



Return to
DARK TOWER™

Il y a bien longtemps, le Roi-sorcier Azkol construisit une Tour à la croisée des quatre royaumes. Entre ses murs d'ébène, il s'adonna à la magie noire pour satisfaire sa quête de pouvoir.

Tandis que la folie s'emparait d'Azkol, son apprentie, la sorcière Nimet, conspira contre lui. Elle s'empara de ses extraordinaires trésors et prit la fuite, avant de recruter des héros dans les quatre royaumes pour l'arrêter. L'un d'eux triompha : Azkol fut vaincu, et la Tour demeure vide depuis lors.

Mais aujourd'hui, un nouvel adversaire a pris possession des lieux. Il amasse du pouvoir, répand la corruption et rassemble sous sa bannière des créatures maléfiques venues des quatre coins du monde. Nul ne saurait vaincre cet ennemi seul. Les héros des quatre royaumes doivent s'unir une fois encore et retourner à la Tour.

Aperçu du jeu

Return to Dark Tower est un jeu coopératif dans lequel les héros des quatre royaumes doivent unir leurs forces et, avec l'aide d'un compagnon serviable, vaincre l'adversaire de la Tour. Vous perdez ou gagnez tous ensemble.

Votre compagnon vous guide dans votre quête pour vous introduire dans la Tour et affronter l'adversaire. Mais prenez garde ! L'influence de la Tour se propage et corrompt inlassablement les héros.

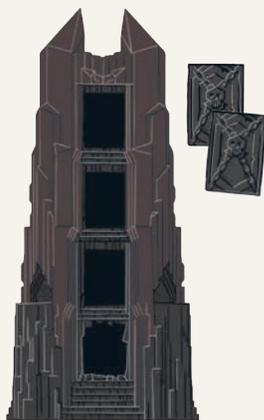
Vous disposez de six mois avant que la chute des quatre royaumes et le règne absolu de l'adversaire ne deviennent inévitables. Réussirez-vous à repousser les ténèbres grandissantes ?

Si vous voulez jouer en mode compétitif, voir p. 24.



Pour regarder un tutoriel vidéo (en anglais), rendez-vous sur returntodarktower.com/learn

Matériel



1 Tour et 12 sceaux



1 plateau



4 citadelles 4 sanctuaires 4 villages 4 bazars

16 bâtiments



4 figurines Héros et leurs socles



4 fiches Héros



16 tuiles Vertu



24 crânes (plus recharge)



40 pions Énergie



12 cartes Corruption



65 pions Ennemi



50 pions Guerrier



20 cartes Ennemi



22 cartes Trésor



18 cartes Équipement



18 cartes Potion



20 cartes Objet de quête



10 cartes Compagnon



16 cartes Épreuve héroïque



1 dé Marchandage



6 pions Donjon



3 marqueurs Quête

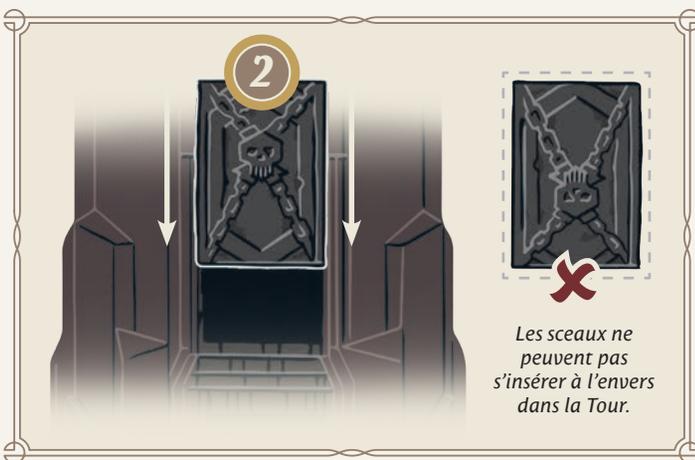


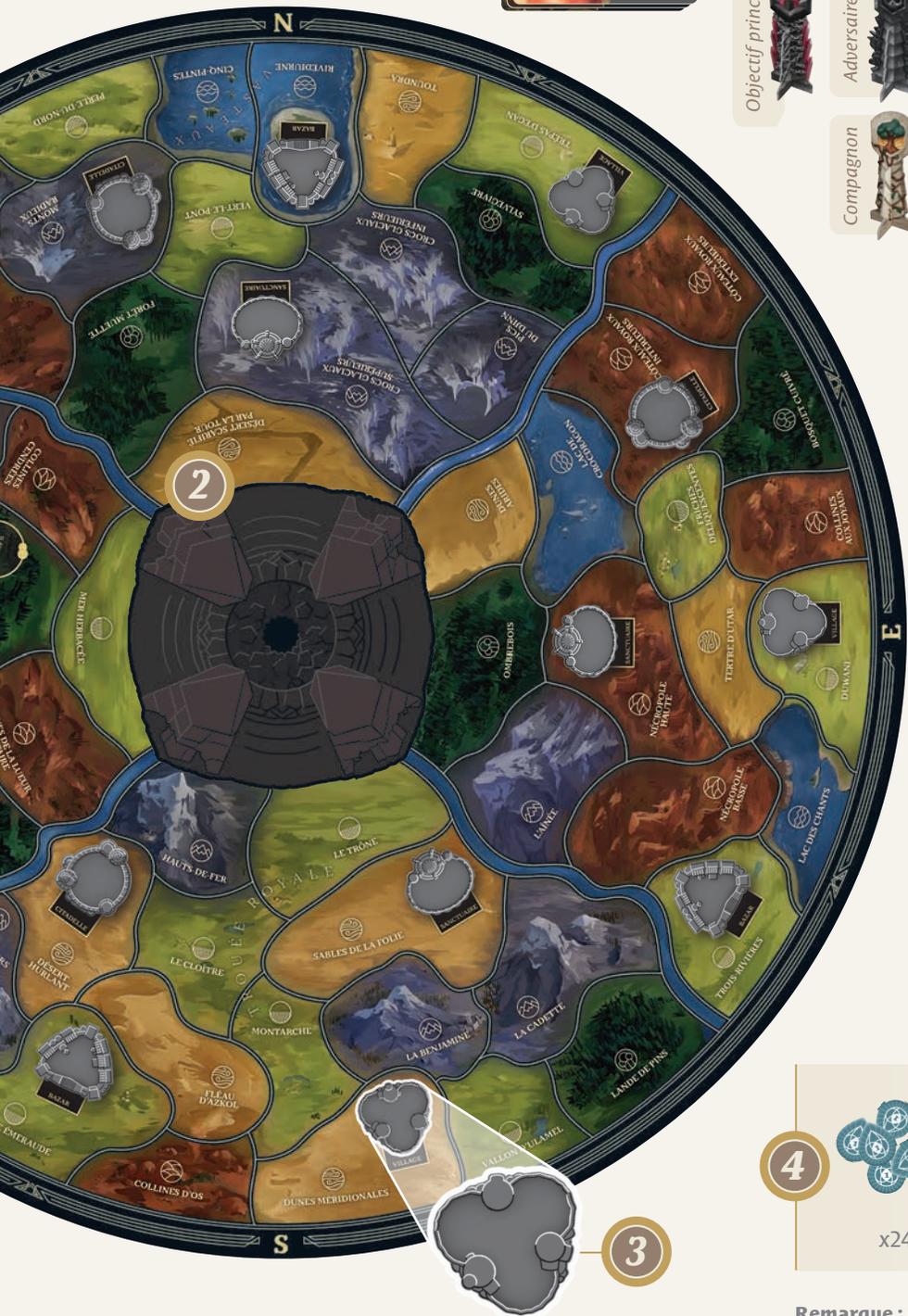
20 pions spéciaux

Mise en place du monde

- 1 Installez le **plateau** afin que chaque royaume soit en face d'un joueur différent.
- 2 Insérez des piles dans la **Tour** et assurez-vous que les 12 **sceaux** sont en place, puis allumez-la : elle va émettre des sons et clignoter. Posez la Tour au centre du plateau.
- 3 Placez les 16 **bâtiments** sur leurs emplacements dédiés.
- 4 Mettez de côté les **pions Guerrier**, les **pions Énergie** et exactement 24 **crânes** pour créer la réserve générale.
- 5 Triez les **cartes Équipement** en 6 piles distinctes, face visible. Chacune d'elles doit contenir 3 exemplaires de la même carte.
- 6 Mélangez toutes les **cartes Trésor** en un paquet face cachée. Piochez les 3 premières cartes et alignez-les face visible pour constituer le marché.
- 7 Mélangez les **cartes Potion** en un paquet face cachée.
- 8 Mélangez les **cartes Corruption** en un paquet face cachée.
- 9 Placez les **cartes Compagnon**, les **marqueurs Quête** et le **dé Marchandage** à proximité du plateau.

