



VALERIA™

LE ROYAUME

LA SAGA DU TÉNÉBRÉON



Matériel

- 2 plateaux : Histoire et Aquilin
- 5 tuiles Numéro et 5 tuiles Mur
 - 5 jetons Réussite
- 6 livres La Saga du Ténébréon
- 1 livre Le Cœur du Donjon
 - 5 cartes Référence
 - 5 cartes Explorateur
 - 9 cartes Monstre Obscur
 - 12 cartes Faveur
- 1 Coffret et 1 feuillet de Référence



L'Histoire de la Saga du Ténébréon

Le Royaume de Valeria est assiégé par les Sombres Royaumes. Le solstice d'été approchant, vos Ducs et Duchesses les plus fidèles se joignent à vous alors que vous quittez le front pour prendre la direction de l'Oracle de Thyne. Comme le veut la tradition, vous vous retrouvez tous en ce lieu afin de commémorer le jour où Aquilin est apparu et a enseigné au peuple de Valeria comment faire jaillir la magie de l'eau et ainsi apporter la félicité sur le monde.













Aperçu du Jeu

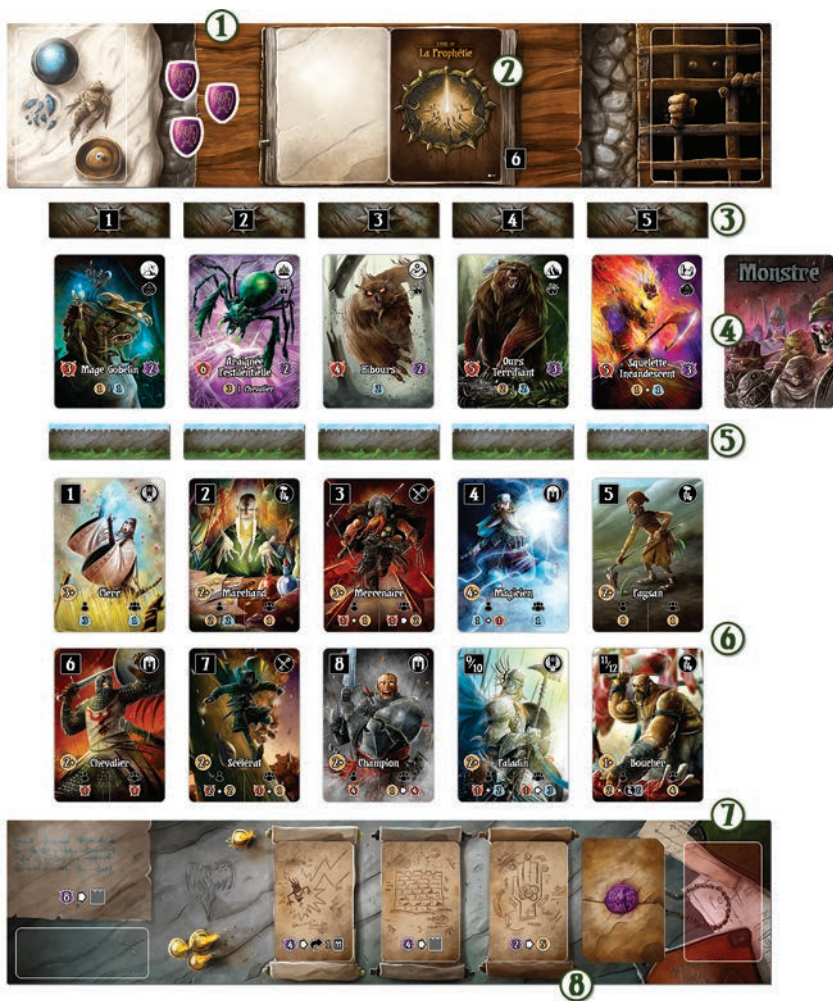
Dans La Saga du Ténébréon, vous incarnez des Ducs et des Duchesses faisant front ensemble pour repousser les ténèbres ancestrales qui menacent vos terres.

La Saga du Ténébréon transforme Valeria : le Royaume en une expérience coopérative et narrative. Au cours de la partie, vous terrasserez des Monstres, recruterez des Citoyens, prierez Aquilin afin d'obtenir ses Faveurs et accomplirez les Tâches du Livre narrant vos aventures.




Mise en Place

Remarque : Ces règles détaillent la mise en place du *Livre Un : La Prophétie* de la Saga du Ténébreon, utilisant à la fois des éléments du jeu de base et de cette extension.


