

L'Ascension du Roi des Enfers

Un jeu de figurines Solo antique par Sylvain Mazoyer alias « Newlight »

Depuis quelques années, presque une dizaine maintenant, que le monde hellène souffre. Autrefois c'était un monde joyeux, lumineux et plein d'espoirs, mais maintenant le désarroi, la peur et la douleur emplissent le cœur des peuples hellènes.

Maintenant les cités se font la guerre sans arrêt et Sparte, Athènes et Thèbes, pour ne citer que les plus grandes, sont gouvernées par des dirigeants taciturnes et corrompus. Les riches propriétaires terriens exploitent de plus en plus durement leurs serfs et esclaves pour accumuler encore plus de richesses. Les brigands écumment impunément les routes en détroussant les pauvres voyageurs tandis que des meutes de barbares pillent les villages isolés et laissés à leur triste sort.

Alors que certains gardent encore une lueur d'espoir, les présages se font de plus en plus inquiétants. Une ère encore plus sombre est annoncée alors que les Dieux semblent avoir définitivement abandonné leurs enfants sur terre.

Afin de comprendre comment les faire revenir et implorer leurs aides, quelques hommes et femmes qui croient encore à leur possible retour et à un avenir meilleur se sont rendus à Delphes, la cité sanctuaire de la Pythie pour l'interroger.

Mais très vite ils se rendent compte que celle ci a disparu, et personne parmi les prêtres de Delphes ne semble savoir où elle se trouve. Cette nouvelle plonge la Grèce dans une plus grande angoisse encore. Car si la Pythie a disparu, c'est vraiment que les Dieux ne sont plus là.

Cependant, parmi les hommes et femmes en qui brille toujours la flamme de l'espoir, il y a une jeune femme de Sparte, au tempérament farouche et trempé, nommée Léda, qui refuse de croire que les Dieux les ont abandonnés.

Selon elle, il se trame quelque chose de très grave dans l'Olympe et sur terre et il faut agir vite pour découvrir de quoi il s'agit. Et la Pythie est la seule à même de le savoir.

Léda et ses compagnons se mettent donc à battre la campagne autour de Delphes pour essayer d'en apprendre plus sur la disparition de l'oracle. Et c'est alors que sur le point d'abandonner leurs recherches ils tombent sur un jeune berger qui prétend savoir où elle se trouve.

On ne sait trop comment ce dernier a réussi à convaincre la belle spartiate et ses compagnons mais il leur explique qu'elle a été enlevée par le Seigneur de guerre Teklos et qu'il la garde désormais prisonnier sur l'Île des oiseaux de jais, un endroit lugubre infesté de corbeaux agressifs.

Après avoir donné cette information, le berger demande à s'éclipser, ce qu'il fait sans tarder. Au moment où les derniers regards de Léda se portent sur lui, le soleil s'anime alors d'une lueur peu commune.

Léda et son groupe de compagnons, parmi lesquels on compte Thésée et Ulysse, ainsi nommés en égard aux fameux grands héros des temps mythologiques, se dirigent alors vers l'ouest, où se trouve la côte donnant sur l'Île des oiseaux de jais.

L'Île n'est pas très loin des côtes et au fur et à mesure que l'embarcadère des jeunes gens s'approche de celle ci, des tourbillons d'oiseaux noirs apparaissent dans le ciel en faisant un sinistre vacarme.

Un village de pêcheur jouxte une crique sur laquelle il est possible d'accoster et c'est là que l'embarcadère des héros se dirige. A l'approche du village on entend des cris de terreur qui en proviennent. Celui ci se fait attaquer par un petit groupe de pillards.

Les héros accostent alors en vitesse et se portent au secours des villageois. Une fois le groupe de pillards mis en fuite, les villageois remercient les compagnons et leur explique qu'il s'agit d'un groupe de soudards du Seigneur de guerre Teklos, venus encore chercher femmes et richesses.

Les jeunes gens décident alors d'établir leur campement à côté du village et d'y passer la nuit. L'atmosphère est assez oppressante du fait des cris des corbeaux et les compagnons essayent de dormir tant bien que mal.

Mais en plein milieu de la nuit le camp subit une attaque surprise par une meute de brigands. Les soudards de Teklos sont revenus plus nombreux pour se venger. Les combats sont âpres et quand, au petit matin. Le soleil se lève sur l'Île, c'est un véritable carnage. Les quelques pillards encore en vie prennent la fuite tandis que Léda, Thésée et Ulysse, côte à côte dans les combats, réalisent qu'ils sont en fait les seuls survivants.

