

# EUTHIA

## TORMENT OF RESURRECTION

### FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS LIVRET DE RÈGLES

#### SOMMAIRE

Introduction .....	2	Élémentaires Corrompus.....	21
Matériel .....	3	Rencontres.....	22
Tuile de Départ Rotonde .....	6	Trésors .....	23
Tuiles Fixes .....	6	Modes Solo et Coopératif.....	25
Tuiles Corruption .....	7	Rituels du Faër et Pégase .....	25
Nouveau Héros : Eltreä .....	7	Mode Solo - Jouer avec le Feu .....	26
Tuiles Héros.....	13	Mode Coopératif - La Communauté .....	28
Cartes Monstre .....	17	Nouveaux symboles et nouvelles icônes .....	34
Cartes Argent et Or .....	18	Index.....	35
Secrets sur la Carte .....	19		



# INTRODUCTION

Entrez dans le monde de *Fierce Powers & Crawling Shadows*, une extension pour *Euthia : Torment of Resurrection*. Cette dernière contient de nombreux nouveaux éléments de jeu : un nouveau Héros, de nouveaux scénarios et des modules de jeu qui modifient la difficulté et la variabilité du jeu. Et enfin, de nouveaux modes de jeux Solo and Coopératifs.

## ICÔNE D'EXTENSION

Tous les éléments qui font partie de l'extension *Fierce Powers & Crawling Shadows* portent l'icône **Crâne Sinistre**. Cette icône sera présente chaque fois qu'il sera fait mention de l'extension dans le Livret de règles et le Livret de scénarios de *Fierce Powers & Crawling Shadows*.



Crâne Sinistre

**Par exemple :** S'il existe une référence vers une page du Livret de règles ou du Livret de scénarios de *Fierce Powers & Crawling Shadows*, l'icône de Crâne Sinistre sera utilisée en lieu et place du nom de l'extension, de la manière suivante :

- ♦ Voir Livret de règles  , page XX.
- ♦ Voir Livret de scénarios  , page XX.

Cela signifie que vous trouverez les règles correspondantes dans le Livret de l'extension et non dans le Livret de règles ou le Livret de scénarios du jeu de base.

## TYPES DE CONTENUS DE L'EXTENSION

Il existe trois types de contenus dans cette extension. Chaque type décrit la manière dont ce contenu est utilisé :

- ♦ **Permanent :** vous pouvez ajouter ce contenu à celui du jeu de base de manière permanente.
- ♦ **Alternatif :** Ce contenu est une alternative au contenu du jeu de base. **Par exemple :** la tuile *Territoire de Départ avec la Chapelle sans le Prêtre* du jeu de base peut être remplacée par la tuile *Territoire de Départ Ronde* de l'extension .

- ♦ **Module de jeu :** vous pouvez choisir de jouer avec ou sans ce module. Chaque module apporte de nouvelles options pour les joueurs et les Héros.

Le type d'un contenu est indiqué dans son titre.

**Note :** la section *Élémentaires Corrompus* fait partie d'un autre contenu, aucun type n'est donc indiqué dans son titre.

## DIFFICULTÉ DU CONTENU DE L'EXTENSION

Certains contenus de l'extension augmentent ou réduisent la difficulté du jeu : ceci est indiqué par un ou plusieurs symboles + ou - dans les titres des sections appropriés :

- ♦ Le symbole + signifie que la difficulté du jeu est augmentée par rapport à celle du jeu de base.
- ♦ Le symbole - signifie que la difficulté du jeu est réduite par rapport à celle du jeu de base.

**Notes :**

Pour obtenir une estimation du changement de difficulté par rapport au jeu de base, vous pouvez additionner le nombre de symboles + et soustraire le nombre de symboles -.

S'il n'y a aucun symbole + ou -, cela signifie que ce contenu ne modifie pas la difficulté du jeu.

## ENSEMBLE DE SCÉNARIOS

En sus des scénarios individuels, cette extension contient deux ensembles de scénarios - Chemins Effroyables et Ascension du Néant. Les scénarios individuels et les ensembles de scénarios sont tous décrits dans le Livret de scénario .

# MATÉRIEL

## MATÉRIEL GÉNÉRAL



1 figurine Eltre et 5 figurines Familiar en résine

8 figurines Élémentaire Corrompu en résine



5 tuiles Territoire du Chapitre I  
(1 Rotonde, 3 Fixes et 1 Rencontre)

8 tuiles Territoire du Chapitre II  
(3 Fixes, 4 Corruption et 1 Rencontre)

9 tuiles Territoires du Chapitre III  
(3 Fixes, 4 Corruption et 2 Rencontre)

7 tuiles Territoire du Chapitre IV  
(3 Fixes et 4 Corruption)

3 tuiles Territoire du Chapitre V  
(3 Fixes)



1 plateau Héros d'Eltre



1 plateau Familiar



5 cartes Familiar à double face  
(1 pour chaque Familiar)



24 tuiles Héros d'Eltre



2 dés de Héros d'Eltre



16 jetons Dégâts d'Eltre



6 jetons Action d'Eltre  
(2 sets de 3)



30 jetons Interaction d'Eltre à double face



10 jetons Commerce d'Eltre



1 jeton Santé Maximale d'Eltre



25 jetons Héros d'Eltre



10 jetons Plaie à double face



1 feuille Héros d'Eltre



2 cartes Contrôlé d'Eltre



1 figurine Eltre et 5 figurines Familiar en carton  
(et leur socle en plastique)



8 figurines Élémentaire Corrompu en carton  
(et leur socle en plastique)



36 tuiles Héros  
(6 pour chaque Héros du jeu de base)



24 jetons Dégâts  
(4 pour chaque Héros du jeu de base)



8 cartes Argent  
(d'un seul type)



8 cartes Or  
(d'un seul type)



28 cartes Rencontre – de 4 types  
(7 par type)



40 cartes Monstre  
(14 de Niveau 1 et 2, et 12 de Niveau 3)



3 cartes Secret



1 Livret de règles et 1 Livret de scénarios



30 tuiles Trésor  
(10 pour chaque Niveau)



24 tuiles Récompense  
(12 pour l'Artisan et 12 pour l'Occultiste)



1 carte Élémentaire Corrompu



1 jeton Effet Global



60 jetons Secret  
(6 de chaque type)



20 jetons Essence Corrompu

# MATÉRIEL POUR LES MODES SOLO ET COOPÉRATIF



5 tuiles Rituel  
(1 de chaque Chapitre)



1 jeton Tête de Pierre Parlante  
et 1 jeton Fantôme de l'Épave



9 jetons  
Emplacement



10 feuilles de  
Sauvegarde



32 cartes Périple – 4 Aventures  
(8 cartes par Aventure)



6 cartes Boss  
(3 pour l'Hydre, 1 pour le Golem de Cristal, 1  
pour le Béhémoth et 1 pour le Démon du Faër)



1 carte Rituel



4 cartes Tour  
Magique



1 carte Pistes  
du Boss



1 carte Récompenses  
du Boss



1 carte Rencontre  
Prêtre spéciale



20 cartes Communauté  
(7 I, 7 II et 6 III)



20 cartes Quêtes Personnelles  
(8 de Départ, 8 Avancées et 4 Élites)



40 tuiles Récompense de Rituel  
(20 par Niveau)



15 tuiles Récompense  
de Périple



4 tuiles Séparateur  
Défausse



4 tuiles Séparateur  
Dévoilées



4 tuiles Séparateur  
Non Dévoilées



1 Dé de Combat



3 jetons Santé  
du Monstre



1 jeton Blessure  
du Monstre



10 jetons Pistes  
à double face



1 jeton Leader



3 jetons Capacité  
Maudite et 3 jetons  
Armure Endommagée



6 jetons  
Régénération  
du Monstre



10 jetons Pierre  
Runique

## MATÉRIEL DES SCÉNARIOS



4 tuiles Tour  
(1 pour chacun des Chapitres I, II, III et IV)



4 tuiles Colonie  
(1 pour chacun des Chapitres I, II, III et IV)



15 tuiles Dimension  
(6 pour chacun des Chapitres I et II, 2 pour le Chapitre  
III et 1 pour le Chapitre IV)



8 cartes Purification



12 cartes Évocation



18 cartes Sbire (6 par Sbire)



3 cartes Conjuration



8 cartes Tour à double face



1 carte Récompense à double face



24 cartes Hydre (6 par nombre de joueurs)



11 cartes Déplacement de l'Hydre



1 carte de Brasath



1 carte Entité des Arcanes



1 carte Cristal Occulte



1 carte Barrière des Arcanes



2 cartes Héraut



24 cartes Quête de Tour (6 par Tour)



4 cartes Colonie



8 cartes Piétinement



3 cartes Manifestation



2 cartes Apparition à double face



1 figurine Héraut en carton (et son socle en plastique)



12 jetons Orbe



2 cartes Allié



4 cartes Adraghor



1 carte Férocité de l'Hydre et 1 carte Affaiblissement de l'Hydre



3 cartes Ressuscité



6 jetons Abîme (2 par Abîme)



8 tuiles Boussole



4 tuiles Baguette du Vallon



4 tuiles Fiole de Lumière



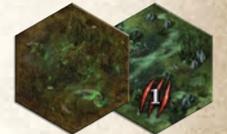
4 tuiles Broche de Vis



20 jetons Cimetière



4 jetons Protection à double face



14 jetons Désolation à double face



6 jetons Acide



16 jetons Longue-vue



15 jetons Piétinement à double face



1 figurine Hydre, 1 figurine Démon du Faër et 1 figurine Béhémoth en résine



1 figurine Antre du Nécromancien et 4 figurines Tour en résine



1 figurine Adraghor et 12 figurines Sbire en résine (4 par Sbire)



1 figurine Adraghor et 12 figurines Sbire en carton (4 par sbires, avec leur socle en plastique)



1 figurine Hydre, 1 figurine Démon du Faër et 1 figurine Béhémoth en carton (et leur socle en plastique)

## TUILE DE DÉPART ROTONDE

|ALTERNATIF| -

La Rotonde peut uniquement être utilisée dans les scénarios dont la tuile de Départ est la **Chapelle sans le Prêtre**.

La Rotonde est un nouvel endroit où vous pourrez Déverrouiller des emplacements sur votre plateau Héros ainsi que Dévoiler des tuiles Héros et Apprendre des Capacités.

### MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec la Rotonde, placez la tuile de Départ Rotonde au centre de la zone de jeu, à la place de la tuile de Départ Chapelle. Remettez la tuile de Départ Chapelle dans la boîte.

### VISITER LA ROTONDE / LE DÉVOT

La Rotonde se trouve au centre de la tuile de Départ. Tout comme avec la tuile Chapelle, les Héros commencent la partie dans la Rotonde, et c'est l'endroit où les Héros sont ressuscités s'ils viennent à mourir.

Le Dévot se trouve sur la case en bas à droite de la tuile Territoire de Départ.



Si votre Héros se trouve dans la Rotonde (au centre de la tuile) ou sur la case du Dévot (la case en bas à droite), en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez réaliser tout ou partie des actions suivantes, autant de fois que vous le désirez :

- ◆ Payez 1 Or pour Soigner 6 Blessures.
  - ◆ Payez 1 Or pour acheter 1 Potion de Soins.
  - ◆ Déverrouillez des emplacements Héros ou Équipement sur votre plateau Héros comme si vous étiez à un Comptoir Commercial.
  - ◆ Dévoiler des tuiles Héros Équipement et Apprendre des Capacités comme si vous étiez à un Comptoir Commercial
- Note :** vous ne pouvez pas vendre les Objets que vous retirez de vos Besaces ou retirés de votre plateau Héros sans que vous n'en récupériez le prix de vente. Les Objets ne peuvent être vendus qu'à un Comptoir Commercial.

Si une règle mentionne la Chapelle (ex. : Offensive de Farruga, Offensive de Mirrezil, etc.), résolvez cette règle à la Rotonde (au centre de la tuile) en lieu et place de la Chapelle.



## TUILES FIXES

|ALTERNATIF| -

L'extension  contient 15 nouvelles tuiles Fixes, 3 pour chaque Chapitre. À l'exception du scénario « Course Folle », et des ensembles de scénarios « Chemins Effroyables » et « L'Ascension du Néant », vous pouvez jouer n'importe quel scénario avec ces nouvelles tuiles, même si la mise en place dudit scénario ne les mentionne pas.

### MISE EN PLACE

Lors de la mise en place du scénario, vous devez choisir les tuiles Fixes que vous désirez utiliser pour votre partie : soit celles du jeu de base, soit celles de l'extension . Vous ne pouvez pas mélanger ces deux groupes de tuiles Fixes ensemble. Remettez les tuiles Fixes inutilisées dans la boîte. Ensuite, procédez à la mise en place standard du jeu.

Pour le mode Solo, n'utilisez pour chacun des chapitres que les tuiles Fixes figurant sur la droite de la page. Elles sont reconnaissables grâce à leur icône « un joueur » au bas de la tuile (juste au-dessus de l'icône tuiles Fixes).



Icône un joueur

### RÈGLES SPÉCIALES

#### BUTIN CONTENANT DES GEMMES

Si une Gemme est représentée sur une case qui contient un Monstre, vous gagnez cette Gemme en tant que partie intégrante du butin pour avoir vaincu ce Monstre.



### NOUVEAU TYPE D'ÉLÉMENTAIRE

Vous pouvez désormais interagir avec un nouveau type d'Élémentaire, voir **Élémentaire Corrompu** en page 21.



Gemme Élémentaire Corrompu

L'extension  contient 12 tuiles Corruption, 4 pour chacun des Chapitres II, III et IV.

## MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec les tuiles Corruption, mélangez-les avec les autres tuiles Territoire des Chapitres II, III et IV avant de former la pile de chaque Chapitre selon le tableau de mise en place des tuiles Territoire du Scénario choisi (ce qui augmente le nombre de tuiles parmi lesquelles choisir au hasard).

Séparez les cartes Sbires en fonction de leur type, formez ensuite des piles face visible à proximité de la zone de jeu. Toutes les cartes comportant le même Sbiire sont identiques. Placez également la carte Récompense à côté des cartes Sbires, face Récompenses des Sbires visible.



Cartes Sbiire

Carte Récompense

Suivez les règles standards de combat comme s'il s'agissait d'un Monstre. La Santé des Sbires et les Blessures qu'ils infligent sont indiquées sur leur carte, ainsi que tout autre effet spécial de Combat.

Si vous remportez un Combat contre un Sbiire et que votre Réputation se trouve dans la fourchette requise pour recevoir une Récompense, recevez la Récompense indiquée sur la carte Récompenses des Sbires ou au verso de la carte Sbiire, en plus du Butin présent sur la case.

Vous pouvez conserver une carte Sbiire en tant que Trophée, comme d'habitude, à moins qu'il ne s'agisse de la dernière carte Sbiire de ce type. S'il s'agit de la dernière carte de la pile, une fois le combat avec le Sbiire terminé, assurez-vous de remettre sa carte avec les autres cartes Sbiire. Vous pouvez défausser une carte Sbiire à la place d'une carte Monstre pour accomplir une Quête qui requiert qu'un Trophée soit défaussé. Procédez comme suit :

- ◆ Crâne Flottant à la place d'un Monstre de Niveau 1
- ◆ Boucher Putride à la place d'un Monstre de Niveau 2
- ◆ Seigneur Liche à la place d'un Monstre de Niveau 3

**Note :** si vous jouez avec Taesiri, vous pouvez placer un jeton Héros sur votre Capacité Tome du Pouvoir après avoir vaincu un Sbiire.

## RÈGLES SPÉCIALES

### DES SBIRES À LA PLACE DES MONSTRES

À la place d'un Monstre une case peut contenir un Sbiire, comme le Crâne Flottant, le Boucher Putride ou le Seigneur Liche.



Crâne Flottant

Boucher Putride

Seigneur Liche

### BUTIN CONTENANT DES GEMMES

Si une Gemme est représentée sur une case qui contient un Monstre ou un Sbiire, vous gagnez cette Gemme en tant que partie intégrante du butin pour avoir vaincu ce Monstre ou ce Sbiire.



Essence Corrompue Icône de Sbiire

### BUTIN CONTENANT UN ESSENCE CORROMPUE

Si une Essence Corrompue est représentée sur une case qui contient un Monstre ou un Sbiire, vous gagnez cette Essence Corrompue en tant que partie intégrante du butin pour avoir vaincu ce Monstre ou ce Sbiire.

## NOUVEAU HÉROS : ELTREA

Vous pouvez jouer avec Eltrea de la même manière qu'avec n'importe quel autre Héros, en appliquant cependant quelques règles supplémentaires.

**Important :** lorsque vous jouez avec Eltrea, tous les autres joueurs doivent ajouter les tuiles Héros supplémentaires de l'extension  à leur pile de tuiles Héros. Les effets de ces tuiles Héros sont expliqués en page 13.