- ① Placez le plateau Histoire en haut de la zone de jeu. Placez-y 1 jeton Réussite  par joueur. Rangez les jetons Réussite restants dans la boîte.
- ② Ouvrez le paquet *Livre Un : La Prophétie* et placez-le sur l'emplacement de droite du livre représenté sur le plateau Histoire.
- ③ De gauche à droite, placez les tuiles Numéro **1**, **2**, **3**, **4** et **5** au-dessus des cartes Monstre de la rangée des Monstres.
- ④ Choisissez 5 Zones de Monstres (pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les Collines , les Ruines , les Forêts , les Vallées  et les Montagnes ). Pour vos parties suivantes, choisissez n'importe quelles Zones de Monstres du jeu de base ou de ses extensions). Retirez toutes les cartes ayant les symboles ,  ou  et rangez-les dans la boîte. Mélangez les 20 cartes Monstre restantes. Piochez et placez ensuite 5 cartes Monstre face visible afin de former la rangée des Monstres. Placez les cartes restantes, face cachée, à droite de cette rangée : c'est la pioche de Monstres. Piochez enfin 1 des 9 cartes Monstre Obscur  au hasard et mélangez-la dans la pioche Monstre.
- ⑤ Placez une tuile Mur (face Mur Intact visible ) en dessous de chacune des 5 cartes Monstre de la rangée des Monstres.
- ⑥ Choisissez 1 type de Citoyen par valeur d'activation pour former les pioches de Citoyens (pour cette partie, nous vous recommandons de jouer avec le Clerc **1**, le Marchand **2**, le Mercenaire **3**, le Magicien **4**, le Paysan **5**, le Chevalier **6**, le Scélérat **7**, le Champion **8**, le Paladin $\frac{9}{10}$ et le Boucher $\frac{11}{12}$). Pour vos parties suivantes, n'hésitez pas à choisir n'importe quels Citoyens  du jeu de base ou de ses extensions). Chaque pioche doit être constituée de 2 cartes de plus que le nombre de joueurs (6 maximum) : pour une partie à 3 joueurs, chaque pioche doit contenir 5 cartes, alors que vous utilisez les 6 cartes pour des parties à 4 ou 5 joueurs. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- ⑦ Placez le plateau Aquilin en dessous des pioches de Citoyens.
- ⑧ Mélangez les cartes Faveur. Piochez et placez 3 cartes Faveur face visible sur les 3 emplacements représentant un parchemin déroulé. Placez les cartes restantes, face cachée, sur l'emplacement à droite de ces 3 cartes : c'est la pioche Faveur.





⑨ Formez une pioche de cartes Épuisé et placez-la à proximité de la zone de jeu (**Remarque** : N'utilisez pas de carte Événement ou Événement Monstre).



⑩ Chaque joueur reçoit 1 *Explorateur*, 1 *Paysan* et 1 *Chevalier* de Départ, ainsi que 1 carte Référence (**Remarque** : Aucune autre carte $\frac{7}{x}$ ne doit être utilisée. Les joueurs ne reçoivent pas de carte Duc). Chaque joueur commence la partie avec 2 jetons Or , 1 jeton Magie  et 1 Point de Victoire . Déterminez aléatoirement le premier joueur : il récupère les dés. Révélez la carte de couverture du Livre et placez-la dans l'emplacement Livre le plus à gauche du plateau Histoire. Lisez les instructions et commencez votre aventure. **Important** : Le jeton Repos n'est pas utilisé lors d'une partie à 5 joueurs de La Saga du Ténébreon.


Nouveaux Symboles


 **Défausser** : Défaussez une carte de votre choix. Des restrictions, définies par le texte ou les symboles, peuvent s'appliquer quant au choix de cette carte. Lorsque vous défaussez une carte Citoyen, placez-la sur l'emplacement de droite du plateau Histoire (sur les oubliettes) : elle est considérée comme capturée. Vous ne pouvez jamais défausser des cartes de Départ. Lorsque vous défaussez une carte Monstre, placez-la sur la défausse à droite de la pioche de Monstres. Vous ne gagnez aucune Récompense pour cette carte. Se lit comme «défaussez».


 **Renvoyer** : Une carte Citoyen capturée de votre choix, présente sur le plateau Histoire, est renvoyée dans la pioche Citoyen correspondante. Vous pouvez consulter la pile de cartes présentes sur les oubliettes. Il est possible de «désépuiser» une pioche en y renvoyant une carte Citoyen. Se lit comme «renvoyez».


