



# MASSIVE DARKNESS 2 HEAVENFALL



RÈGLES & QUÊTES



## CHAPITRES

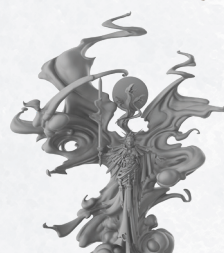
MATÉRIEL .....	2
PRÉSENTATION DU JEU .....	3
CONCEPTS DE BASE .....	4
DÉS .....	4
CARTES COMPÉTENCE .....	4
OBJETS .....	4
ENSEMBLES D'OBJETS .....	4
ENNEMIS .....	4
DALLES DE JEU .....	4
LA VILLE .....	5
CARTES CAMPAGNE .....	5
MODE CAMPAGNE .....	6
MISE EN PLACE .....	6
DÉROULEMENT .....	6
PHASE DE CAMPAGNE .....	6
PHASE DE QUÊTE .....	7
PHASE DE VILLE .....	7
SUCCÈS .....	8
QUÊTES .....	8

## MATÉRIEL

### 10 FIGURINES D'ENNEMI



Archange  
Raphaël x1



Uriel x1



Baalberith x1



Chef  
Ange x1



Séide  
Ange x6



Carte Monstre Errant  
x24



Tableau de Bord de  
Boss Recto-Verso x2



Carte Pouvoir  
d'Ensemble x12



Carte Objet de  
Bande x60



Carte Trésor  
Épique x16



Carte Trésor  
Légendaire x38



Pion Trésor  
Légendaire x4



Pion  
Compagnon x2



Pion Porteur  
de Vie x1



Pion  
Utilisation x10



Pion  
Roublard x9



Carte Bande  
x30



Carte  
Compétence x72



Carte Référence  
des Esprits x2



Carte  
Campagne x30



Carte Référence  
du Roublard x2

## CRÉDITS

**CONCEPTION** : Alex Olteanu (direction) et Marco Portugal • **Basé sur une création originale de** : Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult • **DÉVELOPPEMENT** : Fábio Cury (direction) • **RÈGLES** : Michael John Hurley • **PRODUCTION** : Guilherme Goulart (direction), Raquel Fukuda (direction), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan et Gregory Varghese • **DIRECTION ARTISTIQUE** : Mathieu Harlaut • **ILLUSTRATIONS** : Edouard Guiton (direction), Nohan Colombani, Nicolas Fructus, Mark Gibbons, Giovanna Guimarães, Georgia Lanza, Stefano Moroni et Prosper Tipaldi • **CONCEPTION GRAPHIQUE** : Louise Combal (direction), Marc Brouillon et Fabio de Castro • **PHOTOGRAPHIES DES FIGURINES** : Jean-Baptiste Guiton • **SCULPTURE** : Juan Navarro, Studio McVey, BigChild Creatives, Aragorn Marks, Thierry Masson, Alejandro Muñoz, Natalia Romero et Raúl Fernandez • **INGÉNIERIE SCULPTURE** : Vincent Fontaine • **RENDUS 3D** : Edgar Ramos • **ÉCRITURE** : Eric Kelley • **ÉDITEUR** : David Preti • **RELECTURE** : Jason Koepp et Robert Fulkerson • **TESTS** : Felipe Galeno, Euclides Ribeiro, Paulo Andrade, Rodrigo Denicol, Felipe Galeno, Remo Turchetti, Euclides Ribeiro, Theresa Smalley, Michael Smalley, Fernando Costa (in memoriam), Chase du Pont, Michael Boone, Caio Quinta, Fabio Biconsini, Daniel Bischoff, Mark Rupp et João José Gois • **ADAPTATION FRANÇAISE** : Edge Studio • **RESPONSABLE DE GAMME** : Hervé Daubet • **TRADUCTION** : Hervé Daubet • **RELECTURE** : Gregory Penne.



