



KINFIRE™

DELVE

VAINGLORY'S GROTTO

LIVRET DE RÈGLES

BIENVENUE DANS LE MONDE D'ATIOS

Après des millénaires de ciels étoilés, les Nuits ténébreuses sont de retour. L'Obscurité rend les paysages méconnaissables et engloutit des villes tout entières. Pour nous protéger des Nuits ténébreuses, nous ne pouvons compter que sur la lumière du Kinfire, dont le dernier phare connu se trouve dans la cité de Din'Lux. C'est munis de leurs lanternes de Kinfire que les membres de la Guilde des Éclaireurs bravent l'Obscurité au-delà de ce refuge.

PRÉSENTATION

Kinfire Delve: Vainglory's Grotto se joue à 1 ou 2 joueurs et les parties durent environ 1 heure. Les joueurs incarnent des Éclaireurs devant se rendre à l'un des mystérieux puits magiques d'Atios. En équipe, ils doivent atteindre le fond du puits et vaincre son Maître pour l'empêcher de remonter à la surface.

Remarque : la partie peut compter jusqu'à 4 Éclaireurs en associant plusieurs produits Kinfire Delve.

VOTRE MISSION

Leera, l'intendante de la Guilde des Éclaireurs, s'adresse à vous avant de vous envoyer en mission.

« Depuis le retour des Nuits ténébreuses, d'autres mythes ont également refait surface. C'est le cas des puits d'Atios. La légende raconte que ces puits ne sont plus soumis à notre réalité, mais façonnés par les Maîtres qui les contrôlent. Malheureusement, nos mages ont confirmé leur existence et constaté qu'ils gagnent continuellement en puissance. Pour protéger notre monde de la menace que posent ces Maîtres, nous devons disperser leur énergie périodiquement à l'aide de nos lanternes de Kinfire.

*Aujourd'hui, je vous envoie à **Vainglory's Grotto**. À en croire nos archives, Vainglory serait un être espiègle et capricieux chérissant la beauté, et des dangers seraient dissimulés derrière les apparences trompeuses de son puits. Revenez quand vous aurez mené à bien votre mission. »*



SOMMAIRE	PAGE
PRÉSENTATION	1
MATÉRIEL DE JEU	3
SIGNIFICATION DES COULEURS DES CARTES	4
SANTÉ	4
MISE EN PLACE	5
À VOTRE TOUR	7
RELEVER UN DÉFI	8
EXPLOITS	11
RENOUVELLEMENT DE LA MAIN ET FATIGUE	15
LE MAÎTRE DU PUIIS	16
ATTEINDRE LE FOND DU PUIIS	16
VAINCRE LE MAÎTRE : L'ÉPREUVE FINALE	16
VARIANTES	18
CRÉDITS	20
RÉCAPITULATIF	21
GLOSSAIRE	22
SIGNIFICATION DES ICÔNES	DOS DU LIVRET

MATÉRIEL DE JEU

En plus du livret de règles, la boîte de jeu comprend également :



3 CARTES MAÎTRE



57 CARTES PUITS



4 CARTES ÉPREUVE



6 CARTES FATIGUE



2 CARTES ÉCLAIREUR



2 CARTES LANTERNE
DE KINFIRE



36 CARTES COMPÉTENCE
D'ÉCLAIREUR



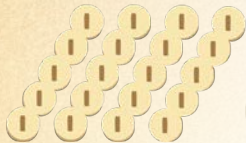
1 COMPTEUR
DE PV



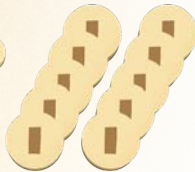
3 DÉS
COMPÉTENCE



1 DÉ  



28 JETONS
VALANT 1 PT DE
PROGRESSION



10 JETONS
VALANT 3 PTS DE
PROGRESSION

**Remarque : le dos de chaque carte Éclaireur
peut servir de portrait alternatif dans le jeu
de plateau *Kinfire Chronicles*.**


SIGNIFICATION DES COULEURS DES CARTES

La majorité des cartes du jeu sont rouges, vertes ou bleues. Chaque couleur représente un type de compétence : rouge pour la puissance, vert pour l'habileté, et bleu pour la sagesse.

Pour relever les défis du puits, vous devez jouer une carte Compétence **de la même couleur que la carte Défi** depuis votre main. Par exemple, face à une carte Défi rouge, vous devez jouer une carte Compétence rouge.