 **Carte Bannie** : Une carte de votre choix est retirée de la partie. Des restrictions, définies par le texte ou les symboles, peuvent s'appliquer quant au choix de cette carte. Vous ne pouvez pas retirer des cartes de Départ. Se lit comme «bannissez 1 carte».

 **Joueur** : Représente un joueur de la partie (vous y compris). Se lit comme «un joueur». Si ce symbole est bleu avec un point d'interrogation , il désigne un autre joueur de la partie (vous ne pouvez pas vous choisir).


 **Immédiat** : Représente le déclenchement immédiat d'un effet de jeu. Les instructions à droite de ce symbole sont résolues dès que la carte est révélée. Se lit comme «Immédiatement».

 **Valeur de dé** : Représente la valeur obtenue sur un dé, indiquée sur ce symbole. Se lit comme «le dé de valeur X», où X est la valeur indiquée sur ce symbole.

 **Numéro de colonne** : Représente la valeur de dé indiquée sur la tuile Numéro située au-dessus d'un Monstre. Se lit comme «la valeur de dé au-dessus de cette carte Monstre».

 **Important** : Représente de nouvelles règles ou instructions qui doivent être résolues tant que la page du livre est visible. Certaines sont des instructions devant être résolues immédiatement avant de poursuivre votre aventure. D'autres sont des règles modifiant des actions ou cartes spécifiques. Se lit comme «important».

Symboles de Monstres

 **Obscur** : Les Obscurs sont un nouveau type de Monstres. Les Obscurs n'appartiennent à aucune Zone de Monstres du jeu de base ou de ses extensions. Cette extension contient 9 cartes Monstre Obscur qui peuvent être mélangées dans la pioche de Monstres après avoir mis en place la rangée des Monstres. Vous serez amené à découvrir d'autres Monstres Obscurs dans les Livres de la Saga du Ténébréon. Lorsque ce livret fait référence aux 9 Monstres Obscurs, cela n'inclut pas les éventuels Monstres Obscurs découverts dans les pages des Livres de la Saga du Ténébréon.

Symboles désignant du matériel

Ces symboles sont présents sur tous les types de cartes. Lorsqu'un chiffre est présent sur l'un de ces symboles, il indique la quantité de cet élément.

Si ce symbole est lui-même un pouvoir ou une récompense, vous devez prendre/retourner/déplacer le nombre correspondant de jetons/cartes.



Recharge : Retournez un jeton Radiant face Brillant visible. Vous pouvez retourner un jeton Radiant d'un autre joueur sur sa face Brillant.



Joker : Représente n'importe laquelle des trois Ressources du jeu (Force, Or et Magie). Lorsqu'un chiffre est présent sur ce symbole, il indique la quantité d'une Ressource unique de votre choix. Si ce symbole est lui-même un pouvoir ou une récompense, vous devez prendre le nombre de jetons correspondant d'une Ressource de votre choix (pas une combinaison) dans la réserve.



Mur : Représente une tuile Mur (face Mur Intact visible). Vous ne pouvez déplacer une tuile Mur du plateau Aquilin que vers un emplacement en dessous d'une carte Monstre dépourvue de tuile Mur.

Nouveaux Symboles dans les Livres

Au fil des Livres, de nouveaux symboles seront présentés sur les cartes Mise en Place et Règles du Livre correspondant (au dos de sa carte de couverture). Le nom du symbole sera à sa gauche lors de sa première apparition, puis le symbole sera utilisé seul dans le texte. En général, lorsqu'un symbole est indiqué, il fait référence à un élément matériel du jeu. Toutes nouvelles règles ou clarifications relatives à ce symbole sont détaillées sur la carte où il est présenté pour la première fois.

Présentation des Nouvelles Cartes

Cartes Faveur

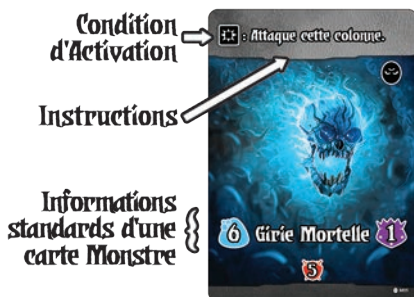
Ces cartes représentent les faveurs que peut vous accorder Aquilin et elles peuvent être utilisées en jouant l'action Prier Aquilin (voir p. 9).

Faveur : Les symboles au bas de la carte vous indiquent le coût de la faveur (à gauche de la flèche) et son bénéfice (à droite de la flèche).