## MISE EN PLACE

En plus de la mise en place standard de votre plateau Héros, placez les éléments Familier de la manière suivante :

1. Votre plateau Familier à côté de votre plateau Héros.
2. Formez une pile avec les 5 cartes Familier sur l'emplacement correspondant du plateau Familier. Pour former cette pile, choisissez l'Alignement de Familier (Feuille ou Lune)



Feuille



Lune

avec lequel vous allez jouer (voir Familiers en page 8), et retournez toutes les cartes Familier de manière à ce que leur face visible corresponde au symbole d'Alignement choisi. Placez-les ensuite dans l'ordre indiqué sur le plateau Familier, en plaçant le Feu Follet au sommet de la pile :

- ◆ Feu Follet,
- ◆ Faucon Spectral,
- ◆ Loup Astral/Loup Gigantesque,
- ◆ Ent Furieux/Ent Imposant,
- ◆ Reine Dryade/Dryade du Chaos.



Niveau et Alignement des Familiers

3. La figurine du Feu Follet sur sa carte Familier.
4. Toutes les figurines des Familiers à côté du plateau Familier.
5. Vos jetons Plaie à côté du plateau Familier.

## FAMILIERS

Il existe 5 Familiers, chacun représenté par une carte Familier. L'Alignement de Familier (Feuille ou Lune) choisi lors de la mise en place déterminera la face de chaque carte Familier utilisée et, par conséquent, les Capacités de ces Familiers.

Pendant votre tour, vous pouvez Déplacer un Familier sur la Carte, le Rappeler, ou Invoquer un Familier différent. Vous pouvez également utiliser les Capacités d'un Familier en utilisant l'une de vos Capacités Contrôle. Le Déplacement, le Rappel, l'Invocation et l'utilisation des Capacités d'un Familier peuvent être effectués dans **n'importe quel ordre**, même pendant une Action Commerce. Vous pouvez également réaliser une action Héros entre deux actions individuelles d'un Familier, et vice-versa.

Pour Déplacer, Rappeler ou Invoquer un Familier, vous devez placer l'un de vos jetons Héros sur l'emplacement correspondant de votre Plateau Familier. Choisissez ensuite l'une des options représentées (Invoquer ou Rappeler / Déplacer ou Rappeler). L'emplacement correspondant ne peut alors plus être utilisé jusqu'à ce que le jeton Héros soit retiré ; c'est-à-dire au début de la prochaine manche. Lorsque vous placez votre jeton Héros sur l'emplacement du haut, vous devez également payer 2 Or pour en obtenir l'effet.



## DÉPLACER UN FAMILIER

Au début de la partie, et lorsqu'un Familier est Invoqué, sa figurine est placée sur sa carte Familier. Tant que sa figurine se trouve sur sa carte Familier, ce Familier est considéré comme étant sur la même case et au même endroit qu'Eltrea et il se déplace avec elle ; il ne doit pas dépenser de Points de Mouvement pour ce faire. À n'importe quel moment durant votre déplacement, vous pouvez placer la figurine du Familier sur la case occupée par Eltrea. Chaque fois que votre Familier et Eltrea se trouvent sur la même case, vous pouvez placer la figurine de votre Familier sur sa carte Familier.

La valeur indiquée par l'icône Déplacement sur la carte Familier désigne le nombre de Points de Mouvement que ce Familier peut utiliser lors de son tour. Vous ne pouvez pas interrompre le déplacement de votre Familier pour réaliser une Action Héros et continuer ensuite son Déplacement. Ce qui veut dire que lorsque vous commencez à déplacer votre Familier, utiliser une Action Héros vous fera perdre les Points de Mouvement restants de votre Familier. Les Familiers ne peuvent pas utiliser les Points de Mouvement d'Eltrea et vous ne pouvez pas utiliser les Points de Mouvement de vos Familiers pour déplacer Eltrea.

Un Familier se déplace de la même manière qu'un Héros. Vous devez dépenser 1 Point de Mouvement de votre Familier pour le déplacer d'une case à une autre case adjacente. Les règles des tuiles Spéciales s'appliquent comme d'habitude.

À la différence des Héros, lorsqu'un Familier pénètre sur une case en bord de Carte, aucune nouvelle tuile Territoire n'est révélée.

Tous les Familiers peuvent traverser ou terminer leur Déplacement sur une case contenant un **Monstre qui n'a pas encore été vaincu** ou sur une case occupée par un ou plusieurs Héros.

**Note :** les Familiers n'ont pas de Santé, ils ne sont donc pas affectés par les Pouvoirs des Élémentaires de Feu et d'Eau et ne peuvent jamais être attaqués par aucun Monstre.

## RAPPELER UN FAMILIER

Vous pouvez Rappeler un Familier à **n'importe quel moment en dehors d'un Combat**. Placez la figurine du Familier sur sa carte Familier ou sur la case occupée par Eltrea. Rappeler un Familier ne dépense aucun de ses Points de Mouvement.

**Rappel** : si vous utilisez l'emplacement du haut de votre plateau Familier pour Rappeler votre Familier, vous devez payer 2 Or.

## INVOQUER UN FAMILIER

Vous pouvez invoquer un Familier à **n'importe quel moment en dehors d'un Combat** si votre Réputation actuelle est égale ou supérieure à la valeur de Réputation indiquée au-dessus du Familier correspondant de votre plateau Familier.

**Note** : au début de la partie, votre Familier Feu Follet est déjà invoqué.

Vous ne pouvez avoir qu'**un seul Familier actif** à la fois.

Pour invoquer un Familier, procédez comme suit :

1. N'oubliez pas de payer 2 Or pour utiliser l'emplacement du haut de votre plateau Familier.
2. Placez l'un de vos jetons Héros sur l'emplacement du haut de votre plateau Familier.
3. Retirez la figurine de votre Familier actif de la Carte ou de sa carte Familier et placez-la à côté de votre plateau Familier. Tout Point de Mouvement non utilisé par le Familier est perdu.
4. Cherchez la carte du Familier que vous désirez invoquer et placez-la au sommet de la pile de cartes Familier sur votre plateau Familier, en vous assurant que la face visible indique le symbole d'Alignement de Familier que vous avez choisi.
5. Placez la figurine du Familier correspondant sur sa carte.

Le Familier ainsi invoqué est désormais actif. Vous pouvez immédiatement le Déplacer ou utiliser ses Capacités.

**Note** : vous pouvez invoquer un Familier d'un niveau inférieur au niveau de votre Familier actif. Par exemple, si votre Familier actif est le Faucon Spectral, vous pouvez toujours réinvoquer le Feu Follet.

## UTILISER LES CAPACITÉS D'UN FAMILIER

Pour utiliser une Capacité de Familier, engagez l'une de vos tuiles Héros Contrôle de votre plateau Héros et choisissez l'une des deux Capacités de votre Familier actif.

Les tuiles Héros Contrôle possèdent une icône Capacité de Familier dans leur coin inférieur droit et chacune ne peut être placée que sur l'un des deux emplacements Héros de votre plateau Héros qui possède également cette icône. Par conséquent vous ne pouvez pas posséder plus de deux de ces tuiles Héros en même temps sur votre plateau Héros.

Vous pouvez choisir la capacité de votre Familier que vous désirez utiliser, ce qui signifie que vous pouvez utiliser la même Capacité de Familier plus d'une fois par tour. Toutes les Capacités de Familier utilisées lors de l'étape Avant le Lancer de dés du Héros ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par attaque.

**Exemple** : Eltrea possède et a appris les tuiles Contrôle I et Contrôle II sur son plateau Héros. Elle peut utiliser son Contrôle I pour trouver un Trésor de niveau 1 avec son Familier Feu Follet, déplacer ce Familier vers une autre case et ensuite trouver un autre Trésor en utilisant son Contrôle II.



Les effets de chaque Capacité de Familier sont décrits en page 11.

## TUILES HÉROS D'ELTREA



### BRANCHE ÉTINCELANTE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement** : pendant le lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, selon la Force de Combat Finale du Héros, retirez 2 à la Force de Combat du Monstre ou réduisez le nombre total de Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 1 lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



### PACIFISME TUILE DE DÉPART

**Déclenchement** : lors de la Préparation du Combat, avant que le Joueur-Monstre ne soit déterminé.

Après avoir réalisé une Action Combat sur une case contenant un Monstre de Niveau 1, vous pouvez tenter d'ensorceler ce Monstre.



Réalisez un lancer de dés du Héros :

- ◆ Si le résultat est de 5 ou moins, vous avez échoué et ne pouvez pas éviter le Combat contre le Monstre de Niveau 1. Passez aux étapes suivantes du Combat comme d'habitude.
- ◆ Si le résultat est compris entre 6 et 10, n'affrontez pas le Monstre de Niveau 1. Subissez 2 Blessures, prenez 2 cartes Argent et remportez le butin de la case. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie. Placez le jeton approprié sur cette case (Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction).
- ◆ Si le résultat est supérieur ou égal à 11, n'affrontez pas le Monstre de Niveau 1. Remportez le butin de la case et 1 Réputation.. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie. Placez le jeton approprié sur cette case (Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction).

**Remarque** : dans les deux derniers cas, comme vous n'affrontez pas le monstre, vous ne recevez pas la Récompense qui lui est liée.

**Remarque sur le mode Coopératif La Communauté :** si vous êtes parvenu à pacifier le Monstre de Niveau 1, ne recevez pas les Récompenses supplémentaires indiquées sur la carte Communauté, comme vous le feriez pour avoir vaincu des Monstres dans la rangée d'Ennemis.

**En mode Solo/Coopératif :** n'ajoutez pas de cartes Argent à la réserve Argent.



## CONTRÔLE I TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie.



## ANNEAU DE LA SENTINELLE TUILE DE DÉPART, ANNEAU

Placez cette tuile sur l'emplacement correspondant de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements.



## 2 CYCLONE

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Infligez 1 Dégât au Monstre, puis relancez un ou les deux dés du Monstre.



## 2 BÂTON DE DRUIDE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, ajoutez 2 à la Force de Combat du Héros lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de Combat ou Soignez-vous de 1.



## 4 FLÈCHE ACIDE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force Finale de Combat du Héros, réduisez le nombre de Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 4 APPEL

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Téléportez-vous sur la Chapelle.
- ◆ Téléportez-vous sur n'importe quel Portail sur la Carte.



## 6 CONTRÔLE II

**Déclenchement :** même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 1 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent.



## 6 RACCOURCI

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Téléportez-vous jusqu'à 2 cases de distance maximum. Raccourci ne peut pas être utilisé pour vous téléporter sur un Comptoir Commercial ou une case Rencontre.



## 9 CONFLUENCE

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat, sur une case contenant un Élémentaire

Après avoir défié un Élémentaire, Soignez-vous de 3.



## 9 INVOCATION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Vous devez défausser un jeton Gaar pour utiliser Invocation. Défiez à distance n'importe quel Élémentaire sur lequel aucun jeton Interaction n'est présent ; Eltrea n'a pas besoin de se trouver sur cette case. Placez ensuite un de vos jetons Interaction sur cette case comme d'habitude.



## 12 CONTRÔLE III

**Déclenchement :** même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée

Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 2 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent.



## 12 ÉPÉE ELFIQUE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros



## 15 CONNEXION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Téléportez-vous sur la case sur laquelle se trouve le Familier.



## 15 ESSAIM DE GUÊPES

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## 18 SÉISME

**Déclenchement :** Initiative

Infligez 2 Dégâts au Monstre. La Force de Combat de ce Monstre est réduite de 4 lors de la **prochaine** Attaque de ce Monstre au cours de ce Combat. En outre, la Force de Combat du Héros est réduite de 4 lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.



## 18 PROTECTION

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Réduisez les Blessures qui devraient être infligées à Eltrea de 3 lors de ce tour de Combat.



Utilisez une Capacité de Familier choisie. Si cette Capacité requiert un lancer de dés du Héros, ajoutez 2 au résultat de ce lancer. En outre, si cette Capacité octroie un effet Trèfle, les effets se combinent. Si vous infligez au moins 1 Dégât en utilisant la Capacité du Familier, infligez 1 Dégât supplémentaire.

**Remarque :** Le monstre inflige moins de Blessures même s'il bénéficie de l'Immunité (voir Livret de règles, page 31).

## 21 LIEN ANCESTRAL

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Soignez-vous de 5.
- ◆ Téléportez-vous sur la case sur laquelle se trouve le Familier.



## 30 FEU LUNAIRE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

**Avant le lancer,** Eltrea détruit au choix 1 jeton Gaar ou 1 jeton Chaos du Monstre (ce jeton est défaussé).



## 21 LAME LUNAIRE

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

**Avant le lancer :** vous pouvez défausser une carte Or pour gagner 1 jeton Gaar.



## 35 TRANSFORMATION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Téléportez-vous n'importe où sur la Carte sauf sur un Comptoir Commercial ou une Case Rencontre.



## 25 CONTRÔLE IV

**Déclenchement :** même déclenchement que la Capacité de Familier utilisée



## 40 BÂTON GARDIEN

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

**Avant le lancer :** vous pouvez défausser un jeton Gaar pour vous Soigner de 3 Blessures.



## CAPACITÉS DES FAMILIERS

La description de chaque Capacité de Familier contient un Emplacement. Le Familier doit se trouver sur l'emplacement correspondant pour utiliser l'effet de sa Capacité. Tant que sa figurine se trouve sur sa carte, le Familier est considéré comme se trouvant sur la même case et au même emplacement qu'Eltrea.

### FEU FOLLET



**Emplacement :** case Trésor de Niveau 1 délivrée

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Découvrez un Trésor de Niveau 1 (voir Livret de règles, page 24). Pour ce faire, placez un jeton Héros sur la case et piochez la première tuile Trésor de la pile Trésor appropriée.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Réduisez les Blessures infligées à Eltrea de 1.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 1 au résultat du lancer de dés d'Eltrea.

### FAUCON SPECTRAL



**Emplacement :** sur une case Trésor délivrée

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Découvrez un Trésor (voir Livret de règles, page 24), c'est-à-dire placez un de vos jetons Héros sur cette case et piochez la carte du sommet de la pile Trésor appropriée.

**Remarque sur le jeton Cimetière :** vous pouvez également utiliser cette Capacité de Familier pour remporter le Butin d'un jeton Cimetière (voir Livret de scénarios, page 2). Si vous le faites, subissez également les Blessures indiquées sur le jeton Cimetière (s'il y en a).



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** après n'importe quel lancer de dés du Héros

Ajoutez 2 au résultat du lancer de dés d'Eltrea.



**Emplacement :** sur une case où se trouve l'Élémentaire correspondant

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ **Avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre :** le Pouvoir de l'Air affecte tous les lancers de dés du Joueur - Monstre; lorsque le Joueur - Monstre effectue un lancer de dés au cours de ce Combat et que les deux dés affichent des valeurs différentes, retournez le

dé portant la valeur la plus élevée sur sa face opposée. Le Joueur-Héros n'est pas affecté par le Pouvoir de l'Air.

- ◆ **Préparation du Combat:** le Pouvoir de la Terre affecte tous les lancers de dés du Joueur-Héros (ajoutez 2 à tous les lancers de dés du Héros). Le Joueur-Monstre n'est pas affecté par le Pouvoir de la Terre dans ce cas là.

## LOUP ASTRAL / LOUP GIGANTESQUE



**Emplacement :** case contenant un Monstre non vaincu

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

En fonction de l'Alignement du Familier :

- ◆ Placez un jeton Plaie sur un maximum de **deux** cases différentes dans lesquelles le Loup pénètre ce tour-ci, face Patte de Lapin et Blessure visible. 
- ◆ Placez un jeton Plaie sur un maximum de deux cases différentes dans lesquelles le Loup pénètre ce tour-ci, face Dégâts et Patte de Lapin visible. 

**Remarque :** le nombre de jetons Plaie est limité. Vous ne pouvez pas utiliser cette Capacité de Familier si tous les jetons Plaie sont placés sur la Carte. Une case ne peut contenir qu'un seul jeton Plaie.

Tous les Héros peuvent pénétrer sur une case pour y combattre un Monstre, même si elle contient un jeton Plaie. Cependant, seule Eltrea peut déclencher l'effet du jeton Plaie immédiatement après la Préparation du Combat:

- ◆ La force de Combat du Monstre est réduite de 2 et les Blessures qui devraient être infligées à Eltrea sont réduites de 1 lors de la première attaque du Monstre au cours de ce Combat. 
- ◆ Infligez 1 Dégât au Monstre. En outre, la Force de Combat du Monstre est réduite de 2 lors de sa première attaque au cours de ce Combat. 

Si le Monstre est vaincu, retirez le jeton Plaie de la Carte et placez-le à côté du plateau Familier. Dans tous les autres cas, les jetons Plaie restent sur la Carte, même si vous invoquez un autre Familier.