Remarque : pour le moment, laissez les autres cartes et pions dans la boîte. Vous les récupérez plus tard si nécessaire, mais vous n'aurez pas toujours besoin de l'intégralité du matériel.





9

ZAIDA L'ÉFRIT

Dépensez 1 trésor pour gagner +3 avantages Joker. *Limite d'une fois par tour.*

Objectif principal

Adversaire

Compagnon

5

SCYPTE BÉN Après vous être rendu(e) au moins 1 crâne du bâtiment dans votre région.	TALISMAN DE LATON +1 avantage MICRO-LE	CARTES TABLES Votre déplacement de base augmente de 1.
CAPE-SOMBRE +1 avantage DISCRET	ARMURE DE CUIR Évitez de perdre jusqu'à 2 par carte Combat.	ÉPÉE LONGUE +1 avantage MELLE

CHASSEUR DE RELIQUES

COMPÉTENCES

- MANÈGE
- DISPLACEMENT
- RESTITUTION
- COMBAT
- QUÊTE
- REPOURVISSEMENT

VERTUS

- PROFANE
- PROFANE
- PROFANE
- PROFANE

COMBUSTIONS

CHASSEUR DE RELIQUES

CHASSEUR DE RELIQUES

4

x24

Remarque : la boîte contient des crânes supplémentaires, qui serviront de rechange si vous en perdez.

Mise en place des héros

Choisissez un héros par joueur ou attribuez-les au hasard.
 Désignez le joueur de départ. Chacun effectue ensuite sa propre mise en place.

- 1 Installez votre **fiche Héros** devant vous.
- 2 Placez les 3 **tuiles Vertu de héros** correspondantes sur les cases libres de votre fiche Héros, face inactive visible.
- 3 Posez votre figurine Héros dans la région de la citadelle du royaume devant vous : il s'agit de votre **royaume natal**.
- 4 Placez la **tuile Vertu de champion** qui correspond à votre royaume natal sur la dernière case libre de votre fiche Héros.
- 5 Récupérez vos **ressources de départ** dans la réserve (7 guerriers  et 1 énergie .



5

1

HÉRITIÈRE ORPHELINE

COMMENCEZ AVEC: 7  1 



Se dresser contre les ténèbres ne suffit pas. Nous devons aussi apporter la lumière.

DÉBUT DU TOUR

BANNIÈRE
Gagnez 1 

MILIEU DU TOUR (DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE)

DÉPLACEMENT 3
Dépensez 1  pour doubler votre déplacement.

ACTION HÉROÏQUE

PURIFICATION
Retirez tous les crânes de votre région.

COMBAT
Combattez un ennemi dans votre région.

QUÊTE
Accomplissez une quête ou explorez un donjon.

RENFORCEMENT
DANS UNE RÉGION QUI CONTIENT UN BÂTIMENT

CITADELLE
Gratuit : gagnez 1  ; gagnez 1 vertu.

SANCTUAIRE
Gratuit : gagnez 1  ; retirez toute votre corruption.

VILLAGE
Gratuit : gagnez 6  ; gagnez 12 .

BAZAR
Gratuit : gagnez l'équipement ; gagnez 1 trésor.

FIN DU TOUR
Lâchez 1 crâne dans la Tour.

TRÉSORS

VERTUS

ESOTÉRIQUE
+1 avantage MAGIQUE

GÉNÉREUSE
Après avoir purifié, retirez 1 crâne de n'importe quel bâtiment.

CORRUPTIONS

2

CONSACRÉE
+1 avantage Joker par bâtiment sans crâne dans votre région ou une région adjacente.

BÉNIE
Dépensez 1  pour éviter de perdre jusqu'à 6  à cause d'une carte Combat ou d'une salle de donjon.

INSPIRÉE
Au début de votre tour, retirez 1 crâne d'un bâtiment dans votre royaume natal.

Tuiles Vertu de héros (inactives)

4

CHAMPION DU NORD
+2 avantages Joker dans les montagnes.

Tuile Vertu de champion

Préparation de l'application

Vous devez télécharger l'application officielle **Return to Dark Tower** sur un appareil équipé d'une connexion Bluetooth.



- 1 Lancez l'application sur votre appareil et cliquez sur « Nouvelle partie ».
- 2 Suivez les instructions de l'application pour synchroniser votre appareil avec la Tour.
- 3 Sélectionnez le mode de jeu désiré, la difficulté et les extensions. Par défaut, le jeu est paramétré en niveau héroïque, tandis que la difficulté éprouvante présente un défi plus grand. Si vous préférez utiliser un **code d'identification unique** à la place, vous pouvez le saisir ici (pour plus de détails, voir p. 23).
- 4 Entrez le nombre de joueurs.
- 5 Sélectionnez votre **objectif principal** et récupérez la carte Compagnon correspondante.
- 6 Sélectionnez votre **adversaire**. Placez la carte et le pion Adversaire correspondants à proximité.
- 7 Sélectionnez vos **ennemis** (un de niveau 2, un de niveau 3 et un de niveau 4). Placez les cartes et les pions Ennemi correspondants à proximité.
- 8 L'application affiche alors un résumé de votre sélection. Pour confirmer votre choix, cliquez sur « Continuer ».
- 9 Suivez les dernières instructions de mise en place de l'application : ajout de crânes, génération d'ennemis, placement du marqueur Quête de l'objectif principal, etc.

Remarque : pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir la quête « Récupérer les trésors d'Azkol » et l'adversaire Foulecentre.



Sélectionnez votre objectif principal



Sélectionnez votre adversaire



Sélectionnez vos ennemis



Notions essentielles : HÉROS

◆ AVANTAGES ◆

Il existe six types d'avantages (voir p. 15), liés aux six attributs qui apparaissent sur les ennemis et les donjons. Les avantages Joker peuvent remplacer n'importe lequel des six attributs.

Calculez vos avantages avant de combattre des ennemis ou d'explorer des donjons avec les attributs correspondants, puis utilisez-les pour améliorer le résultat des cartes Combat ou des salles de donjon.

Les avantages sur fond noir sont automatiques et ne coûtent rien **A** ; ceux sur fond gris sont conditionnels et associés à un coût **B**.

◆ OBJETS ◆

Il existe quatre types d'objets : les **potions**, l'**équipement**, les **trésors** et les **objets de quête**. Vous les gagnez en effectuant des renforcements, en vainquant des ennemis, en explorant des donjons et en accomplissant des quêtes. **Vous ne pouvez utiliser que vos propres objets, et uniquement pendant de votre tour.**

Chaque héros peut transporter un certain nombre d'objets.

Potions	<i>illimitées</i>
Équipements	<i>maximum un de chaque</i>
Trésors	<i>maximum quatre</i>
Objets de quête	<i>illimités</i>

Si vous gagnez un équipement en double ou un cinquième trésor, perdez-en un.

Quand vous gagnez une potion, piochez la première carte du paquet Potion. Quand vous gagnez un équipement, choisissez-en un parmi les piles Équipement.

Quand vous gagnez un trésor, choisissez-en un parmi les cartes face visible du marché et remplacez-le immédiatement par la première carte du paquet Trésor.

Quand vous gagnez un objet de quête, récupérez-le dans le paquet Objet de quête resté dans la boîte.

Pour savoir ce qu'il se passe lorsqu'un objet est dépensé ou perdu, voir p. 13.