Cartes Monstre Obscur

Les nouvelles cartes Monstre Obscur ☹️ disposent d'une condition d'activation dans leur coin supérieur gauche, suivie d'instructions. Les cartes Monstre Obscur de cette extension ne sont pas associées à une Zone de Monstres. Tous les autres éléments sont identiques aux cartes Monstre normales.



Condition d'Activation : La carte Monstre Obscur est activée en fonction de sa condition d'activation. Il existe 3 conditions d'activation différentes :

Immédiat ⚡ : Les instructions sont résolues lorsque la carte Monstre Obscur est piochée de la pioche de Monstres et placée dans la rangée des Monstres.

Numéro de Colonne ☹️ : Les instructions sont résolues lors de la Phase des Monstres si la tuile Numéro au-dessus du Monstre Obscur a été activée.

Valeur de Dé ■ : Les instructions sont résolues lors de la Phase des Monstres si la valeur du symbole est visible sur les dés ou si elle égale à leur somme. Dans le cas d'un double où les deux valeurs activeraient la carte Monstre Obscur, les instructions de la carte sont résolues deux fois.

Instructions : Le Joueur Actif résout les instructions et doit consulter les autres joueurs pour définir ensemble la marche à suivre. **Remarque** : À moins que la carte indique d'attaquer la colonne, les instructions de la carte ignorent tout Mur empêchant la carte d'atteindre directement les pioches de Citoyens.

Cartes Livre

Les Livres contiennent 2 nouveaux types de cartes : les Règles et les Tâches.

Cartes Règles : Les cartes Règles présentent une histoire (en haut). Les règles applicables tant que cette carte est face visible sont indiquées sur le parchemin au bas de la carte.

Si un symbole ⚡ est présent, les instructions doivent être résolues (une fois) dès que la carte est révélée.

Si un symbole ! est présent, le texte peut introduire des règles temporaires applicables tant que la carte est visible, ou des règles qui s'appliquent pour le reste des Livres de la Saga du Ténébreon. Ce symbole peut également faire office de rappel pour certaines cartes ou éléments mis de côté (placés dans le Coffret).

Si un symbole 6 est présent, les instructions doivent être résolues dans l'ordre dans lequel elles sont listées lorsqu'un 6 est obtenu sur les dés ou lorsque la somme des dés est égale à 6. Dans le cas d'un double 6, les instructions sont résolues une première fois, puis une deuxième.

Cartes Tâche : Ces cartes représentent les obstacles que vous devez surmonter pour poursuivre votre lecture du Livre. Elles sont présentées comme les cartes Monstre.

Nom : Il s'agit du nom de la Tâche. Le texte de certaines cartes Règles peut faire référence au nom d'une Tâche.

Coût : Il s'agit du coût en Ressources que vous devez payer pour placer un jeton Réussite sur la carte. Comme pour les autres cartes, vous pouvez augmenter votre Force ou votre Or avec de la Magie lorsque vous payez ces Ressources.

Remarque : Vérifiez les modifications apportées par d'éventuelles règles !

En dessous du coût est indiqué x afin de vous rappeler que ce coût doit être payé autant de fois qu'il y a de joueurs dans la partie.

Récompense : Il s'agit de la Récompense gagnée par un joueur lorsqu'il place un jeton Réussite sur la carte.

Histoire →

Règles {

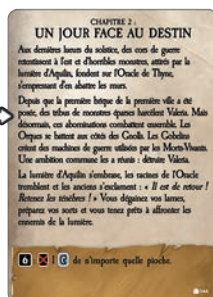


Illustration →

Nom →

Coût {

Récompense →



Nouvelles Tuiles et Règles Associées

Tuiles Mur

Les tuiles Mur représentent vos défenses face aux attaques des Monstres contre vous et vos Citoyens. Si une tuile Mur est présente sous une carte Monstre lorsqu'il attaque, la tuile Mur doit subir des dégâts avant que la carte Monstre ne puisse attaquer directement un Citoyen de cette colonne.



Mur Intact (recto)



Brèche (verso)

Les tuiles Mur sont recto verso. Le recto représente un Mur Intact, indiquant qu'il n'a pas été attaqué. Lorsqu'un Mur Intact est attaqué, il est retourné sur son verso. Si une Brèche est attaquée, elle est placée dans l'emplacement en bas à gauche du plateau Aquilin.

Tuiles Numéro

Les tuiles Numéro représentent la direction des attaques des Monstres.