Dalles Recto-Verso x4



Plateau de la Ville x1



Pion Niveau de  
Campagne x6



Dés d'Attaque Rouges x3  
Dés de Défense Verts x5



## ◆ PRÉSENTATION DU JEU ◆

Au cours de la campagne **Massive Darkness 2 : Heavenfall**, les joueurs seront amenés à parcourir les différents domaines éternels, depuis les tréfonds du Royaume Infernal jusqu'au pinacle des Cieux, à la recherche de l'implication du Royaume Céleste dans l'invasion des Ténèbres. Les Porteurs de Lumière devront se frayer un chemin à travers les hordes corrompues afin de découvrir la source des Ténèbres.

Le Mode Campagne de **Heavenfall** présente une nouvelle façon de jouer à **Massive Darkness 2**. Les joueurs disposent à présent de 5 niveaux supplémentaires pour développer leurs Héros. Leur périple les entraînera dans une aventure au cours de laquelle ils pourront choisir leur propre chemin, afin de découvrir ce qui se cache derrière la corruption des Cieux.

La campagne de **Heavenfall** est divisée en 14 Quêtes interconnectées. Les joueurs en exploreront 8 chaque fois qu'ils se lanceront dans la campagne. Certaines Quêtes sont totalement inédites, tandis que d'autres se déroulent dans le Royaume Infernal et proposent des variantes des Quêtes de **Hellscape**. Il existe 3 fins possibles à la campagne de **Heavenfall**, selon les décisions que les joueurs auront prises. Attention cependant : si les joueurs échouent la même Quête 3 fois, ils perdent la campagne !



Dans **Massive Darkness 2 : Heavenfall**, les joueurs pourront visiter une cité animée qui fourmille d'options inédites. La Ville servira de base aux Porteurs de Lumière. Ils pourront s'y ravitailler entre les Quêtes et avoir accès à différents services, tels que l'acquisition d'objets spécifiques ou l'achat de potions en vue de leur prochaine aventure. Ils pourront même s'adonner à des jeux de hasard !



# CONCEPTS DE BASE

## DÉS

Cette extension ajoute deux nouveaux types de dés, identifiables à leur couleur. Notez qu'à l'instar de la boîte de **Hellscape**, les joueurs sont limités par le nombre de dés contenu dans cette boîte.

-  : Les dés rouges constituent un nouvel échelon, plus puissant, des dés d'Attaque.
-  : Les dés verts constituent un nouvel échelon, plus puissant, des dés de Défense.

## CARTES COMPÉTENCE

Chaque Classe bénéficie de nouvelles cartes Compétence qui fonctionnent de la même façon que celles de la boîte de base de **Massive Darkness 2 : Hellscape**.

**Conditions des Compétences Hybrides** : Certaines compétences sont qualifiées d'Hybrides : pour les acquérir, le joueur doit posséder 2 autres compétences à des niveaux spécifiques.

Quand ils choisissent de telles compétences, les joueurs **ne remplacent pas** les 2 compétences précédentes par la nouvelle. Ils gagnent la nouvelle compétence, qui vient s'ajouter aux autres.



**Astuce** : Toutes les compétences Hybrides de cette extension requièrent 2 cartes de Palier IV. Le joueur avisé saura planifier ses choix de compétences !


## OBJETS

**Heavenfall** ajoute le niveau de rareté Légendaire aux trois raretés d'objets déjà existantes et contient des pions et un paquet Trésor associés à ce niveau. Vous trouverez également de nouveaux objets Épiques, utilisables uniquement en Mode Campagne (voir page 6). Lorsque vous jouez en campagne, mélangez ces cartes dans leurs paquets respectifs.

L'extension contient également des Objets de Bande pour les niveaux 6 à 10, comme indiqué au dos des cartes. Tous les objets des niveaux 6 à 9 sont Épiques, tandis que ceux du niveau 10 sont Légendaires.

