

MINIQUEST ADVENTURES

SOMMAIRE

Contenu de la boîte	2	Équipement	12
Résumé du jeu			
Préparation			
Victoire et défaite			
Difficulté et durée4			
Séquence de jeu	5	Monstres d'élite	22
Déroulement d'un combat			
Phase de récupération1			

CONTENU DE LA BOÎTE

- 8x Carte Héros
- 5x Carte Boss
- 8x Carte Monstre d'élite
- 53x Carte Monstre
- 8x Carte Tour du Héros
- 68x Carte Butin
- 6x Carte Butin épique
- 33x Carte Compétence de Boss et Monstre d'élite
- 8x Carte Compétence de Héros
- 6x Carte Menace
- 4x Feuille de personnages
- 2x Dé de combat
- 1x Dé numéroté
- 76x Jeton
- 212x Marqueur
- 2x Livre du Donjon
- 4x Livre de règles



RESUME DU JEU

MiniQuest Adventures est un jeu d'exploration de donjon (dungeon-crawler) se jouant de 1 à 4 joueurs à l'aide d'un Livre du Donjon, dont le style est inspiré des jeux vidéo 16 bits. Lors de chaque partie, un donjon est généré aléatoirement. Les joueurs le parcourent et ont pour objectif d'atteindre et de vaincre le Boss final. Lorsqu'ils parviennent à la fin d'un niveau, les Héros reçoivent des récompenses (Butin), comme des armes ou de l'équipement. Ce Butin les aidera à vaincre leurs futurs ennemis et augmentera leurs chances de survie face aux Boss du donjon.

PRÉPARATION

- Les joueurs choisissent une Feuille de personnage et un Héros de la même couleur.
- 2. Chaque Héros choisit son équipement initial parmi les cartes de Butin (cf. page 19-20). Les cartes restantes sont mélangées pour constituer la pioche de Butin.
- 3. Les cartes Boss, Monstre d'élite, Monstre, Menace et Butin épique sont mélangées séparément pour constituer des paquets différents.
- 4. Le Livre du Donjon est placé au milieu de la table.
- 5. Le nombre d'étages (niveaux) que comptera le donjon est choisi en fonction de la difficulté désirée pour la partie.
- 6. Le joueur le plus jeune commence avec le jeton de Leader.
- 7. Au cas où le nombre de joueurs est inférieur à quatre, chaque joueur devra interpréter plusieurs héros.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent terminer tous les étages du donjon.

Les joueurs sont vaincus s'ils meurent tous durant un même niveau ou si chacun d'eux a déjà reçu trop de marqueurs Mort pour continuer.

Un joueur est définitivement éliminé si ses points de vie tombent à 0 alors qu'il a déjà accumulé 3 marqueurs Mort, ou lorsqu'il obtient son quatrième marqueur Mort.

DIFFICULTÉ ET DURÉE

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider du mode de jeu qui déterminera le nombre d'étages à effectuer pour terminer le donjon.

Dans une partie, le donjon est constitué d'un ou plusieurs étages (ou niveaux) qui sont eux-mêmes composés de 5 salles. Dans chacune d'elles se déroule un combat. Le dernier combat se fera toujours contre un Boss ou un Monstre d'élite.

Chaque salle est identifiée par une couleur et un symbole.











Pour rendre le jeu plus aléatoire, le Livre du Donjon propose 6 versions pour chaque salle, avec des configurations différentes et un nombre d'adversaires variable.

Au début de chaque combat, le dé numéroté doit être lancé. Son résultat indiquera la configuration de la salle à utiliser. Les joueurs ouvrent ensuite le Livre du Donjon à la page correspondante.

Exemple : les joueurs doivent générer la troisième salle d'un étage. Ils lancent le dé qui indique 2. Ils ouvrent le Livre du Donjon page III-2.

Chaque fois que les joueurs terminent un étage, le niveau de difficulté sera augmenté en piochant une nouvelle carte Menace et en appliquant ses caractéristiques à tous les ennemis.

MODES DE JEUX

Aventure rapide

Un niveau - pas de carte Menace Un Boss final Les Héros jouent avec leur Compétence active dès la première salle.

Aventure

Trois niveaux - deux cartes Menace.

Deux Monstres d'élite et un Boss final.

Débloquez les Compétences des

Héros à la fin du premier étage.

Aventure difficile

Cinq niveaux - quatre cartes Menace Quatre Monstres d'élite et Un Boss final. Débloquez les Compétences des Héros à la fin du troisième étage.