Chaque tuile Numéro dispose d'une Valeur d'Activation indiquant si le Monstre en dessous de cette tuile attaquera lors de la Phase des Monstres.

Nouvelles Règles de Jeu

Au début de chaque Livre, le premier joueur révèle la première carte en la retournant sur l'emplacement le plus à gauche du plateau Histoire. Tous les joueurs doivent lire et suivre les instructions de mise en place et les nouvelles règles.

RÈGLES DU LIVRE

Au dos de la carte de couverture se trouvent toujours des règles et instructions de mise en place : cette carte est placée dans l'emplacement le plus à gauche du plateau Histoire. Ces règles s'appliquent tout au long du Livre.

Les règles ci-dessous modifient les sections correspondantes des règles du jeu de base. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Phase de Lancer

La Phase de Lancer est inchangée.

Remarque : La valeur des dés de cette phase affectera la Phase des Monstres (voir p. 12).



Phase de Récolte

La Phase de Récolte est inchangée. **Remarque :** Certaines cartes Citoyen et certains symboles sont modifiés (voir p. 16).

Phase d'Actions

Une des actions n'est plus disponible :

- **Construire un Domaine**

Une des actions est modifiée :

- **Terrasser un Monstre**

Après avoir payé les Ressources pour Terrasser un Monstre, ne prenez pas la carte Monstre : placez-la, face visible, dans la défausse à droite de la pioche de Monstres.

Comme vous ne prenez pas la carte Monstre pour gagner des Points de Victoire à la fin de la partie, vous gagnez immédiatement ces Points de Victoire en plus de toute Récompense indiquée au bas de la carte Monstre.

Si la Récompense d'un Monstre inclut une carte Citoyen, vous pouvez choisir l'une des cartes capturées (dans les oubliettes) sur le plateau Histoire, tant que cette carte respecte les autres prérequis.


Exemple : Charlie terrasse un *Spectre* dont la Récompense permet de gagner une carte Citoyen coûtant 2 jetons Or ou moins. Charlie prend un *Chevalier* parmi les Citoyens capturés et l'ajoute à son royaume.


Important : Après avoir déplacé la carte Monstre dans la défausse, son emplacement est vide : n'y placez pas de carte Épuisé ! Cet emplacement sera rempli lors de la Phase de Fin de Tour. Si l'emplacement est vide, il ne sera simplement pas activé lors de la Phase des Monstres (voir p. 12).

Remarque : Certaines Récompenses de Monstres sont propres à leur extension ou peuvent ne pas être disponibles si vous jouez avec cette extension. Ces Récompenses sont donc modifiées (voir p. 16).

Trois nouvelles actions s'ajoutent à celles possibles lors de votre tour. Vous pouvez choisir une même action plusieurs fois lors d'un tour.

• **Prier Aquilin**

Cette action vous permet de dépenser des Points de Victoire  pour construire un Mur ou pour utiliser l'une des cartes Faveur du plateau Aquilin.

Pour construire un Mur, payez 8 Points de Victoire, prenez une tuile Mur du plateau Aquilin et placez-la en dessous d'une carte Monstre n'ayant aucune tuile Mur, face Mur Intact visible .

Exemple : Kira voit qu'un Monstre va attaquer lors de la Phase des Monstres, mais elle n'a pas assez de Force pour le terrasser. Il n'y a aucune tuile Mur en dessous de ce Monstre, il va donc capturer un Citoyen lorsqu'il attaquera. Elle utilise l'action Prier Aquilin et paie 8 Points de Victoire pour prendre une tuile Mur du plateau Aquilin et la placer, face Mur Intact visible, en dessous du Monstre.

Pour utiliser une carte Faveur, payez les Points de Victoire indiqués au bas de celle-ci pour recevoir les éléments indiqués à droite de la flèche. Défaussez la carte Faveur à gauche de la pioche de Faveurs.

Exemple : Charlie a besoin de plus de Magie. L'une des cartes Faveur du plateau Aquilin lui permettrait d'en obtenir. Il utilise l'action Prier Aquilin et paie 2 Points de Victoire pour gagner 4 jetons Magie.

Il place ensuite cette carte Faveur dans la défausse.

Remarque : La carte Faveur *Conversion* ne nécessite pas que vous dépensiez des Points de Victoire.

• **Partager des Ressources**


Cette action vous permet de partager des Ressources avec un autre joueur. Payez n'importe quel nombre de Ressources d'un même type pour qu'un autre joueur gagne la moitié de ce nombre de Ressources (arrondie au supérieur) d'un type de son choix.