Alors que deux des héros se chargent d'enterrer leurs compagnons défunts, le troisième part pour le village afin d'en savoir plus quant la localisation de la Pythie.

I Présentation :

« L'Ascension du Roi des Enfers » est un jeu de figurines pour un joueur, mettant en scène un Héros antique face à un petit nombre d'ennemis (une dizaine tout au plus). Il se joue en scénarios successifs qui forment une trame narrative et au cours duquel le Héros va évoluer et gagner en capacités pour affronter des ennemis de plus en plus puissants.

Il n'est pas obligatoire du tout de jouer chaque scénario l'un après l'autre, mais ils sont gradués en difficulté croissante pour correspondre à l'évolution du Héros et rester un défi pour le joueur. De plus ils correspondent au déroulement de l'histoire que nous vous proposons ici à travers une campagne d'initiation en cinq actes, intitulée : « L'Origine du Mal ».

Matériel de jeu :

En plus de la figurine représentant le Héros contrôlé par le joueur, « L'Ascension du Roi des Enfers » nécessite un petit nombre de figurines correspondant au scénario joué.

A part pour le Héros et pour les Némésis au sujet desquels il est conseillé d'utiliser les figurines de la gamme Sygill Forge (<https://www.sygillforge.com/>) mais pas obligatoirement, les figurines d'ennemis et de personnages neutres (Civils, Otages, etc) peuvent provenir de n'importe quelle gamme de figurines 28 - 32 mm (Mantic, GW...).

En outre pour jouer vous aurez besoin d'éléments de décors, la plupart du temps de petite taille (1 à 3 pas de large), tels que ceux proposés par la gamme Mantic, ainsi que du matériel suivant :

- jetons de plusieurs couleurs (au moins une vingtaine, mais c'est encore mieux si vous en avez plus). On en trouve dans n'importe quelle boutique ou site de jeux de société. A défaut on peut prendre des petites pièces de monnaie.
- Un mètre mesureur gradué en pas (1 pas = 2,5 cm) disponible dans n'importe quelle boutique ou site de jeux de figurines
- Un dé à 20 faces (D20) et quelques dés à 6 faces (D6) (un suffit mais il est plus confortable d'en avoir deux ou trois)
- Un crayon et une gomme, ainsi que les feuille de Héros et de Route imprimées.

II Bases du jeu

Feuille de Héros :

La Feuille de Héros comportent de nombreuses informations nécessaires au jeu.

Elle réunit toutes les informations sur le Héros qui restent fixes lors d'une partie. Cela inclus les caractéristiques du Héros telles que sa Vitalité, Initiative, Rapidité et Endurance, les différentes attaques qu'il peut effectuer, et le matériel dont il dispose. Cela inclus aussi les données correspondant à son évolution, telles que l'expérience accumulée au fil des parties et son niveau atteint.

En partie vous n'aurez pas ou très peu à modifier la fiche de campagne du Héros, à part pour noter l'équipement récupéré.

Feuille de route :

La feuille de route est une feuille qui combine deux fiches : la fiche de partie, et la fiche d'ennemi. Il faut une feuille de route par partie jouée et la préparer avant le scénario à l'aide de jetons.

La fiche de partie :

Elle permet de suivre l'état du Héros en cours de partie, tel que son nombre de points de Vitalité restant, le nombre de points d'actions (PA) qui lui reste pour le tour en cours, etc. L'utilisation de jetons est fortement recommandée et la fiche a été prévue pour cela.

La fiche d'ennemi comporte toutes les informations nécessaires pour pouvoir jouer les ennemis du scénario en cours, à savoir l'évolution de leurs caractéristiques. Elle est un peu similaire à la fiche de partie du Héros, mais concerne les ennemis.

Un tableau spécifique a été prévu pour l'ennemi final du scénario, que l'on appelle Némésis dans ce jeu. Vous verrez pas à pas lors de la lecture de ces règles comment est défini un Héros et comment on utilise les fiches de campagne et de route.

Le tour de jeu :

Une partie de « L'ascension du Roi des Enfers » est une **succession de tours de jeu**, tours au cours desquels toutes les figurines présentes sur la table vont pouvoir être activées une fois chacune.

En début d'un tour de jeu, le joueur lance un D20 et regarde la **Table d'événements du scénario** pour voir à quel événement le résultat obtenu correspond. Les effets de l'événement s'applique pour toute la durée du tour en cours.