◆ GUERRIERS ◆

Les guerriers constituent un atout indispensable pour affronter des ennemis, explorer des donjons et accomplir des quêtes. Cette ressource est illimitée ; si les pions Guerrier viennent à manquer, utilisez un élément de substitution.

SEIGNEUR DE GUERRE BRUTAL

DÉBUT DU TOUR

BANNIÈRE
Gagnez 5

COMMENCEZ AVEC : 7



L'heure de combattre sonnera tôt ou tard, que vous le vouliez ou non.

MILIEU DU TOUR

DÉPLACEMENT
Dépensez 1 pour de

ACTION HÉROÏQUE

PURIFICATION
Retirez tout de votre rég

COMBAT
Combattez dans votre r

QUÊTE
Accomplissez ou explorez

RENFORCEMENT
DANS UNE RÉGION QU

CITADELLE

SANCTUAIRE

VILLAGE

BAZAR

FIN DU TOUR

Lâchez 1 crâne dans la Tour

◆ ÉNERGIE ◆



L'énergie permet aux héros de se déplacer plus loin, d'obtenir des vertus, de se purger de la corruption et d'être plus efficaces lors des renforcements. Cette ressource est illimitée ; si les pions Énergie viennent à manquer, utilisez un élément de substitution.

◆ VERTUS ◆

Les vertus sont des capacités spéciales propres à chaque héros.

Vous commencez la partie avec trois vertus actives (dont la tuile Champion) et trois inactives sur votre fiche Héros. Au fil du jeu, vous pourrez gagner vos vertus inactives en dépensant de l'énergie lors d'un renforcement dans une citadelle.

Quand vous gagnez une vertu, retournez une de vos tuiles inactives sur sa face active **C**. Son effet devient immédiatement actif.

◆ CORRUPTIONS ◆

Les cartes Corruption sont des pénalités qui affaiblissent votre héros.

Vous gagnez une corruption quand :

- un effet vous indique de perdre des guerriers, de l'énergie, des objets et/ou des vertus que vous ne possédez pas ;
- un effet vous indique de placer un ou plusieurs crânes sur des bâtiments détruits ;
- un bâtiment de votre royaume natal est détruit ;
- un effet vous indique d'en gagner.

Vous ne pouvez généralement pas gagner plus d'une corruption par effet. Par exemple, si un même effet vous indique de perdre 8 **C** et 2 **E** mais que vous n'avez que 6 **C** et 1 **E**, vous en perdez autant que possible et gagnez une seule corruption. La destruction de bâtiments et les effets « gagne(z) une corruption » sont des exceptions à cette règle et peuvent entraîner le gain de plusieurs cartes à la fois.

Quand vous gagnez une corruption, piochez la première carte du paquet Corruption et placez-la sur votre fiche Héros **D**. Son effet devient immédiatement actif.

Vous pouvez détenir jusqu'à deux cartes Corruption à la fois. **Si vous devez en gagner une troisième, tous les joueurs perdent la partie !** Cliquez sur le bouton **C** qui apparaît sur la plupart des écrans dans l'application.

Les héros peuvent se purger de la corruption. Remettez les cartes ainsi retirées sous le paquet Corruption.

Quand un héros accomplit une quête pour gagner un nouveau compagnon, ce dernier se joint à lui et l'accompagne jusqu'à la fin de la partie.



Notions essentielles : LE MONDE

◆ ROYAUMES ◆

Le plateau est divisé en quatre royaumes (Nord, Sud, Est et Ouest) séparés par des rivières. Chacun d'eux comporte 15 régions, dont la couleur et le symbole représentent un type de terrain.



Désert



Colline



Montagne



Lac



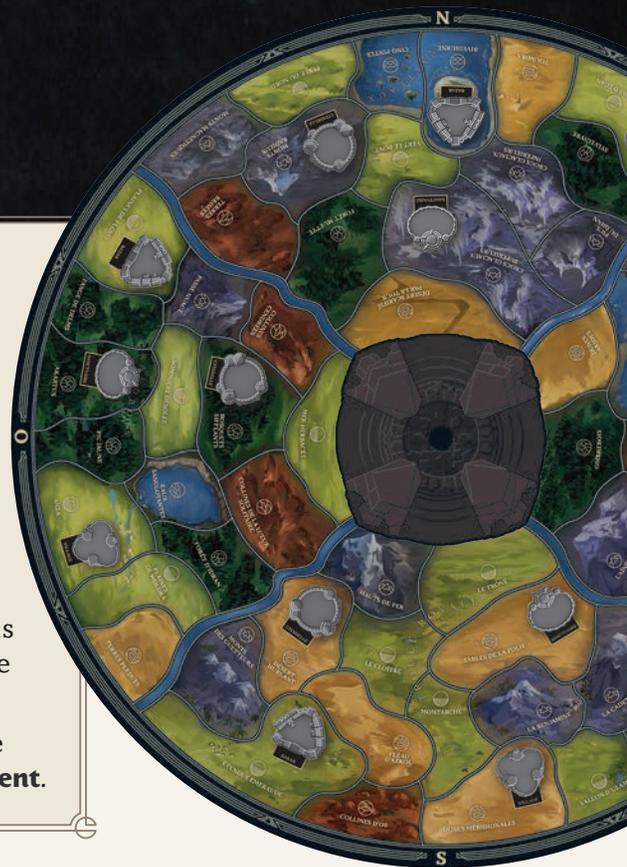
Forêt



Prairie

Le royaume situé devant vous est votre **royaume natal**. Celui dans lequel votre figurine Héros se trouve à tel ou tel moment est votre **royaume actuel**.

Dans une partie à moins de quatre joueurs, un royaume qui n'est le royaume natal d'aucun héros est considéré comme un **royaume latent**.



◆ BÂTIMENTS ◆

Il existe quatre types de bâtiments : les **citadelles**, les **sanctuaires**, les **villages** et les **bazars**. Chaque royaume comprend un bâtiment de chaque type.

Tant que vous vous trouvez dans une région qui contient un bâtiment, vous pouvez effectuer une action de renforcement (pour plus de détails, voir p. 20).

Quand un bâtiment est **détruit**, sa figurine et tout crâne posé dessus sont **retirés de la partie**. Le héros dont le royaume natal abritait le bâtiment détruit gagne une corruption ; s'il se trouvait dans un royaume latent, personne n'en gagne.



Citadelle



Sanctuaire

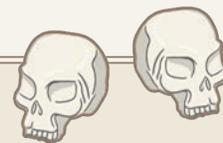


Village



Bazar

◆ CRÂNES ◆



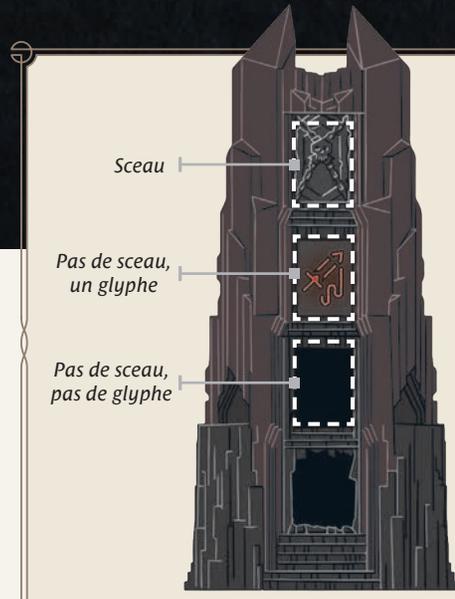
Les crânes représentent l'influence grandissante du mal. Ils rendent les ennemis et les événements plus menaçants et peuvent détruire des bâtiments.

Quand des crânes jaillissent de la Tour ou sont mis en jeu par des événements, ils doivent être placés sur des bâtiments. À mesure que des sceaux sont retirés de la Tour, les crânes en sortent de plus en plus fréquemment.

Chaque bâtiment peut contenir jusqu'à trois crânes. S'il doit en recevoir un **quatrième**, il est détruit et les quatre crânes sont retirés de la partie. Si vous devez prendre un crâne dans la réserve mais que celle-ci est vide, les héros ont perdu !