Si un **autre** Héros effectue une Action Combat sur une case contenant un Monstre et un jeton Plaie, retirez le jeton Plaie de la Carte sans appliquer son effet et placez-le à côté du plateau Familier.

**Remarque sur le mode Coopératif La Communauté :** les autres joueurs peuvent déclencher les effets du jeton Plaie même si Eltrea ne participe pas au Combat.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** Initiative

Effectuez un lancer de dés du Héros, comme d'habitude, pour réaliser l'Attaque du Familier. En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Remarque :** vous **ne pouvez pas** utiliser la Capacité d'Initiative de votre Familier en plus de l'Attaque d'Initiative de votre Héros.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Infligez les Dégâts supplémentaires indiqués, selon la Force de Combat Finale du Héros.

## ENT FURIEUX / ENT IMPOSANT



**Emplacement :** case Mine qui ne contient pas de jeton Interaction d'Eltrea

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

L'Ent réalise une Action Extraction standard à ceci près qu'au lieu de recevoir une Ressource Naturelle, vous recevez une Gemme du type correspondant à la tuile Ressource Naturelle révélée. Dans le cas de l'Euthium, vous pouvez choisir n'importe quelle Gemme à l'exception du Diamant et de la Démonite. Si aucune Gemme n'est représentée sur la tuile Ressource Naturelle, la tuile est placée dans la défausse appropriée et vous ne recevez pas de Gemme.

Chaque fois que l'Ent réalise l'Action Extraction, placez un jeton Interaction sur la carte Familier Ent. Lorsque vous invoquez un autre Familier, retirez tous les jetons Interaction de la carte Familier Ent.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** à n'importe quel moment

Vous pouvez dépenser les jetons Interaction placés sur la carte Familier Ent pour bénéficier de l'un des effets suivants :

- ◆ Dépensez 1 jeton Interaction pour gagner 1 Point de Mouvement et vous Soigner de 1. Si vous le faites au cours d'un Combat, utilisez un jeton Déplacement pour garder une trace du Point de Mouvement reçu. Ce Point de Mouvement est perdu si Eltrea meurt au cours de ce Combat.
- ◆ Dépensez 3 jetons Interaction pour infliger 2 Dégâts et vous Soigner de 4. Si vous le faites en dehors d'un Combat, l'effet concernant les Dégâts est perdu.

**Remarque :** si vous utilisez une tuile Héros Contrôle comportant un effet Trèfle, cet effet s'applique à votre prochain lancer de dés du Héros.



**Emplacement :** le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Héros.

Vous pouvez dépenser les jetons Interaction placés sur la carte Familier Ent pour bénéficier de l'un des effets suivants :

- ◆ Dépensez 2 jetons Interaction pour infliger 1 Dégât supplémentaire et vous Soigner de 2.
- ◆ Dépensez 3 jetons Interaction pour infliger 3 Dégâts supplémentaires et vous Soigner de 2.

## REINE DRYADE / DRYADE DU CHAOS



**Emplacement** : sur une case contenant un Monstre qui n'a pas encore été vaincu.

**Déclenchement** : en dehors d'un Combat

Vous devez engager 2 tuiles Héros Contrôle pour utiliser cet effet.

Choisissez une case non délivrée contenant un Monstre de n'importe quel Niveau (sauf un Monstre Élite) et placez le ou les jetons appropriés sur cette case (Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction). Recevez le Butin de cette case. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie.

### Remarques :

Si la case délivrée contient un Trésor, piochez une tuile Trésor correspondante.

Si la case délivrée apparaît sur la carte Rencontre Émissaire, placez votre jeton Héros sur la carte Rencontre Émissaire.

Si la case délivrée est une case Mine, ne piochez pas de tuile Ressource Naturelle. Vous devez réaliser une Action Extraction comme d'habitude lorsque vous vous trouvez sur cette case.



**Emplacement** : le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement** : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Infligez les Dégâts supplémentaires indiqués, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros.



**Emplacement** : le même que celui d'Eltrea

**Déclenchement** : Initiative

Effectuez un lancer de dés du Héros, comme d'habitude, pour réaliser l'Attaque du Familier. En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, la Force de Combat du Monstre est réduite de la valeur correspondante lors de la première Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Remarque** : vous **ne pouvez pas** utiliser la Capacité d'Initiative de votre Familier en plus de l'Attaque d'Initiative de votre Héros.

## TUILES HÉROS

[PERMANENT] --

Lorsqu'un joueur décide de jouer avec Eltrea, tous les autres joueurs doivent ajouter les tuiles Héros supplémentaires de l'extension à leur pile de tuiles Héros (6 tuiles par Héros, dont 2 tuiles de Départ).

Vous pouvez également choisir de jouer avec ces nouvelles tuiles Héros même si aucun joueur n'utilise Eltrea. Dans ce cas, **tous** les joueurs doivent ajouter ces tuiles Héros supplémentaires à leur pile.

**Notes** : les tuiles Héros de Départ de l'extension portent le symbole du Crâne Sinistre Couronné au dos.



Crâne Sinistre Couronné

## MISE EN PLACE

Sauf si vous avez choisi de jouer avec Taesiri, choisissez l'une des 2 tuiles de Départ pour votre Héros et ajoutez-les à votre/ vos tuile(s) de Départ du jeu de base. Placez ces tuiles sur les emplacements Héros appropriés de votre Plateau Héros.

## DRAL, MAELDUR

Lorsque vous jouez avec Dral ou Maeldur, et si vous choisissez une Arme parmi les nouvelles tuiles de Départ, placez l'une de ces Armes sur l'emplacement Héros approprié de votre Plateau Héros et l'autre dans votre Besace. Vous pouvez la vendre à un Comptoir Commercial ou l'utiliser pour accomplir une Quête comme d'habitude.

## SKOLDUR

Lorsque vous jouez avec Skoldur, si vous choisissez un Bouclier parmi les nouvelles tuiles de Départ, placez l'un de ces Boucliers sur l'emplacement Héros approprié de votre Plateau Héros et l'autre dans votre Besace. Vous pouvez le vendre à un Comptoir Commercial ou l'utiliser pour accomplir une Quête comme d'habitude.

## TAESIRI

Lorsque vous jouez avec Taesiri, vous aurez toujours l'Obscura comme tuile de Départ. Choisissez 2 autres tuiles de Départ parmi celles du jeu de base et celles des nouvelles tuiles Héros. Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte. Placez vos 3 tuiles de Départ (l'Obscura et les 2 tuiles choisies) sur les emplacements Héros appropriés de votre plateau Héros.

## TUILES CAPACITÉ CONTENANT UN EMPLACEMENT POUR GEMME

Certaines des nouvelles tuiles Capacité contiennent un emplacement pour Gemme. Celui-ci fonctionne de la même manière que sur les Équipements, à l'exception des changements suivants :

- ♦ Vous pouvez retirer une Gemme d'une tuile Capacité durant l'action Apprendre à un Comptoir Commercial si la Gemme est sur sa face active (c'est-à-dire son effet disponible). Vous pouvez alors la vendre ou la placer sur un emplacement approprié de votre plateau Héros comme d'habitude.
- ♦ Si pour une raison quelconque, une Capacité est retirée de votre plateau Héros :
  - Si la Gemme est sur sa face active, retirez-la de la tuile Capacité et placez-la sur l'emplacement approprié de votre plateau Héros.
  - Si la Gemme est sur sa face inactive, retirez-la de la tuile Capacité et remettez-la dans la réserve.

**Remarque** : certains emplacements peuvent recevoir n'importe quel type de Gemme (voir page 34), mais vous ne pouvez y placer ni Diamant ni Démonite.



## TUILES ARMURE ET AMULETTE

En plus des Armes, Boucliers et Capacités, les tuiles Héros de Dral, Keleia et Maeldur contiennent des Armures et des Amulettes. Ces tuiles répondent aux mêmes règles que les autres Armures et Amulettes du jeu.

### ÁEL



#### BÉNIE TUILE DE DÉPART

Déclenchement : effet permanent

Tant que cette capacité est Apprise, augmentez votre Santé Maximale de 1 (voir Livret de règles, page 28).



#### PRIÈRE TUILE DE DÉPART

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ Après un lancer de dés du Héros : ajoutez 1 au résultat de ce lancer.
- ♦ N'importe quand durant un Combat : augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de 2.



#### 3 OFFRANDE

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Payez 4 Or pour recevoir 2 Réputation et vous Soignez-vous de 5.



#### 3 PIERRE RUNIQUE

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ En dehors d'un Combat : Téléportez-vous sur n'importe quel Comptoir Commercial sur la Carte.
- ♦ À n'importe quel moment : prenez 1 Gaar de la réserve.



#### 8 AMPLIFICATEUR

Défaussez une Gemme pour choisir l'une des option suivantes :

- ♦ En dehors d'un Combat : Soignez-vous de 8 et recevez 1 Point de Mouvement.
- ♦ Phase de Soins du Héros : Soignez-vous de 3 et recevez 1 Point de Mouvement.



**Remarque :** prenez un jeton Mouvement pour vous rappeler du Point de Mouvement reçu si vous l'utilisez lors d'une Phase de Soins du Héros.

#### 8 BRISE-GEMMES

Déclenchement : Initiative

Défaussez une Gemme pour utiliser l'effet du Brise-Gemmes.

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la prochaine Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## DRAL



#### HACHOIR ROUILLÉ TUILE DE DÉPART

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros



#### PREMIERS SOINS TUILE DE DÉPART

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Soignez-vous de 1.



#### 3 BOTTES DE RANGER ARMURE

Placez cette tuile sur un emplacement approprié de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements.



**Remarque :** les Bottes de ranger ne font partie d'aucun set d'Armure.



#### 3 GANTELETS DE GLADIATEUR ARMURE

Placez cette tuile sur un emplacement approprié de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements.



**Remarque :** les Gantelets de gladiateur ne font partie d'aucun set d'Armure.



#### 8 PARADE

Déclenchement : après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Réduisez de 2 la Force de Combat du Monstre. En outre, réduisez les Blessures qui devraient vous être infligées de 1.



#### 8 CONTREBANDIER

Déclenchement : en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ Défaussez n'importe quelle Ressource Naturelle pour recevoir 5 Or.
- ♦ Défaussez n'importe quel Objet pour recevoir 2 Or.



## KELEIA



#### PROVIDENCE TUILE DE DÉPART

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ Après un lancer de dés du Héros : ajoutez 1 au résultat de ce lancer.
- ♦ Lors d'une Action Extraction : Piochez 3 tuiles Ressources Naturelles au lieu de 1. Gardez-en 1 et défaussez les 2 autres.





## NEMROD TUILE DE DÉPART

**Déclenchement** : avant le lancer de dés d'Attaque du Héros.

Défaussez n'importe quel Trophée Monstre pour ajouter 2 à la Force de Combat du Héros. En outre, infligez 1 Dégât supplémentaire.



## ÉTOILE D'ORION

**Déclenchement** : Initiative

En outre, selon la Force de Combat Finale du Héros, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée lors de la **première** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## EXPERTISE

**Déclenchement** : effet permanent

Lorsque vous utilisez Pickpocket, Voleur ou Maître-Voleur (que vous réussissiez ou non), placez un jeton Héros sur la tuile Expertise. Vous pouvez dépenser les jetons Héros se trouvant sur cette tuile pour l'un des effets suivants :



- ♦ **En dehors d'un Combat** : dépensez 2 jetons Héros pour voler (c'est-à-dire recevoir gratuitement) n'importe quel nombre d'Objets d'une Offre de votre choix pour un prix total d'achat de 2 Or ou moins.
- ♦ **En dehors d'un Combat** : dépensez 4 jetons Héros pour voler (c'est-à-dire recevoir gratuitement) n'importe quel nombre d'Objets d'une Offre de votre choix pour un prix total d'achat de 5 Or ou moins.

### Remarques :

Si le prix total des Objets volés est inférieur au prix total autorisé par l'effet, tout excédent est perdu.

Vous ne pouvez voler que les objets d'une Offre qui correspond à une Comptoir Commercial déjà révélé sur la Carte.

**Par exemple** : s'il n'y a aucun Alchimiste révélé sur la Carte (délivré ou non), vous ne pouvez pas voler parmi l'Offre des Alchimistes.

Vous pouvez combiner les effets d'Expertise avec n'importe quel nombre de Larcins (voir page 24) et de jetons Emblème (voir Annexe, page 24) pour voler des Objets.



## HERBALISTE

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ **Après un lancer de dés du Héros** : ajoutez 2 au résultat de ce lancer.
- ♦ **En dehors d'un Combat** : Soignez-vous de 5.



## AMULETTE DE SIREO AMULETTE

Placez cette tuile sur un emplacement approprié de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements..



## MAELDUR



## BÂTON DE CRISTAL TUILE DE DÉPART

**Déclenchement** : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, selon la Force de Combat Finale du Héros, ajoutez la valeur indiquée à la Force de Combat du Héros lors de la prochaine Attaque du Héros au cours de ce Combat.



## TÉLÉKINÉSIE TUILE DE DÉPART

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ **En dehors d'un Combat** : Découvrez un Trésor (voir Livret de règles, page 24) sur une case Trésor délivrée adjacente. Placez un jeton Héros sur cette case comme d'habitude.
- ♦ **Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre** : réduisez de 2 la Force de Combat du Monstre.



**Remarque sur le jeton Cimetière** : vous pouvez également utiliser Télékinésie pour obtenir le Butin d'un jeton Cimetière (voir Livret de scénarios , page 2). Si vous le faites, subissez également les Blessures indiquées sur le jeton Cimetière (s'il y en a).



## AMULETTE DE L'ÉRUDIT AMULETTE

Placez cette tuile sur un emplacement approprié de votre plateau Héros. Suivez les règles standards d'utilisation des effets présents sur les Équipements.



**Déclenchement** : à n'importe quel moment en dehors d'un Combat

Choisissez l'une ou plusieurs des options suivantes :

- ♦ Vous pouvez Déverrouiller n'importe quel nombre d'emplacements Héros et Équipement, comme d'habitude, en payant les coûts nécessaires (en utilisant l'Essence ou le montant approprié(e) en Or).
- ♦ Vous pouvez Dévoilez des tuiles Héros en suivant les règles standards.
- ♦ Vous pouvez Apprendre une Capacité selon les règles habituelles, ce qui implique d'en payer le coût d'Apprentissage, de la placer sur votre plateau Héros et si nécessaire de retirez une autre tuile Héros, le tout comme si vous étiez à un Comptoir Commercial.

Aucun des cas indiqués ci-dessus ne requiert d'Action Commerce.



## TRANSMUTATION

**Déclenchement** : en dehors d'un Combat

À n'importe quel moment, vous pouvez échanger une Gemme pour en obtenir une autre de la manière suivante :



- ♦ Onyx pour Améthyste et vice-versa
- ♦ Améthyste pour Rubis et vice-versa
- ♦ Rubis pour Saphir et vice-versa
- ♦ Saphir pour Opale et vice-versa
- ♦ Opale pour Émeraude et vice-versa

◆ Émeraude pour Onyx et vice-versa

**Remarque :** vous ne pouvez pas utiliser Transmutation pour échanger un Diamant ou une Démonite contre une autre Gemme.

### 8 BRASIER

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Infligez les Dégâts supplémentaires indiqués, selon la Force de Combat Finale du Héros.



### 8 ORBE DU NÉANT

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Défausser un jeton Gaar ou une Gemme pour vous Téléporter sur n'importe quelle case contenant un Élémentaire. En outre, recevez un Point de Mouvement.



## SKOLDUR

### BOUCLIER DE GUMRAN TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

La Force de Combat du Monstre est réduite de 3. En outre, la Force de Combat du Héros est réduite de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.

Immédiatement après avoir utilisé le Bouclier, vous pouvez défausser une carte Argent pour ajouter 2 à la **prochaine** Force de Combat du Héros.



### HÉRITAGE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** après un lancer de dés du Héros

Ajoutez 1 au résultat de ce lancer.



### 3 FORGE DE RAKLOR

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Défaussez n'importe quelle Gemme pour recevoir 2 Or, prendre un jeton Dwurt et piocher une carte Argent.



**En mode Solo/Coopératif :** n'ajoutez pas de carte Argent à la réserve Argent.

### 3 BOUCLIER CLOUTÉ

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Infligez 1 Dégât au Monstre. La force de Combat du Monstre est réduite de 2. En outre, la Force de Combat du Héros est réduite de 2 lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.

Immédiatement après avoir utilisé le Bouclier, vous pouvez défausser une carte Argent pour ajouter 2 à la **prochaine** Force de Combat du Héros.



### 8 VIGUEUR

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Recevez 1 Point de Mouvement.



### 8 CONTREBANDIER

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ Défaussez une Ressource Naturelle pour recevoir 5 Or.
- ◆ Défaussez n'importe quel Objet pour recevoir 2 Or.