Ensuite il s'agit de comparer la valeur d'**Initiative** de toutes les figurines en jeu. On trouve cette caractéristique respectivement sur la **fiche de campagne** de la feuille du Héros, pour le Héros, et sur les **profils des ennemis** dans le descriptif du scénario, pour les ennemis.

Lors du tour les figurines sont activées par **ordre décroissant d'Initiative**. Si deux figurines adverses ont la même valeur d'Initiative on lance un D20 pour les départager.

Par exemple, nous considérons le premier scénario de la campagne l'Origine du Mal qui est fournie avec ce set de règles. En début de partie, seule Léda, l'Héroïne, Bella Démona, la Némésis Nécromancienne et trois zombis sont présents sur la table. On regarde alors la valeur d'initiative inscrite sur leurs profils respectifs. Léda a une valeur d'Initiative de 15, Bella Démona de 10 et les zombis de 3. On active donc Léda en premier, puis Bella Démona. Ensuite c'est au tour de chacun des zombis d'être activés.

Comme les zombis sont dans le même camp on ne lance pas de D20 pour les départager, mais on les active en suivant la règle ci dessous.

Si deux ennemis ont la même valeur d'Initiative (cas assez courant, en cas d'ennemis aux profils identiques), on les active de telle sorte que ces figurines puissent faire un maximum d'actions (on les active dans un ordre qui fait qu'elles ne se gênent pas entre elles, pour se déplacer par exemple).

Par exemple, si un zombi non activé empêche un autre, lui aussi non activé, d'avancer en direction de l'Héroïne, on active d'abord le premier afin de laisser la place au deuxième zombi d'avancer librement.

On parle de **phase d'activation d'une figurine** pour désigner la phase où une figurine va être jouée sans que ce soit une réaction à une action adverse (en effet une figurine peut être amenée à réagir à une action d'une figurine adverse lors de la phase d'activation de cette dernière. Par exemple elle peut réagir par une parade à une attaque adverse).

Une fois que toutes les figurines en jeu ont été activées, c'est la **fin du tour** et on retire tous les effets devant se terminer à la fin de ce tour, et on décale les compteurs des autres effets d'un cran. Tous les compteurs de **points d'action** sont réinitialisés et certains effets spéciaux sont appliqués (exemple : dégâts de combustion d'une figurine enflammée).

Pour comptabiliser les points d'actions du Héros, on utilise un jeton par PA. Ici Léda a une rapidité de 5, elle a donc 5 jetons PA. Tant qu'elle porte son bouclier à une main, elle gagne un point d'action qu'elle peut utiliser uniquement en réaction à une attaque adverse. Ajoutez donc un jeton de couleur différente sur sa ligne de PA.

Pour comptabiliser les PA des ennemis, on utilise un seul jeton que l'on décale de la droite vers la gauche lorsque l'ennemi utilise des PA.

Phase d'activation d'une figurine :

Lors de sa phase d'activation, une figurine va pouvoir effectuer des actions, tels que se déplacer, attaquer, faire de la magie, etc, **en utilisant des points d'actions (PA)**.

Chaque action qu'elle effectue coûte un **certain nombre de points d'actions** (en général un ou deux PA), qui sont marqués comme utilisés sur la fiche de la figurine (Fiche de partie ou feuille de route), en décalant le jeton correspondant (soit vers le bas dans le cas du Héros, soit vers la gauche dans le cas des ennemis)

Par exemple, Léda effectue sur un zombi un Coup de grâce (2 PA) avec sa lance, elle doit donc dépenser 2 PA pour ce faire. On décale deux des jetons de la couleur principale vers le bas, pour montrer qu'ils ont été utilisés.

Si Léda utilise son bouclier pour effectuer une parade en réaction à une attaque adverse, elle a la possibilité d'utiliser le PA conféré par son bouclier. Dans ce cas décalez le jeton de couleur spéciale vers le bas.

Ainsi une figurine ne peut pas faire plus d'actions par tour que sa valeur de **Rapidité**, valeur qui correspond au nombre total de points d'action dont dispose la figurine par tour.

Une figurine peut tout à fait effectuer plusieurs fois la même action, du moment que le nombre de PA nécessaire à ceci n'excède pas la valeur d'**Endurance** de la figurine.