## ENSEMBLES D'OBJETS

Deux nouveaux Ensembles d'Objets, **Feu d'Enfer** et **Porteur de Ténèbres**, font leur apparition. Les joueurs pourront les acquérir au cours du jeu et bénéficier de leurs propriétés. Ces nouveaux objets fonctionnent de la même façon que l'ensemble Fléau de l'Ombre de la boîte de base de **Hellscape** (page 22 du livret de règles de **Hellscape**).

L'**Ensemble Feu d'Enfer** se focalise sur les dégâts de Feu et le contrôle des pions . De son côté, l'**Ensemble Porteur de Ténèbres** se concentre sur l'Ombre, les dégâts automatiques et autres effets prééminents.



Les Héros ne peuvent bénéficier de 1 carte Pouvoir d'Ensemble à la fois. Si un Héros se trouve dans une situation qui lui permet d'avoir plusieurs Pouvoirs d'Ensemble, il doit choisir celui qui sera actif. S'il souhaite alterner plus tard, il lui suffit de changer de Pouvoir d'Ensemble en effectuant une action d'Échange et d'Équipement.

## ENNEMIS

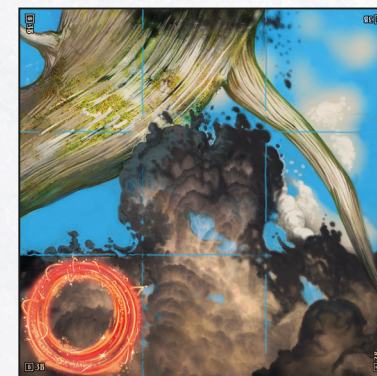
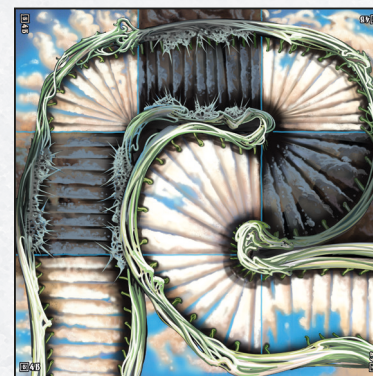
**Heavenfall** introduit 1 nouvelle Bande et 2 nouveaux Monstres Errants qui peuvent être ajoutés à n'importe quelle Quête indépendante. Pour les ajouter à vos parties, il suffit de mélanger leurs cartes dans les paquets correspondants. Cette extension contient également les cartes Bande et Monstre Errant pour les niveaux 6 à 10, tant pour les Ennemis de **Hellscape** que pour ceux de **Heavenfall**. Les cartes de niveaux 6 à 10 ne sont utilisées que dans la Mode Campagne (voir page 6). Lorsque vous jouez la campagne de Heavenfall, assurez-vous de bien ajouter les cartes Bande des Anges Corrompus, ainsi que les deux Monstres Errants (**l'Archange Raphaël** et **Uriel**) à leurs paquets respectifs.



## DALLES DE JEU

Les 4 nouvelles dalles recto verso ne sont utilisées que dans la campagne de **Heavenfall** et feront passer les Héros des Donjons Infernaux jusque dans les Cieux, le Royaume Céleste.

Notez que sur la dalle [B]4B, les lignes vertes représentent des murs.



Les dalles [B]3B et [B]4A sont dédiées au combat final contre le Boss. Les Zones de ces dalles ne comportent aucun mur, et les figurines peuvent se tenir dans n'importe quelle Zone. Les Zones de Nuage Sombre sont des Zones d'Ombre, tandis que les Zones Illuminées et les Zones de Ciel sont des Zones Lumineuses.

## LA VILLE



Après avoir remporté une Quête en Mode Campagne (voir page 6), les Héros peuvent se rendre en Ville. La Ville est découpée en 5 secteurs :

- **Forgeron** : Les Héros peuvent dépenser du Butin (voir page 7) et des objets pour piocher des objets dans les paquets Trésor, en fonction du montant dépensé.
- **Inventeur** : Les Héros peuvent dépenser une quantité importante de Butin afin d'acquérir l'objet de leur choix.
- **Herboriste** : Les Héros peuvent dépenser du Butin et des objets pour acheter des Potions de Santé ou de Mana issues des cartes Équipement de Départ.
- **Allée du Jeu** : Les Héros peuvent dépenser du Butin et des objets pour tenter leur chance en piochant un pion dans la Sac à Trésors dans l'espoir d'acquérir un meilleur objet.
- **Taverne** : Les Héros peuvent déposer des objets à la Taverne de façon à pouvoir les utiliser lors d'une Quête ultérieure.