## TAESIRI

### BOUCLIER DE GLACE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Réduisez les Blessures qui devraient être infligées à Taesiri de 2. En outre, réduisez de 3 la Force de Combat du Héros lors de sa **prochaine** Attaque au cours de ce Combat.



### ŒIL UNIQUE TUILE DE DÉPART

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre

Le Joueur-Monstre ne peut lancer qu'un seul dé durant ce **Tour de Combat**.



### 3 MAGIE NOIRE

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Héros.

Défaussez un jeton Gaar pour ajouter 3 à votre Force de Combat. En outre, infligez 1 Dégât.



### 3 GEMMES IMPURES

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat/à n'importe quel moment pendant un Combat

Défaussez une Gemme pour prendre un jeton Gaar et vous Soigner de 1 (même si vous n'êtes pas dans la Phase de Soins du Héros). En outre, réduisez les Blessures qui devraient être infligées à Taesiri de 1 lors de l'Attaque **en cours** ou lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



### 8 DÉMONOLOGIE

**Déclenchement :** Initiative

Défaussez une carte Argent pour réduire de 2 les Blessures qui devraient être infligées à Taesiri lors de la première Attaque du Monstre au cours de ce Combat. En outre, infligez les Dégâts indiqués, selon la Force de Combat Finale du Héros.



### 8 FLÉAU DU DRAGON

**Déclenchement :** lancer de dés d'Attaque du Héros

**Après le lancer :** vous pouvez défausser une carte Argent pour ajouter 3 à la Force de Combat du Héros actuelle.



Cette extension contient 40 nouvelles cartes Monstre (2 pour chacun des 20 Monstres) : 14 de Niveau 1 et 2, et 12 de Niveau 3. Vous pouvez utiliser ces nouvelles cartes avec n'importe quel scénario.

Ces 20 Monstres sont les pendants des Monstres du jeu de base : ils possèdent le même nom, mais des illustrations différentes et différentes valeurs dans la barre qui apparaît sous le nom, différentes fourchettes de force d'attaque, différents effets de Combat spéciaux et/ou différentes Récompenses.



Exemple d'un nouveau Monstre

## MISE EN PLACE

Choisissez l'un des deux niveaux de difficulté suivants lorsque vous jouez avec les nouvelles cartes Monstre.

- ◆ **Difficile (++)** : remplacez l'une des deux cartes Monstre de chaque type (dans les 3 Niveaux).
- ◆ **Héroïque (+++)** : remplacez les trois piles de Monstres du jeu de base par celles de l'extension.

Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.

**Remarque** : la mise en place standard du jeu dans laquelle les Monstres du jeu de base sont utilisés est considérée comme étant d'un niveau de difficulté **Normal**.

## RÈGLES SPÉCIALES

### ACCOMPLIR UNE QUÊTE AVEC LES NOUVELLES CARTES MONSTRE

Vous pouvez utiliser toutes les nouvelles cartes Monstre pour accomplir des Quêtes de manière normale. Si un Monstre en particulier est requis, prenez en compte le **nom** de ce Monstre, et non son illustration.

**Par exemple** : pour accomplir la Quête du Chasseur, défaussez un des Monstres comme illustré ci-dessous.



## EFFETS DE COMBAT SPÉCIAUX



Le Monstre se Soigne de la valeur indiquée.

Tout effet de Dégât infligé durant la phase « **Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre** » du combat s'applique avant que le Monstre ne se Soigne, ce qui veut dire que le Monstre peut être vaincu avant de pouvoir se Soigner. Par exemple, en utilisant la Contre-Attaque de Dral, la Frappe sournoise de Keleia ou le Bouclier clouté de Skoldur.



Les Dégâts infligés par le Héros sont réduits de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.



Le Joueur-Monstre prend un jeton Chaos.

## Magie d'Argent



L'effet de la section du bas d'une carte Argent se résout en ne défaussant qu'une seule carte Argent.

**Remarque sur les Modes Solo / Coopératif / Jouer avec le Feu / La Communauté** : lorsqu'un Monstre révèle une carte Argent, la pile actuelle est considérée comme étant immédiatement terminée. Suivez ces différentes étapes :

- ◆ Si un Monstre effectue une Action Chaos, ne révélez pas d'autre carte et appliquez l'effet de la seconde section de la carte Argent révélée.
- ◆ Si un Monstre effectue 2/3 Actions Chaos, commencez à former une deuxième/troisième pile en révélant une nouvelle carte. S'il s'agit d'une carte Argent, ne révélez pas d'autre carte et appliquez l'effet de la section du bas de la carte Argent.

Deux nouveaux types de carte (Mouche Putride pour les cartes Argent et Ver Putride pour les cartes Or) apportent de la variabilité lors des Combats. Vous pouvez utiliser ces nouvelles cartes avec n'importe quel scénario.

## MISE EN PLACE

Parmi les cartes Argent et Or du jeu de base et de l'extension , choisissez 3 types de cartes Argent et 3 types de cartes Or à utiliser avec le scénario choisi. Il doit toujours y avoir 8 cartes de chaque type choisi, pour un total de 24 cartes Argent et 24 cartes Or. Vous pouvez choisir de jouer avec un seul des nouveaux types de carte ; vous pouvez donc choisir de jouer avec Mouche Putride, mais pas Ver Putride et vice-versa.

**Par exemple :** *Malédiction, Renforcement et Mouche Putride pour les cartes Argent ; Guérison, Ver Putride et Possession pour les cartes Or.*

## RÈGLES SPÉCIALES

### JOUER AVEC LES CARTES MOUCHE PUTRIDE ET VER PUTRIDE

La Mouche Putride et le Ver Putride portent un symbole de Santé dans leur coin supérieur droit. Le nombre indiqué par ce symbole indique la Santé de la Créature.



Chaque fois que vous jouez les cartes Mouche Putride ou Ver Putride, au lieu de remettre le jeton Chaos dans la réserve, placez-le sur l'emplacement à gauche de la carte pour indiquer quel effet vous désirez jouer (selon le nombre de cartes similaires jouées, comme d'habitude). Peu importe le nombre de cartes jouées, ne gardez que la carte qui porte le jeton Chaos dans la zone de jeu. Placez toute autre carte jouée dans la défausse correspondante.

**Par exemple :** *deux cartes Ver Putride ont été jouées, placez le jeton Chaos sur la section du milieu d'une de ces cartes. Conservez cette carte dans la zone de jeu et défaussez l'autre carte Ver Putride.*



L'effet indiqué par le jeton s'applique jusqu'à ce que la Créature (Mouche ou Ver) soit vaincue ou que le Combat prenne fin.

Si d'autres cartes du même type sont jouées durant le Combat :

- Placez une de ces nouvelles cartes derrière la carte de même type dans la zone de jeu, de manière à ce que seul le sommet de la nouvelle carte soit visible (montrant ainsi le niveau de Santé de la Créature). La Santé de la Créature est augmentée du nombre indiqué dans le Symbole Santé sur la carte nouvellement jouée.
- Si le nombre de nouvelles cartes jouées est plus élevé que tout autre groupe de cartes de même type jouées précédemment au cours de ce Combat, déplacez le jeton Chaos sur l'emplacement de la section appropriée

de la carte du même type (selon le nombre de cartes nouvellement jouées).

- Défaussez toutes les cartes qui viennent d'être jouées.
- Tous les jetons Dégâts placés sur la carte déjà présente y restent.

**Par exemple :** *le Joueur-Monstre joue 1 Ver Putride lors du premier Tour de Combat. La Santé du Ver est de 2 et le jeton Chaos est placé sur le premier emplacement afin d'indiquer l'effet appliqué.*



*Le Joueur-Héros inflige 1 Dégât au Ver lors de son attaque, il ajoute donc un jeton Dégâts sur la carte.*



*Lors du second Tour de Combat, le Joueur-Monstre décide de jouer un nouvel ensemble de 3 cartes Ver Putride. Il place l'une de ces cartes derrière celle qui se trouve déjà sur la zone de jeu, augmentant ainsi la Santé de la Créature de 2, soit 3 actuellement (elle a déjà reçu 1 Dégât). Le jeton Chaos est déplacé vers la section du bas, c'est l'effet de cette section qui s'applique donc. Les deux autres cartes sont placées dans la défausse appropriée.*



### ATTAQUER LES CRÉATURES MOUCHE PUTRIDE ET VER PUTRIDE

À chaque Tour de Combat, vous pouvez choisir d'attaquer une Mouche Putride ou un Ver Putride à la place du Monstre que vous êtes en train d'affronter. Toutes les règles standards de Combat s'appliquent, mais :

- Aucune Pénalité n'est appliquée au lancer de dés du Héros.
- Lorsque la Créature est vaincue, tous Dégâts restants sont infligés au Monstre, ils ne sont pas perdus.
- La Créature n'est pas affectée par les effets illustrés sur les cartes Guérison, Monstre et Monstre Élite.

**Par exemple :** *Âel décide d'attaquer la Mouche Putride au lieu de l'Assassin. La Pénalité liée au lancer de dés du Héros ne s'applique pas à la Force de Combat d'Âel. Avec cette Attaque, elle inflige 3 Dégâts. La Créature est vaincue par 1 de ces Dégâts et un jeton 2 Dégâts est placé sur la carte de l'Assassin.*



Si la Créature est vaincue, placez la carte dans la défausse appropriée et remettez le jeton Chaos dans la réserve.

## DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES CARTES MOUCHE PUTRIDE ET VER PUTRIDE

### MOUCHE PUTRIDE

**Déclenchement** : avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre

**Section du haut** : jusqu'à ce que la Mouche soit vaincue ou que ce Combat prenne fin, ajoutez 3 à la Force de Combat du Monstre.

**Section du bas** : jusqu'à ce que la Mouche soit vaincue ou que ce Combat prenne fin, ajoutez 4 à la Force de Combat du Monstre. En outre, piochez une carte Argent.



### VER PUTRIDE

**Déclenchement** : avant le lancer de dés d'Attaque du Monstre

**Section du haut** : jusqu'à ce que le Ver soit vaincu ou que le Combat prenne fin, infligez 1 Blessure supplémentaire. De plus, tous les lancers de dés du Héros sont réduits de 2 jusqu'à l'étape A de la prochaine Phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Section du milieu** : jusqu'à ce que le Ver soit vaincu ou que le Combat prenne fin, infligez 2 Blessures supplémentaires. De plus, tous les lancers de dés du Héros sont réduits de 3 jusqu'à l'étape A de la prochaine Phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat.

**Section du bas** : jusqu'à ce que le Ver soit vaincu ou que le Combat prenne fin, infligez 3 Blessures supplémentaires. De plus, tous les lancers de dés du Héros sont réduits de 4 jusqu'à l'étape A de la prochaine Phase d'Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



## SECRETS SUR LA CARTE

[MODULE DE JEU]

Les Secrets sur la Carte ajoutent une touche divertissante au jeu, en utilisant les Détails dépeints sur la Carte et qui n'étaient auparavant que décoratifs. Ne privilégiez cependant pas l'accomplissement de ces Tâches au détriment du déroulement et de l'objectif du scénario.

### MISE EN PLACE

Choisissez (aléatoirement ou non) une des cartes Secret et placez-la face visible à proximité de la zone de jeu.

Selon la carte Secret choisie, placez les jetons Secret correspondants face illustration visible à côté de la carte Secret. Si parmi ceux-ci se trouvent les jetons Oiseau, Loup, Ours ou Cerf, mélangez chaque type séparément.



Exemple d'une carte Secret et des jetons Secret correspondants.

**Remarque** : vous pouvez, si vous le désirez, placer ces jetons Secret en pile sur les emplacements indiqués sur la carte Secret. Assurez-vous de bien mélanger chaque pile de jetons Oiseau, Loup, Ours et Cerf.

## RÈGLES SPÉCIALES

### PLACEZ DE NOUVEAUX JETONS SECRET

Lorsque votre Héros pénètre sur une case en bordure de Carte et ajoute une ou plusieurs nouvelles tuiles Territoire, placez un jeton Secret, face illustration visible, sur chaque case de ces nouvelles tuiles qui dépeint ce Détail. N'hésitez pas à vous faire aider des autres joueurs pour repérer les différents Détails.

**Remarque** : ne placez que des jetons Secret sur les tuiles Territoire qui viennent d'être révélées ; ne placez jamais de jeton Secret sur une tuile Territoire ayant été révélée plus tôt dans la partie.

Vous trouverez plus d'informations sur les Détails en page 20.

### ACCOMPLIR UNE TÂCHE D'UNE CARTE SECRET

Si votre Héros se trouve sur la même case qu'un jeton Secret et que cette case ne contient pas de Monstre n'ayant pas encore été vaincu, vous pouvez, en tant qu'Action Gratuite, tenter de remplir les prérequis de la Tâche correspondante indiqués sur la carte Secret. Si vous les remplissez, prenez le jeton Secret. Un jeton Secret est considéré comme un Objet et doit donc être conservé dans l'une de vos Besaces.

**Remarque** : certaines Tâches peuvent avoir des effets négatifs, comme causer des Blessures. Soyez attentif à la nature de la Tâche avant de tenter de l'accomplir.

### RECEVOIR DES RÉCOMPENSES DES CARTES SECRET

Si votre Héros transporte un jeton Secret et qu'il se trouve à l'emplacement indiqué sur la carte Secret, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez recevoir la Récompense indiquée sur la carte Secret. Placez le jeton Secret à côté de votre plateau Héros (il sera utilisé lors du Décompte Final).

### DÉCOMPTÉ FINAL



Chaque joueur reçoit de la Réputation selon le tableau des Scores ci-dessous, en fonction du nombre de Tâches différentes qu'il a accomplies au cours de la partie, et donc des jetons Secret différents qu'il possède à côté de son plateau Héros.

Tableau de Score				
	1	2	3	4
	1	3	5	8

\* Nombre de Tâches différentes accomplies

**Par exemple :** vous possédez à côté de votre plateau Héros 2 jetons Secret avec un Oiseau, 1 jeton Secret avec un Loup et 1 jeton Secret avec des Crânes Luisants. Vous possédez également dans votre Besace 1 jeton Secret Feu Follet Rouge. Vous recevrez donc 5 Réputation pour avoir accompli 3 Tâches différentes au cours de la partie. Le Feu Follet Rouge dans votre Besace ne compte pas.

## DESCRIPTIONS DES JETONS SECRET



### OISEAU (N'IMPORTE QUELLE COULEUR)

**Prérequis de la Tâche :** chasser l'Oiseau.

**Effectuez un lancer de dés du Héros :**

- ◆ Si le résultat est égal ou supérieur à 10, la chasse est un succès. Prenez le jeton Secret.
- ◆ Si le résultat est égal ou inférieur à 9, l'Oiseau s'envole vers une case adjacente. L'Oiseau s'envole dans la direction déterminée par les cases numérotées sur le côté verso du jeton Secret. Choisissez la direction du chiffre le plus bas où une tuile Territoire est déjà révélée. Placez le jeton Secret sur la case adjacente appropriée, face illustration visible.

**Par exemple :** la Force Finale de Dral est de 7. Il n'y a aucune tuile Territoire révélée en direction 1, l'Oiseau s'envole donc sur une case adjacente en direction 2. Le jeton Secret est déplacé sur cette case et y est placé face illustration visible.



**Emplacement :** Marchands



### CERF

**Prérequis de la Tâche :** chasser le Cerf.

**Effectuez un lancer de dés du Héros :**

- ◆ Si le résultat est égal ou supérieur à 8, la chasse est un succès. Prenez le jeton Secret.
- ◆ Si le résultat est égal ou inférieur à 7, le Cerf s'enfuit vers une case adjacente. Le Cerf s'enfuit dans la direction déterminée par les cases numérotées sur le côté verso du jeton Secret. Choisissez la direction du chiffre le plus bas où une tuile Territoire est déjà révélée. Placez le jeton Secret sur la case adjacente appropriée, face illustration visible. Pour un exemple illustré, voir l'Oiseau ci-avant.

**Emplacement :** Marchands



### LOUP

**Prérequis de la Tâche :** tuer un Loup.

Pour tuer un Loup, vous n'avez pas recours à une Action Combat. Au lieu de cela, suivez ces étapes :

1. Retournez le jeton Secret Loup et subissez le nombre de Blessures indiqué. Si votre Héros meurt à la suite de l'attaque du Loup, suivez les étapes en cas de mort en dehors d'un Combat (**Livret de règles, page 25**). Remplacez le jeton Secret Loup sur la case sur laquelle il se trouvait, face illustration visible. Tout Héros (vous y compris) peut tenter d'accomplir cette Tâche de nouveau.
2. Effectuez une Attaque d'Initiative normale, en plaçant le nombre de jetons Dégâts adéquat sur la carte Secret pour représenter les Dégâts infligés.
3. Effectuez une Phase d'Attaque de Héros normale, en plaçant le nombre de jetons Dégâts adéquat sur la carte Secret pour représenter les Dégâts infligés.

L'attaque contre le Loup prend fin.