Trois crânes maximum



◆ GLYPHES ◆

Des glyphes sont révélés à mesure que vous retirez les sceaux de la Tour. Chacun d'eux correspond à une action spécifique.

Tant qu'un glyphe révélé fait face à votre royaume natal, vous devez dépenser 1 énergie pour effectuer l'action correspondante. Sinon, vous ne pouvez pas accomplir cette action.



Bannière



Purification



Combat



Quête



Renforcement

◆ ENNEMIS ◆

Vous affronterez quatre types d'ennemis durant chaque partie, dont l'adversaire. L'application vous indique quand et dans quelle région les ennemis apparaissent. Chacun d'eux possède sa propre carte.

- A Niveau :** nombre de cartes Combat que vous sélectionnez dans l'application quand vous affrontez cet ennemi. Chaque partie met en scène un ennemi de niveau 2, un de niveau 3, un de niveau 4 et un de niveau 5 (l'adversaire).
- B Attributs :** types d'avantages que vous pouvez utiliser lors d'un combat contre cet ennemi, et effets susceptibles de se produire.
- C Événement d'assaut :** agissement de cet ennemi environ une fois par mois. Les ennemis ne lancent un assaut que si au moins un de leurs pions est en jeu sur le plateau.
- D État :** degré de menace des événements et des cartes Combat de cet ennemi. Son état empire et devient de plus en plus mortel si le moindre de ses pions reste trop longtemps sur le plateau. Certains événements rares peuvent affaiblir les ennemis et réduire la dangerosité de leur état.



ÉCRAN D'ÉTAT DES ENNEMIS

Dans l'application, l'écran d'état des ennemis affiche des informations sur tous les ennemis en jeu. Cela comprend leur nombre, leur état et leur événement d'assaut en cours. Vous pouvez aussi utiliser cet écran pour retirer un ennemi du plateau sans le combattre quand un effet vous y autorise.



Séquence de jeu

Une partie se déroule en une succession de **mois**. Si les héros ne parviennent pas à atteindre l'objectif principal puis à vaincre l'adversaire avant la fin du sixième mois, ils ont perdu.

◆ TOURS INDIVIDUELS ◆

Le joueur de départ commence, puis les tours s'enchaînent en sens horaire. **Chaque héros accomplit exactement un tour pendant le premier mois.**

Par la suite, le premier tour revient au joueur assis à gauche de celui qui a effectué le sien en dernier lors du mois précédent, et ainsi de suite – toujours en sens horaire. Vous connaissez le nombre moyen de tours par mois (voir tableau ci-contre) mais pas leur nombre exact.

L'application vous indique à quel moment s'achève le mois en cours.

◆ QUÊTES MENSUELLES ◆

Au début de chaque mois (sauf le premier), l'application vous propose deux quêtes mensuelles. Lisez-les à voix haute et placez les marqueurs Quête correspondants sur les régions du plateau où elles peuvent être accomplies.

- **Quête de compagnon** : accomplir cette quête fournit un nouveau compagnon ou objet de quête pour aider les héros.
- **Quête d'adversaire** : échouer dans cette quête permet à l'adversaire de mettre ses plans à exécution, ce qui aggrave la situation pour les héros.

Les quêtes mensuelles se soldent par un échec si elles ne sont pas accomplies à la fin du mois. Lisez le dénouement à voix haute et résolvez tout effet indiqué par l'application.

À votre tour

Résolvez ces trois étapes dans l'ordre.

- 1 Début du tour** : vous pouvez effectuer votre action de bannière.
- 2 Milieu du tour** : vous pouvez effectuer un déplacement, une action héroïque et une action de renforcement, dans l'ordre de votre choix.
- 3 Fin du tour** : vous devez lâcher un crâne dans la Tour.

Nombre de joueurs	Nombre moyen de tours par mois
1	6 tours
2	7 tours
3	8 tours
4	9 tours

Remarque : chaque joueur accomplit exactement un tour durant le premier mois. Quand vous sélectionnez la difficulté éprouvante, les mois comportent moins de tours.



Remarque : il est préférable de discuter avec les autres héros des actions que vous comptez entreprendre pendant votre tour, même si la décision finale vous revient.

1. Début du tour



Au début de votre tour, vous pouvez effectuer l'**ACTION DE BANNIÈRE** indiquée sur votre fiche Héros. Elle est optionnelle, mais vous ne pouvez pas la garder pour plus tard.

Les autres effets de jeu qui se produisent « au début de votre tour » s'appliquent aussi à ce moment-là. Vous pouvez résoudre ces effets et votre action de bannière dans l'ordre de votre choix.

◆ ÉCHANGER ◆

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez réaliser des échanges avec les héros situés dans votre région (si tout le monde est d'accord).

Vous **pouvez** donner et prendre des guerriers, de l'énergie, des objets et des compagnons.

Vous **ne pouvez pas** donner ni prendre des vertus ou de la corruption.



◆ DÉPENSER VS PERDRE ◆

Dépenser des ressources ou des objets est optionnel et peut se faire à n'importe quel moment de votre tour.

Vous dépenserez parfois un objet pour bénéficier de son effet ou pour en déclencher un autre, comme l'utilisation d'une vertu ou l'accomplissement d'une quête. Quand vous dépensez un objet pour résoudre un effet différent, vous n'appliquez pas celui de l'objet en question.

Exemple : si vous dépensez 4 potions pour utiliser la vertu Inventif du Chasseur de reliques, vous n'obtenez pas l'effet des potions ainsi dépensées.

Perdre des ressources ou des objets est obligatoire et doit se faire dès qu'un effet le réclame. Si vous ne pouvez pas résoudre l'intégralité des pertes requises par un effet, appliquez-en autant que possible et gagnez une corruption (pour plus de détails, voir p. 9).



Ressource ou objet	Quand dépensés ou perdus, remettez-les...
Guerriers	dans la réserve générale
Énergie	dans la réserve générale
Potions	sous le paquet Potion
Équipement	dans la pile correspondante
Trésor	sous le paquet Trésor
Objet de quête	dans la boîte de jeu

2. Milieu du tour

Au milieu de votre tour, vous pouvez effectuer un **DÉPLACEMENT**, une **ACTION HÉROÏQUE** et une **ACTION DE RENFORCEMENT**. Ces étapes sont optionnelles et peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez même fractionner votre déplacement afin d'accomplir des actions avant, pendant ou après.

◆ DÉPLACEMENT ◆



Déplacez-vous d'autant de régions (ou moins) que votre déplacement actuel. La valeur de base est inscrite sur votre fiche Héros.

Vous pouvez dépenser 1 énergie pour doubler votre déplacement pendant ce tour. Vous devez le faire avant de commencer à bouger.

Certains équipements et vertus peuvent modifier votre valeur de déplacement ; ces effets s'appliquent avant la dépense d'énergie qui double le déplacement. Si votre valeur change après le début du déplacement (par exemple en gagnant un équipement), cette modification ne s'applique qu'à partir de votre prochain tour.

Entrer dans une région adjacente coûte un déplacement. Les régions du plateau sont adjacentes si elles partagent un segment de fine frontière dorée (terre) ou de large frontière bleue (rivière).

Remarque : quand vous traversez une rivière, vous ne pouvez pas vous déplacer vers une région située en amont ou en aval de celle où vous vous trouvez. La rivière n'est pas une région mais une frontière.

Rien sur le plateau n'arrête ou n'empêche votre déplacement. Vous pouvez entrer et sortir librement des régions qui contiennent des ennemis, des crânes, des pions et d'autres héros.

En termes de jeu, « **votre région** » se réfère à la région dans laquelle votre figurine Héros se trouve au moment où vous résolvez tel ou tel effet.



Exemple : vous incarnez l'Héritière orpheline, votre valeur de déplacement est de 3 et vous êtes dans les Crocs glaciaux supérieurs. Vous commencez par vous déplacer de deux régions vers les Côteaux royaux intérieurs, où vous vous arrêtez pour effectuer une action. Ensuite, vous utilisez votre dernier point de déplacement pour revenir en arrière vers les Pics du djinn.