Certaines cartes Compétence ont deux couleurs et peuvent être jouées face à l'une ou l'autre. Quelques cartes Compétence sont blanches et peuvent être jouées face aux trois couleurs. Lorsque vous jouez une carte qui propose plusieurs options, vous devez annoncer sa couleur.

SANTÉ

La santé des Éclaireurs est mesurée en PV () , ou points de vie, communs à tout le groupe. Un dé à 10 faces fait office de compteur de PV. Les Éclaireurs commencent la partie avec 10 PV (mode normal) ou 8 PV (mode difficile). Si leurs PV tombent à 0, le groupe tout entier a perdu. Il existe des soins, mais ces derniers sont rares et les PV des Éclaireurs ne peuvent jamais dépasser leur valeur de départ.

MISE EN PLACE

1. Triez les cartes selon leur type.
2. Mélangez les 3 cartes Maître, prenez-en 1 au hasard et placez-la face cachée au centre de la zone de jeu sans la regarder. Remettez les 2 autres dans la boîte sans les regarder non plus.
3. Placez les jetons de progression et les dés à portée de tous les joueurs.
4. Chaque joueur choisit un Éclaireur et prend sa carte Éclaireur, sa carte Lanterne de Kinfire et ses 18 cartes Compétence.

A. Chaque joueur place sa carte Éclaireur **face visible** et sa carte Lanterne **face cachée** côte à côte devant lui.

B. Chaque joueur mélange ses cartes Compétence pour former un deck et pioche des cartes pour constituer sa main. Le nombre de cartes à piocher dépend du nombre d'Éclaireurs :

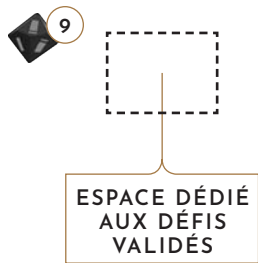
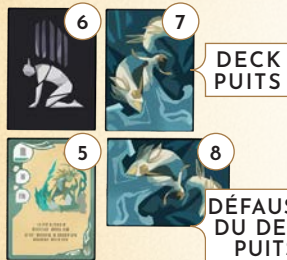
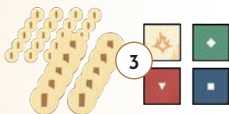
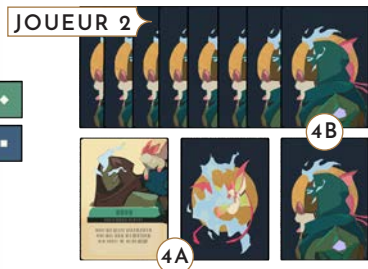
1 ÉCLAIREUR 8 CARTES	2 ÉCLAIREURS 7 CARTES	3 ÉCLAIREURS 6 CARTES	4 ÉCLAIREURS 5 CARTES
Si boîte Delve supplémentaire			

5. Placez les 4 cartes Épreuve sur le côté.
6. Mélangez les 6 cartes Fatigue pour former un deck et placez ce dernier face cachée à portée de tous les joueurs.
7. Mélangez les 57 cartes Puits pour former un deck. Piochez les 4 premières cartes et placez-les face visible autour de la carte Maître (voir illustration).

A. S'il s'agit de votre première partie, cherchez et placez plutôt les 4 cartes Puits suivantes :

LES CAVERNES AUX CRISTAUX (*CRYSTAL CAVES*)
LE GRAND CERF (*GREAT STAG*)
LES 3 FONTAINES (*THE 3 FOUNTAINS*)
LE LABYRINTHE (*THE MAZE*)

8. Défaussez les 3 premières cartes du deck Puits face cachée pour former une défausse juste à côté.
9. Placez le compteur de PV sur sa face 10 et placez-le à proximité de la zone de jeu. Pour jouer en mode difficile, placez-le sur sa face 8 (déconseillé lors de la première partie).
10. Déterminez le premier joueur. Ce rôle peut revenir à la dernière personne à être allée au théâtre, par exemple. La partie commence avec le premier joueur, puis continue dans le sens horaire.



À VOTRE TOUR

À votre tour, choisissez la carte avec laquelle vous voulez interagir **parmi les 4 cartes Puits** situées autour du Maître. Le deck Puits contient deux types de cartes : les événements et les défis. Vos actions dépendent du type choisi.



1. ÉVÉNEMENTS

Lorsque vous choisissez d'interagir avec un événement, lisez les instructions de la carte et suivez-les dans l'ordre.