Si la figurine dépense plus de PA que sa caractéristique Endurance pour **effectuer plusieurs actions du même type (comme Attaquer, ou Se déplacer, ou Faire de la Magie, ou Faire une action spéciale)**, elle gagne un marqueur **Fatigue** par PA dépensé au dessus de la valeur d'Endurance.

Ainsi Léda a une valeur d'Endurance de 3, elle peut donc dépenser jusqu'à 3 points d'actions en attaques sans recevoir de jeton fatigue. Ainsi un coup de grâce (2PA) suivi d'une pique (1PA) de sa lance ne lui donne pas de marqueur fatigue.

Par contre si elle effectue un coup de grâce supplémentaire elle recevra 2 marqueurs Fatigue.

Tant qu'elle a un marqueur Fatigue au moins, la figurine est dite **Fatiguée**.

Ses caractéristiques Déplacement, Combat (pour toutes ses attaques), Parade, Magie (et d'autres que nous verrons après) sont **divisées par deux** (arrondies à l'entier supérieur).

Pour **retirer un marqueur Fatigue**, il faut consacrer 1 PA à ne rien faire. Les marqueurs Fatigue sont **conservés d'un tour sur l'autre**.

Attention, une figurine peut très bien dépenser plus de PA que sa valeur d'Endurance sans être fatiguée, il suffit juste que ces PA ne soient pas destinés au même type d'action.

Ainsi Léda peut faire 2 déplacements de 4 pas (coût : 2PA), lancer le sortilège Arme enchantée (coût : 1 PA), et effectuer un coup de grâce (coût 2 PA) sans être fatigué car à aucun moment elle n'a consacré plus de 3 PA à faire des actions du même type.

Une figurine peut **garder un certain nombre de points d'action** à la fin de son activation, pour s'en servir pour réagir lors de l'activation d'une figurine adverse.

Ainsi si Léda dépense 3 PA en déplacement, elle se trouve sans ennemi en vue à la fin de son activation et il lui reste 2 PA, plus celui de réaction conféré par le Bouclier.

On peut décider alors de garder ces PA restant pour se défendre contre les attaques d'un éventuel zombi venant au contact lors de son activation à lui.

De même certaines figurines ayant déjà réagi (et donc utilisé des PA) lors de l'activation d'une figurine adverse, avant leur propre phase d'activation, ne commencent pas avec toute leur réserve de PA du tour.

Par exemple, Léda attaque un zombi en pique avec son dernier PA, le zombi utilise un PA pour effectuer une esquive (et rate, comme la plupart du temps).

Toutefois le zombi n'étant pas détruit, il ne lui reste plus que 2 PA sur ses trois initiaux lorsque débute son activation.

Les différentes actions d'une figurine :

Voici les différents types d'action que peut effectuer une figurine en dépensant des points d'actions (PA).

Se déplacer :

Lorsqu'une figurine utilise un point d'action (PA) pour se déplacer, elle peut le faire de deux manières différentes au choix :

Marche : La figurine se déplace de son déplacement, soit en général deux pas (2 pas), selon n'importe quel trajectoire permise par les décors et les figurines adverses. Une figurine ne peut traverser un élément de

décor ou une autre figurine, à moins d'avoir la règle Spectral.

Course : La figurine se déplace du double de son déplacement, soit en général quatre pas (4 pas), selon une trajectoire rectiligne, permise par les décors et les figurines adverses.

Attaquer :

Une figurine peut avoir plusieurs armes en mains (en général une à deux). A chaque arme correspondent certaines d'attaques indiquées sur le profil de la figurine. Chaque attaque permise par l'arme coûte un certain nombre de PA, indiqué entre parenthèses après le nom de l'attaque. Il sera vu plus tard comment effectuer une attaque.

Changer d'arme :

Une figurine peut changer les armes qu'elle tient dans les mains au prix d'un PA. On indique alors avec un jeton devant le nom des armes, quelles sont celles que la figurine a en mains.

Faire de la Magie :

Une figurine peut faire de la Magie et lancer un sortilège qu'elle connaît parmi la liste indiquée sur son profil au prix d'un nombre de PA égal à celui indiqué entre parenthèse après le nom du sort. Certains sortilèges réussissent automatiquement, d'autres nécessitent un jet de D20 pour déterminer l'issue du lancer.

Faire une action spéciale :

Une figurine peut faire une action spéciale, indiquée dans le scénario, comme crocheter une porte, actionner un levier, au prix d'un nombre de PA indiqué dans le scénario.

