

# EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

FIERCE POWERS & CRAWLING SHADOWS  
LIVRET DE SCÉNARIOS

## SOMMAIRE

Introduction .....	2
Course folle .....	3
Brouillard de Nécromancie .....	7
Chasseur de têtes .....	10
L'Ascension du Faucheur d'Âmes.....	15
Les Visages du Démon .....	19
L'Ire du Monde souterrain.....	23
La Dimension des Arcanes.....	28
Ensembles de scénarios.....	32
Chemins Effroyables .....	32
L'Ascension du Néant .....	38
Objectifs Principaux et Niveaux de Succès – La Communauté .....	45



# INTRODUCTION

Ce livret contient les règles des différents scénarios. Chaque scénario possède un **niveau de difficulté** (Difficile, Héroïque ou Légendaire) et une **durée par joueur** indiquée dans son titre.

**Par exemple** : le scénario *Course Folle* est d'un niveau de difficulté **Difficile** et sa durée est de **75 minutes par joueur**.

Ce livret contient également plusieurs Règles générales utilisées pour ces scénarios.

## RÈGLE GÉNÉRALE : JETONS CIMETIÈRE

Dans certains scénarios, des jetons Cimetière sont placés sur la Carte.

Lorsque vous pénétrez sur une case contenant un jeton Cimetière, vous **devez** le retourner et appliquer les effets indiqués sur son autre face. Ensuite, retirez ce jeton de la Carte. **Ne placez aucun** de vos jetons sur cette case.



Jeton Cimetière


Les Pouvoirs des Élémentaires sont résolus avant de retourner le jeton Cimetière et d'appliquer ses effets :

- ◆ **Pouvoir du Feu** : subissez 2 Blessures comme d'habitude. Ensuite, retournez immédiatement le jeton Cimetière et appliquez ses effets (votre Héros ne peut donc pas se soigner entre ces deux effets).
- ◆ **Pouvoir de l'Eau** : soignez-vous de 2 comme d'habitude. Si votre Héros utilise l'effet du Pouvoir de l'Eau, il doit le faire avant de retourner le jeton Cimetière et d'appliquer ses effets.

Si votre Héros meurt à la suite des effets d'un jeton Cimetière, suivez les étapes de Mort et Résurrection en dehors d'un Combat (voir **Livret de règles**, page 25). Vous ne bénéficiez pas des effets positifs du jeton Cimetière si vous mourez. Dans ce cas de figure, laissez le jeton Cimetière face visible sur la case. Tout Héros qui pénètre sur la case **doit** appliquer les effets indiqués sur le jeton Cimetière (y compris subir les Blessures). Ce jeton est ensuite retiré de la Carte.

## RÈGLE GÉNÉRALE : PURIFICATION

Dans certains scénarios, les cartes Purification peuvent être utilisées pour retirer des Élémentaires Corrompus de la Carte.

Si vous vous trouvez sur une case contenant un Élémentaire Corrompu (y compris ceux illustrés sur les tuiles Fixes et Corruption  et que vous remplissez les prérequis indiqués sur l'une des cartes Purification révélées (en défaussant les Objets et/ou le nombre de cartes Argent représenté), vous pouvez, en tant qu'Action Gratuite, purifier cet emplacement.

Prérequis pour la Purification

Récompense




Si vous le faites, remportez la Récompense indiquée sur la carte et retirez la figurine de l'Élémentaire Corrompu de la case. Laissez sur cette case tout jeton Interaction qui s'y trouvait déjà. À la fin de votre tour, révélez une carte Purification pour chaque carte Purification défaussée. Si la pile de cartes Purification est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

**Remarque pour le mode Coopératif La Communauté** : les cartes Purification sont révélées à la fin de la manche et non à la fin de votre tour.

Vous pouvez ensuite réaliser une Action Commerce ou Défier l'Élémentaire initial de cette case en suivant les règles standards.

Si vous Purifiez un Élémentaire Corrompu sur une case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu, vous devez immédiatement réaliser une Action Combat. S'il ne vous reste plus d'Action Combat, vous ne pouvez pas purifier l'Élémentaire Corrompu, mais vous pouvez par contre le Défier en suivant les règles habituelles.