Aventure cauchemardesque

Sept niveaux - six cartes Menace Cinq Monstres d'élite et Deux Boss : le "Premier Boss" au cinquième étage, le "Second Boss" au septième étage, les autres niveaux se terminent par des Monstres d'élite.

Débloquez les Compétences des Héros à la fin du troisième étage.



- 1. réparation de la salle.
- 2. Déroulement des combats selon l'ordre d'initiative.
- 3. Phase de récupération

PRÉPARATION D'UNE SALLE

- 1. Le joueur avec le jeton Leader lance le Dé numéroté et ouvre la page correspondante en fonction du numéro de la salle et du résultat du jet de dé.
- Une carte Monstre est révélée pour chaque tuile marquée, de gauche à droite et de haut en bas.
- 3. Si une tuile est marquée d'un symbole Élite, tirez une carte Monstre d'élite (ou Boss en fonction de l'étage que vous jouez).
- 4. Placez les jetons Ennemi correspondant aux cartes tirées sur les tuiles marquées en conservant leur ordre. Les jetons Monstre sont numérotés pour facilement identifier les adversaires de même type.
- 5. Les marqueurs Santé, Défense et Pouvoir sont placés en haut des cartes Héros et Ennemi.
- 6. L'ordre de jeu est établi.

OR DRE DE JEU

Pour constituer l'ordre des tours, les cartes Tours du Héros et Ennemi sont placées en ligne dans l'ordre suivant :

La première carte à placer dans cette zone est la carte Héros du joueur possédant le jeton Leader.

La carte suivante est la première carte Ennemi à avoir été révélée, c'est-à-dire le Monstre placé sur la tuile en haut à gauche.

Ensuite, la carte placée est celle du joueur situé à gauche du Leader (sens horaire).

Continuez à alterner entre les cartes Héros et Ennemi jusqu'à avoir placé toutes les cartes.



DEROULEMENT D'UN COMBAT

Avant de commencer le combat, les joueurs peuvent réorganiser leur équipement en échangeant des objets avec ceux contenus dans leur sac ou ceux d'autres joueurs. S'ils n'ont pas suffisamment d'emplacements disponibles, ils doivent se défausser des cartes restantes.

Le combat se déroule en tours, selon l'ordre du jeu déterminé précédemment (de gauche à droite).

Chaque joueur peut utiliser deux actions lorsque c'est son tour :

1 déplacement et 1 attaque, ou 2 déplacements.

Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et il n'est pas nécessaire de les réaliser toutes les deux. Avant d'attaquer, un Héros peut choisir d'utiliser une Compétence.

DISTANCE

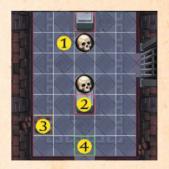
Le Livre du Donjon est divisé en cases pour aider les joueurs à calculer les distances de déplacement, la portée et le champ de vision de chaque personnage.

Les distances se mesurent horizontalement et verticalement, jamais en diagonale.

CASES

- 1. Blanches: cases ordinaires. Les personnages peuvent les traverser librement. Une case occupée par un autre personnage (allié ou ennemi) ne peut pas être traversée.
- 2. Rouges : cases infranchissables. Les personnages ne peuvent ni traverser ces cases ni voir à travers.
- 3. Jaunes : cases terrain difficile. Les personnages peuvent les traverser au prix de deux points de mouvement par case. Ils ne peuvent pas s'arrêter sur une case jaune.
- 4. **Verte**: case de départ. Lorsqu'un héros débute un combat, il commence son tour sur cette case. Les personnages ne peuvent pas finir leur tour sur cette case, mais ils peuvent attaquer depuis celle-ci, puis se déplacer.





LIGNE DE VUE

Pour déterminer si un personnage en voit un autre, une ligne droite continue doit pouvoir être tracée de l'un des quatre angles de la case de l'attaquant jusqu'à l'un des quatre angles de sa cible, sans toucher de coin ou de ligne rouge ni franchir une case occupée par un autre personnage.

DEPLACEMENT

Les personnages peuvent se déplacer horizontalement et verticalement (jamais en diagonale) dans la limite de leur capacité de mouvement pour chaque point d'action dépensé pour se déplacer.

Note: Un joueur ne peut pas conserver des points de mouvement de leur première action pour les dépenser après leur seconde action (attaque).

Un enchaînement de type 1, déplacement 2. attaque 3, fin du déplacement conduirait à jouer 3 actions distinctes, ce qui est interdit.