◆ ACTIONS HÉROÏQUES ◆

Il existe trois actions héroïques différentes : **A) PURIFICATION, B) COMBAT** et **C) QUÊTE**. Vous ne pouvez effectuer qu'**une seule** de ces actions héroïques par tour, et elle s'applique uniquement dans votre région.

Avant d'effectuer une action de combat ou de quête, calculez de combien d'avantages vous disposez (voir l'encart ci-contre).

Important ! Après avoir terminé une action héroïque, gagnez 2  de la réserve.

A) PURIFICATION

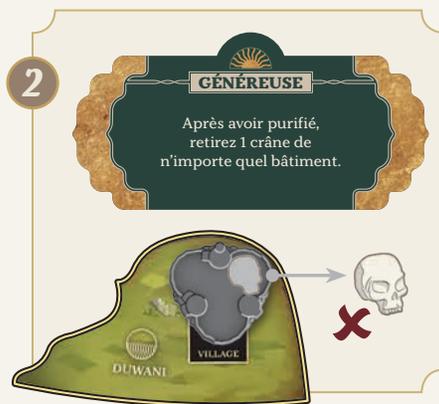


L'action de purification sert à **retirer des crânes** du bâtiment dans votre région. Lorsque vous l'effectuez, enlevez tous les crânes de ce bâtiment et remettez-les dans la réserve.

Vous ne pouvez pas purifier un bâtiment sans crâne, sauf si vous disposez d'une capacité qui vous y autorise.



Exemple : vous incarnez l'Héritière orpheline et êtes dans les Bosquets sifflants. La citadelle contient 3 crânes et vous décidez de la purifier. Vous en retirez tous les crânes et les remettez dans la réserve.



Puisque votre vertu Généreuse vous permet d'enlever 1 crâne d'un autre bâtiment après avoir effectué l'action de purification, vous pouvez donc retirer celui du village dans le royaume de l'Est.

À la fin de cette action héroïque, vous gagnez 2 .

◆ AVANTAGES ◆



Vous pouvez utiliser des avantages pour améliorer les cartes Combat ou les salles de donjon. Quand vous commencez un combat ou entrez dans un donjon, calculez de combien d'avantages automatiques (fond noir) vous disposez. Si nécessaire, vous pouvez gagner un avantage conditionnel (fond gris) au milieu d'un combat ou d'un donjon en payant le coût associé.

Si vous gagnez un objet pendant un combat ou l'exploration d'un donjon, vous recevez tout avantage automatique qu'il procure et pouvez l'utiliser lors de la même action. Si vous perdez un objet, vous bénéficiez de son avantage automatique jusqu'à la fin du combat ou la sortie du donjon.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 10 avantages lors d'une même action héroïque. Conservez les objets qui fournissent des avantages automatiques (comme l'équipement Épée longue) ; seuls ceux qui offrent des avantages conditionnels sont dépensés.

Les avantages inutilisés disparaissent une fois l'action héroïque terminée.

Vous aurez parfois besoin d'avantages dans le cadre des quêtes mensuelles. Dans ce cas, calculez vos avantages et utilisez-les tous d'un coup pour accomplir la quête.

Types d'avantages

BESTIAL	MAGIQUE
HUMANOÏDE	MÊLÉE
MORT-VIVANT	DISCRET

Les avantages Joker peuvent remplacer n'importe quel type.

2. Milieu du tour (suite)

B) COMBAT



L'action de combat sert à **affronter un ennemi** dans votre région pour le retirer du plateau. Vous ne pouvez l'effectuer que dans une région qui contient au moins un ennemi ; s'il y en a plusieurs, choisissez-en un.

DÉBUTER LE COMBAT

Calculez vos avantages automatiques, ouvrez l'écran de combat pour choisir l'ennemi et sélectionnez autant de cartes Combat que son niveau ; l'application révélera alors la première. De nombreuses cartes vous font perdre des guerriers. Chaque ennemi possède aussi des cartes spéciales basées sur ses attributs, ainsi qu'une carte Coup critique unique.

UTILISER LES AVANTAGES

Vous pouvez utiliser vos avantages pour améliorer les cartes Combat révélées. Pour ce faire, cliquez sur le bouton  au bas de la carte Combat dans l'application, qui change alors pour indiquer un meilleur résultat – et parfois un effet positif.

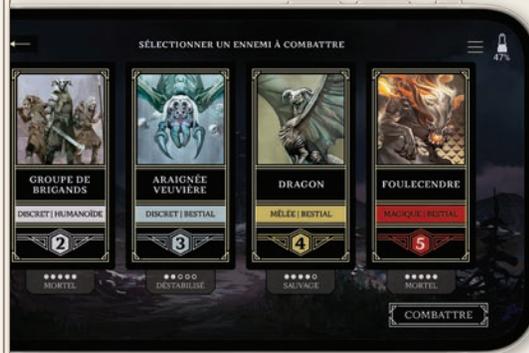
- Vous pouvez utiliser vos avantages à votre guise, y compris recourir à plusieurs ou aucun pour une même carte Combat.
- Avec suffisamment d'avantages, chaque carte peut être améliorée jusqu'à obtenir le meilleur résultat possible.
- Vous ne pouvez pas annuler l'utilisation d'un avantage.
- L'application indique combien vous en avez utilisé jusqu'alors.

APPLIQUER LES RÉSULTATS

Quand vous avez terminé d'utiliser vos avantages sur une carte, suivez les instructions de l'application pour la résoudre et passer à la suivante. Rappel : si vous ne pouvez pas appliquer l'intégralité des pertes infligées par une carte, résolvez-en autant que possible et gagnez une corruption. Une fois que toutes les cartes Combat ont été résolues, cet ennemi est vaincu ! Retirez son pion du plateau.



Cliquez sur le bouton Combat pour ouvrir l'écran de combat



Sélectionnez l'ennemi à combattre



Bouton État des ennemis

◆ RETIRER LES ENNEMIS ◆

Certains effets vous permettent de retirer des ennemis du plateau sans avoir à les combattre. Ouvrez l'écran d'état des ennemis pour sélectionner celui que vous souhaitez enlever. Il ne s'agit pas d'une action héroïque, et vous ne gagnez donc pas d'énergie. L'adversaire ne peut jamais être retiré de cette façon.



◆ AFFRONTER L'ADVERSAIRE ◆

Une fois l'objectif principal accompli, vous pouvez affronter l'adversaire. Cela fonctionne comme un combat classique, à trois exceptions près.

- Vous devez résoudre 5 cartes Combat pendant un même combat pour vaincre l'adversaire.
- Vous pouvez battre en retraite contre l'adversaire, à condition d'avoir résolu au moins une carte Combat. Dès lors, vous pouvez choisir entre vous replier ou passer à la carte suivante.
- Vous révélez peut-être une carte améliorée par des avantages lors d'un précédent combat. Dans ce cas, les avantages sont déjà appliqués au moment où la carte est dévoilée.

Remarque : les héros devront parfois combattre l'adversaire à plusieurs reprises avant de parvenir à lui porter le coup fatal.



Exemple : vous décidez d'affronter un groupe de brigands. Son état est mortel et vous disposez de 4 avantages. Puisque le groupe de brigands est un ennemi de niveau 2, vous devez sélectionner 2 cartes Combat.

La première carte vous force à perdre 12 à cause des 2 crânes posés sur un bâtiment voisin. Vous utilisez 3 avantages en cliquant trois fois sur le bouton au bas de la carte dans l'application, ce qui l'améliore au point qu'elle n'engendre finalement aucune perte. Vous décidez de garder votre dernier avantage car il reste une carte à révéler.

Celle-ci vous force à perdre 10 . Vous utilisez votre avantage pour l'améliorer de façon à n'en perdre que 7.

Vous perdez 7 , mais le groupe de brigands est à présent vaincu ! Retirez ce pion Ennemi du plateau et gagnez 2 .