Effectuer une attaque :

Pour effectuer une attaque, la figurine doit avoir l'arme correspondante en mains et sa distance à la figurine adverse doit être inférieure ou égale à la portée de l'attaque. Elle doit en outre dépenser un nombre de PA indiqué entre parenthèses après le nom de l'attaque.

La **portée d'une attaque** est de **0,25 pas** si rien n'est précisé dans le profil de l'attaque (dans la rubrique Effets). Si l'arme a la règle **Allonge** cette portée est de 1 pas. Autrement pour les armes de jet et de tir, cette portée peut varier.

Ainsi la lance de Léda a la règle Allonge, Léda peut donc attaquer le zombi qui se trouve à un pas d'elle.

Si ces conditions sont réunies, on regarde si la **figurine adverse effectue ou pas une défense en réaction à l'attaque** (soit que le joueur le décide dans le cas du Héros, soit que la **table de comportement** l'indique dans le cas d'un ennemi).

Pour cela il faut que la figurine adverse ait **assez de PA dans sa réserve** pour effectuer cette réaction.

Notez bien que l'on peut dépenser plus de PA en Défense que sa valeur d'Endurance, sans toutefois être fatigué. En outre si une figurine attaque une autre avec une action nécessitant 2 PA par exemple, il est inutile de dépenser 2 PA en réaction pour parer cette attaque si la Défense en réaction de la figurine attaquée ne nécessite qu'un PA. Sa défense ne sera pas plus efficace pour autant.

On lance un **D20**, auquel est ajoutée la **valeur de Combat** de l'attaque effectuée.

Si la figurine adverse n'effectue pas de réaction, on compare ce score à la **valeur de Défense** de la ligne « Sans défense » de la figurine adverse.

Si la figurine adverse effectue une réaction, on compare ce score à la **valeur de Défense de la réaction** effectuée par la figurine adverse.

Si le score est **supérieur à la valeur de Défense considérée** l'attaque est un succès (un échec sinon).

Par exemple un zombi attaque Léda à coups de griffes (Combat 2) à qui il reste seulement le PA conféré par son Bouclier. Elle effectue une Parade grâce à son bouclier et dépense donc son dernier PA.

Le zombi doit donc obtenir plus de 20 avec un D20+2. Il obtient 14 au jet de dé et échoue donc.

Mais il reste au zombi un second PA pour attaquer et Léda n'a plus de quoi se défendre. Dans ce cas le zombi doit obtenir plus de 5 (Valeur de défense indiquée à la ligne « Sans défense » du profil de Léda) pour réussir son attaque.

Heureusement pour Léda il obtient 3 au jet de D20 et échoue donc de justesse.

En cas de réussite de l'attaque, on calcule les **Dégâts** infligé par l'attaque en soustrayant la **Protection** de la figurine adverse à la valeur de Dégâts indiquée dans le profil de l'attaqué. En cas d'échec de l'attaque rien ne se passe.

Les Dégâts infligés sont **retirés du total de points de Vitalité** (PV) de la figurine adverse. En plus si des effets sont spécifiés dans la rubrique **Effets** du profil, ces effets sont appliqués.

Léda réussit à toucher la Nécromancienne Bella Démona avec un coup de grâce de sa lance. Elle lui inflige donc un total de dégâts de 12 (coup de grâce) – 2 (Protection de Bella Démona) soit 10. Bella Démona avait initialement 12 points de Vitalité, il ne lui en reste plus que 2. On décale le jeton de Vitalité de la table Némésis de 12 à 2.

Si la Vitalité d'une figurine **tombe à zéro**, celle ci est **Morte** et sa figurine est retirée du jeu. Si il s'agit du Héros la partie est perdue.

Coup critique : Si le résultat du D20 est de 19 ou 20 (dans le cas du Héros ou d'un ennemi avec l'attribut **Némésis**), ou de 20 (dans le cas d'un ennemi avec l'attribut **Sbire**) et que l'attaque est un succès, il y a coup critique.

Si la figurine attaquée est un ennemi de type Sbire, les **dégâts sont doublés**.

Si la figurine attaquée est un Héros ou un ennemi de type Némésis, on lance un D20 sur la **table de zones spéciales** de la figurine attaquée, la zone indiquée est alors **Gravement blessée** et les effets indiqués sont appliqués pour le reste de la partie.