Si vous purifiez un Élémentaire corrompu sur un Comptoir Commercial, retirez tous les **jetons Interaction** de cette case et placez-les sur le plateau Scénario/Commerce, sous la Piste de Manche. Ils seront pris en compte de la façon habituelle lors du Décompte Final.

Si vous Purifiez un Élémentaire Corrompu illustré sur une des tuiles Fixes et Corruption de , suivez les étapes suivantes dans cet ordre :

- ◆ Retirez tous les jetons Interaction de cette case et placez-les sur le plateau Scénario/Commerce sous la Piste de Manches. Ils seront utilisés lors du Décompte Final, comme d'habitude.
- ◆ Placez un jeton Néant sur cette case, c'est-à-dire un jeton Désolation, face Néant visible.



## RÈGLE GÉNÉRALE : JETONS NÉANT

Dans certains scénarios, des jetons Néant sont placés sur la Carte.

Les cases recouvertes par des jetons Néant perdent leurs Pouvoirs Élémentaires pour le reste de la partie.

Vous pouvez pénétrer, traverser ou terminer votre déplacement sur une case contenant un jeton Néant. Considérez les jetons Néant comme des cases vides.

## RÈGLE GÉNÉRALE : LA BOUSSOLE

Dans certains scénarios, les tuiles Boussole sont utilisées pour déterminer des emplacements spécifiques sur la Carte.



Tuile Boussole

Lorsqu'un scénario vous le demande, piochez une tuile Boussole et utilisez le symbole Boussole illustré sur le recto de la tuile pour déterminer l'emplacement spécifique.

Choisissez l'emplacement le plus proche du bord de la Carte correspondant à la 1<sup>re</sup> direction (indiqué par le cadre hexagonal sur la tuile Boussole).



**Par exemple :** pour cette tuile Boussole, choisissez l'emplacement le plus proche du bord nord de la Carte, c'est-à-dire l'emplacement le plus au nord.

En cas d'égalité entre deux emplacements, choisissez l'emplacement le plus proche du bord de la Carte dans la direction suivante (en suivant le sens de la flèche sur la Boussole).

Les petits symboles illustrés en haut et en bas des tuiles Territoires correspondent au nord et au sud.



Défaussez la tuile Boussole après avoir déterminé l'emplacement.

**Remarque :** le symbole Boussole était déjà présent dans le jeu de base, dans le scénario *Au Secours des villageois*. Vous trouverez un exemple complet sur la manière de déterminer les emplacements dans le Livret de scénarios, page 16\*.

\* Page 11 pour la première édition.

## RÈGLE GÉNÉRALE : FIGURINES FAISANT OBSTACLE (À L'EXCEPTION DES ÉLÉMENTAIRES)

Dans certains scénarios, lorsque vous placez une figurine (figurine en résine ou en carton) sur une case, il peut arriver qu'il vous soit demandé de la placer sur une case qui ne contient pas de « Figurines faisant obstacle (à l'exception des Élémentaires) ».

Une Figurine faisant obstacle est **toute** (figurine en résine ou en carton) à l'exception de celle d'un **élémentaire**. (Corrompu ou non).

## RÈGLE GÉNÉRALE : ATTAQUE EN DEHORS D'UNE ACTION COMBAT

Lorsque votre Héros attaque ou frappe une cible sans réaliser d'Action Combat, il ne peut pas utiliser d'Objet ou de Capacité qui comporte l'icône du Dragon Barré : c'est le cas lorsque vous attaquez une Tour ou Adraghor (Scénario *L'Ascension du Faucheur d'Âmes*), ou lorsque vous frappez le Cristal occulte ou la Barrière des Arcanes (scénario *La Dimension des Arcanes*), etc.



## RÈGLE GÉNÉRALE : AFFRONTER UN SBIRE

Dans certains scénarios, des Sbires sont placés sur la Carte et les Héros doivent les affronter.

Suivez les règles standards de Combat contre un Monstre. La carte Sbiire indique sa Santé et les Blessures qu'il inflige, ainsi que tout autre effet spécial de Combat.