Le type de Ressources gagnées par l'autre joueur peut être différent du type de Ressources que vous avez payé.

Exemple : Kira a beaucoup d'Or dont elle n'a pas besoin. Elle voit que Charlie a besoin de Magie pour accomplir une Tâche. Elle utilise l'action Partager des Ressources avec Charlie et paie 11 jetons Or. Charlie décide de gagner de la Magie et prend donc 6 jetons Magie.

• S'Investir dans l'Histoire

Cette action vous permet de payer des Ressources pour accomplir une Tâche du Livre. Pour vous Investir dans l'Histoire :

- 1 Payez les Ressources indiquées sur la gauche de la Tâche. Vous devez payer toutes les Ressources en une fois. **Remarque :** Vous pouvez augmenter votre Force ou votre Or avec de la Magie.
- 2 Placez un jeton Réussite  sur la Tâche.
- 3 Gagnez la Récompense indiquée au bas de la Tâche.



Exemple : Charlie décide de contribuer à la Tâche Défendre l'Oracle qui nécessite 5 de Magie et 5 de Force. Il n'a pas beaucoup de Force, mais a beaucoup de Magie : il paie 2 jetons Force et 8 jetons Magie, puis place un jeton Réussite sur la Tâche. Puis, il déplace un *Paysan* capturé du plateau Histoire vers la pioche Citoyen correspondante.

Un joueur peut réaliser cette action plusieurs fois pour placer un jeton Réussite sur une Tâche (lors d'un même tour ou non). Tous les joueurs ne doivent pas obligatoirement participer. Mais ce n'est que lorsque le nombre de jetons Réussite sur la Tâche est égal au nombre de joueurs dans la partie que la Tâche est accomplie.

Exemple : Au tour suivant, Charlie décide d'accomplir la Tâche Défendre l'Oracle qui dispose déjà de 1 jeton Réussite (lors d'une partie à 2 joueurs). Il paie les Ressources, place le 2^e jeton Réussite et renvoie un Citoyen capturé vers la pioche de ce Citoyen.



Si une Tâche contient déjà tous les jetons Réussite nécessaires, vous ne pouvez pas réaliser cette action.

Phase des Monstres

Une nouvelle Phase des Monstres fait suite à la Phase d'Actions de chaque joueur. Les Monstres et le Livre vont attaquer en fonction de la valeur des dés obtenus lors de la Phase de Lancer. **Remarque** : Il est possible que la valeur des dés ait changé lors de votre Phase d'Actions si vous avez utilisé certaines cartes Faveur. Utilisez la valeur modifiée lors de la résolution de cette phase.

La valeur de chaque dé et la somme des deux dés activent une colonne ou le Livre, dans l'ordre suivant :

① En commençant par le **1** puis dans l'ordre croissant jusqu'à **5**, s'il y a une carte Monstre en dessous de la tuile Numéro activée, la colonne est activée et attaquée. Si une tuile Mur Intact est présente, retournez-la face Brèche visible. Si elle est déjà sur sa face Brèche, placez-la sur le plateau Aquilin. S'il n'y a pas de tuile Mur, le Joueur Actif doit défausser une carte Citoyen de l'une des 2 pioches et la placer sur les oubliettes du plateau Histoire.

② En commençant par le **1** puis dans l'ordre croissant jusqu'à **5**, si la condition d'activation d'une carte Monstre Obscur  est remplie, résolvez ses instructions. Si un Monstre Obscur dispose du symbole , il est activé si la tuile Numéro au-dessus de lui est activée. Certains Monstres Obscurs attaquent la colonne normalement, mais d'autres seront en mesure de Défausser ou de Bannir des cartes Citoyen en ignorant les tuiles Mur.

③ Enfin, si vous avez obtenu un **6**, consultez d'abord les cartes Monstre Obscur de la rangée des Monstres, puis suivez les instructions du Livre.

Exemple : Kira a obtenu un **2** et un **4** lors de sa Phase de Lancer.

L'*Araignée Pestilentielle* en dessous de la tuile Numéro **2** attaque la colonne. Précédemment, Kira a placé une tuile Mur en dessous de l'*Araignée Pestilentielle* et elle retourne donc cette tuile Mur sur sa face Brèche. Il n'y a aucun Monstre en dessous de la tuile Numéro **4**, donc rien ne se passe. La somme de **2** et **4** active le **6** : cela bannit un *Clerc* de l'une des pioches centrales en le retirant de la partie.