Remarque : pour qu'un événement s'active, un joueur doit le choisir pendant son tour. Sauf mention contraire, les événements ne s'activent pas automatiquement dès qu'ils entrent en jeu.



2. DÉFIS

Interagir avec un défi revient à le relever (voir section « Relever un défi », page 8).

À l'issue de votre action, s'il reste moins de 4 cartes Puits autour du Maître, piochez les premières cartes du deck Puits et mettez-les en jeu face visible jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau 4 cartes Puits.

Une fois le plateau complété, votre tour prend fin et c'est au tour de l'Éclaireur à votre gauche.

Continuez ainsi jusqu'à ce que les Éclaireurs gagnent ou perdent la partie.

RELEVER UN DÉFI

01. NOM DU DÉFI
02. TYPE DE DÉFI
Il existe 4 types de défi : Combat, Obstacle, Énigme et Piège. Certaines cartes ont des effets spéciaux en fonction du type de défi.
03. DIFFICULTÉ
Nombre de points de progression requis pour valider le défi.
04. COULEUR
Indiquée par le bord de la carte et reprise sous la difficulté.
05. RÉCOMPENSE
Récompense obtenue si vous validez le défi.
06. PÉNALITÉ
Pénalité infligée chaque fois que vous relevez le défi et échouez.
07. TEXTE NARRATIF
Texte en *italique* intéressant ou amusant, mais sans effet sur la partie.
08. CAPACITÉS DE LA CARTE
Capacités ou règles spéciales qui s'appliquent au défi. Si les capacités sont en gras, alors elles s'appliquent tant que le défi est en jeu, pas seulement lorsqu'un joueur le relève.

CARTE DÉFI



Lorsque vous relevez un défi, le but est de le valider en plaçant assez de **jetons de progression** pour obtenir un nombre de points supérieur ou égal à sa difficulté. Les cartes Compétence, les dés et certains effets spéciaux permettent d'ajouter de la progression. Si vous parvenez à valider le défi, vous obtenez sa **récompense**. En cas d'échec, vous subissez sa **pénalité**.

Relever un défi se déroule en 4 étapes :

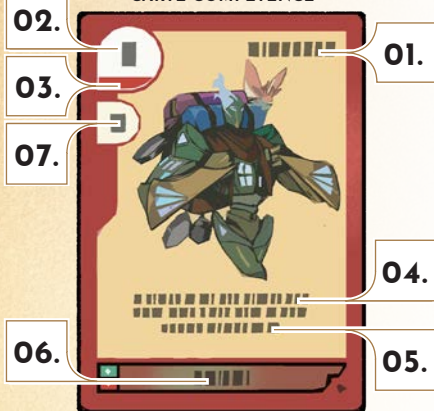
1. **Jouer une carte Compétence en tant qu'action (facultatif)**
2. **Soutenir l'action jusqu'à 2 fois**
3. **Lancer les dés**
4. **Valider le défi ou échouer**

ÉTAPE 1 : JOUER UNE CARTE COMPÉTENCE EN TANT QU'ACTION (FACULTATIF)

01. **NOM DE LA COMPÉTENCE**
02. **VALEUR**
Détermine le nombre de points de progression à ajouter sur le défi.
03. **COULEUR**
Indiquée par le bord de la carte et reprise sous la difficulté.
04. **TEXTE NARRATIF**
Texte en *italique* intéressant ou amusant, mais sans effet sur la partie.
05. **CAPACITÉS DE LA CARTE**
Capacités ou règles spéciales qui s'appliquent lorsque la carte Compétence est jouée en tant qu'action.
06. **CAPACITÉS DE SOUTIEN**
Points de progression ajoutés à l'action si la carte Compétence est jouée en tant que soutien.
Remarque : sa couleur en tant que soutien peut être différente de sa couleur en tant qu'action.
07. **ICÔNES D'EFFET**
Certains Éclaireurs disposent de cartes avec des icônes d'effet. Ces cartes peuvent déclencher des effets liés à d'autres cartes Compétence ou d'autres capacités d'Éclaireur.



CARTE COMPÉTENCE



Lorsque vous relevez un défi, vous pouvez jouer **une** carte Compétence de la **même couleur** que le défi. Par exemple, si vous relevez un défi vert, vous pouvez jouer une carte Compétence verte ou blanche (puisque le blanc peut remplacer une des trois couleurs). La valeur de la carte Compétence indique le nombre de points de progression à ajouter.