1

Perdez 6 par crâne dans votre région ou une région adjacente. (MORTEL)

Perdez 4 par crâne dans votre région ou une région adjacente. (SAUVAGE)

Perdez 2 par crâne dans votre région ou une région adjacente. (PRÊT)

Aucune perte. (DESTABILISÉ)

2

Perdez 10 . (MORTEL)

Perdez 7 . (SAUVAGE)



C) QUÊTE



L'action de quête sert à **accomplir une quête** (y compris l'objectif principal) ou à **explorer un donjon** dans votre région. Vous ne pouvez l'effectuer que si vous êtes réellement capable d'entreprendre l'un ou l'autre.

◆ ACCOMPLIR UNE QUÊTE ◆

Les quêtes vous demandent d'être dans une région spécifique, de dépenser certaines ressources, d'utiliser des avantages précis, de vaincre des ennemis déterminés, de terminer un donjon en particulier, etc.

Pour accomplir une quête, sélectionnez-la sur l'écran et appuyez longuement sur le bouton. L'application vous dira ce qu'il se passe ensuite. Lisez le dénouement à voix haute, gagnez les récompenses indiquées et retirez le marqueur Quête correspondant.

Remarque : l'application considère certaines quêtes comme accomplies automatiquement dès que vous terminez les donjons qui leur sont associés.

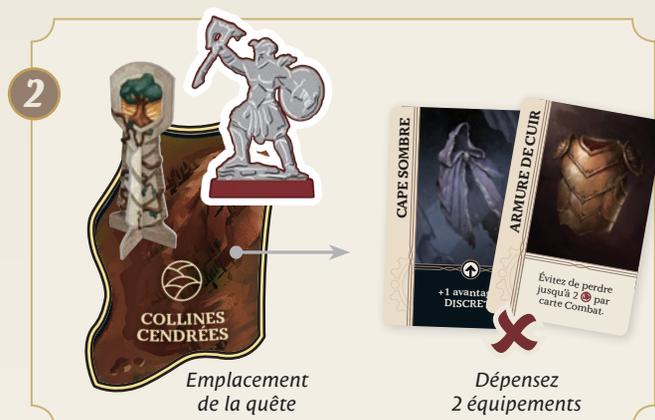
◆ ACCOMPLIR L'OBJECTIF PRINCIPAL ◆

L'objectif principal est un type de quête. Vous pouvez l'accomplir en remplissant tous ses critères, comme n'importe quelle quête classique.

Sitôt l'objectif principal accompli, l'adversaire est généré quelque part sur le plateau. Vous pouvez alors l'affronter dans l'espoir de le vaincre et de gagner la partie !



Exemple : vous décidez d'accomplir la quête mensuelle de compagnon. Celle-ci vous demande d'être dans les Collines cendrées et de dépenser 2 équipements.



Vous vous déplacez dans cette région avant de remettre votre Cape sombre et votre Armure de cuir dans leurs piles respectives afin de remplir les critères de la quête, qui vous offre alors le compagnon Hakan l'Artificier. À la fin de cette action héroïque, vous gagnez 2



◆ EXPLORER UN DONJON ◆

Les donjons apparaissent dans le cadre de certaines quêtes. Votre but est de terminer chaque donjon en explorant ses différentes pièces jusqu'à trouver la salle ciblée (celle où se cache quelqu'un, ou dans laquelle un objet est dissimulé). Terminer un donjon accompli automatiquement la quête associée.

ENTRER DANS UN DONJON

Cliquez sur le bouton  et choisissez le donjon que vous souhaitez explorer. L'application affiche la salle de départ et toute pièce inexplorée à laquelle vous avez accès. Sélectionnez celle dans laquelle vous voulez entrer, et l'application révélera ce qu'il s'y passe.

UTILISER DES AVANTAGES

Vous pouvez utiliser **un seul** avantage pour améliorer les résultats d'une salle, en cliquant sur le bouton  dans l'application. La salle change alors et affiche un meilleur effet.

- Chaque salle ne peut être améliorée qu'une seule fois.
- Vous ne pouvez pas annuler l'utilisation d'un avantage.

APPLIQUER LES RÉSULTATS

Après avoir décidé d'utiliser un avantage ou non, suivez les instructions de l'application afin de résoudre la salle. Rappel : si vous ne pouvez pas appliquer l'intégralité des pertes infligées par une carte, résolvez-en autant que possible et gagnez une corruption. Cette salle est désormais dégagée et vous choisissez entre vous aventurer dans une autre salle ou quitter le donjon.

- Si vous dégagez la salle ciblée, vous avez terminé le donjon !
- Si vous quittez le donjon, les salles que vous avez dégagées le restent pour le prochain héros qui l'explorera.



Bouton Donjon



Sélectionnez un donjon dans lequel entrer

Exemple : vous décidez d'explorer une forteresse. Les donjons de ce type sont dotés de l'attribut **MÊLÉE**. Vous disposez d'un avantage grâce à votre équipement **Épée longue**.



La première salle dans laquelle vous entrez vous force à perdre 5 . Puisque vous possédez 7 , vous décidez de les perdre et de conserver votre avantage.

La salle suivante vous force à perdre 1 . N'en ayant aucune, vous décidez d'utiliser votre avantage pour améliorer le résultat... et vous gagnez 1  à la place !

Désormais à court d'avantages, vous décidez de partir en ayant dégagé deux salles mais sans avoir terminé le donjon.

À la fin de cette action héroïque, vous gagnez 2 .

◆ RENFORCEMENT ◆



Une fois par tour, vous pouvez effectuer un renforcement dans une région qui contient un bâtiment. Chaque bâtiment propose une option vous permettant de gagner gratuitement quelque chose, et une option améliorée qui coûte de l'énergie. Choisissez l'une des deux.

Bâtiment	Effet gratuit	Effet amélioré
 CITADELLE	Gagnez 1 potion gratuitement. <i>Piochez la première carte du paquet Potion.</i>	Dépensez 5  pour gagner 1 vertu. <i>Choisissez 1 de vos vertus inactives et retournez-la face visible.</i>
 SANCTUAIRE	Gagnez 1  gratuitement. <i>Prenez cette énergie dans la réserve.</i>	Dépensez 5  pour vous purger de toute votre corruption. <i>Remettez les cartes ainsi purgées sous le paquet Corruption, dans n'importe quel ordre.</i>
 VILLAGE	Gagnez 6  gratuitement. <i>Prenez ces guerriers dans la réserve.</i>	Dépensez 1  pour gagner 12  . <i>Prenez ces guerriers dans la réserve.</i>
 BAZAR	Gagnez 1 équipement gratuitement. <i>Choisissez 1 carte parmi les piles Équipement.</i>	Dépensez 2  pour gagner 1 trésor. <i>Choisissez 1 carte face visible du marché.</i>

◆ DÉ MARCHANDAGE ◆

Avant d'effectuer un renforcement, vous pouvez choisir de lancer le dé Marchandage. Son résultat va affecter l'action de renforcement (et il peut même l'annuler !).



- Renforcement standard.
-  Après le renforcement, gagnez 3 .
-  Après le renforcement, gagnez 1 potion.
-  Après le renforcement, gagnez 1 équipement.
-  Le renforcement est annulé ! Vous ne pouvez pas en effectuer d'autre pendant ce tour, sauf si un effet vous octroie une autre action de renforcement.

Exemple : vous effectuez un renforcement dans un bazar. Vous choisissez de lancer le dé Marchandage et son résultat indique que vous allez gagner 1 potion après avoir résolu l'action.

Vous décidez de dépenser 2  pour utiliser l'effet amélioré du bazar, qui vous permet de gagner un trésor. Vous prenez l'une des cartes face visible dans le marché avant de la remplacer par la première du paquet Trésor.

Enfin, vous appliquez le résultat du dé Marchandage en piochant la première carte du paquet Potion.

3. Fin du tour

À la fin de votre tour, vous **devez** prendre un crâne dans la réserve et le lâcher dans la Tour. Si vous ne pouvez pas le faire parce que la réserve de crânes est vide, tous les héros ont perdu !

Quand vous lâchez un crâne dans la Tour, il peut en rejaillir aussitôt, déclencher sa rotation ou engendrer des événements. Si des crânes sortent de la Tour, placez-les sur des bâtiments avant de résoudre les éventuels événements.

Remarque : après avoir lâché un crâne dans la Tour, vous ne pouvez plus utiliser d'objets pendant ce tour, pas même pour gérer les crânes ou les événements.

