit, si visible et non blessé, 1x/tour, peut voir une Salle non révélée et les pions dessus, puis replace face cachée dans l'orientation de son choix.
Télékinésiste	Magie	5	1	Pour 1 Action, déplace un Objet dans la même Salle jusqu'à 5 cases, sur case vide ou Perso Allié ou Ennemi, ou sur une Salle mais stoppé dès 1ère case.
Troll		2	4	Se soigne pour 1 Action hors tour de blessure; actif au prochain tour.
Voleuse		5	2	Peut s'arrêter sur une Fosse si non blessée, aidant ainsi les autres à passer. Ouvre ou Ferme une Herse pour 1 Action .

Objet	Condition	Usage
Anneau de Répulsion		Magique. Pour 1Pa, 1x/tour, si adjacent à la cible, pousse d'1 case (sauf si mur, éboulis simulé, autre Perso, hors plateau), Si repoussé dans l'Eau ou tué, Objet abandonné sur case d'origine.
Anneau de Téléportation		Magique. Pour 1PA, se téléporte sur une case vide d'une Salle adjacente. A défausser après usage.
Armure		+1 en Défense, valide ou blessé.
Bâton de Boule de feu	Magie	Pour 1PA, élimine le 1er Perso dans la ligne de mire. A défausser après usage.
Bottes de 7 Lieus		Magique. Pour 1PA, Mvt de 10 cases, passant tout obstacle et Perso. A défausser.
Bouclier Contre-Feu		N'est pas affecté par la Boule de Feu, le Souffler de Feu et permet de traverser les Chutes de Pierre.
Clef		Pour 1PA, ouvre ou ferme une Herse.
Corde		Permet de passer ou s'arrêter sur une Fosse, une Crevasse ou de passer une Chute de Pierre.
Epée		+1 en Attaque.
Parchemin d'Elémentaire	Magie	Pour 1PA, permet de créer un Elémentaire d'Eau sur une case d'Eau vide, ou un Elémentaire de Feu sur une case Lave vide (sauf si Elémentaire déjà dans l'équipe du Joueur), avec la contrainte de la Ligne de vue libre.
Parchemin d'Inversion	Magie	Pour 1PA, échanger la Salle du Perso avec une Salle adjacente, sans changer l'orientation et leur contenu. A défausser.
Parchemin de Charme	Magie	Pour 1PA, permet de contrôler un Perso adverse dans même Salle (même hors de vue), avec 3PA (en combinaison possible avec le Perso Charmeur). Si combat entre Charmé et autre Perso (sauf de son Equipe), utiliser CC du Jr habituel, et si adversaire tué gain pour Charmeur. Si Saut, utiliser une carte Saut du Charmeur. A défausser après usage.
Parchemin de Confusion	Magie	Gratuit, avant cbt soit en Def pour le Perso, soit en Att pour un autre Perso allié dans la même Salle, le Jr pioche la CC de l'adversaire.
Parchemin de Reconstruction	Magie	Pour 1PA, défausser le Parchemin contre Objet déjà défaussé.
Potion de vitesse		Pour 1PA, la boire offre 4PA au Perso pour ce tour uniquement. Tout PA non usé est perdu. A défausser après usage.
Trésor		1PV si sorti.
Tueuse de Dragon		+4 en Combat contre Dragon et le tue dès le 1er coup.

Objet	Condition	Usage
Anneau de Répulsion		Magique. Pour 1Pa, 1x/tour, si adjacent à la cible, pousse d'1 case (sauf si mur, éboulis simulé, autre Perso, hors plateau), Si repoussé dans l'Eau ou tué, Objet abandonné sur case d'origine.
Anneau de Téléportation		Magique. Pour 1PA, se téléporte sur une case vide d'une Salle adjacente. A défausser après usage.
Armure		+1 en Défense, valide ou blessé.
Bâton de Boule de feu	Magie	Pour 1PA, élimine le 1er Perso dans la ligne de mire. A défausser après usage.
Bottes de 7 Lieus		Magique. Pour 1PA, Mvt de 10 cases, passant tout obstacle et Perso. A défausser.
Bouclier Contre-Feu		N'est pas affecté par la Boule de Feu, le Souffler de Feu et permet de traverser les Chutes de Pierre.
Clef		Pour 1PA, ouvre ou ferme une Herse.
Corde		Permet de passer ou s'arrêter sur une Fosse, une Crevasse ou de passer une Chute de Pierre.
Epée		+1 en Attaque.
Parchemin d'Elémentaire	Magie	Pour 1PA, permet de créer un Elémentaire d'Eau sur une case d'Eau vide, ou un Elémentaire de Feu sur une case Lave vide (sauf si Elémentaire déjà dans l'équipe du Joueur), avec la contrainte de la Ligne de vue libre.
Parchemin d'Inversion	Magie	Pour 1PA, échanger la Salle du Perso avec une Salle adjacente, sans changer l'orientation et leur contenu. A défausser.
Parchemin de Charme	Magie	Pour 1PA, permet de contrôler un Perso adverse dans même Salle (même hors de vue), avec 3PA (en combinaison possible avec le Perso Charmeur). Si combat entre Charmé et autre Perso (sauf de son Equipe), utiliser CC du Jr habituel, et si adversaire tué gain pour Charmeur. Si Saut, utiliser une carte Saut du Charmeur. A défausser après usage.
Parchemin de Confusion	Magie	Gratuit, avant cbt soit en Def pour le Perso, soit en Att pour un autre Perso allié dans la même Salle, le Jr pioche la CC de l'adversaire.
Parchemin de Reconstruction	Magie	Pour 1PA, défausser le Parchemin contre Objet déjà défaussé.
Potion de vitesse		Pour 1PA, la boire offre 4PA au Perso pour ce tour uniquement. Tout PA non usé est perdu. A défausser après usage.
Trésor		1PV si sorti.
Tueuse de Dragon		+4 en Combat contre Dragon et le tue dès le 1er coup.