Par exemple, la carte « Déjouer un piège » (Defeat Trap) d'Asha est une carte rouge/verte d'une valeur de 2. Elle permet donc d'ajouter 2 points de progression sur un défi rouge ou vert.

La capacité de la carte Compétence s'applique dès qu'elle est jouée en tant qu'action. Par exemple, la carte « Déjouer un piège » (Defeat Trap) d'Asha gagne +2 si elle est jouée en tant qu'action face à un défi de type Piège. Elle permet donc d'ajouter 4 points de progression au lieu de 2.

Remarque : rien ne vous oblige à réaliser une action lorsque vous relevez un défi. En l'absence d'action, et donc de soutien, passez directement à l'étape 3.

UTILISATION DE LA LANterne

Au début de la partie, vous recevez une carte Lanterne face cachée. Vous pouvez la **charger** (et la retourner face visible) en jouant certaines cartes Compétence ou en validant un défi (voir section « Récompenses et pénalités », page 14). Vous pouvez utiliser une lanterne chargée au lieu de jouer une carte Compétence en tant qu'action. Dans ce cas, votre lanterne peut être soutenue comme n'importe quelle autre action. Néanmoins, après la résolution, elle est retournée face cachée au lieu d'être défaussée. Votre lanterne est une capacité puissante à utiliser à bon escient.

Pour pimenter vos parties, mesurez-vous aux exploits suivants et cochez les exploits accomplis.
Seuls les plus dévoués (et chanceux) parviendront à tout cocher.

FACILES ●**SIMPLE ÉGRATIGNURE**

Subissez au moins 5 dégâts au cours d'un même tour.

**MARIONNETTE DE VAINGLORY**

Perdez la partie avec 3 cartes « épuisées » en jeu en même temps.

**LES EFFORTS PAIENT**

Validez le défi « Le chemin oublié » (*The Faded Way*) avec au moins 10 points de progression dessus.

PÉRILLEUX ●●**ENTRACTE**

Défaussez le défi « La symphonie de Vainglory » (*Vainglory's Symphony*) avec 3 points de progression dessus.

**PLAIE SUPERFICIELLE**

Subissez au moins 5 dégâts au cours d'un même tour, sans compter ceux infligés par « La devinette de la bête » (*The Beast's Riddle*).

**SUR LE FIL DU RASOIR**

Gagnez une partie avec 1 PV restant.

COMPLEXES ●●●**MER CAUCHEMARDESQUE**

Vainquez la forme « Mer onirique » (*Sea of Dreams*) de Vainglory avec au moins 3 cartes attachées.

**LA CHANCE SOURIT AUX AUDACIEUX**

Vainquez la forme « Tisseuse d'effroi » (*Dreadweaver*) de Vainglory avec une difficulté supérieure ou égale à 30.

**JUSQU'AU-BOUTISME**

Vainquez la forme « Danse macabre » (*Danse Macabre*) de Vainglory avec toutes les cartes Épreuve face cachée.

IMPROBABLES ●●●●**TOP CHRONO**

Perdez la partie dès le premier tour.

**3 PIÈCES DANS LA FONTAINE**

Validez le défi « Les 3 fontaines » (*The 3 Fountains*) avec les 3 exemplaires en jeu.

**MAÎTRE DU LABYRINTHE**

Validez les défis des 4 exemplaires « Le labyrinthe » (*The Maze*) en même temps.

Le jeu *Kinfire Chronicles: Night's Fall* est une campagne coopérative pour 1 à 4 joueurs alliant aventure fantastique et combats tactiques palpitants.

Explorez la vaste cité de Din'Lux et combattez les forces du Mal. Personnalisez votre deck d'Éclaireur grâce à plus de 200 actions, dont des compétences, des objets magiques et des sorts.



Bonus: les cartes Éclaireur de *Kinfire Delve* peuvent servir de portraits alternatifs dans *Kinfire Chronicles*!



RENDEZ-VOUS SUR
KINFIRECHRONICLES.COM

KINFIRETM
CHRONICLES

INCREDIBLE
DREAM

ÉTAPE 2 : SOUTENIR L'ACTION JUSQU'À 2 FOIS

Lorsque vous jouez une carte Compétence en tant qu'action, les autres Éclaireurs peuvent la soutenir en jouant leurs propres cartes Compétence.