- ◆ Si, au total, vous avez infligé 3 Dégâts ou plus, vous remplissez les prérequis de la Tâche ; prenez le jeton Secret.
- ◆ Si vous avez infligé moins de 3 Dégâts, vous ne remplissez pas les prérequis de la tâche. Remplacez le jeton Secret Loup sur la case sur laquelle il se trouvait, face illustration visible. Tout Héros (vous y compris) peut tenter d'accomplir cette Tâche de nouveau.
- ◆ Dans les deux cas, retirez les jetons Dégâts placés sur la carte Secret.

**Emplacement :** Tours des Sauroctones



### OURS

**Prérequis de la Tâche :** tuer un Ours.

Pour tuer un Ours, vous n'avez pas recours à une Action Combat. Au lieu de cela, suivez ces étapes :

1. Retournez le jeton Secret Ours et subissez le nombre de Blessures indiqué. Si votre Héros meurt à la suite de l'attaque de l'Ours, suivez les étapes en cas de mort en dehors d'un Combat (**Livret de règles, page 25**). Remplacez le jeton Secret Ours sur la case sur laquelle il se trouvait, face illustration visible. Tout Héros (vous y compris) peut tenter d'accomplir cette Tâche de nouveau.
2. Effectuez une Attaque d'Initiative normale, en plaçant le nombre de jetons Dégâts adéquat sur la carte Secret pour représenter les Dégâts infligés.
3. Effectuez une Phase d'Attaque de Héros normale, en plaçant le nombre de jetons Dégâts adéquat sur la carte Secret pour représenter les Dégâts infligés.

L'attaque contre l'Ours prend fin.

- ◆ Si, au total, vous avez infligé 4 Dégâts ou plus, vous remplissez les prérequis de la Tâche ; prenez le jeton Secret.
- ◆ Si vous avez infligé moins de 4 Dégâts, vous ne remplissez pas les prérequis de la tâche. Remplacez le jeton Secret Ours sur la case sur laquelle il se trouvait, face illustration visible. Tout Héros (vous y compris) peut tenter d'accomplir cette Tâche de nouveau.
- ◆ Dans les deux cas, retirez les jetons Dégâts placés sur la carte Secret.

**Emplacement :** Tours des Sauroctones



### FEU FOLLET BLEU

**Prérequis de la Tâche :** trouver le Feu Follet Bleu.

Prenez le jeton Secret, subissez 1 Blessure et Téléportez-vous de 2 cases maximum. Vous ne pouvez pas prendre le jeton Secret si la Blessure infligée entraîne la mort de votre Héros.

**Emplacement :** Alchimistes



### FEU FOLLET ROUGE

**Prérequis de la Tâche :** trouver le Feu Follet Rouge.

Prenez le jeton Secret, subissez 2 Blessures et Téléportez-vous de 3 cases maximum. Vous ne pouvez pas prendre le jeton Secret si les Blessures infligées entraînent la mort de votre Héros.

**Emplacement :** Alchimistes



### PUITS

**Prérequis de la Tâche :** rechercher une fleur fabuleuse.

Dépensez 1 Point de Mouvement (sans vous déplacer) et prenez le jeton Secret..

**Emplacement :** Alchimistes



### SAC

**Prérequis de la Tâche :** trouver le Sac.

Prenez le jeton Secret.

**Emplacement :** Marchands



### CRÂNES LUISANTS

**Prérequis de la Tâche :** trouver les Crânes Luisants.

Prenez le jeton Secret.

**Emplacement :** Chapelle



### ROCHE DE SANG (DE TOUTES FORMES)

**Prérequis de la Tâche :** trouver la carte au trésor en dessous de la Roche de Sang.

Prenez le jeton Secret.

**Emplacement :** Trésor de Niveau 1

**Remarque :** les Roches de Sang sont toujours de couleur brun-rouge. Les Roches d'une couleur différente ne sont pas des Roches de Sang.

## ÉLÉMENTAIRES CORROMPUS

Un nouveau type d'Élémentaire avec lequel vous pouvez interagir fait son apparition. Il apporte de nouvelles possibilités pour les Héros et les joueurs. Vous les retrouverez sur les tuiles Corruption et les tuiles Fixes



### MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec les Élémentaires Corrompus, placez la carte Élémentaire Corrompu, le jeton Effet Global Corrompu, et les jetons Essence Corrompue à proximité de la zone de jeu.



Carte Élémentaire Corrompu



Jeton Effet Global Corrompu



Jeton Essence Corrompue

### Remarques :

Si une case est affectée par le Pouvoir de l'Air et le Pouvoir Corrompu, appliquez le Pouvoir de l'Air en premier.

Si une case est affectée par le Pouvoir de la Terre et le Pouvoir Corrompu, les effets s'annulent.

Un Monstre (ou Monstre Élite) n'est pas affecté par le Pouvoir Corrompu s'il bénéficie de l'Immunité.

## DÉFIER UN ÉLÉMENTAIRE CORROMPU

**Section du haut :** subissez 2 Blessures. Si votre Héros n'est pas tué, prenez 1 Essence Corrompue.

**Section du milieu :** subissez 3 Blessures. Si votre Héros n'est pas tué, prenez 2 Or et 1 jeton Gaar.

**Section du bas :** subissez 1 Blessure. Si votre Héros n'est pas tué, piochez un Trésor de Niveau 2, 1 carte Argent et prenez 1 Essence Corrompue.



## POUVOIR CORROMPU



Si un lancer de dés est effectué (que ce soit au cours ou en dehors d'un Combat) sur une case affectée par le Pouvoir Corrompu, réduisez de 2 la Valeur Finale.

Si un Combat a lieu sur une case affectée par un Élémentaire Corrompu, placez le jeton Effet Global correspondant à côté de la carte Monstre, afin de ne pas oublier d'appliquer l'effet de l'Élémentaire Corrompu pendant le Combat.



## ESSENCE CORROMPUE

**Déclenchement :** à n'importe quel moment

Échangez 2 Essences Corrompues contre 1 Essence d'un type différent.

### Remarques :

Dans certains scénarios, l'Essence Corrompue peut être utilisée pour des effets supplémentaires.

L'Essence corrompue peut, comme selon les règles habituelles, être vendue pour 2 Or.

L'extension  contient 4 nouvelles Rencontres, 1 pour chacun des Chapitres I et II, et 2 pour le Chapitre III. Vous pouvez jouer avec ces nouvelles rencontres dans n'importe quel scénario, même si la mise en place desdits scénarios ne les mentionne pas. Cela augmente la variabilité du jeu.

## MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec les nouvelles Rencontres, mélangez-les avec les tuiles Rencontres des Chapitres I, II et III avant de former la pile de chaque Chapitre selon le tableau de mise en place des tuiles Territoire du Scénario choisi (ce qui augmente le nombre de tuiles parmi lesquelles choisir au hasard).

Ajoutez également les cartes Rencontres correspondantes à la pile Rencontre, rangées par type.

### ARTISAN - CHAPITRE I



**Récompense :** piochez 2 tuiles Récompense de l'Artisan. Conservez-en une et défaussez l'autre. Recevez également la Réputation, l'Or et/ou 1 Gemme autre qu'un Diamant ou une Démonite, comme indiqué sur la carte.

**Pour accomplir :** défaussez un Trophée Monstre de Niveau 1.

**Remarque :** vous pouvez défausser une carte Monstre Élite de Niveau 1 à la place d'une carte Monstre de Niveau 1. Dans ce cas, 1 Réputation et 1 Or supplémentaires viennent s'ajouter à la récompense.



**Pour accomplir :** défaussez les Objets indiqués (toute Essence ou tuile Ressource Naturelle des Montagnes) et un Trophée.



**Pour accomplir :** défaussez n'importe quel nombre de Trophées de n'importe quels Niveaux pour un total de Santé de Monstre combiné d'au moins 5/6.

### OCCULTISTE - CHAPITRE II



**Récompense :** piochez 2 tuiles Récompense de l'Occultiste. Conservez-en une et défaussez l'autre. Recevez également l'Or, comme indiqué sur la carte.

**Pour accomplir :** défaussez la Gemme ou l'Essence indiquée.



**Pour accomplir :** défaussez la Gemme indiquée ou 2 jetons Gaar.

**TUILES RÉCOMPENSE DE L'OCCULTISTE - OBJETS ENCHANTÉS**



Les Objets enchantés répondent aux mêmes règles que les autres Objets du jeu.



**PARCHEMIN DE PUISSANCE ENCHANTÉ**

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Héros

Suivez les règles décrites dans l'Annexe, en page 15.



**PARCHEMIN DE TÉLÉPORTATION ENCHANTÉ**

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

En plus de l'effet de Téléportation (Livret de règles, page 13), prenez 1 Potion de Soins ou 1 jeton Gaar de la réserve.

### POTION DE POUVOIR ENCHANTÉE

**Déclenchement :** avant le lancer de dés d'Attaque du Héros



Ajoutez 2 à la Force de Combat du Héros et infligez 1 Dégât supplémentaire.



Réduisez la Force de Combat du Héros de la Valeur indiquée et infligez les Dégâts supplémentaires indiqués.

### CRISTAL ENCHANTÉ

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat / Phase de Soins du Héros



Soignez-vous de la valeur indiquée.



Soignez-vous de 4 et ajoutez 3 au prochain lancer de dés du Héros.

### SHAMAN - CHAPITRE III



**Récompense :** recevez 1/2/3 Gemmes différentes à l'exception du Diamant et de la Démonite. En outre, Soignez-vous de la valeur indiquée et recevez la Réputation et l'Or indiqués.

**Pour accomplir :** défaussez un Trophée Monstre de Niveau 1 et un trophée Monstre de Niveau 2.



**Pour accomplir :** défaussez une tuile Ressource Naturelles des Lacs et l'Objet indiqué (une tuile Ressource Naturelle, un Trophée Monstre de Niveau 1 ou un Trophée Monstre de Niveau 2).



**Pour accomplir :** défaussez une tuile Ressource Naturelle et l'Objet indiqué (un Trophée Monstre de Niveau 1, un Trophée Monstre de Niveau 2, un Trophée Monstre Élite / un Trophée Monstre de Niveau 2).

### NÉANT ÉLÉMENTAIRE - CHAPITRE III



**Pour accomplir :** défaussez un Trophée Monstre de Niveau 2 ou un Trophée Monstre Élite.



**Pour accomplir :** défaussez n'importe quel nombre de Trophées de n'importe quels Niveaux pour une Santé de Monstre combinée totale d'au moins 8/9/10.



**Pour accomplir :** défaussez l'Objet indiqué (une Amulette ou un Anneau).



## TRÉSORS

[PERMANENT]

L'extension contient 30 nouvelles tuiles Trésor, 10 pour chacun des Niveaux 1, 2 et 3. Vous pouvez jouer avec ces nouveaux Trésors dans n'importe quel scénario. Ils augmentent la variabilité du jeu et offrent de nouvelles possibilités aux Héros et aux joueurs.

### MISE EN PLACE

Mélangez les nouvelles tuiles Trésor dans les piles Trésor appropriées (cela augmente le nombre de tuiles dans chaque pile).

### DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES EFFETS DES TRÉSORS

En plus des règles et des effets standards, les nouvelles tuiles Trésor contiennent les nouveaux objets et effets décrits ci-dessous.

#### PARCHEMIN DE BÉNÉDICTION

**Déclenchement :** à n'importe quel moment pendant un Combat.

Augmentez la valeur du Dé de l'Espoir de la valeur indiquée.



#### PARCHEMIN DE FAIBLESSE

**Déclenchement :** après le lancer de dés d'Attaque du Monstre



La Force de Combat du Monstre est réduite de la valeur indiquée. En outre, réduisez les Blessures devant vous être infligées de la valeur indiquée.

#### PARCHEMIN DU DÉSÉQUILIBRE

Choisissez l'une des options suivantes :



- ◆ **Après un lancer de dés du Héros :**  
Ajoutez au résultat de votre lancer la valeur indiquée. En outre, la Force de Combat du Monstre est réduite de la valeur indiquée lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.  
**Remarque :** vous pouvez également utiliser l'effet du Trèfle en dehors du Combat. L'effet de la Patte de Lapin est dans ce cas ignoré.
- ◆ **Après le lancer de dés d'Attaque du Monstre :** réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur indiquée. En outre, la Force de Combat du Héros est augmentée de la valeur indiquée lors de la **prochaine** Attaque du Héros au cours de ce Combat.

#### PARCHEMIN D'EXTRACTION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat sur une case Mine

**Action :** Extraction

En outre, recevez 1 Point de Mouvement si cela est indiqué.



### Remarques :

Vous pouvez dépenser ce Point de Mouvement à n'importe quel moment jusqu'à la fin de votre tour actuel, vous n'avez pas à l'utiliser immédiatement après avoir effectué l'Action Extraction. Prenez un jeton Mouvement pour ne pas oublier le Point de Mouvement reçu.

Vous pouvez utiliser le Parchemin d'Extraction uniquement dans le but de recevoir ce Point de Mouvement.

## PARCHEMIN D'INCANTATION

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Recevez 1 Gemme de votre choix à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite.



## LARCIN

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Vous pouvez voler, c'est-à-dire recevoir gratuitement, n'importe quel nombre d'Objets provenant d'une Offre de votre choix pour un prix total d'achat de la valeur indiquée.



Vous pouvez dépenser plus d'un Larcin à la fois. Dans ce cas, vous pouvez voler des Objets provenant d'une Offre de votre choix pour un prix total d'achat de la valeur indiquée sur tous les Larcins combinés.

**Par exemple :** si vous dépensez 2 Larcins pour une valeur combinée de 4, vous pouvez voler n'importe quel nombre d'Objets provenant d'une Offre de votre choix pour un prix total d'achat de 4 Or ou moins.

Ne remplissez pas les emplacements vides avec de nouvelles tuiles avant d'avoir décidé d'arrêter d'utiliser des Larcins (et leurs effets) ce tour-ci

### Remarque :

Le Larcin répond aux mêmes règles que les Parchemins et les Potions (voir **Annexe, page 15**).

Si le prix total des Objets volés est inférieur au prix total autorisé par l'effet, tout excédent est perdu.

Vous ne pouvez voler que les objets d'une Offre qui correspond à un Comptoir Commercial déjà révélé sur la Carte.

**Par exemple :** s'il n'y actuellement aucun Alchimiste révélé sur la Carte (délivré ou non), vous ne pouvez pas voler parmi l'Offre Alchimistes.

Vous pouvez combiner les effets de n'importe quel nombre de Larcins et de jetons Emblème (voir **Annexe, page 24**), et éventuellement de la Capacité Expertise de Keleia (voir **page 15**) pour voler des Objets.

## LAMPE DE GÉNIE

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Effectuez un lancer de dés du Héros : selon votre Valeur Finale, recevez 3 Or, 1 Réputation ou Soignez-vous de 15.



## AMULETTE DE RENONCEMENT

**Déclenchement :** en dehors d'un Combat

Subissez les Dégâts indiqués pour recevoir 1 Point de Mouvement ou vous Téléporter jusqu'à 4 cases de distance.



## AMULETTE D'INFLUENCE

L'Amulette d'influence génère deux effets qui peuvent être utilisés indépendamment l'un de l'autre : Renouveler l'Offre et un Effet de Soins ou de Trèfle.

Vous pouvez utiliser les deux effets une fois par tour comme indiqué ci-dessous :

- Lorsque vous utilisez l'Amulette pour Renouveler l'Offre, placez un de vos jetons Héros sur le symbole Renouveler l'Offre. Vous pouvez utiliser l'autre effet de l'Amulette plus tard lors du même tour en engageant la tuile.
- Si la tuile est déjà engagée, mais qu'aucun jeton Héros n'y est présent, vous pouvez utiliser l'Amulette pour Renouveler l'Offre, en plaçant un de vos jetons Héros sur la tuile.

Lorsque vous désengagez cette tuile, retirez le jeton Héros.

### RENOUVELER L'OFFRE

**Déclenchement :** pendant une Action Commerce

Renouveler totalement (et gratuitement) l'Offre du Comptoir Commercial que vous visitez.



# MODES SOLO ET COOPÉRATIF

Cette section aborde les règles pour les nouveaux modes Solo et Coopératif et les modules ajoutés à l'extension . Les Ensembles de scénarios jouables uniquement en mode Solo et Coopératif (*Chemins Effroyables* et *L'Ascension du Néant*), ainsi que les Objectifs Principaux et Niveaux de Succès du mode La Communauté sont repris dans le *Livret de scénarios* de .



## RITUELS DU FAËR ET PÉGASE

[MODULE DE JEU] -

Rituels du Faër et Pégase apporte une touche divertissante au jeu, en offrant un nouvel emplacement pour se **Soigner** et **obtenir des récompenses** en échange d'un modeste sacrifice (Rituels du Faër), ainsi qu'une nouvelle manière de **se déplacer sur la Carte** (Pégase).