ATTAQUE

Pour attaquer, la cible doit être à portée de l'Arme ou du Sort utilisé. De plus, même si la portée le permet, la cible ne peut pas être visée à travers des personnages, alliés ou ennemis. La ligne de vue doit être dégagée.

L'attaque est de type Mêlée si l'Arme ou le Sort a une portée de 1 ou 2.

Si la portée maximale de l'Arme ou du Sort est de 3 ou plus, l'attaque est considérée à distance.

L'attaquant lance 2 Dés de combat et choisit l'une des faces obtenues.

Les personnages qui effectuent des attaques de mêlée causent des dégâts lorsqu'ils obtiennent une "Frappe" ou un "Coup critique".

Les personnages qui effectuent des attaques à distance infligent des dégâts lorsqu'ils obtiennent un "Tir" ou un "Coup critique".

Les Sorts sont considérés comme des attaques à distance et consomment du Pouvoir. Dans le cas d'un **Sort de soutien** tel que *Barrier*, le lanceur peut se cibler lui-même ou cibler un allié: la réussite est automatique.

Parfois, il peut y avoir un enchaînement de coups entre l'attaquant et la cible. Dans ce cas, l'enchaînement est rompu lorsque l'un des deux adversaires est vaincu, ou lorsque le résultat du dé ne permet pas d'en relancer un autre.



Coup (deux faces sur le dé)

Inflige des dégâts de mêlée et termine l'attaque.



Tir (deux faces sur le dé)

Inflige des dégâts à distance et termine l'attaque.



Coup critique (une face sur le dé)

Inflige des dégâts de n'importe quel type, puis l'attaquant lance 1 dé.



Contre-attaque (une face sur le dé)

Si l'attaque est de type mêlée et que l'attaquant est à portée de la cible, cette dernière lance 1 dé : la cible contre-attaque donc son assaillant.

Si l'attaque est à distance, le tir rate.

Note : Lors du premier jet d'attaque avec deux dés, la contre-attaque n'a lieu que si les deux dés indiquent Contre-attaque. Si un seul dé est relancé, un seul résultat Contre-attaque suffit pour que celle-ci ait lieu.

Exemple : C'est le tour du joueur qui contrôle Ralen. Il approche d'un *Skeleton* indemne situé à trois cases de distance.

Puisque Ralen peut se déplacer de cinq cases, il se positionne sur une case adjacente au Monstre et termine son déplacement ici. Il décide ensuite d'attaquer et lance les deux dés de combat. Il obtient une "Frappe" et un "Coup critique". Le joueur choisit le "Coup critique" et inflige les dégâts de son arme. Ensuite, il lance à nouveau le Dé de combat pour représenter le "Coup critique" et obtient un "Tir". Puisque l'arme dont il est équipé est l'épée longue, il profite de l'effet Précision pour relancer le dé de combat. Il obtient une "Contre-attaque" et n'a pas d'autre choix que d'accepter ce résultat. Le Skeleton effectue donc la "Contre-attaque" en lançant le Dé de combat. Il obtient un "Coup critique". Il inflige donc les dégâts et relance le dé : le résultat est une nouvelle "Contre-attaque". C'est à nouveau à Ralen d'attaquer en lançant un dé. Il obtient à nouveau un "Tir" mais ne peut pas relancer son Dé de combat puisqu'il a déjà utilisé l'effet Précision durant ce tour et qu'il n'a aucune autre carte avec le même effet. L'enchaînement de coups se termine donc sur cet échec.

DEGÂTS

Les dégâts sont indiqués sur les cartes Arme, Sort ou Compétence.

Pour infliger des dégâts à la santé de l'adversaire, l'attaquant doit d'abord détruire la défense de la cible, à moins que l'attaque ne soit "Perçante".

Lorsqu'il ne reste plus aucun point de défense, la protection sera considérée comme détruite et les dégâts ôteront des points de vie.

Lorsque les points de vie d'un héros tombent à zéro, il reste assommé. Un marqueur Mort doit être placé sur la Feuille de personnage et son jeton retiré du plateau, et ce jusqu'à la fin du combat.

Lorsque les points de vie d'un Ennemi atteignent zéro, le jeton est retiré du plateau et sa carte de Monstre est défaussée.

Les héros ciblés par des contre-attaques pourront contre-attaquer uniquement s'ils possèdent une arme de mêlée avec une portée suffisante.