Les soutiens ajoutent des points de progression sur le défi ciblé. La couleur et la valeur de soutien sont indiquées dans la barre au bas de la carte Compétence. Pour jouer une carte Compétence en tant que soutien, sa couleur de soutien doit correspondre à celle du défi ciblé.

Lorsque vous jouez une carte Compétence en tant qu'action, les autres Éclaireurs peuvent jouer jusqu'à **2 soutiens** au total. Lors d'une partie à 2 Éclaireurs ou plus, vous ne pouvez pas soutenir vos propres actions.

Exception : si vous jouez avec 1 seul Éclaireur, vous pouvez soutenir vos propres actions avec jusqu'à 2 soutiens.

Ignorez les capacités des cartes Compétence jouées en tant que soutiens. Le texte de la carte ne s'applique que si vous la jouez en tant qu'action lors de votre tour.



Par exemple, lorsque la carte « Déjouer un piège » (Defeat Trap) d'Asha est jouée en tant que soutien, elle ajoute

1 point de progression sur le défi quelle que soit sa couleur (puisque sa capacité de soutien est blanche) ou 3 points de progression en cas de défi de type Piège.

Astuce : multiplier les soutiens est une stratégie dangereuse. Utilisez-les à bon escient si vous voulez gagner la partie.

ÉTAPE 3 : LANCER LES DÉS

Une fois l'action et les soutiens joués (le cas échéant), lancez les 4 dés. Ajoutez 1 point de progression pour chaque résultat de la même couleur que le défi ciblé. La face blanche (☉) fonctionne pour les trois couleurs, alors que la face noire (☷) ne fonctionne pour aucune.

Par exemple, si vous relevez un défi rouge et obtenez 2 faces rouges, 1 face verte et une face ♠, ajoutez 3 points de progression supplémentaires sur le défi (2 pour les faces rouges et 1 pour la face ♠).

Sauf mention contraire sur une carte ou une capacité, vous devez lancer les 4 dés à chaque tour. Si une carte ou une capacité vous permet de relancer, vous devez relancer les 4 dés.

ÉTAPE 4 : VALIDER LE DÉFI OU ÉCHOUER

Additionnez tous les points de progression gagnés lors de votre tour (grâce à votre action, aux soutiens et aux dés). Reportez-les sur le défi en plaçant les jetons de progression nécessaires.

Par exemple, si vous jouez une carte avec une valeur de 2 en tant qu'action, recevez un soutien +1 et un soutien +2 de la part d'autres Éclaireurs, et obtenez 2 dés de la bonne couleur, ajoutez 7 points de progression (2+1+2+2) sur le défi.

Une fois les jetons de progression placés, vérifiez si vous avez validé le défi ou échoué.

Si la progression totale (y compris celle issue des précédents tours) est **supérieure ou égale** à la difficulté du défi, vous l'avez **validé**. Vous obtenez la récompense indiquée sur le défi (le cas échéant).

Remettez tous les jetons de progression du défi dans la réserve et placez le défi, face cachée, dans l'espace dédié aux défis validés (à ne pas confondre avec la défausse du deck Puits).

Si la progression totale est **inférieure** à la difficulté du défi, vous avez **échoué**. Vous subissez la pénalité indiquée sur le défi (le cas échéant). Le défi et la progression acquise restent en jeu.

DÉFI VALIDÉ INDIRECTEMENT

Certaines capacités et actions permettent d'ajouter de la progression, même si vous n'êtes pas en train de relever le défi. Si la progression présente sur un défi est supérieure ou égale à sa difficulté, le défi est tout de même validé. **L'Éclaireur dont c'est le tour** reçoit la récompense (le cas échéant) et place le défi dans l'espace dédié aux défis validés.

RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉS

Référez-vous au dos de ce livret de règles pour en savoir plus sur les récompenses et pénalités associées aux défis.

FIN DE VOTRE TOUR

Placez les cartes Compétence jouées pendant votre tour dans votre défausse, face visible, à côté de votre deck Compétence. Si d'autres Éclaireurs ont joué des soutiens pendant votre tour, ces derniers rejoignent également leur défausse respective. La partie continue avec l'Éclaireur à votre gauche.

RENOUVELLEMENT DE LA MAIN ET FATIGUE

Dans ce jeu, et contrairement à bien d'autres, vous ne piochez pas de cartes au début ou à la fin de votre tour. Pour piocher des cartes, vous pouvez céder à la fatigue au début de votre tour. D'ailleurs, si votre main est vide, vous **DEVEZ** céder à la fatigue.