◆ PLACER LES CRÂNES ◆

Quand un crâne jaillit d'une des ouvertures de la Tour, il doit être placé sur un bâtiment du royaume dans lequel il a atterri en premier (même s'il a roulé et terminé sa course ailleurs).

Chaque héros décide où placer les crânes qui affectent son royaume natal. Si l'un d'eux arrive dans un royaume latent, le joueur qui l'a lâché dans la Tour choisit où le mettre.

Si un bâtiment reçoit son quatrième crâne, il est détruit ! Retirez sa figurine et les quatre crânes de la partie. Le héros dont le royaume natal abritait le bâtiment détruit gagne une corruption ; s'il se trouvait dans un royaume latent, personne n'en gagne.



Exemple : vous incarnez le Maître-espion et lâchez un crâne dans la Tour. Il rejaillit aussitôt à l'Est, le royaume natal du Chasseur de reliques.



Malheureusement, tous les bâtiments du royaume de l'Est contiennent déjà 3 crânes. Le Chasseur de reliques décide de le placer sur le sanctuaire. Comme c'est le quatrième crâne qu'il reçoit, ce bâtiment est détruit.

Le sanctuaire et les quatre crânes sont retirés de la partie, et le Chasseur de reliques gagne une corruption.



3. Fin du tour (suite)

◆ ÉVÉNEMENTS ◆

⚡ Les événements se produisent à la fin de la plupart des tours de joueurs. L'application vous alerte quand c'est le cas.

Lisez l'événement à voix haute et suivez ses instructions ; le joueur qui a lâché le crâne dans la Tour prend les décisions nécessaires. Après l'avoir résolu, cliquez sur « Confirmer ». Répétez ces étapes pour chaque événement qui se déclenche.

Les événements appartiennent aux catégories suivantes.

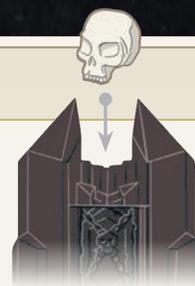
- **Assaut d'ennemis** : les ennemis se déplacent et/ou vous attaquent. Ignorez cet événement si aucun pion Ennemi de ce type n'est en jeu sur le plateau.
- **Génération d'ennemis** : les ennemis apparaissent quelque part sur le plateau.
- **Aggravation d'ennemis** : l'état des ennemis empire et ils deviennent plus dangereux. Ignorez cet événement si aucun pion Ennemi de ce type n'est en jeu sur le plateau.
- **Éveil de la Tour** : la Tour pivote ou l'un de ses sceaux est retiré.
- **Action de la Tour** : l'adversaire frappe depuis l'intérieur de la Tour.
- **Événement de compagnon** : les compagnons déclenchent divers événements bénéfiques.
- **Nouvelles marchandises** : les héros peuvent remplacer des trésors du marché.

Quand un événement vous demande de retirer un sceau, l'éclairage au pied de la Tour indique de quel côté il se trouve, et vous enlevez celui derrière lequel la lumière clignote.

Si des crânes jaillissent de la tour quand celle-ci pivote ou qu'un sceau en est retiré, placez-les comme d'habitude.

Une fois que vous avez résolu tous les événements, le tour du prochain joueur commence.

1



Exemple : vous incarnez le Chasseur de reliques et lâchez un crâne dans la Tour. Le premier événement génère des meutes d'ombrelous dans l'Ombrebois et les Dunes arides.

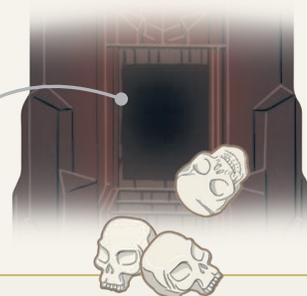
2



Vous placez un pion Meute d'ombrelous dans chacune de ces régions.

L'événement suivant vous demande de retirer un sceau signalé par les lumières clignotantes.

3



Dès que vous l'enlevez, 3 crânes jaillissent au Nord, le royaume natal du Seigneur de guerre brutal. Ce dernier décide où placer ces crânes sur les bâtiments du royaume du Nord.

Fin de la partie

◆ PERDRE LA PARTIE ◆

Vous perdez immédiatement la partie dans les situations suivantes :

- quand un héros doit gagner sa troisième corruption ;
- si vous devez prendre un crâne dans la réserve mais qu'elle est vide ;
- à la fin du sixième mois.

Si cela se produit, cliquez sur le bouton  sur l'écran principal de l'application.

◆ GAGNER LA PARTIE ◆

Vous gagnez la partie si vous parvenez à accomplir l'objectif principal puis à vaincre l'adversaire.

ACCOMPLIR L'OBJECTIF PRINCIPAL

L'objectif principal est sélectionné au début de la partie.

Sitôt qu'il est accompli, l'adversaire est généré quelque part sur le plateau.

VAINCRE L'ADVERSAIRE

L'adversaire est sélectionné au début de la partie.

Si vous réussissez à le vaincre en combat, vous avez gagné !

◆ CODE D'IDENTIFICATION DE LA PARTIE ◆

L'écran de statistiques affiche un code unique comportant 12 caractères. Cet identifiant de partie inclut toutes les variables paramétrées : le mode de jeu, la difficulté, le nombre de joueurs, l'objectif principal, l'adversaire, les ennemis et les événements.

Vous pouvez saisir un identifiant de partie afin de reproduire sa configuration exacte. Cela vous permet de rejouer dans les mêmes conditions une partie que vous auriez perdue, ou de partager une combinaison intéressante avec vos amis.



◆ GUIDE DES ICÔNES ◆

COMBAT
Bouton



DONJON
Bouton



ÉTAT DES ENNEMIS
Bouton



AVANTAGE
Bouton



ÉVÉNEMENT
Icône



QUÊTE DE COMPAGNON
Icône



QUÊTE D'ADVERSAIRE
Icône



OBJECTIF PRINCIPAL
Icône



QUÊTE ACCOMPLIE
Icône



PARTIE PERDUE
Bouton



Il y a bien longtemps, la sorcière Nimet recruta les plus grands héros de chaque royaume dans l'espoir de mettre un terme au règne de terreur de son maître, le Roi-sorcier Azkol.

Remontez à cette époque et prouvez votre valeur. Entrez dans la Tour et dérobez les plus puissantes reliques d'Azkol pour l'affaiblir à jamais !

Mode compétitif

Nous vous suggérons de vous familiariser d'abord avec le mode coopératif avant d'essayer la version compétitive.

◆ APERÇU ◆

Dans le mode de jeu compétitif, les héros rivalisent pour trouver en premier la relique cachée dans le donjon de la Tour.

◆ MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE ◆

Procédez aux modifications de mise en place suivantes :

- distribuez à chaque joueur 4 cartes Épreuve héroïque face cachée (une de chaque type) ;
- donnez à chaque joueur l'objet de quête Amulette d'espoir ;
- sélectionnez le mode de jeu compétitif dans l'application.

◆ OBJECTIF DES HÉROS ◆

Le but de chaque héros consiste à **réussir trois épreuves héroïques, entrer dans le donjon de la Tour et trouver la relique** sans se faire éliminer.

RÉUSSIR UNE ÉPREUVE HÉROÏQUE

Pour réussir une épreuve héroïque, vous devez effectuer une action de quête dans une région spécifique du plateau. En outre, vous devez également posséder ou dépenser certains objets ou ressources. Dès que l'épreuve héroïque est accomplie, retournez sa carte face visible. Contrairement aux quêtes, les épreuves héroïques réussies ne sont pas enregistrées dans l'application.

Important ! Quand vous réussissez une épreuve héroïque, vous pouvez retirer un sceau de n'importe quelle ouverture de la Tour ou en remettre un sur celle de votre choix.



Effet optionnel de réussite d'une épreuve héroïque

ENTRER DANS LE DONJON DE LA TOUR

Une fois que vous avez réussi trois épreuves héroïques, vous gagnez accès au donjon de la Tour. Dès lors, vous pouvez y entrer en effectuant une action de quête dans n'importe quelle région adjacente à la Tour.