Si vous parvenez à vaincre le Sbiire et que votre Réputation se trouve dans la fourchette requise pour recevoir une Récompense, recevez la Récompense indiquée sur la carte Récompense des Sbires ou au verso de la carte Sbiire.

Fourchette de réputation requise pour recevoir la Récompense



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 ce type, une fois le combat avec un 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

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

## COURSE FOLLE

DIFFICILE 75' / 🧑

*Chut... Vous entendez ? Ce bruit qui vient des bois ? Nous devons les aider... avant que leur mère ne pulvérise toutes nos maisons et ne piétine tous nos champs.*

**Durée de la partie :** jusqu'à 12 manches.

**Objectif :** protéger et nourrir les petits de Béhémoth dans les 4 Colonies.

Une fois les Colonies sauvées, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau (voir page 4). Utilisez les tuiles Fixes du jeu de base. Remettez les tuiles Fixes de l'extension 🧛 dans la boîte. Les tuiles Colonie sont utilisées au cours de ce scénario, une pour chacun des Chapitres de I à IV.



Tuiles Colonie

Prenez les 4 cartes Colonie et placez les face cachée à proximité de la zone de jeu.

Mélangez les cartes Piétinement et formez une pile. Placez-la face cachée à côté des cartes Colonie. Cette pile est appelée la pile Piétinement.

Placez les jetons Piétinement à proximité de la zone de jeu.

Mélangez les tuiles Boussole et formez une pile. Placez-la face cachée à côté des jetons Piétinement.



Cartes Colonie



Pile Piétinement



Jetons Piétinement



Tuiles Boussole



Placez les jetons Initiatives sur les cases 1, 4 et 8 de la Piste de Manches face chiffre visible, dans l'ordre croissant. Ces jetons indiquent le niveau de Monstre privilégié de Béhémoth (voir ci-dessous) et les manches durant lesquelles le niveau de Monstre privilégié est modifié.

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et 2 (voir **Livret de règles**, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec 1 **Potion de Soins**.

## RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque la première tuile Territoire contenant une case Montagnes avec un Monstre qui n'a pas encore été vaincu est révélée, placez la figurine de Béhémoth et un jeton Piétinement, face Demi-Vie visible, sur la case Montagnes avec le Monstre qui n'a pas encore été vaincu. Béhémoth se déplace immédiatement (voir **Déplacement de Béhémoth** sur la droite).

En outre, désormais, avant le tour de chaque joueur, Béhémoth se déplace.

Votre Héros ne peut pas pénétrer sur la case de Béhémoth.

**Remarque :** chaque fois que Béhémoth se déplace, nous vous recommandons de prendre la première carte de la pile Piétinement et de la placer face cachée devant le joueur dont le tour vient ensuite, afin de ne pas oublier de déplacer Béhémoth avant le tour de ce joueur. Si vous faites ainsi, révélez et résolvez cette carte au lieu de la première carte de la pile Piétinement.



Jeton Piétinement face Demi-Vie visible

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Course Folle

Chapitre	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
	1-2J	-	1	-	1
	3-4J	-	2	-	1
	1J	1	1	1	-
	1J	2	1	2	1
	2J	2	2	2	2
	3J	3	4	3	3
	4J	4	5	4	4

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 32.

## DÉPLACEMENT DE BÉHÉMOTH

Une fois la figurine de Béhémoth placée sur la Carte, immédiatement, et ensuite avant le tour de chaque joueur, révélez et résolvez la carte Piétinement du sommet de la pile. Cette carte aide à déterminer vers quel Monstre Béhémoth se déplace pour le piétiner.

Si la pile Piétinement est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Afin de déterminer vers quel Monstre Béhémoth se déplace pour le piétiner, suivez ces étapes :

- Béhémoth privilégie un certain niveau de Monstre en fonction de la manche en cours, comme suit :
  - Monstre de Niveau 1 lors des manches 1, 2 et 3.
  - Monstre de Niveau 2 lors des manches 4, 5, 6 et 7.
  - Monstre de Niveau 3 lors de la manche 8 et au-delà.