Pour cela, défaussez les dernières cartes de votre main (le cas échéant) et révélez la première carte du deck Fatigue en la plaçant face visible dans la zone de jeu. Ensuite, piochez assez de cartes pour former votre nouvelle main (en fonction du nombre d'Éclaireurs) et jouez votre tour normalement.

La fatigue ne vous fait pas passer votre tour.

1 ÉCLAIREUR : 8 CARTES
2 ÉCLAIREURS : 7 CARTES
3 ÉCLAIREURS : 6 CARTES
4 ÉCLAIREURS : 5 CARTES

EFFETS DES CARTES FATIGUE

Les cartes Fatigue s'appliquent tant qu'elles sont en jeu. Elles ont toujours un effet négatif, qui va de la simple gêne à la défaite prématurée sous certaines conditions.

Une carte Fatigue révélée reste en jeu jusqu'à ce qu'une carte ou une capacité la défausse. Dans ce cas, remettez-la dans le deck Fatigue et mélangez-le.

DECK COMPÉTENCE ÉPUISÉ

Lorsque vous devez piocher une carte Compétence et que votre deck est épuisé, mélangez votre défausse et piochez autant de cartes que nécessaire. Si votre deck Compétence est épuisé et que votre défausse est vide (c'est-à-dire que l'intégralité de votre deck Compétence est dans votre main), vous ne pouvez plus piocher pour le moment.

LE MAÎTRE DU PUIITS

Pour atteindre le Maître du puits et l'épreuve finale, vous devez épuiser le deck Puits. Tant que vous n'avez pas atteint le fond du puits, la carte du Maître reste face cachée et sa capacité continue à s'appliquer.

Lorsqu'un effet implique d'**attacher une carte** au Maître, placez-la sous la carte du Maître. Les cartes attachées au Maître peuvent déclencher des effets lors de l'épreuve finale.

ATTEINDRE LE FOND DU PUIITS

À tout moment, si vous devez compléter le plateau et que le deck Puits est épuisé, c'est que vous avez atteint le fond. Il ne vous reste plus qu'à faire face au Maître du puits, que l'affrontement se solde par une victoire ou une défaite.

Retirez toutes les cartes Puits restantes autour du Maître, remettez les jetons de progression dans la réserve (le cas échéant) et retournez la carte du Maître face visible. Prenez les 4 cartes Épreuve et placez-les face visible autour du Maître, parallèles à ses quatre côtés.

VAINCRE LE MAÎTRE : L'ÉPREUVE FINALE



La carte
du Maître
est révélée
et entourée
par les
4 cartes
Épreuve,
face visible.

Pour vaincre le Maître et remporter la victoire, vous devez valider son défi. Puisqu'il s'agit d'un défi noir, il est invulnérable aux trois couleurs (et donc au blanc). Tant que les 4 cartes Épreuve sont face visible, il est impossible de valider le défi du Maître.

Lorsqu'une carte Épreuve est validée, au lieu de la défausser, retournez-la **face cachée**. Retourner une carte Épreuve peut révéler une faiblesse du Maître (mais pas systématiquement). Lorsque le Maître devient vulnérable à une couleur spécifique, vous pouvez l'utiliser pour relever son défi.



Par exemple, vous pourriez révéler le texte suivant en retournant une carte Épreuve validée face cachée : « Le Maître est maintenant vulnérable aux actions vertes. » (Master is now vulnerable to green actions.) Dans ce cas, vous pourriez relever le défi du Maître comme s'il s'agissait d'un défi vert.

Si le Maître est vulnérable à plusieurs couleurs, vous devez annoncer la couleur choisie avant de relever son défi lors de votre tour. *Par exemple, si le Maître est vulnérable au rouge et au bleu et que vous annoncez « rouge », alors votre carte Compétence, les soutiens et les faces de dé doivent être rouges pour ajouter de la progression sur le défi du Maître.*

DESCENTES ET REMONTÉES LORS DE L'ÉPREUVE FINALE DU MAÎTRE

Lors de l'épreuve finale face au Maître, ignorez les effets déclenchant des descentes (♣) ou des remontées (♠). Le seul moyen d'échapper au fond du puits est de gagner... ou perdre.