Important : Lors de ces étapes, si vous devez Défausser ou Bannir une carte Citoyen et qu'aucune carte Citoyen valide n'est disponible, vous perdez immédiatement la partie.

Rappel : En cas de double, les cartes Monstre et les instructions du Livre sont résolues deux fois (une pour chaque dé composant le double).

Rappel : Si vous jouez en solo, procédez à une deuxième Phase de Récolte après la Phase des Monstres.

Phase de Fin de Tour

La Phase de Fin de Tour est complètement différente de celle du jeu de base. Le Joueur Actif doit résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

① Si tous les jetons Réussite (1 par joueur) ont été placés sur une page Tâche, retirez ces jetons Réussite de la Tâche et tournez la page. Lisez le texte et résolvez toutes nouvelles instructions présentes avant de continuer.

Important : Si vous atteignez la dernière page du Livre, vous gagnez la partie ! Arrêtez-vous là et faites la fête ! Vous l'avez bien mérité.

② S'il y a moins de 3 cartes Faveur visibles, remplissez les emplacements vides en piochant des cartes Faveur. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

③ S'il y a moins de 5 cartes Monstre visibles, remplissez les emplacements vides en piochant des cartes Monstre.

④ Donnez les dés au joueur à votre gauche, et un nouveau tour commence.

Fin de Partie et Décompte

Les chapitres Fin de Partie et Décompte du jeu de base sont ignorés. Il y a désormais 2 nouvelles conditions de fin de partie :

- **Si vous devez Défausser ou Bannir une carte Citoyen et qu'aucune carte valide n'est disponible, vous perdez immédiatement la partie.**
- **Si vous atteignez la dernière page du Livre, vous l'emportez !**

Si vous avez perdu, rassemblez les cartes Livre dans l'ordre des symboles et nombres indiqués au bas de chaque carte. Vous pouvez ensuite remettre en place le jeu en suivant les instructions de mise en place et en ajustant les Citoyens et Monstres comme bon vous semble.

Si vous avez gagné, placez toutes les cartes et jetons indiqués dans le Coffret. Les éléments vont s'accumuler dans le Coffret après chaque Livre, et seront utilisés dans les Livres suivants de la Saga du Ténébreon. **Remarque :** Vous pouvez aussi mettre de côté des cartes Règles afin de vous rappeler comment utiliser certaines cartes ou certains éléments.

Poursuivre votre Aventure

Une fois le *Livre Un : La Prophétie* achevé, vous pouvez au choix continuer avec le Livre suivant de la Saga du Ténébréon ou jouer le Livre *Le Cœur du Donjon : Le Temple Oublié*.


Dans les deux cas, vous utilisez le contenu du Coffret. Le feuillet de Référence vous rappelle les éléments nécessaires pour jouer un Livre. Le feuillet de Référence indique également les éléments à placer dans le Coffret à la fin de chaque Livre. Nous avons fait de notre mieux pour ne pas vous dévoiler le reste de l'histoire, mais nous devons également nous assurer que chaque Livre soit correctement mis en place.

Continuer avec un Nouveau Livre

Lorsque vous continuez la Saga du Ténébréon, utilisez les éléments du Coffret, mis de côté conformément aux instructions des Livres précédents.


La mise en place est la même que pour le *Livre Un : La Prophétie*, à quelques ajustements près :

À l'étape ②, ouvrez le paquet du prochain Livre de la Saga du Ténébréon.

À l'étape ④, après avoir préparé la pioche et la rangée de Monstres de départ, piochez aléatoirement autant de cartes Monstre Obscur  que le numéro de Livre que vous jouez, et mélangez-les dans la pioche de Monstres.

Exemple : Si vous jouez le *Livre Trois : Les Rivages de Kosk*, mélangez au hasard 3 cartes Monstre Obscur dans la pioche de Monstres.

De plus, mélangez dans la pioche toutes les cartes Monstre Obscur que vous avez mises dans le Coffret lors des Livres précédents. Voir le feuillet de Référence pour plus de détails.

À l'étape ⑨, chaque joueur commence la partie avec autant de Points de Victoire  que le numéro de Livre que vous jouez.

Exemple : Si vous jouez le *Livre Trois : Les Rivages de Kosk*, chaque joueur commence la partie avec 3 Points de Victoire.