Béhémoth ne se déplacera jamais sur une case qui contient déjà une Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires). Si la carte ne comporte aucun Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié de Béhémoth, il se déplacera alors vers un Monstre du niveau inférieur (si possible). Si la carte ne comporte aucun Monstre approprié, Béhémoth se déplacera alors vers un Monstre du niveau inférieur suivant (si possible). Dans l'éventualité peu probable où la carte ne contiendrait aucun Monstre approprié, Béhémoth ne se déplace pas et ne piétine aucun Monstre. Béhémoth ne se déplacera jamais pour piétiner un Monstre d'un niveau supérieur à son niveau privilégié, déterminé par la manche en cours.

- Une fois le niveau de Monstre privilégié connu, le Monstre ciblé doit lui-même être déterminé. Si la Carte ne comporte qu'un seul Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié, choisissez ce Monstre. Si la Carte comporte 2 Monstres (ou plus) du niveau privilégié et qui n'ont pas encore été vaincus, essayez tout d'abord d'en choisir un en fonction des conditions de Distance indiquée sur la carte Piétinement :

Deux conditions de Distance sont indiquées sur la carte Piétinement, voir ci-dessous pour les conditions spécifiques. Si la condition A n'est pas remplie, suivez la condition B.



Choisissez le Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié sur la case **la plus éloignée** en ligne droite **qui ne contient pas** de jeton Piétinement.



Choisissez le Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié sur la case **la plus proche** en ligne droite **qui ne contient pas** de jeton Piétinement.



Choisissez le Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié sur la case **la plus éloignée** en ligne droite **qui contient** un jeton Piétinement, face Demi-Vie visible.



Choisissez le Monstre qui n'a pas encore été vaincu du niveau privilégié sur la case **la plus proche** en ligne droite **qui contient** un jeton Piétinement, face Demi-Vie visible.

Si 2 Monstres ou plus sont à égalité à cet égard, choisissez celui dans la direction du chiffre le plus bas comme indiqué par les cases Numérotées sur la carte Piétinement.

Si la carte ne comporte aucun Monstre du niveau privilégié en ligne droite à partir de Béhémoth, révélez la première tuile Boussole. Suivez les règles standards d'utilisation de la **Boussole** en page 2 afin de déterminer vers quel Monstre Béhémoth se déplace pour le piétiner.

3. Déplacez Béhémoth vers le Monstre choisi.

#### Remarques :

Aucune nouvelle tuile n'est révélée lorsque Béhémoth pénètre sur une case en bord de Carte.

Le Déplacement de Béhémoth est considéré comme une Téléportation. Par conséquent, il ne peut pas être bloqué et aucun Héros ne peut être tué à la suite du Déplacement de Béhémoth sur la Carte.

Si Béhémoth s'est déplacé, lorsqu'il termine son déplacement :

- Si la case ne contient pas de jeton Piétinement, placez un jeton Piétinement sur cette case, face Demi-Vie visible. Cette case n'est pas encore délivrée, voir **Combattre un Monstre Piétiné** en sur la droite.
- Si la case contient un jeton Piétinement, retournez-le face Carcasse visible. Le Monstre de cette case est vaincu et la case est délivrée pour le reste de la partie. Laissez le jeton Piétinement sur cette case, il sera nécessaire pour nourrir les petits de Béhémoth dans les Colonies (voir **Protéger et Nourrir les petits de Béhémoth**, sur la droite).



Demi-Vie



Demi-Vie Carcasse

**Par exemple :** vous jouez la 5e manche, Béhémoth tente donc de piétiner un Monstre de Niveau 2. La Carte ne comporte aucun Monstre de Niveau 2, Béhémoth tente donc de piétiner un Monstre de Niveau 1. Il n'y a aucun Monstre de Niveau 1 sur une case en ligne droite à partir de Béhémoth qui ne contient pas de jeton Piétinement (condition de Distance A). Cependant, il y a plusieurs Monstres de Niveau 1 sur des cases en ligne droite à partir de Béhémoth qui contiennent un jeton Piétinement. Les Monstres de Niveau 1 les plus proches (Condition de Distance B) se trouvent tous deux à une distance de 2 : un en direction 4 et l'autre en direction 6. Béhémoth piétine le Monstre de Niveau 1 en direction 4, car c'est le chiffre le plus bas. Placez Béhémoth sur cette case et retournez le jeton Piétinement sur sa face Carcasse.