TROUVER LA RELIQUE

Pour dénicher la relique, vous devez d'abord localiser la salle du donjon dans laquelle elle est cachée. Si vous mettez la main sur la relique, vous gagnez la partie ! Si vous quittez le donjon avant de l'avoir trouvée, vous pourrez y retourner et reprendre votre exploration lors d'un prochain tour... mais un autre héros risque de s'en emparer avant vous !

◆ ÉLIMINATION D'UN HÉROS ◆

Si vous devez gagner une troisième corruption ou prendre un crâne dans la réserve mais que celle-ci est vide, vous êtes éliminé et votre royaume natal devient latent.

◆ FIN DE LA PARTIE ◆

Si un héros parvient à trouver la relique, il a gagné ! Si tous les joueurs sauf un ont été éliminés, le survivant remporte la partie. Si le délai de six mois est écoulé ou si un événement élimine tous les héros restants d'un coup, Azkol règne en maître suprême et personne ne gagne.

◆ CLARIFICATIONS ◆

- *L'application propose une quête par mois. Le premier héros qui accomplit la quête mensuelle gagne un compagnon. Si personne n'y parvient, il n'y a pas de pénalité.*
- *Vous n'avez pas besoin de la permission des autres héros pour utiliser vos objets ou vos capacités sur eux (comme les déplacer avec la Potion des mille pas).*
- *Malgré la nature compétitive de la partie, le terme « ennemi » se réfère aux véritables ennemis, pas aux autres héros.*
- *Si tous les participants sont d'accord, les héros peuvent toujours effectuer des échanges.*
- *Si vous devez gagner une potion mais que le paquet est vide, vous pouvez en voler une de votre choix à un autre héros.*



Annexe des pions



◆ Pions Ennemi ◆

Ces pions signalent l'emplacement de chaque ennemi sur le plateau, ainsi que son niveau et ses attributs. Vous devez effectuer une action de combat pour les affronter. Les pions Ennemi sont retirés quand vous les vainquez en combat ou qu'un effet vous indique de le faire.

Remarque : les pions Ennemi sont recto verso. Les deux faces diffèrent seulement en apparence, pas dans leur fonction. Utilisez celle de votre choix.



◆ Pions Donjon ◆

Ces pions signalent l'emplacement de chaque donjon sur le plateau, ainsi que son attribut. Vous devez effectuer une action de quête pour les explorer. Les pions Donjon sont retirés quand vous les terminez ou qu'un événement vous indique de le faire.

◆ Pions Rivière de feu ◆

Ces pions ne sont utilisés que lorsque **Foulecendre** est l'adversaire. Ils transforment les rivières classiques en rivières de feu. Quand vous en traversez une, vous perdez 6 . Les pions Rivière de feu ne peuvent pas être retirés du plateau.



◆ Pions Caravane ◆

Ces pions ne sont utilisés que lorsque **Miras la Matriarche des chevaux** est le compagnon principal. Ils font office de donjons itinérants qui peuvent être explorés.

Remarque : la boîte ne contient que trois pions Caravane. Il n'existe pas de caravane méridionale.

◆ Pions Arbres de siège ◆

Ces pions ne sont utilisés que lorsque **Letha la Dryade** est le compagnon principal. Les régions qui contiennent un pion Arbres de siège sont considérées comme des forêts, en plus de leur type de terrain initial. Vous pouvez y effectuer une action de renforcement pour déplacer le pion Arbres de siège vers une région adjacente.



◆ Pions Spore ◆

Ces pions ne sont utilisés que lorsque **Putrescence perpétuelle** est l'adversaire. Quand vous gagnez un pion Spore, posez-le sur votre fiche Héros. Si vous devez en gagner un troisième, remettez tous vos pions Spore dans la réserve et gagnez une corruption à la place.

Crédits et remerciements

Conception du jeu : Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Développement du mode compétitif : Dave Chalker

Développement principal de la Tour : Tim Burrell-Saward

Ingénierie électrique : Charlie Bruce

Illustrations principales : Qistina Khalida

Conception artistique : JJ Ariosa, Garrett Kaida

Illustrations du plateau : Garrett Kaida

Illustrations supplémentaires : Garrett Kaida, James Bousema, Nastya Lehn, Brian Patterson

Conception du logo : Jason Taylor

Conception graphique : Jason Taylor, Lindsay Daviau

Gestion de projet : Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Développement de l'application : Björn Elieser Jónsson, Porcelain Fortress

Consultation en fabrication : Andrew Sung

Conception de la Tour : Tim Burrell-Saward, Jason Taylor

Support en conception et en ingénierie : Joana Miranda, Ian Goode, Matt Batchelor, Gerard Moore, Sam Costidell, Daniel Newton

Modélisation 3D : Hakan Diniz, Chad Hoverter

Modélisation des figurines : Punga Miniatures

Conception de l'interface d'utilisateur : Sam Ballard

Conception sonore : Cassini Sound

Révision des règles : Dustin Schwartz

Mise en page des règles : Jason D. Kingsley, Lindsay Daviau

→ Remerciements tous particuliers à nos centaines de bêta-testeurs et à nos milliers de backers.

Édition française par Lucky Duck Games

Traduction : Mailys Lejosne (FAE Traduction)

Maquette : Sandra Tessieres (Good Heidi)

Responsable éditoriale : Elodie Nelow

Pour des astuces de dépannage, des vidéos et des documents à télécharger, rendez-vous sur :

returntodarktower.com/support (en anglais)

<https://quack.at/rdt-fr> (en français)



RESTORATION
GAMES™



© 2023 Restoration Games, LLC. Tous droits réservés. Return to Dark Tower, Restoration Games, le logo Restoration Games, le slogan «Every Game Deserves Another Turn» et toutes les marques afférentes sont TM de Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd #244, Sunrise, FL 33323, USA. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielnińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne. Fabriqué en Chine.

Aide-mémoire

◆ RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES ◆

- ◆ Vous pouvez dépenser 1  pour doubler votre déplacement pendant ce tour. Une fois qu'il a commencé, vous ne pouvez plus le doubler ni le modifier.
- ◆ Rien sur le plateau n'arrête ou n'empêche votre déplacement. Vous pouvez entrer et sortir librement des régions qui contiennent des ennemis, des crânes, des pions et d'autres héros.
- ◆ Les avantages Joker peuvent remplacer n'importe quel type d'avantage.
- ◆ Pendant un combat, vous gagnez de la corruption pour chaque carte Combat dont vous ne pouvez pas résoudre l'intégralité des pertes.
- ◆ Tant qu'un glyphe révélé fait face à votre royaume natal, vous devez dépenser 1  si vous voulez effectuer l'action correspondante.
- ◆ Vous ne pouvez effectuer des échanges avec les autres héros qu'une seule fois par tour. Vous ne pouvez pas échanger des vertus ou de la corruption.

◆ GAGNEZ UNE CORRUPTION QUAND... ◆

- ◆ un effet vous indique de perdre des guerriers, de l'énergie, des objets et/ou des vertus que vous ne possédez pas ;
- ◆ un effet vous indique de placer un ou plusieurs crânes sur des bâtiments détruits ;
- ◆ un bâtiment de votre royaume natal est détruit ;
- ◆ un effet vous indique d'en gagner.

◆ GAGNER ET PERDRE ◆

Vous **gagnez** la partie si vous accomplissez l'objectif principal puis que vous vainquez l'adversaire.

Vous **perdez** immédiatement la partie dans les situations suivantes :

- quand un héros doit gagner sa troisième corruption ;
- si vous devez prendre un crâne dans la réserve mais qu'elle est vide ;
- à la fin du sixième mois.

◆ GUIDE DES ICÔNES ◆

COMBAT

Bouton



DONJON

Bouton



ÉTAT DES ENNEMIS

Bouton



AVANTAGE

Bouton



ÉVÉNEMENT

Icône



QUÊTE DE COMPAGNON

Icône



QUÊTE D'ADVERSAIRE

Icône



OBJECTIF PRINCIPAL

Icône



QUÊTE ACCOMPLIE

Icône



PARTIE PERDUE

Bouton