NE JOUEZ PAS AVEC CES ÉLÉMENTS

Toutes les cartes Monstre et Citoyen sont compatibles avec cette extension, mais certaines cartes des packs Renforts de Monstres, Émissaires, Reliques, Tour de Garde et Margraves ne le sont pas. Le plateau et le matériel spécifiques aux Mers Écarlates ne sont pas compatibles.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Choisir les Zones de Monstres est la meilleure façon d'ajuster la difficulté lorsque vous jouez un Livre : pour corser les choses, privilégiez celles présentant un coût élevé de Force et/ou de Magie.

Vous pouvez également augmenter la difficulté en ajustant le nombre de cartes Citoyen dans chaque pioche. Lors de la mise en place, placez autant de cartes que le nombre de joueurs plus 1, au lieu de 2.


Le défi ultime est d'ajouter des cartes Événement ou Événement de Monstre à la pioche Épuisé. N'utilisez pas les cartes ciblant des **D**.

Le Cœur du Donjon

Le Livre *Le Cœur du Donjon : Le Temple Oublié* ne fait pas partie de la Saga du Ténébreon. Seuls seront utilisés les 9 cartes Monstre Obscur et les jetons Radiant reçus dans le Livre *Un : La Prophétie*, et placés dans le Coffret.

La mise en place est la même que celle du Livre *Un : La Prophétie*, avec les ajustements suivants :

À l'étape ②, placez le Livre *Le Cœur du Donjon : Le Temple Oublié* sur le plateau Histoire (ouvrez-le pour votre première partie).

À l'étape ④, après la mise en place de la pioche de Monstres, mélangez les 9 cartes Monstre Obscur  dans la pioche de Monstres.

À l'étape ⑨, chaque joueur commence la partie avec 3 jetons Or , 3 jetons Force , 3 jetons Magie  et 3 Points de Victoire .



Récolte Spéciale et Récompenses Modifiées

Les Récompenses de certaines cartes Monstre et Citoyen sont ajustées lorsque vous jouez à La Saga du Ténébreon :

Dans la mesure où vous formez une équipe, vous n'allez pas voler vos comparses (☞👤). À la place, s'il y a des jetons Ressource sur une carte Monstre ou Tâche correspondant à la Ressource de votre Citoyen, vous pouvez les prendre sur ces cartes. S'il n'y a aucune (ou pas assez de) Ressource(s) sur ces cartes, prenez celles qui manquent dans la réserve.

Si les Récompenses ou instructions indiquent de prendre/Bannir une carte Monstre au hasard d'un autre joueur (☞👤), vous prenez à la place une carte Monstre au hasard dans la défausse, s'il y en a. Après avoir gagné des Points de Victoire, remplacez immédiatement la carte Monstre dans la défausse ou Bannissez-la de la partie.

Les Récompenses indiquant des **D** se lisent comme 5 jetons Or 🟡.

Exemple : *Le Mineur* vous permet de gagner 6 jetons Or (1 + 1 x 5).

Les Récompenses indiquant **B** se lisent comme 1 Point de Victoire 🟣.

Les Récompenses indiquant **R** se lisent comme 2 Points de Victoire 🟣.

Les Récompenses indiquant **N** se lisent comme 6 Points de Victoire 🟣.

Crédits

Auteur : Isaias Vallejo | Illustrateur : Mihajlo Dimitrievski

Co-conception & Développement : David MacKenzie

Relecture : Sarah Bolland (anglais) et Siegfried Würtz (français)

Traduction française : MeepleRules.fr

Merci à tous nos soutiens sur Kickstarter sans qui rien n'était possible ! Merci aussi à notre incroyable équipe de testeurs : Andrew Whipple III, Elysebeth Simmang, Michael Chew, Ryan Whipple, and Thomas Kerry.

Autres testeurs : Adam Sauter, Amanda Swank, Anna Czerwińska, Aubrie Paskett, Carolyn Thomas, Cindy Mei, Danny Swank, David Stenroos, Eric Jack, Eric Rampson, Gavin Tsang, Gray Detrick, Greg Thiessen, Gustin Marc-Aurele, Jack Thomas, Jason McHargue, Jason Torre, Jennifer Bragg, Jessica Summer, Joe Gurnig, John Loeffler, John Szewczyk, Jonathan Hughes, JS Bragg, Kim L, Levi Mote, Lucy Zou, Marta Žůrková, Matt Canaday, Matthew Ankney, Megan Phillips, Melanie Reeves, Melissa Hahn, Michael Hahn, Nathan Ward-Tyrrell, Pauline Richards, Peter Bailey, Phillip Lattenay, Piotr Luch, Robert Chang, Taylor Paskett, Toby Balen, Tomáš Petrů, William Giammona, et Zdeněk Jandera.