Exemple d'une tuile Rituel

### MISE EN PLACE

1. Lorsque vous jouez avec ce module, formez la Carte en fonction du tableau de mise en place des tuiles Territoire. Mélangez ensuite les tuiles Rituel (une par Chapitre) avec les tuiles Territoire choisies pour les Chapitres correspondants (cela augmente le nombre de tuiles pour ces Chapitres).

Si un Chapitre n'est pas utilisé dans le scénario choisi, n'utilisez pas la tuile Territoire correspondant à ce Chapitre.

**Par exemple :** les tuiles Territoire des Chapitres I et V ne sont pas utilisées dans le scénario *La Révocation des Élémentaires II*, n'utilisez donc pas non plus les tuiles Rituel des Chapitres I et V.

2. Formez des piles de tuiles Récompense de Rituel en fonction de la couleur de leur verso. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.
3. Placez la carte Rituel à proximité de la zone de jeu.



Tuiles  
Récompense de  
Rituel de Niveau 1  
(violette)



Tuiles  
Récompense de  
Rituel de Niveau 2  
(magenta)



Carte Rituel

### RÈGLES SPÉCIALES

#### RITUELS DU FAËR

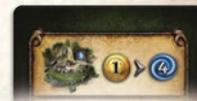
Lorsque vous pénétrez sur une case contenant un Rituel du Faër, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez sacrifier (c'est-à-dire défausser) autant de cartes Argent et/ou Or que vous le désirez pour vous Soigner et/ou recevoir des Récompenses de Rituel :

- ◆ Défaussez une carte Argent pour vous Soigner de 3.
- ◆ Défaussez une carte Or pour vous Soigner de 10.
- ◆ Défaussez 2 cartes Argent pour prendre la première tuile de la pile Récompense de Rituel violette.
- ◆ Défaussez 1 carte Or pour prendre la première tuile de la pile Récompense de Rituel magenta.



#### PÉGASE

Lorsque vous pénétrez sur une case contenant Pégase, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez payer 1 Or pour être transporté par Pégase vers une autre case qui se trouve à 4 cases (ou moins) de votre position actuelle. Placez votre Héros sur la case choisie. Ceci fonctionne comme si vous vous téléportiez vers cette case et les règles concernant la Téléportation doivent donc s'appliquer.



**Remarque :** contrairement au Griffon, vous ne pouvez interagir avec Pégase que si vous êtes sur la Case où Pégase est présent et il ne reste pas sur la case sur laquelle il vous a déposé.

Nous vous recommandons de jouer avec les règles du mode Solo Jouer avec le Feu si vous désirez une expérience de Combat Joueur-Monstre plus réaliste. Ces règles offrent un défi plus ardu que le mode Solo normal.

Le mode Solo Jouer avec le Feu suit les règles des cartes Rencontres, Argent et Or comme décrites dans le mode Solo dans le **Livret de Règles**, à partir de la **page 31**. Cependant, les règles ci-dessous remplacent la mise en place du mode Solo et les règles de Combat du jeu de base.

## MISE EN PLACE

Utilisez les règles de mise en place standards (voir **Livret de règles, page 5**) à l'exception des changements suivants :

- ◆ N'utilisez que deux tuiles Fixes pour chaque Chapitre. Elles sont reconnaissables à leur icône un joueur au bas de la tuile\* (juste au-dessus de l'icône tuiles Fixes).

\*ces tuiles sont aussi représentées **page 32** du **Livret de règles** dans la première édition du jeu de base.



Icône un joueur

- ◆ Prenez le dé de Combat et deux dés d'un autre Héros (ils seront désormais appelés les dés du Monstre). Ces dés sont utilisés pour contrôler le Monstre lors d'un Combat.



Dé de Combat

- ◆ Remettez les cartes Contrôle dans la boîte ; elles ne sont pas utilisées dans le mode Solo Jouer avec le Feu.

- ◆ Parmi les cartes Or, remplacez toutes les cartes Possession par celles qui portent l'icône un joueur.



Jetons Régénération du Monstre

- ◆ Placez les jetons Régénération du Monstre à proximité de la zone de jeu.

## RÈGLES SPÉCIALES

### COMBAT

Suivez les règles normales de Combat telles que décrites dans le **Livret de règles** à partir de la **page 16** en appliquant les changements décrits ci-dessous lorsque vous piochez des cartes Argent et Or et lors des étapes B et C de la Phase d'Attaque du Monstre.

Le Joueur-Monstre (désormais appelé simplement Monstre) est contrôlé par le dé de Combat et les dés du Monstre.

#### AJOUTER DES CARTES ARGENT ET OR

Lorsque la carte Monstre est révélée, les cartes Argent ou Or qui y sont éventuellement indiquées sont ajoutées à leurs réserves respectives. Si 4 cartes Argent ou plus se trouvent dans la réserve Argent, défaussez les 4 cartes Argent et ajoutez 1 carte Or à la réserve Or.

#### PHASE D'ATTAQUE DU MONSTRE

##### B) LANCER DE DÉS D'ATTAQUE DU MONSTRE

Les règles suivantes remplacent en intégralité l'Étape B de la Phase d'Attaque du Monstre.

Lancez les Dés du Monstre ainsi que le dé de Combat.

Si le Joueur-Héros a utilisé une Essence d'Air, seuls un dé du Monstre et le dé de Combat sont lancés.

Vérifiez immédiatement si les effets suivants s'appliquent, dans cet ordre :

1. **Intervention de Shii** : si la somme des valeurs affichées par les dés du Monstre est égale ou supérieure à 10, ajoutez 1 point au Dé de l'Espoir.
2. **Pouvoir d'Élémentaire d'Air** : si le Combat a lieu sur une case affectée par le Pouvoir de l'Air et que les dés du Monstre affichent des valeurs différentes, retournez celui affichant la valeur la plus élevée sur son côté opposé.
3. **Pouvoir d'Élémentaire de Terre** : si le Combat a lieu sur une case affectée par le Pouvoir de la Terre, ajoutez 2 à la Force de Combat.
4. **Pouvoir d'Élémentaire Corrompu** : si le Combat a lieu sur une case affectée par le Pouvoir Corrompu, réduisez de 2 la Force de Combat.

##### C) APRÈS LE LANCER DE DÉS D'ATTAQUE DU MONSTRE

Les règles suivantes remplacent en intégralité l'Étape C de la Phase d'Attaque du Monstre.

Réalisez l'Étape C de la Phase d'Attaque du Monstre en suivant ces 5 étapes dans l'ordre suivant :

1. **Symbole Gaar** : si le dé de Combat affiche un symbole Gaar, placez un jeton Gaar supplémentaire à côté de la carte Monstre.
2. **Carte Argent** : si le dé de Combat affiche une carte Argent, placez une carte Argent à côté de la réserve Argent. Inclinez-la de 90 degrés si vous le souhaitez pour vous rappeler qu'elle ne fait pas encore partie de la réserve. Après avoir résolu la Phase d'Attaque du Monstre, ajoutez cette carte à la réserve Argent. Elle pourra être utilisée lors de la **prochaine** Attaque du Monstre.
3. **Actions Chaos** : pour chaque Action Chaos affichée sur le dé de Combat, le Monstre tente de réaliser 1 Action Chaos. Pour chaque Action Chaos, il doit y avoir au moins une carte soit dans la réserve Argent soit dans la réserve Or, et le Monstre doit posséder au moins 1 jeton Chaos. Pour plus de détails sur la manière de résoudre les Actions Chaos, voir page suivante.  
**Exemple 1** : le dé de Combat affiche 2 symboles Chaos, mais le Monstre ne possède qu'un seul jeton Chaos. Seule 1 Action Chaos est réalisée.  
**Exemple 2** : le dé de Combat affiche 2 symboles Chaos et le Monstre possède 2 jetons Chaos, mais il n'y a qu'une seule carte Or dans la réserve et aucune carte Argent. Seule 1 Action Chaos est réalisée.
4. **Jetons Gaar du Monstre** : le Monstre tentera toujours de réaliser l'Attaque indiquée par la fourchette la plus élevée sur la carte (celle la plus à droite). Si le résultat du lancer de dés du Monstre n'est pas suffisant pour cette attaque, et si un ou plusieurs dés du Monstre affichent un 1, 2 ou 3 et que le Monstre possède toujours un ou plusieurs jetons Gaar, placez un de ces jetons Gaar face bleue visible à côté des dés et relancez le dé du Monstre de plus faible valeur (n'importe lequel en cas d'égalité). Si nécessaire, répétez l'opération jusqu'à ce que le Monstre puisse réaliser l'Attaque indiquée par la fourchette la plus élevée ou qu'il ne possède plus de jetons Gaar.

**Par exemple :** le Fauve Ténébreux possède 2 jetons Gaar. Le Monstre lance un 1 et un 6. Ce n'est pas suffisant pour que le Monstre réalise l'attaque la plus puissante. Le Monstre dépense un jeton Gaar en le plaçant face bleue visible à côté des dés, et relance le 1 ; il obtient un 3.



Sa Force de Combat est maintenant de 11 (3 + 6 pour les Dés du Monstre + 2 pour la face bleue du jeton Gaar) ; ce résultat se trouve dans la fourchette la plus élevée. Le Monstre n'utilise pas le jeton Gaar restant même si un de ses dés affiche un 3.

- 5. Réaction du Héros :** le Héros peut utiliser ses jetons Gaar, ses Capacités et Objets comme d'habitude. Si l'un des dés du Monstre affiche un 1, 2 ou 3 après que le Héros a utilisé un jeton Gaar ou l'effet de n'importe quelle tuile Héros et que le Monstre possède encore un jeton Gaar, répétez immédiatement l'étape 4 décrite ci-dessus, puis poursuivez avec la réaction de votre Héros.

### RÉALISER UNE ACTION CHAOS

1. S'il y a au moins 1 carte dans la réserve Or, révéléz la première carte de la réserve Or et continuez de révéler des cartes jusqu'à en avoir 3 du même type ou une d'un type différent, ou que la réserve soit vide. Si vous révéléz une carte d'un type différent, remettez cette carte au bas de la réserve Or.



2. Si la réserve Or était déjà vide, procédez de la même manière, mais révéléz des cartes de la réserve Argent à la place, jusqu'à en avoir 2 du même type ou une d'un type différent, ou que la réserve soit vide.
3. Défaussez un jeton Chaos et appliquez l'effet des cartes Or/Argent révélées comme si elles étaient jouées pendant les étapes appropriées du Combat.

### RÉALISER 2 ACTIONS CHAOS

Réalisez 1 Action Chaos comme décrit ci-dessus pour créer la première pile. Cependant, si vous révéléz une carte d'un type différent, commencez une seconde pile avec cette carte. Dans le cas contraire (si vous complétez une pile ou si la réserve est vide), réalisez une autre Action Chaos comme décrit ci-dessus pour créer une seconde pile.

Une pile est complète lorsqu'elle contient 3 cartes Or ou 2 cartes Argent du même type.

**Par exemple :** vous réalisez 2 Actions Chaos. Vous révéléz des cartes de la réserve Or et obtenez 3 Gain de Puissance. La première pile est complète. Vous révéléz ensuite une autre carte pour commencer une seconde pile. Il s'agit encore d'une carte Gain de Puissance. Vous révéléz la carte suivante. Il s'agit d'une carte Guérison, que vous placez au bas de la réserve Or.



**Remarque Communauté :** dans certains cas, le Monstre peut réaliser 3 Actions Chaos. Réalisez-les de la même manière que si vous en réalisez 2, comme décrit ci-dessus, mais créez 3 piles de cartes au lieu de 2.

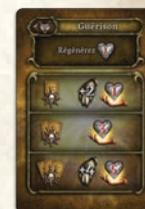
Pour chaque pile ainsi créée, défaussez 1 jeton Chaos et appliquez les effets des piles de cartes révélées.

### DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES EFFETS DES CARTES

#### GUÉRISON

Lorsqu'une carte Guérison est révélée :

- ◆ Si le Monstre a subi un nombre de Dégâts égal ou supérieur à la valeur de la carte Guérison, le Monstre se Soigne normalement.
- ◆ Si le Monstre a subi un nombre de Dégâts inférieur à la valeur de la carte Guérison, Soignez tous les Dégâts subis par le Monstre et placez un jeton Guérison du Monstre face visible sur la carte Monstre. La valeur du jeton Guérison du Monstre représente la différence entre la Valeur de l'effet Guérison et les Dégâts subis par le Monstre, soit la valeur de Guérison excédentaire.
- ◆ Si le Monstre n'a subi aucun Dégât, placez un jeton Guérison du Monstre face visible sur la carte Monstre, d'une valeur égale à l'effet de la carte Guérison. Pour simplifier, s'il y a déjà un jeton Guérison du Monstre sur la carte Monstre, vous pouvez échanger les deux jetons contre un de valeur égale au total des deux jetons, si vous le désirez.



Si un Monstre subit des Dégâts qui ne le tuent pas, et qu'il possède encore un ou plusieurs jetons Guérison du Monstre sur sa carte Monstre, il se Soigne de la plus petite valeur entre les Dégâts subis et la valeur totale des jetons Guérison du Monstre ; prenez la plus petite de ces deux valeurs. Retirez ou échangez les jetons Guérison du Monstre, de manière à ce que la valeur totale des jetons Guérison du Monstre sur la carte Monstre soit égale à la valeur de Guérison non utilisée (s'il y a lieu).

**Par exemple :** l'Archer Gobelin a déjà subi 2 Dégâts. Deux cartes Guérison ont ensuite été révélées pendant la Phase d'Attaque du Monstre, ce qui lui a permis de Soigner 3 Dégâts. L'Archer Gobelin est immédiatement guéri au maximum, le jeton Dégâts est retiré de sa carte et un jeton Guérison du Monstre d'une



valeur de Guérison de 1 est placé sur la carte Monstre.



Le Héros inflige ensuite de nouveau 2 Dégâts à l'Archer Gobelin. Étant donné que ces Dégâts ne sont pas suffisants pour tuer l'Archer Gobelin, il se Soigne de 1 et le jeton Guérison du Monstre est retiré de la carte Monstre.

## CONTRÔLE MENTAL

Un jeton Gaar volé à un Héros avec une carte Contrôle Mental peut être utilisé immédiatement après avoir été volé.



## MODE COOPÉRATIF - LA COMMUNAUTÉ

[ALTERNATIF]

La Communauté est un nouveau mode Coopératif qui apporte une réelle expérience d'aventure commune dans Euthia. Cependant, si ceci est votre première partie de Euthia, nous vous recommandons de jouer le scénario *La Chasse* en mode Compétitif avant de jouer avec les règles de La Communauté, afin d'assimiler les règles de base du jeu.

La Communauté reprend les règles standards du jeu à l'exception des changements suivants :

### GAGNEZ LA PARTIE

Vous gagnez ou perdez la partie en tant que groupe. Pour gagner la partie, vous devez compléter l'Objectif Principal du scénario choisi, c'est-à-dire atteindre au moins le Niveau de Succès Argent. La fin de chaque scénario est divisée en trois Niveaux de Succès - Argent, Or et Diamant. Il n'y a pas de Décompte Final dans le mode coopératif La Communauté. Pour plus de détails sur les Objectifs Principaux et les Niveaux de Succès, référez-vous au **Livret de scénarios** , page 45.

### MISE EN PLACE

Utilisez les règles standards de mise en place (voir **Livret de règles**, page 5) selon le nombre de joueurs, en appliquant les changements suivants :

- ◆ Prenez le dé de Combat et deux dés d'un autre Héros (ils seront désormais appelés les dés du Monstre). Ces 3 dés sont utilisés pour contrôler le Monstre lors d'un Combat.
- ◆ Remettez les cartes Contrôle dans la boîte ; elles ne sont pas utilisées dans le mode Solo La Communauté.
- ◆ Parmi les cartes Or, remplacez toutes les cartes Possession par celles qui portent l'icône un joueur.
- ◆ Choisissez au hasard le Leader du groupe pour la première manche et placez le jeton Leader devant lui/elle.
- ◆ Séparez les cartes Quêtes Personnelles en différentes



Dé de Combat



Icône un joueur



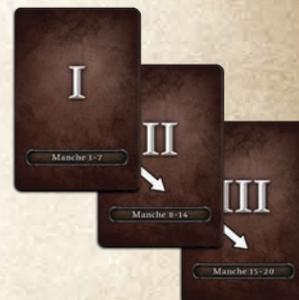
Jeton Leader

pires selon leur niveau - Départ, Avancé et Élite. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu. Piochez un nombre de Quêtes Personnelles de Départ égal au nombre de joueurs +1 et placez-les face visible à côté de leur pile. Chaque joueur choisit ensuite l'une d'entre elles (dans l'ordre dont vous aurez convenu) comme leur Quête Personnelle pour la partie. Remettez dans la boîte l'ensemble des cartes Quête Personnelle de Départ non utilisées.