## CARTES CAMPAGNE

Cette extension contient 30 cartes Campagne, utilisables dans le mode éponyme (voir page 6). Ne regardez pas ces cartes avant que le jeu ne vous l'y autorise. Elles sont révélées en accomplissant des Quêtes, des Quêtes Annexes (voir page 7), des Succès (voir page 8) ou en choisissant une Quête plutôt qu'une autre lors de la progression de la campagne.



## ATTENTION, SPOILERS !

Nous conseillons aux joueurs de ne lire le reste de cette page uniquement lorsqu'ils ont un doute sur le fonctionnement d'une carte Campagne une fois qu'elle a été révélée.

**Cartes Objet** : Les objets constituent le type de carte Campagne le plus commun. Ils sont considérés comme des objets standard et leur indice de rareté est indiqué par la couleur de leur fond. Si une carte Objet de Campagne est dépensée pour une capacité, un effet ou dans la Ville, cet objet est retiré de la campagne.



**Cartes Compagnon** : Certaines cartes Campagne représentent des Compagnons qui peuvent apporter leur soutien aux Héros lors des Quêtes. Si les joueurs ont débloqué un Compagnon, ils doivent, au début de chaque Quête, choisir le Héros accompagnateur. Une fois dans le Donjon, les Compagnons sont considérés comme des Héros lorsqu'il s'agit de cibler une figurine (mais ils ne comptent pas en tant que tels pour le nombre de Séides dans les Bandes, la Santé des Monstres Errants, etc.).



Pendant son tour, un Héros qui dispose de Compagnons peut activer chacun d'eux une fois (la première activation ne coûte pas d'action), et il peut les activer de nouveau en dépensant des actions. Lorsqu'il est activé, un Compagnon peut effectuer des actions de Déplacement ou d'Attaque. Quand il effectue une action de Déplacement, le Compagnon dispose de 2 points de Mouvement, comme n'importe quel Héros. Toutefois, les Compagnons ne peuvent pas Interagir, Ouvrir des Portes, Récupérer ou transporter des objets. Ils ne lancent pas non plus le dé d'Ombre lorsqu'ils attaquent en étant dans l'Ombre. Chaque fois qu'un Compagnon tue un Ennemi, le Héros accompagnateur gagne l'expérience associée. Sur le plateau, certains compagnons sont représentés par des pions, tandis que d'autres peuvent utiliser des figurines d'Ennemi. Dans ce dernier cas, retirez les cartes correspondantes des paquets Bande ou Monstre Errant. Si un Compagnon est tué, il est retiré de la campagne.

**Effets Spéciaux** : Certaines cartes Campagne permettent aux Héros de bénéficier d'Effets Spéciaux. Lorsqu'une carte Effet Spécial est révélée, laissez-la à proximité du plateau pour rappel. Sauf indication contraire, cet Effet Spécial demeure actif jusqu'à la fin de la campagne. Il est parfois possible d'acquérir des pions supplémentaires ou d'autres éléments de jeu grâce à un Effet Spécial, par exemple un pion Porteur de Vie.



**Compétences Spéciales** : Certaines cartes Campagne peuvent accorder de nouvelles compétences aux Héros. Quand un Héros fait l'acquisition d'une compétence Spéciale, il conserve celle-ci jusqu'à la fin de la campagne.



**Compétences de Compagnon et d'Arme** : Certaines cartes Campagne permettent à un Compagnon ou à une arme, dont le nom est indiqué au bas de la carte, de bénéficier d'un effet particulier. Les compétences de Compagnons sont appliquées au Compagnon correspondant. Les compétences d'Arme sont appliquées à l'arme indiquée. Si un Héros échange une arme à laquelle est associée une compétence, celle-ci est passée en même temps que l'arme.