## COMBATTRE UN MONSTRE PIÉTINÉ

Lorsqu'un Héros pénètre sur une case qui contient un jeton Piétinement face Demi-Vie visible, réalisez une Action Combat normale à l'exception des règles suivantes :

- Immédiatement après avoir pioché une carte Monstre, placez-y des jetons Dégâts de votre Héros d'une valeur totale égale à la moitié de la Santé de ce Monstre, arrondie à l'inférieur.  
**Par exemple :** le Monstre a une Santé de 11. Placez immédiatement des jetons Dégâts de votre Héros d'une valeur totale de 5 sur la carte Monstre.
- Si le Monstre est vaincu, retirez le jeton Piétinement de la Carte. Recevez 1 Réputation de moins que le nombre indiqué sur la carte Monstre. Prenez le Butin, le Trophée (si vous le désirez) et placez les jetons appropriés sur la Carte comme d'habitude.
- Si votre Héros est tué, laissez le jeton Piétinement sur cette case et suivez les règles de Mort et Résurrection lors d'un Combat, comme d'habitude (voir **Livret de règles**, page 25).

## PROTÉGEZ ET NOURRIR LES PETITS DE BÉHÉMOTH

Afin de protéger et de nourrir un des petits de Béhémoth, vous devez soit vaincre un Monstre (ou un Monstre Élite) non piétiné adjacent à une Colonie, soit rapporter une Carcasse (ou un Trophée) dans une Colonie.

Si vous parvenez à vaincre un Monstre ou un Monstre Élite sur une case **qui ne contient pas** de jeton Piétinement et qui est adjacente à une Colonie, après la fin du Combat, placez un de vos jetons Héros sur la carte Colonie correspondante. Si cette case est adjacente à plus d'une Colonie, choisissez l'une d'entre

elles et placez un de vos jetons Héros sur la carte Colonie correspondante.

Pour recevoir une Carcasse, pénétrez sur une case qui contient un jeton Piétinement, face Carcasse visible. Prenez le jeton Piétinement et placez le ou les jeton(s) appropriés sur cette case comme si vous aviez vaincu le Monstre (1 jeton Héros, 1 jeton Commerce ou 2 jetons Interaction). Ne prenez pas le Butin de cette case. Vous ne recevez aucune Récompense que vous auriez normalement reçue pour avoir vaincu ce Monstre. Le jeton Piétinement est désormais une Carcasse et est considéré comme un Objet : vous devez donc le transporter dans l'une de vos Besaces.

Si vous pénétrez sur une Colonie et que vous possédez une Carcasse (un jeton Piétinement), vous pouvez remettre ce jeton dans la réserve et recevoir la Récompense pour une Carcasse indiquée sur la carte Colonie correspondante. Placez un de vos jetons Héros sur la carte Colonie correspondante.



Récompense pour une Carcasse

Récompense pour un Trophée de Niveau 1

Si vous pénétrez sur une Colonie et que vous possédez un Trophée illustré sur la carte Colonie correspondante, vous pouvez remettre ce Trophée dans la défausse appropriée et recevoir la Récompense indiquée sur la carte Colonie concernée. Placez un de vos jetons Héros sur la carte Colonie correspondante.

Vous pouvez pénétrer, traverser ou terminer votre déplacement sur une case Colonie même si vous n'avez pas de jeton Héros sur la carte Colonie correspondante. La seule restriction s'applique au Portail illustré sur chaque case Colonie : vous ne pouvez pas utiliser ce portail tant que vous n'avez pas au moins un de vos jetons Héros sur la carte Colonie correspondante.