Piles des Quêtes Personnelles

- ◆ Créez la pile Communauté en suivant ces étapes :
  - Séparez les cartes Communauté en fonction de leur fourchette de manche indiquée au dos (I - manche 1-7, II - manche 8-14, III - manche 15-20).
  - Mélangez les cartes Communauté III et formez une pile face cachée sans les regarder.
  - Mélangez les cartes Communauté II et placez-les face cachée sur la pile de cartes Communauté III.
  - Mélangez les cartes Communauté I et placez-les face cachée sur la pile de cartes Communauté II et III.
- ◆ Laissez un espace pour 2 piles de cartes, la réserve Argent et la réserve Or. Vous trouverez plus de détails dans la section Cartes Argent et Or en page 31.



Réserve Argent Réserve Or

- ◆ Placez les jetons Santé du Monstre, Blessure du Monstre et Régénération du Monstre à proximité de la zone de jeu.



Jetons Santé du Monstre



Jeton Blessure du Monstre



Jetons Régénération du Monstre

## RÈGLES SPÉCIALES

### LEADER

Le Leader est chargé de prendre les décisions quand le groupe ne parvient pas à se mettre d'accord au cours de la partie. À partir de la deuxième manche, au début de chaque manche, placez le jeton Leader devant le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### ORDRE DE JEU

Les joueurs peuvent jouer leur tour dans n'importe quel ordre, même simultanément, dans certains cas. Cependant :

- ◆ Un seul Combat peut avoir lieu à la fois.
- ◆ Un Comptoir Commercial ne peut être l'objet que d'une seule Action Commerce à la fois.
- ◆ Une case Mine ne peut être l'objet que d'une seule Action Extraction à la fois.
- ◆ Un Élémentaire ne peut être défié que par un seul Héros à la fois.

### CARTES COMMUNAUTÉ

Au début de chaque manche, révéléz une carte Communauté. Les effets indiqués s'appliquent jusqu'à la fin de la manche.

Chaque carte Communauté se divise en trois parties :

La barre en haut de la carte indique les ressources supplémentaires (cartes Argent et Or, jetons Chaos et Gaar) que les ennemis (un groupe d'un ou plusieurs Monstres et/ou Monstres Élites) reçoivent au début de chaque Combat au cours de cette manche.

Au milieu de la carte, le cadre qui contient 4 ou 5 sections décrit des ajustements de Combat supplémentaires :

- ◆ La première section, en haut, détermine la Santé supplémentaire (s'il y en a) que chaque Monstre reçoit lors de chaque Combat au cours de cette Manche. Placez un Jeton Santé du Monstre de la valeur correspondante face visible sur la/les carte(s) du(des) Monstre(s) utilisé(s) dans ce Combat, afin de ne pas oublier la Santé supplémentaire.



- ◆ La deuxième section, en haut, détermine le nombre de Blessures supplémentaires (s'il y en a) que le Monstre inflige au Héros lors de chaque Attaque au cours de cette manche. Placez un jeton Blessure de la valeur correspondante sur la/les carte(s) du (des) Monstre(s) afin de ne pas oublier les Blessures supplémentaires infligées.



**Pour rappel :** un Monstre doit au moins infliger 1 Blessure pendant la Phase d'Attaque du Monstre pour infliger des Blessures supplémentaires.

- ◆ Il peut y avoir une troisième section, en haut, contenant un symbole Chaos. Si c'est le cas, cela signifie que chaque Monstre réalise si possible une Action Chaos supplémentaire.



- ◆ La première section, en bas, indique l'une des options suivantes :

- Si la section est vide, il n'y a aucun ennemi supplémentaire.

- Un Monstre du niveau indiqué est ajouté au groupe d'ennemis.



- Les Ennemis attaquent avec une Attaque de Zone. Voir la section sur le Combat ci-dessous pour plus de détails sur l'Attaque de Zone (page 33).

Attaque de zone

- ◆ La deuxième section, en bas, détermine une Récompense supplémentaire que vous recevez chaque fois que vous parvenez à vaincre tous les ennemis au cours d'un même Combat lors de cette manche.



Le bas de la carte comporte 2 emplacements et un symbole Or.

Les deux emplacements indiquent la ou les Action(s) supplémentaires et les Points de Mouvement supplémentaires (s'il y en a) que les joueurs reçoivent au cours de cette manche.



Chaque Action spécifiée ne peut être réalisée que par un seul Héros. Chaque emplacement de Points de Mouvement supplémentaires ne peut être utilisé que par un seul Héros. Lorsque l'un des Héros réalise l'Action ou dépense les Points de Mouvement indiqués, placez un de ses jetons Héros sur cet emplacement. Cet effet ne peut dès lors plus être utilisé au cours de cette manche.

Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque fois qu'une nouvelle carte Communauté est révélée, placez un ou des jeton(s) Déplacement à côté de ces deux emplacements, comme suit :

- ◆ Partie à 3 joueurs : 1 jeton Déplacement, face 2 Points de Mouvement visible.
- ◆ Partie à 4 joueurs : 2 jetons Déplacement, tous deux face 2 Points de Mouvement visibles

À l'instar des emplacements sur la carte, chaque jeton ne peut être utilisé que par un seul Héros. Lorsque vous décidez de récupérer le jeton Déplacement, placez-le sur votre Plateau Héros. Pendant ce même tour, vous pouvez dépenser les Points de Mouvement représentés sur le jeton normalement. Remettez ensuite le jeton dans la Réserve.

Le symbole Or surmonté de flèches vertes détermine la valeur d'Échange au cours de cette manche. La valeur d'Échange est le prix de vente total maximum des Objets que chaque joueur peut échanger avec d'autres joueurs lorsque leurs Héros se trouvent sur la même case. Voir Échanger des Objets en page 31.



## QUÊTES PERSONNELLES

Lorsque vous remplissez les prérequis indiqués sur une carte Quête, vous pouvez accomplir une Quête Personnelle de Départ. Si vous le faites, recevez la Récompense indiquée sur la carte et conservez la carte Quête Personnelle face cachée à proximité de votre plateau Héros (elle comptera pour l'Objectif Principal). Piochez ensuite 2 Quêtes Personnelles Avancées, conservez-en une et placez l'autre dans la défausse appropriée.

Niveau de la Quête Personnelle

Prérequis de la Quête

Récompense



Lorsque vous accomplissez une Quête Personnelle Avancée, piochez 1 carte de la pile Quête Personnelle Élite.

Si la Quête est divisée en deux parties, vous pouvez choisir quelle partie vous désirez accomplir en premier. Pour vous rappeler de la partie qui a déjà été accomplie, placez-y un de vos jetons Héros.

**Remarque :** nous vous encourageons à coopérer et à vous aider les uns les autres afin d'accomplir vos Quêtes Personnelles.

### DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES QUÊTES PERSONNELLES



**Pour accomplir :** possédez un Set d'Armure du nombre de pièces et du type indiqués.



**Pour accomplir :** défaussez 2 cartes Or / 1 carte Trophée Monstre de Niveau 2 / 3 cartes Trophées Monstres de Niveau 3 au Comptoir Commercial indiqué (il n'est pas obligatoire de les défausser tous en une seule fois). En outre, pour la Quête Avancée, délivrez au moins deux cases Mines qui contiennent un Lac et/ou une Caverne, c'est-à-dire tuez les Monstres aux emplacements indiqués.



**Pour accomplir :** atteignez le niveau de Réputation indiqué. En outre, pour les Quêtes de Départ et Avancées, pénétrez dans la Chapelle (au centre de la tuile Spéciale).



**Pour accomplir :** combattez 2 Monstres de Niveau 2 / 2 Monstres de Niveau 3 en même temps à l'emplacement indiqué (en suivant les règles du mode Coopératif La

Communauté). En outre, pour la Quête Avancée, défaussez 2 Potions de Soins au Comptoir Commercial des Marchands.



**Pour accomplir :** votre Héros doit se trouver dans les Tours des Sauroctones (au centre de la tuile Spéciale) et votre Santé actuelle doit être au moins de la valeur indiquée.



**Pour accomplir :** défaussez 10 Or à la Chapelle.



**Pour accomplir :** ayez 5 Gemmes ou plus sur vos tuiles Équipement.



**Pour accomplir :** possédez des pièces d'Armure équipées de 4 types différents. Les pièces d'Armure de vos tuiles Héros ne comptent pas.



**Pour accomplir :** déverrouillez 3 emplacements Héros et tous les emplacements Équipement de votre plateau Héros.



**Pour accomplir :** défiez 3 Élémentaires différents. En outre, défaussez 3 Essences différentes chez les Alchimistes.



**Pour accomplir :** visitez la Chapelle pour y récupérer 10 Or. En outre, défaussez 2 pièces d'Armure en Dragon, en Krak et/ou Irisée à la Chapelle (à noter qu'il n'est pas nécessaire que les 2 pièces appartiennent au même set d'Armure).



**Pour accomplir :** tuez un Monstre Élite ou un Monstre de Niveau 2. En outre, défausser 2 Diamants aux Tours des Sauroctones.

## ACTION COMMERCE

Si le jeton Commerce d'un autre joueur se trouve sur cette case, vous ne devez pas payer 1 Or à ce joueur.

## ACTION EXTRACTION

S'il y a un ou plusieurs jetons Interaction d'autres joueurs sur cette case, vous ne devez pas payer 1 Or à aucun de ces joueurs. À la place, défaussez 2 cartes Argent ou 1 carte Or (quel que soit le nombre d'autres joueurs ayant leurs jetons d'Interaction sur cette case). Si vous possédez 2 jetons Interaction sur cette case, ne défaussez aucune carte. Si vous n'avez pas suffisamment de cartes à défausser, vous ne pouvez pas réaliser d'Action Extraction sur cette case.

## DÉFIER UN ÉLÉMENTAIRE

S'il y a un ou plusieurs jetons Interaction d'autres joueurs sur cette case, vous ne devez pas payer 1 Or à aucun de ces joueurs. À la place, défaussez 2 cartes Argent ou 1 carte Or (quel que soit le nombre d'autres joueurs ayant leurs jetons d'Interaction sur cette case). Si vous n'avez pas suffisamment de cartes à défausser, vous ne pouvez pas Défier d'Élémentaire sur cette case.

## SOIGNER UN AUTRE HÉROS

À n'importe quel moment pendant la Phase de Soins d'un Héros ou en dehors d'un Combat, si 2 Héros ou plus se trouvent sur la même case, ils peuvent se Soigner mutuellement en utilisant des effets de Soins indépendants. Vous ne pouvez donc pas Soigner un autre Héros en utilisant un effet de Soins supplémentaire de votre Arme ou de votre Capacité de Combat comme le Bâton Astral ou le Rituel Astral d'Æl, ou la Dague Rituelle de Taesiri.

## ÉCHANGER DES OBJETS

À n'importe quel moment en dehors d'une Action ou d'une Action gratuite, si un ou plusieurs Héros se trouvent sur la même case que votre Héros, vous pouvez, une fois par manche, leur donner des Objets qui possèdent un prix de vente. Vous ne pouvez donc pas échanger de jetons Gaar, de jetons Dwurt, de cartes Argent et Or, de Trophées, de Ressources Naturelles ou de jetons Secret (si vous jouez avec le Module Secrets sur la Carte). Vous ne pouvez également jamais échanger de tuiles Héros, même si elles possèdent un prix de vente.

Lorsque vous donnez des Objets à un ou plusieurs Héros, placez un de vos jetons Héros à côté de la carte Communauté pour vous rappeler que vous avez donné des Objets au cours de cette manche. Vous ne pouvez pas donner d'Objets à d'autres Héros de nouveau au cours de cette manche. Une fois qu'une nouvelle carte Communauté est révélée au début de la manche suivante, reprenez votre jeton Héros.

Vous ne pouvez donner que des Objets dont le prix de vente total est inférieur ou égal à la valeur d'Échange indiquée sur la carte Communauté de cette manche.

**Remarque :** votre Héros peut recevoir des Objets provenant d'autres Héros plusieurs fois au cours de la même manche (d'un Héros différent à chaque fois), mais il ne peut pas donner d'Objets plus d'une fois par manche.

**Par exemple :** trois Héros se trouvent sur la même case – Æl, Dral, and Maeldur. La valeur d'Échange indiquée par la carte Communauté est de 6. En dehors d'une Action ou d'une Action Gratuite, Dral donne des Objets à Maeldur pour un prix de vente total de 4 et à Æl pour un prix de vente total de 2, soit 6 en tout. Le joueur qui joue Dral place un de ses jetons Héros à côté de la carte Communauté. Dral ne peut plus donner d'Objets à d'autres Héros au cours de cette manche, mais Æl et Maeldur le peuvent toujours car ils n'ont fait qu'en recevoir.

## CARTES RENCONTRES

Les cartes Rencontres ne sont renouvelées qu'à la fin de la manche.

Après avoir accompli une Quête d'une carte Rencontre, au lieu de conserver la carte à proximité de votre plateau Héros, placez-la dans la défausse appropriée, étant donné qu'il n'y a pas de Décompte Final.

## RENCONTRE SORCIÈRE

Si vous révélez la Rencontre Sorcière, utilisez les cartes Solo (reconnaissables grâce à leur icône un joueur). Les tuiles Récompenses Sorcière (Amulettes Occultes) ne sont pas utilisées dans le mode La Communauté.

## CARTES PRIME

Après avoir vaincu un Monstre Élite, défaussez la carte Prime au lieu de la garder à proximité de votre plateau Héros, étant donné qu'il n'y a pas de Décompte Final.

**Remarque :** vous pouvez placer un Monstre Élite dans l'une de vos Besaces et l'utiliser en tant que Trophée comme d'habitude.

## CARTES ARGENT ET OR

Le Joueur-Monstre (qui sera désormais appelé simplement Monstre) est contrôlé par le Dé de Combat et les dés du Monstre. En outre, les cartes Argent et Or sont également utilisées ; laissez un espace libre pour 2 piles de cartes : la réserve Argent et la réserve Or.

- ◆ Chaque fois qu'un joueur pioche une carte Argent ou une carte Or, ajoutez également 1 carte du même type à la réserve correspondante.  
**Exception :** n'ajoutez pas de carte Or à la réserve Or lorsqu'un joueur défausse 4 cartes Argent pour recevoir 1 carte Or.
- ◆ Lorsqu'il y a 4 cartes Argent ou plus dans la réserve Argent, défaussez ces 4 cartes Argent et ajoutez 1 carte Or à la réserve Or.
- ◆ Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Or qui peuvent se trouver dans la Réserve Or.

Vous recevez toujours des cartes Argent et Or en tant que récompense pendant la partie, mais vous ne contrôlez pas de Monstre. Par conséquent, un joueur peut à n'importe quel moment :

- ◆ Défausser 4 cartes Argent pour recevoir 1 carte Or.
- ◆ Défausser 1 carte Or pour recevoir 1 Or.

Les cartes Argent et Or sont également utilisées pour Défier un Élémentaire ou réaliser une Extraction sur une case qui contient un ou plusieurs jetons Interactions, et pour certaines règles spéciales du scénario choisi.

Les joueurs doivent toujours respecter la limite de 5 cartes en main (voir **Livret de Règles, page 22**).

## COMBAT

### COMBAT PARTAGÉ

Dans certaines circonstances, **deux** joueurs (et pas plus de deux) peuvent prendre part au même combat :

- ◆ Un Combat déclenché par une icône de Monstre illustrée sur une case,
- ◆ Un Combat déclenché par une icône de Sbiire illustrée sur une case,
- ◆ Un Combat avec un Monstre Élite sur un emplacement déterminé par une carte Prime.

Tout autre Combat ne peut être mené que par **un seul** Héros et **n'est pas** affecté par la carte Communauté révélée.

Vous pouvez utiliser un Trophée gagné lors d'un Combat partagé pour accomplir une Quête. Toute exception à cette règle est décrite dans le **Livret de scénarios** .

**Pour lancer un Combat Partagé** : Un Héros pénètre sur une case contenant un Monstre non vaincu et reste sur cette case jusqu'à ce qu'un second Héros y pénètre et se joigne au Combat. Le premier Héros ne peut réaliser aucune autre Action, Action Gratuite ou se Déplacer de cette case jusqu'à ce que le Combat commence. Dès que le second Héros pénètre sur cette case, le Combat commence.

Le premier Héros doit réaliser une Action Combat sur cette case avant la fin de la manche, même si aucun autre Héros ne pénètre finalement sur cette case.

Pour réaliser un Combat Partagé, les deux joueurs doivent dépenser leur jeton Action Combat.