Type	Icone	Effet	Particularité
Bibliothèque		Pas d'arrêt (même Fantôme)	Lors de la Révélation, piocher 2 parchemins blancs et les poser face cachée sur les cases adjacentes. Objet pris pour 1 Action Fouille. Objet face cachée immunisé contre Télékinésie.
Brume		Bloque LDV (sauf vers l'extérieur)	Ne pas y placer Persos et Objets lors de la Révélation de la Salle. Perso ne peut être pris pour cible à distance, mais peut prendre pour cible si adjacent à case sans brume. N'est pas affecté par Boule de Feu, Souffle de Feu et Parchemin de Charme. Objet immunisé à la télékinésie.
Chute de pierres			Perso (hors Volant) meurt s'il s'y arrête ou traverse sans le Bouclier. Peut être évité par un Saut (pas une Corde). Objet peut être déposé ou ramassé.
Crevasse			Ne peut être traversé que par les Persos Volants et le Fantôme, ou par un Saut, ou avec la Corde.
Eau			1 Action par case (Entrée, Mouvement ou Sortie). Immunise contre le Feu. Objet porté doit être abandonné sur la rive; si Objet envoyé dans l'eau, il est éliminé.
Escalier		Si plusieurs, bloque LDV	-1 en combat (0 min).
Fontaine de jouvence		Bloque LDV	Perso Blessé adjacent soigné pour 1 Action.
Fosse			Peut être franchie par le Magicien et la Voleuse, ou avec un Saut, une Corde ou la Voleuse.
Herse		Bloque LDV	Peut être ouverte et fermée par Voleuse et brisée par Guerrier.
Lave			Interdite. Objet éliminé si porté ou envoyé.
Petit Pont			Franchissable par Perso avec une valeur de combat <4. Si la valeur de combat supérieur ou égale à 4, le pont est brisé.
Piédestal			Lors de la Révélation, y placer le jeton blanc Potion de vitesse. Peut être pris pour 1 Action.
Salle Anti-Magie			Aucune Magie dans toute la Salle. Artéfact est un Obstacle infranchissable.
Salle du Pentacle			Objectif. 1 point de victoire pour le Joueur si son Perso est sans adversaire sur la Salle du Pentacle.

Type	Icone	Effet	Particularité
Bibliothèque		Pas d'arrêt (même Fantôme)	Lors de la Révélation, piocher 2 parchemins blancs et les poser face cachée sur les cases adjacentes. Objet pris pour 1 Action Fouille. Objet face cachée immunisé contre Télékinésie.
Brume		Bloque LDV (sauf vers l'extérieur)	Ne pas y placer Persos et Objets lors de la Révélation de la Salle. Perso ne peut être pris pour cible à distance, mais peut prendre pour cible si adjacent à case sans brume. N'est pas affecté par Boule de Feu, Souffle de Feu et Parchemin de Charme. Objet immunisé à la télékinésie.
Chute de pierres			Perso (hors Volant) meurt s'il s'y arrête ou traverse sans le Bouclier. Peut être évité par un Saut (pas une Corde). Objet peut être déposé ou ramassé.
Crevasse			Ne peut être traversé que par les Persos Volants et le Fantôme, ou par un Saut, ou avec la Corde.
Eau			1 Action par case (Entrée, Mouvement ou Sortie). Immunise contre le Feu. Objet porté doit être abandonné sur la rive; si Objet envoyé dans l'eau, il est éliminé.
Escalier		Si plusieurs, bloque LDV	-1 en combat (0 min).
Fontaine de jouvence		Bloque LDV	Perso Blessé adjacent soigné pour 1 Action.
Fosse			Peut être franchie par le Magicien et la Voleuse, ou avec un Saut, une Corde ou la Voleuse.
Herse		Bloque LDV	Peut être ouverte et fermée par Voleuse et brisée par Guerrier.
Lave			Interdite. Objet éliminé si porté ou envoyé.
Petit Pont			Franchissable par Perso avec une valeur de combat <4. Si la valeur de combat supérieur ou égale à 4, le pont est brisé.
Piédestal			Lors de la Révélation, y placer le jeton blanc Potion de vitesse. Peut être pris pour 1 Action.
Salle Anti-Magie			Aucune Magie dans toute la Salle. Artéfact est un Obstacle infranchissable.
Salle du Pentacle			Objectif. 1 point de victoire pour le Joueur si son Perso est sans adversaire sur la Salle du Pentacle.