DÉFAUSSER LES DÉFIS LORS DE L'ÉPREUVE FINALE DU MAÎTRE

Sauf mention contraire, une carte Épreuve peut être défaussée grâce à des effets de jeu, comme n'importe quel autre défi. Dans ce cas, retournez la carte Épreuve face cachée comme si vous l'aviez validée. En revanche, les effets de jeu ne permettent jamais de défausser la carte du Maître. C'était bien tenté, mais vous allez devoir valider son défi normalement !



ÉCHEC LORS DU DÉFI DU MAÎTRE

Vous ne subissez pas toujours une pénalité en cas d'échec lors du défi du Maître. Dans la majorité des cas, la pénalité s'applique uniquement si vous tombez sur la face ☹️ du dé Lumière/Obscurité. Néanmoins, chaque Maître est unique, alors lisez bien le texte de sa carte.

VICTOIRE

Si vous validez le défi du Maître, vous gagnez la partie ! Le Maître est vaincu et vous rentrez annoncer votre triomphe à Leera, l'intendante de la guilde. La menace que posait ce puits est écartée... pour l'instant.

DÉFAITE

Si les PV des Éclaireurs tombent à 0 ♥️, ils perdent immédiatement. De plus, certains effets de jeu (généralement dans le deck Fatigue) peuvent déclencher la défaite prématurée des Éclaireurs sous certaines conditions. Les joueurs malins conserveront leurs PV et leurs cartes aussi longtemps que possible pour éviter de se mettre en danger.

VARIANTES

MODE DIFFICILE

Commencez la partie avec 8 ♥️ au lieu de 10 ♥️ pour corser les choses.

PARTIE RAPIDE

Pour accélérer la partie, défaussez 13 cartes du deck Puits (au lieu de 3) lors de la mise en place, puis subissez 2 🗡️ et 1 🖐️ au début de la partie.



KINFIRE™

DELVE



VAINGLORY'S GROTTTO
DÉJÀ DISPONIBLE !



SCORN'S STOCKADE
PRINTEMPS 2024



CALLOUS' LAB
ÉTÉ 2024

Combinez plusieurs produits *Delve* pour affronter le Maître du puits de votre choix avec jusqu'à 4 Éclaireurs.



CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

Kevin Wilson

DIRECTION ARTISTIQUE

Katarzyna Redesiuk

GRAPHISMES ET PAO

Ines Możdżyńska

VISUELS ET ILLUSTRATIONS

Katarzyna 'Ulvar' Bekus

Sandra 'Razuri' Chlewińska

W. Kozyra (RonKoza)

Katarzyna Redesiuk

RELECTURE

Cathy Bock

MARKETING ET COMMUNAUTÉ

Nate St. Pierre

Risa Petrone

OPÉRATIONS ET GESTION DE PROJET

Kris Green

FINANCE ET STRATÉGIE

Robert Hunt

INCREDIBLE DREAM

Jamie Seltzer

Jane Chung Hoffacker

Tucker Roberts

TESTEURS

Brandon Perdue

David Bock

Jake Perlman-Garr

Andrew Hoffacker

Jennifer Wong

Kassandra Lauriton

Nicole Lewis

Brandon Fryman

Dalana Fryman

Dana Castaneda

Michael J. Castaneda

PARTENAIRES

LongPack Games

TRADUCTION FRANÇAISE

Kathy Way et Quentin Hanot

pour The Geeky Pen

RÉCAPITULATIF À VOTRE TOUR

Choisissez la carte avec laquelle vous voulez interagir parmi les 4 cartes Puits autour du Maître. Le deck Puits contient deux types de cartes : les événements et les défis. Vos actions dépendent du type choisi.

ÉVÉNEMENTS

Si vous choisissez d'interagir avec un événement, lisez les instructions de la carte et suivez-les dans l'ordre.

DÉFIS

Si vous choisissez d'interagir avec un défi, relevez-le en suivant les étapes suivantes :

1. Jouez une carte Compétence en tant qu'action.
(Facultatif, sinon passez à l'étape 3.)
2. Soutenez l'action jusqu'à 2 fois. (Rappel : la capacité de la carte est ignorée lorsqu'elle est jouée en tant que soutien.)
3. Lancez les dés.
4. Validez le défi ou échouez.



GLOSSAIRE

Action : lorsque vous interagissez avec une carte Défi en jouant une carte Compétence lors de votre tour.

Attacher (*Attach*) : pour attacher une carte à une autre carte, glissez-la en dessous. Les cartes attachées peuvent déclencher des effets, surtout lors de l'épreuve finale.