### PRÉPARATION DU COMBAT

Avant le début du Combat, suivez ces étapes :

1. Piochez une carte Monstre en fonction du niveau de difficulté du Monstre (comme indiqué sur la case) et placez-la face visible devant vous. Si un Monstre supplémentaire est illustré sur la carte Communauté de cette manche, piochez un Monstre de la pile Monstre correspondante et ajoutez-le à la droite de la carte Monstre précédemment révélée. L'ordre des cartes, de gauche à droite, est l'ordre dans lequel les Ennemis attaqueront.
2. Aux réserves respectives, ajoutez toutes cartes Argent et Or illustrées sur les cartes Monstres et Monstres Élites dans la rangée d'Ennemis. Selon ce qu'indique la barre sur la carte Communauté, ajoutez toutes cartes Argent et Or supplémentaires à leurs réserves respectives.
3. Formez une Réserve de Combat (une réserve commune à tous les Monstres) contenant les jetons Chaos et Gaar indiqués sur les cartes Monstres et Monstres Élites dans la rangée d'Ennemis. Selon ce qu'indique la barre sur la carte Communauté, ajoutez tous jetons Gaar et Chaos supplémentaires à cette Réserve.

**Remarque** : si un Monstre prend un jeton Chaos supplémentaire en tant qu'effet de Combat supplémentaire (voir **page 17**), il est également ajouté dans la Réserve de Combat.

4. Les règles du Dé de l'Espoir s'appliquent comme d'habitude. Si deux joueurs prennent part au Combat, ils peuvent tous deux utiliser le Dé de l'Espoir, mais tout bénéfice gagné en dépensant les points du Dé de l'Espoir n'est octroyé qu'au Héros qui dépense ces points.

### LE COMBAT COMMENCE

Le mode Coopératif La Communauté utilise les mêmes règles de combat que le mode **Jouer avec le Feu**, y compris les ajustements de Guérison et de Contrôle Mental. Voir **page 26** pour les règles de **Combat** et **page 27** pour les **Descriptions détaillées des Effets des Cartes**.

Au début du Combat, chaque Héros peut réaliser une Attaque d'Initiative avec les Capacités ou les Objets adéquats pour attaquer un des Ennemis. Les joueurs décident de l'ordre dans lequel ils attaquent. Un Ennemi peut être attaqué par plus d'un Héros.

### TOURS DE COMBAT

Le Combat se déroule en une série de Tours de Combat, chacun divisé en 4 Phases. Ces Tours continuent jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus, ou que les Héros meurent en tentant de les vaincre.

1. Phase de Soins du Héros
2. Phase d'Attaque de l'Ennemi (voir ci-dessous)

Répétez les Phases 1 et 2 jusqu'à ce que tous les Ennemis aient été attaqués.

3. Phase de Soins du Héros

4. Phase d'Attaque du Héros (voir ci-dessous)

Répétez les Phases 3 et 4 jusqu'à ce que tous les Héros aient été attaqués.

L'ordre dans lequel les Ennemis attaquent en Phase 2 est déterminé par l'ordre des cartes Monstres, de gauche à droite. Un Héros peut être attaqué plus d'une fois s'il y a 2 Monstres/ Monstres Élites ou plus dans la rangée d'Ennemis. En cas de Combat Partagé, pour chaque Ennemi, les joueurs choisissent quel Héros sera attaqué par quel Ennemi.

En cas de Combat Partagé, les joueurs choisissent quel Héros résout la Phase 4 en premier. Chaque Héros peut attaquer n'importe quel ennemi avec une Arme qui n'est pas une Arme d'Initiative ou une Capacité d'Initiative ou en utilisant tout autre Objet ou Capacité comme lors de toute Phase d'Attaque du Héros. En cas de Combat Partagé, le même Monstre peut être attaqué par les deux Héros.

Les règles suivantes s'appliquent :

- ◆ Tout effet permanent joué s'applique à tous les Ennemis qui prennent part au Combat.
- ◆ Les effets des cartes Argent et Or et les effets de Combat spéciaux (voir **Livret de règles, page 31** et **Cartes Monstres, page 17**) ne s'appliquent qu'au Héros attaqué par l'Ennemi en question.
- ◆ Les effets de la carte Or du Ver Putride s'appliquent à tous les lancers de dés du Héros de tous les Héros qui prennent part au Combat.

- ◆ Si la carte Communauté indique une **Attaque de Zone**, les Blessures infligées, ainsi que tous les effets de Combat Spéciaux, et tous les effets des cartes Argent et Or s'appliquent à tous les Héros qui prennent part à ce Combat.

**Par exemple :** deux Héros prennent part au Combat contre le Gecko. La Force de Combat Finale du Gecko est de 7. Une carte Renforcement a également été jouée pendant l'Attaque du Monstre. Puisque la carte Communauté de cette manche indique une Attaque de Zone, les deux Héros subiront 3 Blessures (2 de la carte Monstre et 1 supplémentaire de la carte Renforcement). Le Monstre prend également 2 cartes Argent et les place dans la réserve Argent.



### RÉCOMPENSE EN CAS DE COMBAT PARTAGÉ

À la fin d'un Combat Partagé, chaque joueur reçoit la moitié des Récompenses, du Butin de la case et des Trophées. Chaque joueur prend donc la moitié de la valeur totale d'Or et de Réputation, ainsi que la moitié du nombre de cartes Argent et Or, de Potions de Soins, de Gemmes et d'Essences. Pour chaque valeur impaire, les joueurs décident quel Héros reçoit la récompense restante.

En outre, les joueurs décident lequel des deux Héros place son jeton Héros/Interaction/Commerce sur la case délivrée.

En cas de mort lors d'un Combat Partagé :

- ◆ Si un seul des Héros meurt et que l'autre parvient à vaincre les Monstres restants, seule la Réputation est partagée entre les Héros. Les Récompenses, Butins et Trophées vont au Héros survivant.
- ◆ Si les deux Héros meurent et qu'au moins un Monstre ou un Monstre Élite a déjà été vaincu, seule la Récompense du/des Monstre(s) vaincu(s) est partagée entre les Héros (Butin et Trophées sont perdus). La case n'est délivrée que si tous les Monstres qui participent au Combat sont vaincus ; placez-y le jeton approprié comme d'habitude.

### MORT D'UN HÉROS

Si votre Héros meurt en dehors d'un Combat, suivez les étapes habituelles, mais ne perdez que 1 Réputation (au lieu de 2).

Si votre Héros meurt pendant un Combat, suivez les règles habituelles de Résurrection, mais à la place de donner un de vos jetons Héros au Joueur-Monstre, perdez immédiatement 1 Réputation.

**N'oubliez pas** d'ajouter une carte Or à la réserve Or lorsque vous piochez vous-même une carte Or après votre Résurrection.

### DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES EFFETS DES TUILES HÉROS

#### CHARGE FURIEUSE (DRAL)

La première attaque du premier Monstre doit cibler Dral. Réduisez de 2 la Force de Combat du Monstre comme d'habitude.

#### TOME DU POUVOIR (TAESIRI)

Lorsque survient un Combat contre plusieurs ennemis (par exemple quand un Monstre est ajouté en fonction de ce qui est indiqué sur la carte Communauté), et si Taesiri survit, ne placez qu'un seul jeton Héros sur la tuile Tome du Pouvoir.

### DESCRIPTION DÉTAILLÉE D'UNE RENCONTRE

#### PRISONNIER (RENCONTRE SUZERAIN)

Si vous interagissez avec le Prisonnier après un Combat Partagé sur la case indiquée et que les deux Héros survivent, ne placez qu'un seul jeton Héros sur la carte Rencontre.



# NOUVEAUX SYMBOLES ET NOUVELLES ICÔNES



**Crâne Sinistre** : ce symbole apparaît sur tout le matériel de l'extension *Fierce Powers & Crawling Shadows*.



**N'importe quel type de Gemme** : placez ou défaussez n'importe quelle Gemme, à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite.



**N'importe quel type d'Essence** : prenez ou défaussez n'importe quelle Essence, à l'exception d'une Essence corrompue.



**N'importe quel type de Ressource Naturelle** : défaussez n'importe quelle tuile Ressource Naturelle.



**N'importe quel type de Parchemin** : défaussez un parchemin.



**N'importe que type de Trophée** : défaussez n'importe quelle carte Monstre, y compris une carte Monstre Élite.



**N'importe quel type de Trophée Monstre Élite** : défaussez n'importe quelle carte Monstre Élite.



**Trophée avec Santé de Monstre** : défaussez n'importe quel nombre de Trophées de n'importe quels Niveaux pour une valeur totale de Santé au moins équivalente à celle indiquée.



**Santé du Monstre avec un « + » devant le nombre** : Santé supplémentaire du Monstre au cours d'un Combat, représentée en utilisant un ou plusieurs jeton(s) Santé du Monstre.



**Petit livre** : indique un endroit/un effet où vous pouvez choisir une option parmi plusieurs propositions (sauf indication contraire) :

- ◆ Déverrouiller des emplacements Héros ou Équipement sur votre plateau Héros comme si vous étiez à un Comptoir Commercial.
- ◆ Dévoiler des tuiles Héros, acheter de l'Équipement de vos tuiles Héros et Apprendre des Capacités comme si vous étiez à un Comptoir Commercial.

**Remarque** : vous ne pouvez pas vendre les Objets que vous retirez de vos emplacements Héros. Ils doivent être placés dans vos Besaces ou retirés de votre plateau Héros sans que vous n'en récupériez le prix de vente. Les Objets ne peuvent être vendus qu'à un Comptoir Commercial.



**Recevoir des Gemmes** : prenez le nombre indiqué de Gemmes différentes représentées, soit n'importe quelle Gemme à l'exception du Diamant et de la Démonite.



**Magie d'Argent** : l'effet de la section du bas de la carte Argent se résout en ne défaussant qu'une seule carte Argent.



**Sbire** : Crâne Flottant



**Sbire** : Boucher Putride



**Sbire** : Seigneur Liche



**Leader** : personne chargée de prendre les décisions lorsque le groupe est en désaccord.



**Valeur d'échange** : détermine le prix de vente total maximum des Objets que les joueurs peuvent échanger entre eux lorsque leurs Héros se trouvent sur la même case.

## HÉROS



Eltrea (vert)



Capacité de Familier



Alignement de Familier Feuille



Alignement de Familier Lune



Tuile Héros de Départ de l'extension / Crâne Sinistre Couronné

## SCÉNARIOS ET ENSEMBLES DE SCÉNARIOS



Nécromancien



Tour



Boss Hyde



**Nourriture supplémentaire** : déplacez le jeton Nourriture sur la carte Férocité d'un nombre de cases égal à la valeur indiquée par l'icône Nourriture.



**Engager une Capacité Générale** : engagez une Capacité/Capacité d'Initiative Apprise de votre choix sur votre plateau Héros.



**1 Point d'Arcane** : chaque jeton Orbe représente 1 Point d'Arcane. Ils sont utilisés pour se déplacer sur la Carte Dimension et pour interagir avec les emplacements du Cristal Occulte et de la Barrière des Arcanes.



**Demi-Vie** : la Santé du Monstre est réduite de moitié, arrondie au supérieur.



**Carcasse** : le Monstre sur cette case est vaincu et la case est délivrée.



Condition de distance – case la plus éloignée



Condition de distance – case la plus proche



Boss Démon du Faër



**Emplacement Tête de Pierre Parlante**



**Emplacement Fantôme de l'Épave**



**Pistes** : ajoutez 2 à vos lancers « Rechercher des Pistes » pour chaque jeton Pistes placé sur la carte.



**Capacité Maudite** : soustrayez la somme des valeurs des Trèfles illustrés sur tous les jetons Capacité Maudite placés sur vos tuiles Héros lors de tous vos lancers de dés de Héros.



**Armure Endommagée** : Soustrayez immédiatement 1 de vos modificateurs de Besace pour chaque jetons Armure Endommagée placé sur vos pièces d'Armure

équipées. En outre, tous les effets de vos pièces d'Armure affectées et des Gemmes placées sur ces pièces d'Armure ne s'appliquent plus.



**Séparateur Défausse**



**Séparateur non Dévoilées**



**Séparateur Dévoilées**



**Boss Béhémoth**

## INDEX

### A

Alignement de Familier Feuille 7, 8

Alignement de Familier Lune 7, 8

Alignement du Familier 7, 8, 9

Alternatif 2

Artisan 22

Attaque de Zone 29, 33

### C

Capacité du Familier 9, 11

Carte Communauté 28, 29, 32, 33

Carte Secret 19

Cerf 19, 20

Communauté 28, 31, 32

Crâne Sinistre 2

Crâne Sinistre Couronné 13

Crânes Luisants 21

Créature 18

### D

Dé de Combat 26, 26-27, 28, 31

Dévote 6

Dryade 7, 13

### E

Élémentaire Corrompu 6, 21

Eltrea 7, 8, 9

Emplacement 11, 19

Ennemi 29, 32

Ent 7, 12

Essence Corrompue 21

### F

Familier 7, 8, 9, 11

Faucon Spectral 7, 11

Feu Follet 7, 11, 21

Feu Follet Bleu 21

Feu Follet Rouge 21

### I

Invoquer un Familier 9

### J

Jeton Dégâts 8, 12

Jeton Objet 19, 20

Jouer avec le Feu 26, 32

### L

Leader 28, 29

Loup 7, 12, 19, 20

### M

Magie d'Argent 17

Module de jeu 2

Mouche Putride 18, 19

### N

Néant Élémentaire 23

Niveaux de Succès 25, 28

### O

Objectif Principal 25, 28

Occultiste 22

Oiseau 19, 20

Ours 19, 20

### P

Pégase 25

Permanent 2

Petit livre 34

Plateau Familier 7, 8, 9

Pouvoir Corrompu 21, 26

Puits 21

### Q

Quête Personnelle 28, 30

Quête Personnelle Avancée 30

Quête Personnelle de Départ 28, 30

Quête Personnelle Élite 30

### R

Rappeler un Familier 8

Rituels du Faër 25

Roche de Sang 21

Rotonde 6

### S

Sac 21

Santé de la Créature 18

Sbire 32

Shaman 22

### T

Tâche 19

Tuile Contrôle 9

Tuile de Départ Rotonde 6

Tuile Rituel 25

Tuiles Corruption 7

### V

Valeur d'Échange 29, 31

Ver Putride 18, 19



## CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

### FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS

Équipe de Diea Games

TADEÁŠ SPOUSTA, MARKÉTA BLÁHOVÁ,  
TOMÁŠ HOLEK, ALLADJEX

Illustrations

IVETA DOLEŽALOVÁ, PETR ŠTICH, JIŘÍ DVORSKÝ

Conception graphique

IVETA DOLEŽALOVÁ, MARKÉTA BLÁHOVÁ

Modélisation

VLADIMÍR TUREK

Équipe en charge du financement participatif

CHYNNA-BLUE SCOTT, BEN CLAPPERTON

Production

CARL MATTHEWS

Livret de règles

MARKÉTA BLÁHOVÁ, PHILIP PETTIFER, ALLADJEX

Traduction et relecture du Livret de règles français

CÉDRIC JULLIEN (IN LINGUA VERITAS), LUCAS AZAÏS,  
YVES-ARNAUD JOURET

Un grand merci pour votre aide, vos retours et votre soutien financier sur Kickstarter. Sans vous, rien de tout cela n'aurait pu être possible. Nos remerciements vont à :

- ◆ TOUS NOS AMIS ET TESTEURS
- ◆ TOUS NOS CHERS BACKERS

Pour toute assistance, contactez-nous à

[steamforged-games.gorgias.help](mailto:steamforged-games.gorgias.help).

Conservez ces informations pour référence ultérieure.

**DIEAGAMES.COM**

**STEAMFORGED.COM**

Le produit final peut être différent de celui représenté sur les images.

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET. IL N'EST PAS DESTINÉ AUX PERSONNES DE 13 ANS ET MOINS.



### ÉQUIPE DE STEAMFORGED GAMES

#### Co-fondateurs

Mat Hart (CCO)  
Rich Loxam (CEO)

#### Président exécutif

Simon Spalding

#### Membres non exécutifs

Ron Ashitiani

#### Directeur des investissements

Rob Jones

#### Design et développement

Richard August  
Jordan Connolly  
Alex Hall  
Ginny Loveday  
Fraser McFetridge  
Steve Margetson  
Sherwin Matthews

Nick Niotis  
Jamie Perkins

#### Modélisation et illustrations

Ben Charles  
Russ Charles  
Holly Woolford

#### Conception graphique et mise en page

Elliott Smith  
Jessica Santoso  
Abigail Thornton  
Joe Thornton  
Kelly Vizma

#### Production

Ben Clapperton  
Candy Chan  
Matthew Elliott  
Carl Matthews

Lu Mingjing  
Tom Rochford

#### Finances et IT

John Higham  
Vanessa O'Brien  
Amy Rapaport

#### Marketing et gestion de communauté

Tom Hart  
Steve Hough  
Krystal Kennedy  
Chynna-Blue Scott  
Ben Taylor

#### License et publicité

Toby Davies  
Firoz Rana  
Jo Turner

#### Opération et réalisation

Judy Guan  
Richard Jennings