**Cartes Ville** : Certaines cartes Campagne modifient la Ville. Lorsqu'une telle carte est révélée, placez-la sur le secteur de la Ville correspondant. Elle y reste jusqu'à la fin de la campagne et son effet remplace l'effet d'origine du secteur.



**Pions Utilisation** : Certaines cartes Campagne sont activées à l'aide de pions. Au début de chaque Quête, placez le nombre de pions indiqué sur la carte. Chaque fois qu'un Héros active la capacité ou l'effet de la carte, retirez 1 pion de celle-ci. Si le Héros ne peut pas retirer de pion, il ne peut pas utiliser la capacité ou l'effet. Les Consommables qui nécessitent des pions ne sont pas défaussés lorsqu'ils sont à court de pions. Ils restent dans l'Inventaire du Héros (ils seront rechargés au début de la prochaine Quête).





## ◆ MODE CAMPAGNE ◆

### ◆ MISE EN PLACE

En plus des règles de mise en place détaillées dans le livret de règles de *Massive Darkness 2 : Hellscape*, effectuez les étapes suivantes :

1. **Pion Niveau** : À la place du pion Niveau fourni dans *Hellscape*, les joueurs doivent insérer le pion Niveau de Campagne sur leur tableau de bord de Héros, côté Niveau 1 à 5 visible.
2. **Sac à Trésors** : À la place du nombre habituel de pions Trésor, les joueurs ne placent que 10 pions Trésor Commun et 1 pion Trésor rare dans le sac.
3. **La Ville** : Place le plateau de la Ville à côté de l'aire de jeu. Les Héros peuvent interagir avec la Ville après chaque Quête réussie.
4. **Cartes Campagne** : Placez, s'il y en a, les cartes Campagne de la campagne que vous jouez, face cachée à côté de la Ville. Certaines Quêtes vous diront quand les piocher.
5. **Bandes et Monstres Errants** : Composez 6 nouveaux paquets Ennemi comprenant toutes les cartes Bande et Monstre Errant correspondantes pour les niveaux 6 à 10 (indiqués au dos des cartes).
6. **Objets** : Mélangez les nouveaux objets Épiques dans le paquet correspondant. Répartissez les cartes Objet Légendaire et les nouvelles cartes Objet de Bande dans des paquets séparés, en fonction de leur dos, puis mélangez-les.
7. **Objets de Départ** : Les Héros ne gagnent l'équipement de départ de *Hellscape* que lors de la première Quête de la campagne. À partir de la deuxième et au-delà, chaque Héros peut emporter jusqu'à 7 objets (voir page 7).
8. **Éléments de Classe et Compétences** : Lorsque les joueurs choisissent leurs Héros, ils doivent prendre le matériel supplémentaire de leur Classe, nécessaire aux Niveaux 6 à 10, inclus dans cette boîte.
9. **Retirez les cartes Porte suivantes de la campagne** : Armée de l'Enfer, Cache d'Armes, Salle au Trésor Piégée, Salle d'Apprentissage, Salle de Lumière et Salle de Rituel du Sang.
10. **Piste des Ténèbres** : Piochez 3 pions Trésor au hasard dans le sac et placez sur la Piste des Ténèbres, dans les cases munies de symboles Trésor.