Les dégâts totaux de l'attaque sont calculés en ajoutant les dégâts des cartes Équipement et Compétence utilisées lors de l'assaut.

Pour représenter les dégâts subis, retirer les marqueurs Défense ou Santé placés en haut des cartes Héros et Ennemis.

Lorsqu'un héros subit des dégâts, celui-ci choisit quelle partie de l'équipement est endommagée. Si les points de défense tombent à zéro, la carte est retournée et inutilisable jusqu'à la fin du combat.

COMPÉTENCES DE HÉROS

Les Compétences améliorent les attaques en combinant leurs effets avec les Armes ou les Sorts.

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser une Compétence tant qu'ils ont le Pouvoir nécessaire pour l'activer.

Exemple: Durlan active sa Compétence Accurate Blow et retire un marqueur Pouvoir de sa fiche pour tirer avec son Crossbow. L'effet Précision de l'arme est aussi pris en compte, pour infliger 6 points de dégâts.





EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Certaines cartes ajoutent des effets uniques aux attaques ou permettent de les arrêter.

Perçant : Si le coup est porté, les dégâts sont directement infligés à la Santé de la cible.

Précision: Chaque carte possédant cet effet permet un jet supplémentaire de Dé de combat par tour. Si un Héros possède plusieurs cartes avec cet effet, il peut relancer autant de dés que le nombre de cartes possédées ayant cette capacité. Les cartes Objet et Compétence pourraient dans ce cas fonctionner.

Poignarder dans le dos : les dégâts de l'arme principale avec laquelle l'attaque est portée sont doublés. Les armes secondaires et les compétences ne doublent pas leurs dégâts.

Poids plume: Porter un ensemble complet d'Équipements légers permet au joueur de frapper deux fois en une seule action d'attaque. Par conséquent, si une Compétence est utilisée, ses caractéristiques s'appliquent aux deux frappes. Le joueur doit lancer les deux dés de Combat pour chaque frappe séparément et les utiliser l'une après l'autre. Le joueur ne peut pas choisir une cible différente pour la seconde frappe.

Renversement: Si le renversement est réussi, la cible devra dépenser son action d'attaque du prochain tour pour se relever. Elle ne pourra donc pas attaquer, mais elle pourra toujours se déplacer ensuite avec sa deuxième action.

Brûlure : Si l'attaque est réussie, la cible doit tenter de supprimer cet effet ou perdre un point de vie (dégât perçant) au début de chaque tour, jusqu'à ce qu'elle arrête sa brûlure.

Gel: La cible est gelée si l'attaque est réussie. Elle doit tenter de supprimer cet effet, faute de quoi elle ne peut agir.

Parade: Chaque carte possédant cet effet permet de bloquer une attaque par tour. Si c'était suite à une réussite critique, la parade arrête également l'enchaînement des jets de dés. Si le Héros a plus d'une carte avec l'effet "Parade", il peut bloquer autant d'attaques que le nombre de cartes ayant cet effet. Les cartes Objet et Compétences peuvent être utilisées.







EFFETS

PHASE DE RECUPERATION

- 1. Lorsque vous terminez le combat final d'un étage, et à l'exception du dernier, révélez une nouvelle carte Menace. Tous les ennemis des étages suivants auront les nouveaux attributs / nouvelles caractéristiques tels que décrits sur la carte, en plus des attributs / caractéristiques déjà possédés des niveaux précédents.
- 2. Récupération. Les héros récupèrent tous leurs points de vie, de défense et de pouvoir.
- 3. Butin. Le joueur possédant le jeton Leader distribue le Butin.
- 4. Si les pioches Monstre ou Butin sont vides, mélanger la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.
- 5. Le joueur possédant le jeton Leader le donne au joueur suivant (sens horaire).

RÉCUPÉR ATION

Les joueurs remettent faces visibles leurs cartes d'Équipement endommagé.

Les héros récupèrent tous leurs points de vie, de défense et de pouvoir.

Seuls les marqueurs Mort restent sur les fiches des personnages.

BUTIN

Lorsque les joueurs terminent un combat, ils reçoivent du Buţin.

Le joueur qui possède le jeton Leader distribue le Butin à ses coéquipiers et à lui-même.

Il y a 2 types de Butin : ordinaire et épique.

Butin ordinaire : 2 cartes Butin sont piochées et l'une d'elles au moins est défaussée. Ces cartes sont obtenues en terminant les salles I, II, III et IV.