Tir et Lancer : Une attaque de tir ou de Lancer est une attaque à grande portée. Une valeur de portée leur est indiquée. La taille de la cible doit être prise en compte et aussi le fait qu'elle soit dissimulée ou non par un couvert :

Si une figurine est de taille **Très grande** ou supérieur, la valeur de Combat de l'attaquant est **doublé** pour cette attaque.

Si une figurine est **dissimulée par un couvert de plus de sa moitié** environ pour le tireur, la valeur de Combat de l'attaquant est **divisée par deux** pour cette attaque.

Si une figurine est de taille **Très petite**, la valeur de Combat de l'attaquant est **divisée par deux** pour cette attaque.

Cela n'inclue pas les Sortilèges, qui n'obéissent pas à ces règles.

Lancer une arme : Les attaques avec la règle **Jet** dans la rubrique Effet implique que l'arme est lancée et n'est plus en possession de la figurine une fois l'attaque effectuée. L'arme n'est toutefois pas perdue et se trouve à côté de la figurine attaquée si celle ci est toujours en vie après l'attaque, ou à sa place si elle a été tuée. On l'indique par un **jeton placé à cet endroit** sur la table de jeu.

Il faut alors comme pour tout autre objet, que la figurine se place en contact avec le jeton et **utilise un PA pour ramasser l'arme** (action de type Faire une action spéciale) et l'utiliser à nouveau.

Figurine à terre : Une figurine A terre suite à un effet particulier (Attaque ou Magie par exemple) ne peut rien faire d'autre que se relever au prix d'un PA (action de type Faire une action spéciale).

Contre-Attaque : Si il reste des points d'action au Héros en fin de tour et que des ennemis sont à portée d'arme, le Héros peut effectuer des contre-attaques. Cela s'effectue comme une attaque normale. Il faut toutefois que le nombre de PA dépensés ainsi et de ceux dépensés en Attaque lors de l'activation du Héros n'excède pas la valeur d'Endurance sinon le Héros recevra des marqueurs Fatigue comme normalement.

Taille d'un figurine : Elle doit être indiquée sur son profil. Voici l'ordre des tailles :
Très petite < Petite < Normale < Grande < Très grande < Énorme < Colossale

Faire de la Magie :

Faire de la Magie en lançant un sortilège coûte un **nombre de PA** indiqué entre parenthèses après le nom du sortilège.

Certains sortilèges, qui n'ont pas de valeur dans la rubrique Magie de leur profil, se lancent **automatiquement**.

Les sortilèges qui ont une **valeur de Magie** se lancent comme une attaque :

Il faut que la cible du sortilège soit à portée (indiquée dans la rubrique Effet du profil).

On lance un D20 auquel on ajoute la valeur de Magie du sortilège.

Si ce score dépasse la valeur de **Résistance à la magie** de la figurine cible, le sortilège est un succès et ses Effets sont appliqués.

III Jouer une campagne

Ce livre de règle propose une campagne narrative en cinq actes, intitulée « L'Origine du Mal ». A chaque acte correspond un scénario.

Jouer une partie

Maintenant qu'un Héros est choisi pour jouer la campagne, qu'un scénario est choisi, il s'agit de se doter des figurines nécessaires, celle du Héros et celles indiquées pour les ennemis dans le scénario, ainsi que des éléments de décors indiqués dans le scénario.

Si c'est la première partie pour le Héros, imprimez un exemplaire de sa feuille de Héros et de la feuille de Route. Préparez sa feuille de Héros :

-Recopiez la valeurs des caractéristiques au centre de la case sur la Feuille de Héros.

-Placez des jetons en face des armes en mains en début de partie sur la Feuille de Héros.

-Placez un jeton sur la valeur de Vitalité du Héros à la ligne Vitalité de la Fiche de partie.

-Placez autant de jetons que la Rapidité sur les cases de la ligne PA utilisés de la Fiche de partie, plus un jeton de couleur spéciale par PA spécial tel que celui conféré par un Bouclier.

-Prévoyez un jeton pour chaque ligne de la rubrique Amélioration du Héros, à savoir 4 (Rapidité/Endurance, Combat/Défense, Dégâts/Protection, Magie/Résistance à la Magie).

Pour chaque partie vous devrez vous munir d'une feuille de Route spécifique. Préparez là en indiquant dessus les ennemis présents sur la table de jeu en début de partie.

Pour chaque ennemi, on crée une table d'ennemi qui permet de suivre l'évolution de son nombre de points de Vitalité (PV) par tour, de son nombre de PA restant par tour, ainsi que les effets spéciaux qu'il subit.