Portail sur une case Colonie

Le nombre total de jetons Héros que vous pouvez placer sur chaque carte Colonie est limité à trois fois le nombre de joueurs. Une fois cette limite atteinte, la Colonie est considérée comme sauvée et plus aucun joueur ne peut y placer de jetons héros (voir Sauver une Colonie ci-dessous).

## SAUVER UNE COLONIE

Une colonie est sauvée lorsque le nombre de jetons Héros sur la carte Colonie est égal à trois fois le nombre de joueurs (il existe une exception pour le mode Solo, voir Exception en mode Solo sur la droite).

Lorsqu'une Colonie est sauvée, réservez les jetons Héros se trouvant sur la carte Colonie et retournez la carte Colonie côté verso.

En fonction du nombre de jetons Héros de chaque joueur présent sur la carte Colonie, placez un jeton Héros de chacun de ces joueurs sur l'emplacement correspondant au dos de la carte Colonie : le joueur ayant le plus de jetons Héros sur la carte Colonie place un de ses jetons Héros sur l'emplacement 1, le second joueur ayant le plus de jetons Héros sur la carte Colonie place un de ses jetons Héros sur l'emplacement 2, etc.

Si plusieurs Héros ont le même nombre de jetons Héros sur la carte Colonie, placez un jeton Héros de chacun de ses joueurs

sur le même emplacement. Le ou les emplacement(s) suivant(s) est/sont ignoré(s) (ignorez 1 emplacement si 2 jetons Héros ont été placés sur le même emplacement ; ignorez 2 emplacements si 3 jetons Héros ont été placés sur le même emplacement).

Une fois que tous les joueurs qui avaient des jetons Héros sur la carte Colonie ont placé un jeton Héros sur l'un des emplacements, restituez les jetons Héros réservés à leurs propriétaires.

Une fois toutes les Colonies sauvées, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Par exemple :** lors d'une partie à 3 joueurs, une Colonie est sauvée s'il y a 9 jetons Héros sur la carte Colonie. Skoldur et Taesiri ont tous deux 4 jetons Héros sur la carte Colonie, alors que Dral n'en a qu'un seul. La Colonie est sauvée. La carte Colonie est retournée et un jeton Héros de Skoldur et un jeton Héros de Taesiri sont placés sur l'emplacement 1 au verso de la carte. L'emplacement 2 est ignoré. Puis un jeton Héros de Dral est placé sur l'emplacement 3 au verso de la carte.



## EXCEPTION EN MODE SOLO

En mode Solo, une Colonie est sauvée lorsque la carte Colonie contient 6 jetons Héros, c'est-à-dire le même nombre que lors d'une partie à 2 joueurs.

Lorsqu'une carte Piétinement est révélée, placez 1 ou 2 jetons Héros (comme illustré sur la carte Piétinement) d'un Héros non utilisé au cours de cette partie sur la carte Colonie comportant le numéro le moins élevé parmi les Colonies déjà révélées sur la Carte et qui n'ont pas encore été sauvées. Si la Carte ne contient pas de Colonie de ce type ou si la carte Piétinement ne comporte aucun jeton Héros, n'en placez aucun.

Jeton Héros sur une carte Piétinement



Si la carte Piétinement comporte 2 jetons Héros et qu'une Colonie est sauvée après avoir placé le premier d'entre eux, placez le second jeton Héros sur la carte Colonie suivante dans l'ordre de leur numéro.

## DÉCOMPTE FINAL

En plus du décompte normal, tous les Héros reçoivent de la Réputation en fonction du nombre de Colonies sur lesquelles ils ont un jeton Héros et, pour chaque Colonie, en fonction de l'emplacement occupé par leur jeton Héros. Voir le tableau sur la droite.

Nombre de Colonies	★	#	★
1	1	1	5
2	3	2	3
3	6	3	1
4	10	4	0

Si plusieurs Héros ont un jeton Héros sur le même emplacement de la carte Colonie, additionnez la Réputation de cet emplacement et de chaque emplacement ignoré et divisez le résultat par le nombre de joueurs qui ont un jeton Héros sur cet emplacement, arrondi à l'inférieur.