Butin épique : 3 cartes Butin sont piochées et au moins l'une d'elles est défaussée. 1 carte Butin épique est piochée. Ces cartes sont obtenues après avoir terminé la dernière salle d'un niveau.

JETON LEADER

Le combat terminé, le jeton Leader est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.



Si un Héros possède plus d'une Arme ou plus d'un Sort équipés, le joueur décide avec lequel il attaque.

Une carte est considérée comme équipée lorsqu'elle est placée sur l'un des emplacements d'équipement.

Les sorts sont placés au-dessus des objets qui leur permettent d'être équipés. Les Sorts peuvent également être placés dans le Sac et occupent alors leur propre place.

Les objets dans le sac ne peuvent pas être équipés de sorts.

De la même manière que pour les Compétences, les objets secondaires combinent leurs effets avec les armes ou sorts équipés. On les reconnaît grâce au "+" devant les dégâts, comme dans le cas du "Tome du sorcier".

Les objets secondaires ne peuvent pas attaquer ou contre-attaquer.

Après avoir récupéré les cartes Butin, les joueurs peuvent les échanger entre eux ou avec leur Sac et choisir d'en défausser s'il n'y a plus de place dans le Sac.

Les joueurs peuvent échanger des objets pouvant contenir des Sorts. Les Sorts peuvent aussi s'échanger d'un objet à un autre. Si un objet ne peut pas contenir de Sort, celui-ci doit être stocké dans le Sac ou défaussé.

Les cartes d'objet piochées peuvent ne pas être utilisées.

Les objets équipés sont restreints à une carte minimum.



ÉQUIPEMENT

COMPORTEMENT DES ADVERSAIRES

Il y a 3 types de comportements, selon que l'ennemi effectue une attaque de mêlée, une attaque à distance ou si l'ennemi est de type Monstre d'élite ou Boss du donjon.

MONSTRES OR DINAIRES

Mêlée (Distance 1-2)

- 1. "Première Action" : Si le Monstre est à portée de :
 - ...Une cible : il l'attaque puis passe à l'étape 3.
 - ...Plusieurs cibles : il attaque une cible au hasard puis passe à l'étape 3.
 - ...Aucune cible : il se déplace vers la cible la plus proche et passe à l'étape 2.
- 2. "Seconde Action" : Si le Monstre est à portée de :
 - ...Une cible il attaque puis passe à l'étape 3.
 - ...Plusieurs cibles il attaque une cible au hasard puis passe à l'étape 3.
 - ...Aucune cible il passe à l'étape 3.
- 3. Fin du tour.

À distance (Distance 3 ou plus)

- 1. "Première Action" : Si le Monstre est à portée de :
 - ...Une cible il l'attaque puis passe à l'étape 2.
 - ...Plusieurs cibles il attaque une cible au hasard puis passe à l'étape 2.
 - ...Aucune cible il passe à l'étape 2.
- 2. Déplacez le personnage aussi loin que possible de l'ennemi le plus proche.
- 3. Fin du tour.

BOSS ET MONSTRES D'ÉLITE

- 1. Révélez la première carte Compétence.
- 2. "Première Action" : Si la compétence est à portée de :
 - ...L'objectif (une ou plusieurs cibles) : il utilise la compétence, que ce soit sur lui-même ou sur ses adversaires et passe à l'étape 4.
 - ...Aucune cible : il se déplace vers la cible la plus proche et passe à l'étape 3.
- 3. "Deuxième action" : Si l'ennemi est à portée de :
 - ...L'objectif (une ou plusieurs cibles) : il utilise la compétence, que ce soit sur lui-même ou sur ses adversaires et passe à l'étape 4.
 - ...Aucune cible : il passe à l'étape 4.
- 4. Fin du tour.







Les Boss et les Monstres d'élite ont leur propre deck de cartes Compétence. Il doit être mélangé avant chaque confrontation.

La Compétence d'un Boss ou d'un Monstre d'élite réussit automatiquement, tant qu'il est à portée de sa cible.

Au début de chaque tour d'un Boss ou d'un Monstre d'élite, une nouvelle carte Compétence est piochée, même si une précédente carte est encore active.

Certaines cartes Compétence sont actives durant plusieurs tours. Placez autant de marqueurs Temps que nécessaire sur celle-ci lorsqu'elle arrive en jeu.

Au début de chaque tour, un jeton Temps est enlevé. Cette étape se répète à chaque tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jeton Temps sur la carte, qui est alors défaussée à la fin du tour où elle a perdu son dernier marqueur Temps.