Défi (*Challenge*) : type de carte Puits qui propose un défi aux Éclaireurs.

Type de défi (*Challenge*) : il existe 4 types de défi, à savoir Combat (*Combat*), Obstacle (*Obstacle*), Énigme (*Puzzle*) et Piège (*Trap*). Le type de défi d'une carte ne lui confère pas d'effet, mais il peut déclencher les effets d'autres cartes.

Éclaireur (*Seeker*) : membre de la Guilde des Éclaireurs équipé d'une lanterne de Kinfire. Dans ce jeu, chaque joueur incarne l'un de ces personnages héroïques.

Épreuve finale (*Final Gauntlet*) : phase ultime durant laquelle la carte du Maître est révélée et entourée de 4 cartes Épreuve (*Gauntlet*). Les Éclaireurs doivent valider le défi du Maître pour gagner la partie.

Événement (*Event*) : type de carte Puits qui se déclenche automatiquement lorsqu'un Éclaireur interagit avec pendant son tour.

Fatigue (*Exhausted*) : pour piocher des cartes, vous devez céder à la fatigue au début de votre tour. Défaussez les dernières cartes de votre main, révélez la première carte du deck Fatigue et piochez une nouvelle main.

Lanterne de Kinfire (*Kinfire Lantern*) : dispositif magique et unique à chaque Éclaireur lui conférant une capacité adaptée à ses compétences et pouvant être chargée (face visible).

Maître (*Master*) : la carte au centre de la zone de jeu représente l'être maléfique qui règne sur le puits et le façonne. Les Éclaireurs doivent vaincre le Maître lors de l'épreuve finale pour gagner la partie.








Progression (*Progress*) : se mesure en points et représente l'avancement du défi.




Puits (*Well*) : zone magique contrôlée et façonnée par un Maître capricieux. Elle est représentée par le deck Puits.

Soutien (*Boost*) : carte Compétence jouée pour ajouter de la progression lors de l'action d'un autre Éclaireur. Lors d'un soutien, seule la partie inférieure de la carte s'applique. Autrement dit, ignorez sa capacité.





Vulnérable (*Vulnerable*) : lorsqu'une carte est vulnérable à une couleur, vous pouvez utiliser cette couleur contre elle.

SIGNIFICATION DES ICÔNES RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉS

- X ** **Descendez** : placez les X premières cartes du deck Puits dans la défausse du deck Puits, face cachée. Vous vous rapprochez du fond du puits et de la fin de la partie.
- X ** **Remontez** : renvoyez les X premières cartes de la défausse du deck Puits dans le deck Puits. Vous vous éloignez du fond du puits et de la fin de la partie.
- X ** **Piochez des cartes** : piochez X cartes dans le deck Compétence de votre Éclaireur.
- X ** **Défaussez des cartes** : choisissez et défaussez X cartes de votre main. Si vous n'avez pas assez de cartes, défaussez ce qu'il vous reste.
- X ** **Récupérez des PV** : augmentez vos PV de X (sans jamais dépasser la valeur de départ).
- X ** **Subissez des dégâts** : réduisez vos PV de X. Si les PV des Éclaireurs tombent à 0, ils perdent immédiatement.
- 1 ** **Bravez la fatigue** : choisissez 1 carte Fatigue en jeu, remplacez-la dans le deck Fatigue et mélangez-le.

- X ** **Subissez de la fatigue** : piochez X cartes dans le deck Fatigue et mettez-les en jeu.
- ** **Chargez votre lanterne** : retournez votre carte Lanterne face visible (voir section « Utilisation de la lanterne », page 10).
- ** **Incidence** : référez-vous au texte de la carte pour connaître la récompense ou la pénalité associée au défi.

AUTRES ICÔNES

-  ** **Icônes d'effet d'Éclaireur** : certains Éclaireurs ont des icônes spéciales pouvant déclencher des effets ou des capacités spécifiques sur leurs cartes Compétence ou leur carte Éclaireur. Référez-vous au texte de la carte où figure l'icône pour savoir ce qu'elle fait.
-  ** **Lumière et Obscurité** : lorsque vous lancez le dé Lumière/Obscurité et obtenez ces icônes, certains effets peuvent se déclencher.

Attention ! Certains défis s'accompagnent de « récompenses » qui s'avèrent être des pénalités. Gare aux ruses !