**Par exemple :** deux joueurs ont un jeton Héros sur l'emplacement 1 de la carte Colonie, ils reçoivent chacun 4 Réputation  $(5 + 3) / 2 = 4$ . Le jeton Héros du troisième joueur se trouve sur l'emplacement 3, il reçoit 1 Réputation.

Un brouillard épais et surnaturel s'étend sur tout le pays, paralysant les cœurs de ceux qu'il enveloppe de ses griffes glaciales et effroyables. Faites vite ! Il n'y a pas de temps à perdre ! Trouvez la source du pouvoir grandissant du nécromancien, dissimulée quelque part dans le manteau de ce brouillard corrompu.

**Durée de la partie :** en fonction de la difficulté choisie, jusqu'à 9 ou 11 manches (jusqu'à 11 ou 13 manches en mode Solo).

**Objectif :** en fonction de la difficulté choisie, trouvez l'Antre du Nécromancien, dissimulé dans le brouillard, avant la fin de la 9e ou de la 11e manche (fin de la 11e ou de la 13e manche en mode solo).

Dès que l'Antre du Nécromancien est révélé, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte.

Les tuiles Tours et la tuile Antre du Nécromancien sont également utilisées au cours de ce scénario. En outre, utilisez toujours les tuiles Corruption comme décrit dans le **Livret de règles** en page 7.



Exemple d'une Tour

Antre du Nécromancien

Exemple d'une tuile Corruption

Remettez les tuiles Rencontre ainsi que les cartes Rencontre dans la boîte : elles ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.

**Remarque importante :** nous vous déconseillons de jouer ce scénario en mode Solo avec le module Rituels du Faër et Pégase, car cela augmente la difficulté de façon significative.

En commençant par l'emplacement au nord de la tuile Chapelle et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, révélez et placez 6 tuiles Territoire autour de la Chapelle : c'est-à-dire que toutes les cases autour de la tuile Chapelle doivent donc être révélées.



Séparez les cartes Quête de Tour en fonction de leur couleur et rassemblez-les en une pile placée à proximité de la zone de jeu.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Brouillard de Nécromancie

Chapitre		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	1	1
	1J	3	2	2	2	1
	2J	2	3	2	2	1
	3J	2	5	4	5	2
	4J	2	7	6	6	3

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles** , page 6.

Placez 1 jeton Longue-Vue sur chaque plateau Héros et le reste de ces jetons à proximité de la zone de jeu.

Placez une pile de jetons Désolation à proximité de la zone de jeu, face Néant visible (ils seront appelés jetons Néant au cours de ce scénario).



Cartes Quête de Tour

Jetons Longue-Vue

Jetons Néant



Tuiles Boussole



Jetons Cimetière

Formez une pile avec les tuiles Boussole et une pile avec les jetons Cimetière après avoir mélangé chacun de ces éléments. Placez les deux piles face cachée à proximité de la zone de jeu.

Choisissez un des deux niveaux de difficulté pour ce scénario : Difficile ou Héroïque. La difficulté détermine la durée de la partie et les manches durant lesquelles les Élémentaires Corrompus sont placés autour des Tours.

### 1. Niveau de difficulté Difficile

- ♦ **Durée de la partie :** jusqu'à 11 manches ; jusqu'à 13 manches en mode Solo.
- ♦ **Placement des Élémentaires Corrompus :** manches 4, 7 et 10 ; manches 5, 8 et 11 en mode Solo.

## 2. Niveau de difficulté Héroïque

- ◆ **Durée de la partie** : jusqu'à 9 manches ; jusqu'à 11 manches en mode Solo.
- ◆ **Placement des Élémentaires Corrompus** : manches 4, 7 et 9 ; manches 5, 8 et 10 en mode Solo.

En fonction du niveau de difficulté choisi, placez les jetons Initiative sur les cases de la Piste de Manches numérotées 4, 7 et 10 (5, 8 et 11 en mode Solo) pour le Niveau de difficulté Difficile, ou 4, 7 et 9 (5, 8 et 10 en mode Solo) pour le Niveau de difficulté Héroïque, face chiffre visible, dans l'ordre croissant. Ces jetons indiquent les manches durant lesquelles les Élémentaires Corrompus seront placés.