Les cartes Compétence à usage unique sont défaussées une fois le tour terminé.

S'il n'y a plus de carte Compétence dans la pioche, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Si une carte est active pendant plusieurs tours alors que le deck est vide, celle-ci reste présente et n'est pas mélangée avant la fin de son effet.

Vous pouvez consulter les pioches de Compétences de chaque ennemi (Page 21 -22).

Tout comme les Héros, les Ennemis lancent deux dés de combat et conservent le plus avantageux pour eux.

Si les Ennemis peuvent viser plusieurs cibles, le dé numéroté sera utilisé pour déterminer la cible.

Si le Monstre contre-attaque, il le fait en utilisant les dégâts de sa carte Monstre.

Si un Boss ou un Monstre d'élite est à une case de distance du héros, les contre-attaques infligent **trois points de dégâts**. S'ils sont éloignés de deux cases ou plus, ils ne peuvent pas contre-attaquer.

Lorsqu'un ennemi est Renversé ou Gelé, il ne peut attaquer, mais il peut tout de même se déplacer jusqu'à ce que le jeton soit retiré.

Les cartes Menace révélées augmentent de manière permanente les caractéristiques de tous les ennemis jusqu'à la fin de la partie. Leurs effets se cumulent, rendant les ennemis de plus en plus puissants.





4X FEUILLE DE PERSONNAGE

Chaque feuille possède une couleur différente: vert, rouge, bleu et jaune.

- 1. Sac. Deux emplacements pour stocker les cartes Butin.
- 2. Héros. Un emplacement pour placer la carte Héros de la même couleur que les jetons.

Équipement. Emplacements pour porter l'équipement.

- 3. Arme et bouclier. Les armes à une main utilisent un emplacement, tandis que les armes à deux mains utilisent les deux emplacements.
- 4. Armure. Un emplacement pour l'armure ou les vêtements.
- 5. Compétence. Un emplacement pour une carte de Compétence de Héros.
- 6. Marqueurs Mort. Trois emplacements pour placer les marqueurs Mort



2X LIVRE DU DONJON

Chaque livre possède 30 salles différentes. organisés en 5 groupes de 6 salles dans chacun d'eux.

1. Numéro de la salle : I, II, III, IV, Boss

2. Version de la salle : 1, 2, 3, 4, 5, 6

3. Types d'ennemis : Boss, Monstres d'élite ou Monstres



Boss Monstre élite Monstres







2X DE DE COMBAT

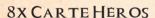
Utilisés exclusivement pour attaquer.

1X DE NUMER OTÉ

Utilisé pour :

sélectionner la version de la salle, savoir si l'activation d'une capacité est réussie ou non, par exemple Renversement, Brûlure ou Parade

déterminer une cible aléatoire.



Il y a quatre couleurs de Héros : vert, rouge, bleu et jaune.

- 1. Couleur et symbole du Héros
- 2. Portrait du Héros
- 3. Nom du Héros
- 4. Caractéristiques (Santé, Pouvoir et Déplacement)

5X CARTE BOSS

1. Symbole de Boss

2. Représentation

du Boss

3. Nom du Boss

4. Caractéristiques (Santé, Défense et Déplacement)









8X CARTE MONSTRE D'ÉLITE

- 1. Symbole de Monstre d'élite
- 2. Représentation du Monstre d'élite
- 3. Nom du Monstre d'élite
- 4. Caractéristiques (Santé, Défense et Déplacement)



53X CARTE MONSTRES

- 1. Symbole de Monstre
- 2. Représentation du Monstre
- 3. Nom du Monstre
- 4. Caractéristiques (Santé, Défense et Déplacement)



8X CARTE TOUR DU HÉROS

Elles sont utilisées pour représenter les joueurs dans l'ordre du jeu. Chaque Héros a sa propre carte.



68X CARTE BUTIN

- 1. Verso des cartes Butin
- 2. Représentation du Butin
- 3. Nom du Butin
- 4. Caractéristiques du Butin

6X CARTE BUTIN ÉPIQUE

- 1. Verso des cartes Butin épique
- 2. Représentation du Butin épique
- 3. Nom du Butin épique
- 4. Caractéristiques du Butin épique





8X COMPETENCE DE HER OS

- 1. Verso des cartes Compétences de héros
- 2. Représentation de la Compétence
- 3. Nom de la Compétence
- 4. Description de la Compétence

33X COMPÉTENCE DE BOSS ET MONSTRES D'ÉLITE

- 1. Verso des cartes de Compétences ennemies
- 2. Représentation de la compétence
- 3. Nom de la compétence
- 4. Description de la compétence

6X CARTE MENACE

À la fin de chaque niveau, dévoilez une carte. Appliquez les nouvelles caractéristiques lors des prochains niveaux.