## ◆ DÉROULEMENT

Les campagnes sont constituées d'une série de Quêtes. Une fois que les joueurs ont chacun choisi leur Héros, effectuez les Phases suivantes dans l'ordre :

1. Phase de Campagne
2. Phase de Quête
3. Phase de Ville

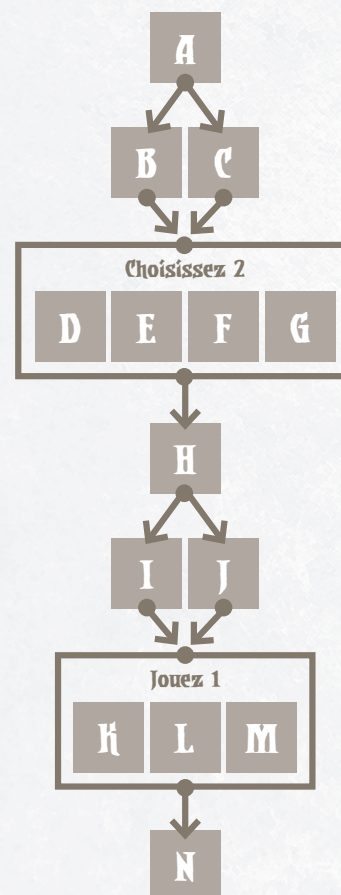
### ◆ 1. PHASE DE CAMPAGNE

Lors de cette phase, les joueurs choisissent la Quête qu'ils vont entreprendre. Ils commencent la campagne par la première Quête (dans le cas de *Heavenfall*, il s'agit de la **Quête A : Enquête Préliminaire**). Par la suite, ils peuvent choisir entre les différentes Quêtes indiquées à la fin de celle qu'ils viennent d'accomplir.

Il est important de noter qu'une fois la campagne commencée, les joueurs ne peuvent plus changer de Classe ou de Héros.

#### CAMPAGNE HEAVENFALL

La piste de Campagne ci-dessous indique les différents choix disponibles lors de chaque Phase de Campagne.





## ◆ 2. PHASE DE QUÊTE

Lors de cette phase, les Héros tentent d'accomplir la Quête choisie. Certaines règles, modifiant parfois celle de la boîte de base, doivent être observées.

**Santé et Mana de Départ, Éléments de Classe :** Les Héros disposent de leur maximum de Santé et de Mana au début de chaque Quête. Ils peuvent librement faire des échanges les uns avec les autres. Ensuite, placez les Héros dans la ou les Zones de Départ du Donjon.

La mise en place de chaque Héros s'effectue normalement, avec les exceptions suivantes :

- Entre chaque Quête, les Héros conservent leur niveau et les compétences acquises.
- Si les Héros ont remporté la Quête précédente, ils conservent leur expérience actuelle. S'ils ont perdu, ils commencent avec 0 XP.
- Ne placez pas les pions Trésor Rare et Épique à côté du pion Niveau. Laissez-les dans la réserve.
- Les Héros appartenant à des Classes dont les compétences sont liées à des éléments de jeu (comme l'Amulette de Sorts du Magicien ou le tableau de bord du Paladin) peuvent réarranger leurs compétences dans les emplacements correspondants.

**Objets de Départ :** Les Héros conservent leurs objets entre les Quêtes. Lors de la mise en place de la Quête, chaque Héros peut emporter jusqu'à 7 objets. Les Héros peuvent stocker leurs objets supplémentaires à la Taverne de la Ville (voir page 8). Tout objet excédentaire doit être défaussé et remélangé dans le paquet correspondant.

**Pions Butin :** Quand les Héros révèlent une Salle, ne remplacez pas les pions Butin qu'elle contient par des pions Trésor. Les Héros peuvent Interagir avec les pions Butin afin de les ramasser pour les dépenser en Ville s'ils réussissent la Quête. Après avoir résolu une Phase de Ville ou échoué une Quête, les Héros doivent défausser tous leurs pions Butin restants.

**Récompenses d'Ennemis :** Toutes les Bandes rapportent 0 pion Trésor et les Monstres Errants rapportent 1 pion Trésor.

**IMPORTANT :** Cette règle s'applique à toutes les Bandes et Monstres Errants, quel que soit leur Niveau d'Ennemi ou les symboles Récompense qui peuvent apparaître sur leurs cartes.