76X JETON

8x Jeton Héros 5x Jeton Boss

8x Jeton Monstre d'élite 53x Jeton Monstre

1x Jeton Leader 1x Jeton Logo

Note: les jetons Monstre sont numérotés

212X MARQUEURS

70x Santé 12x Temps

70x Défense 6x Brûlure

30x Pouvoir 6x Gel

12x Mort 6x Renversement

Note: Les marqueurs 1, 2, 3, 5 et 10 représentent les caractéristiques les plus répandues. Les marqueurs numérotés sont réversibles, avec une valeur de 1 sur le verso.













Les Héros sont les personnages principaux de cette aventure. Les joueurs doivent en incarner un ou plusieurs pour jouer.

Chaque Héros dispose de ses propres objets et compétences, qui doivent être récupérés depuis les pioches Butins et Compétences des héros.

La partie doit toujours comporter quatre Héros, peu importe le nombre de joueurs.

Vous ne pouvez pas choisir deux Héros de la même couleur.



RALEN HAMMERSHINE

Santé: 6 Pouvoir: 4 Déplacement: 5

Équipement de départ : Sword,

Hardened Leather

Compétence : Whirlwind



MOLOG GRAYBLADE

Santé: 6 Pouvoir: 3 Déplacement: 6

Équipement de départ : Sword,

Hardened Leather

Compétence : Bloodlust



MARTINA BOULDERHILL

Santé: 4 Pouvoir: 6 Déplacement: 5

Équipement de départ : Wand,

Arcane Shot, Cloth

Compétence : Drain



TATIANA EARTHROCK

Santé: 5 Pouvoir: 6 Déplacement: 4

Équipement de départ : Wand,

Arcane Shot, Cloth

Compétence : Funnel



FAENALA EARTHROCK

Santé: 7 Pouvoir: 4 Déplacement: 4

Équipement de départ : Short Sword,

Light Shield, Armor

Compétence : Onslaught



ROSESTARWIND

Santé: 7 Pouvoir: 3 Déplacement: 5

Équipement de départ: Short Sword,

Light Shield, Armor

Compétence : Block



DURLAN UNDERTREE

Santé: 5 Pouvoir: 3 Déplacement: 7

Équipement de départ : CrossBow,

Leather Armor

Compétence : Accurate Blow



BILBO SILENTHAND

Santé: 5 Pouvoir: 4 Déplacement: 6

Équipement de départ: CrossBow,

Leather Armor

Compétence: Gloomy Blow



Chaque Boss et Monstre d'élite dispose de ses propres compétences, qui doivent être préparées lorsque l'on pioche l'un de ces ennemis.

La liste suivante énumère les compétences de chacun.

Note : *Mark of Death* place un marqueur Mort sur la feuille de personnage et le laisse hors de combat. Si c'était le quatrième marqueur Mort, le personnage quitte la partie.

MARUN

Compétences: Mark of Death, Raise Undead, Void, Drain Life, Onrush, Slice



LEDIRA

Compétences: Mark of Death, Raise Undead, Dark Barrier, Void, Trap, Slice, Leap



GRODOKK

Compétences: Mark of Death, Blow Club, Break Blow, Leap, Thunderous Blow



NAKHTOSHENQ

Compétences: Mark of Death, Growl, Abyssal Gaze, Claws, Vomit



SIG

Compétences: Mark of Death, BreaksBones, Onrush, Break Blow, Mold Explosion

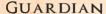


MONSTRES D'ELITE

Note : *Autodestruction* : Cette compétence se déclenche au début du troisième tour du Monstre d'élite, pas avant.

LICH

Compétences: Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void



Compétences: Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction

WEREWOLF

Compétences: Claws, Howl, Leap, Bite

GOLEM

Compétences: Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow

CYCLOPS

Compétences: Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit

ABYSSAL HORROR

Compétences: Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze

ABOMINATION

Compétences: Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration

TROLL

Compétences: Harden, Grab, BreaksBones, Savage

















CARACTERISTIQUES

PRINCIPALES



Santé

Points de vie, à retirer après chaque attaque les ayant modifiés.



Défense

Points de défense, à retirer de la carte ciblée après chaque attaque.



Pouvoir

Points de Pouvoir, consommés lors de l'utilisation de Compétences ou de Sorts.

Le coût est indiqué sur la carte, en haut à gauche. Retirer les marqueurs après avoir utilisé du Pouvoir.



Déplacement

Points de déplacement, représentant le maximum de cases qu'un personnage peut parcourir. Il peut décider de ne pas tous les utiliser lors d'une action.



Dégâts

Points de dégâts infligés par les Armes, les Sorts, les Compétences ou les Ennemis.



Portée

Portée des armes, des sorts et des compétences.

SECONDAIRES



1 main

Utilise un emplacement main.



2 mains

Utilise les 2 emplacements main (à placer entre ceux-ci)



Poids plume

Peut attaquer deux fois si l'ensemble de l'équipement dispose de cette caractéristique.



Poids lourd

Ne peut effectuer qu'une seule action de déplacement par tour si au moins un équipement dispose de cette caractéristique.



Transpercement

Transperce la défense de la cible : l'attaque affecte directement la santé de l'adversaire.



Précision

Permet de **relancer un dé de combat** par tour, le deuxième résultat s'applique alors.



Renversé

L'attaquant lance le Dé numéroté. Sur un résultat de 3 ou plus, la cible tombe au sol. Elle perd ainsi sa prochaine action d'attaque au début de son tour, pour se relever. Obtenir 1 ou 2 n'a pas d'effet.

Le marqueur est placé sur la carte de la cible jusqu'à ce que l'effet soit supprimé.



Poignarder dans le dos

Lors d'une attaque, si le joueur a un allié adjacent à la cible, les dégâts de l'arme principale sont doublés.

Cet effet fonctionne seulement lors d'une attaque de mêlée.



Parada

Chaque objet possédant cette caractéristique peut bloquer 1 attaque par tour si le chiffre indiqué dans les caractéristiques est inférieur ou égal à celui indiqué par le dé numéroté.



Sort

S'équipe sur un Objet lanceur de sorts ou dans un Grimoire. Peut être stocké dans le sac.



Lanceur de sorts

Ce type d'objet est nécessaire pour lancer des Sorts.

Permets au joueur de s'équiper d'un sort. Celui-ci est placé sur la carte de l'objet.



Grimoire

Tout objet possédant cette caractéristique permet au joueur de porter un sort supplémentaire. Le sort est placé en haut de la carte de l'objet.



Mort

Marqueur Mort. Placés sur la feuille de personnage, sous son portrait.



Cibles

Nombre de cibles qu'une Arme, une Compétence ou un Sort affecte à l'aide de ses caractéristiques.



Temps

L'effet dure pendant le nombre de tours indiqué.

Placer tous les marqueurs sur la carte lorsqu'elle arrive en jeu. Retirer un marqueur au début de chaque tour. Si à la fin d'un tour, il n'y a plus de marqueur Temps, défausser la carte.



Hasard

La cible est déterminée au hasard en lançant le dé numéroté. Note: **2 Cibles** : (1-3) / (4-6). **3 Cibles** : (1-2) / (3-4) / (5-6). **4 Cibles** : 1/2/3/4 (5-6 relancer le dé).



Brûlure

Placer un marqueur sur la cible.

Elle lance le dé numéroté au début de son tour. Sur 1 ou 2, elle perd un point de vie et répétera l'opération au prochain tour. Sur 3-6, l'effet Brûlure disparaît.



Gel

Placer un marqueur sur la cible.

Elle lance le dé numéroté au début de son tour. Sur 1 ou 2, elle perd son tour et répètera l'opération au prochain tour. Sur 3-6, l'effet Gel disparaît.



Raising the Dead

Ajouter un Skeleton au combat. La carte est placée à la fin de l'ordre de jeu. Mélanger la pioche Monstre.

Note : un jeton *Skeleton* est placé sur une case libre dans la zone de portée de la Compétence, tant que c'est une case blanche.

REMERCIEMENT SPECIAL

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum "www.darkstone.es" community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

MINIQUEST ADVENTURES





13 YEARS OF AGE OR YOUNGER

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT RECOMMENDED FOR PERSONS





CREATED BY VICTOR AMOROS WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



"MiniQuest Adventures" is a registered trademark of JanduSoft S.L.

JanduSoft S.L. Av. Can Lluch 21 1-3 Santa Coloma de Cervello 08690, Barcelona, Spain