**Piste des Ténèbres :** Pendant la Quête, ignorez le symbole Trésor imprimé sur la Piste des Ténèbres. Quand la piste atteint une case dotée d'un pion Trésor placé lors de la mise en place, remettez ce dernier dans le Sac à Trésors et piochez 1 carte Trésor du paquet correspondant. Donnez cette carte au Héros de votre choix dans le Donjon. À la fin d'une Quête, tout pion Trésor non utilisé issu de la Piste des Ténèbres est remis dans le Sac à Trésors.

**Coffres :** Quand un Héros Interagit avec un Coffre, il doit défausser le pion Coffre (sans le retourner) et piocher des pions Trésor dans le sac, en fonction du type de Coffre :

- **Coffre standard :** 1 pion Trésor
- **Grand Coffre :** 2 pions Trésor

Piochez autant de cartes des paquets correspondants. Ensuite, remettez les pions dans le Sac à Trésors.

**Forges :** Quand un Héros Interagit avec une Forge, retirez celle-ci du Donjon au lieu d'appliquer son effet standard. Le Héros pioche ensuite 1 carte du paquet Objet de Bande correspondant au Niveau de Donjon actuel.

**Quêtes Annexes :** La plupart des Quêtes proposent une Quête Annexe dans leur description. Les Héros gagnent les récompenses associées à celle-ci s'ils réussissent à la fois la Quête en cours et remplissent les conditions de la Quête Annexe. Ils n'obtiennent aucune récompense si la Quête se termine sur une défaite.

**Échouer la Quête :** En plus de conditions de défaite standard, si la Quête n'a pas été réussie à la fin du 4<sup>e</sup> round du dos de la Piste des Ténèbres, elle se termine sur une défaite. Quand ils échouent une Quête, les Héros n'effectuent pas de Phase de Ville. Ils perdent également toute leur XP non dépensée, mais ne perdent pas les niveaux qu'ils ont pu gagner.

Défaussez tous les pions Butin. Chaque Héros doit défausser des objets afin de n'en conserver que 7 maximum. Les joueurs peuvent ensuite retenter la Quête depuis le début.

Si plusieurs Quêtes sont disponibles à l'étape de campagne où ils se trouvent (voir page 6), ils peuvent choisir d'en jouer une autre.

**Perdre la Campagne :** Si une même Quête est perdue 3 fois, la campagne est perdue et les joueurs doivent tout recommencer depuis le début.

## ◆ 3. PHASE DE VILLE

Après avoir remporté une Quête, les Héros effectuent une Phase de Ville. Ils peuvent librement faire des échanges les uns avec les autres. Ensuite, remélangez tous les objets défaussés dans leurs paquets respectifs. À tout moment de la Phase de Ville, les Héros peuvent vérifier s'ils ont remporté un Succès (voir page 8).

En Ville, les joueurs peuvent discuter afin de dépenser collectivement le Butin acquis ou d'interagir avec les différents secteurs de la Ville et d'en utiliser les effets. Les objets dépensés ou défaussés dans un des secteurs ne sont remélangés dans leurs paquets respectifs qu'à la fin de la Phase de Ville.





**Pions Butin et Échange d'Objets :** Chaque secteur de la Ville possède un coût différent qui doit être acquitté afin d'en utiliser les effets. À chaque taux de rareté d'objet correspond une valeur en pions Butin. Les joueurs peuvent défausser des objets pour payer les coûts de secteur visité et ajouter la valeur de ceux-ci aux pions Butin qu'ils doivent payer. Lorsqu'ils défaussent des objets de la sorte, ils ne génèrent pas de pions Butin surnuméraires. Par exemple si, lors d'une interaction, les joueurs défaussent un objet d'une valeur de 3 pions Butin pour générer un effet qui en coûte 2, ils ne récupèrent pas 1 pion Butin.

Le nombre de pions Butin de chaque taux de rareté d'objet est indiqué ci-dessous :

-  : 1 pion Butin
-  : 2 pions Butin
-  : 9 pions Butin
-  : 27 pions Butin

**Herboriste :** Chaque interaction avec l'Herboriste coûte 2 pions Butin. Lors de chaque interaction avec ce secteur pendant de la Phase de Ville, les joueurs peuvent choisir soit 1 Potion de Santé, soit 1 Potion de Mana dans les cartes Équipement de Départ, du moment que ces cartes sont disponibles.

**Allée du Jeu :** Une fois par Phase de Ville, les joueurs peuvent interagir avec l'Allée du Jeu. Chaque interaction avec ce secteur coûte 6 pions Butin. Lors de chaque interaction avec ce secteur, les joueurs peuvent piocher 1 pion Trésor dans le Sac à Trésors. Piochez 1 carte Trésor du paquet correspondant et remettez le pion dans le sac.

-  : Coûte 2 pions Butin
-  : Coûte 7 pions Butin
-  : Coûte 21 pions Butin
-  : Coûte 54 pions Butin

**Forgeron :** Les coûts d'interaction avec le Forgeron varient en fonction du paquet Trésor dans lequel les joueurs souhaitent piocher. Une fois le paquet choisi, ils payent le coût correspondant en pions Butin (voir ci-dessous) pour piocher 1 carte Trésor du paquet choisi et la donner au Héros de leur choix.

**Inventeur :** Chaque interaction avec l'Inventeur coûte 81 pions Butin. Lors de chaque interaction avec ce secteur pendant de la Phase de Ville, les joueurs peuvent chercher et prendre 1 carte du paquet Trésor de leur choix, puis mélanger ce paquet.

**Taverne :** La taverne est un secteur dans lequel les Héros peuvent déposer leurs objets au lieu de les emporter dans leur Quête. Les Héros peuvent récupérer les objets laissés à la taverne lors d'une phase de Ville ultérieure. Chaque Héros peut déposer un maximum de 2 objets à la Taverne. Cette interaction est gratuite.

*N'oubliez pas que chaque Héros ne peut jamais posséder plus de 7 objets au début d'une Quête !*





## ◆ SUCCÈS ◆

Lors de la Phase de Ville, les joueurs vérifient s'ils ont remporté ou non certains Succès de campagne. La première fois que chacune des conditions est remplie, ils gagnent la récompense associée. Les Succès de *Heavenfall* sont les suivants :

- **Réussir 3 Quêtes Annexes :**  
Piochez la carte Campagne 1.
- **Interagir 4 fois avec l'Allée du Jeu :**  
Piochez la carte Campagne 3.
- **Pendant la Phase de Ville, défausser d'un seul coup 5 cartes Potions portant des noms différents, sans générer d'effet :**  
Piochez la carte Campagne 4.
- **Obtenir le Pouvoir Majeur de l'Ensemble Porteur de Ténèbres (4 parties ou plus) :**  
Le Héros qui détient le Pouvoir Majeur pioche la carte Campagne 5.
- **Obtenir le Pouvoir Majeur de l'Ensemble Feu d'Enfer (4 parties ou plus) :**  
Le Héros qui détient le Pouvoir Majeur pioche la carte Campagne 6.
- **Perdre deux fois la même Quête :**  
Piochez la carte Campagne 7. Ce Succès peut être accompli à tout moment, y compris en dehors de la Phase de Ville.
- **Succès Caché :**  
Ce Succès n'est disponible qu'après avoir réussi la **Quête H : Libérer Michel**.

## ◆ QUÊTES ◆

**Progression de la Campagne :** Après avoir réussi une Quête, les joueurs effectuent les étapes suivantes, comme indiqué dans chaque Quête.

- Gain de la Récompense de Quête
- Gain de la Récompense de Quête Annexe, si elle a été accomplie
- Distribution des points d'expérience
- Mise à Jour du Sac à Trésors
- Après la Phase de Ville, Aller à la prochaine Quête indiquée.

Commencez la campagne *Heavenfall* avec la **Quête A : Enquête Préliminaire**.

### ÉVITEZ LES SPOILERS !

Ne lisez pas l'encart « Progression de la Campagne » de chaque Quête avant d'avoir totalement réussi cette dernière.