**Par exemple** : pour un niveau de difficulté Difficile, placez le jeton Initiative « 1 » sur la case 4, le jeton Initiative « 2 » sur la case 7 et le jeton Initiative « 3 » sur la case 10 de la Piste de Manches.



Formez une pile avec les cartes Purification et placez-la à proximité de la zone de jeu, face cachée. Révélez les 2 premières cartes de cette pile (vous pouvez en laisser une au sommet de la pile pour gagner de l'espace). Voir page 2 pour les règles complètes concernant la Purification.



Cartes Purification

Utilisez les Monstres Élites de Niveau 1 et 2 (voir Livret de règles, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec 4 Or et 1 Potion de Soins.

## RÈGLES SPÉCIALES

### JETONS LONGUE-VUE

Les jetons Longue-Vue ne sont pas considérés comme des Objets, vous ne les transportez donc pas dans l'une de vos Besaces. Au cours de ce scénario, les jetons Longue-Vue sont utilisés pour révéler des tuiles Territoire.

### RÉVÉLER DES TUILES TERRITOIRE

Les tuiles Territoire sont révélées d'une manière différente au cours de scénario. Lorsque votre Héros pénètre sur une case en bord de Carte et que vous possédez au moins un jeton Longue-Vue sur votre plateau Héros, vous devez dépenser un

jeton Longue-Vue et ajouter une tuile Territoire. Si plusieurs emplacements sont possibles, choisissez celui sur lequel vous désirez placer la nouvelle tuile avant de la piocher. Si, après ça, il y a encore un emplacement libre pour placer une nouvelle tuile et que vous possédez encore au moins un jeton Longue-Vue sur votre plateau Héros, vous devez dépenser un autre jeton Longue-Vue et ajouter une autre tuile Territoire. Recevez 1 Réputation et 2 Or pour chaque tuile placée ainsi.

**Par exemple** : un joueur a choisi Maeldur comme Héros et possède 2 jetons Longue-Vue. Maeldur pénètre sur une case en bord de Carte. Il y a 2 emplacements libres où des tuiles Territoire peuvent être ajoutées. Le joueur choisit l'emplacement à côté de Maeldur (A), dépense un jeton Longue-Vue (B) et ajoute une nouvelle tuile Territoire (C).



Il y a encore un emplacement libre pour une tuile Territoire à côté de Maeldur (D). Le joueur doit donc dépenser son dernier jeton Longue-Vue (E) afin de révéler une tuile Territoire supplémentaire (F). Il reçoit immédiatement 2 Réputation et 4 Or.



**Remarque** : vous pouvez pénétrer sur une case en bord de Carte même si vous ne possédez pas de jeton Longue-Vue sur votre plateau Héros.

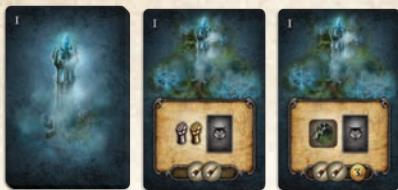
### AU CŒUR DU BROUILLARD

Lorsqu'un joueur révèle une tuile Tour, prenez toutes les cartes Quêtes de Tour de la couleur correspondante, mélangez-les et choisissez au hasard un nombre de cartes égal au nombre de



joueurs +2. Place-les face cachée : elles constituent la pile de cartes Quête de Tour pour cette couleur de Tour. Remettez le reste des cartes Quêtes de Tour de la Tour de cette couleur dans la boîte, sans les regarder.

- ◆ 1 joueur : 3 cartes
- ◆ 2 joueurs : 4 cartes
- ◆ 3 joueurs : 5 cartes
- ◆ 4 joueurs : 6 cartes



Révélez les 2 premières cartes de cette pile (vous pouvez en laisser une au sommet de la pile pour gagner de l'espace).

Ensuite, placez un jeton Cimetière sur chaque case qui borde la Tour nouvellement révélée (voir **Jetons Cimetière**, page 2).

## ACCOMPLIR LES CARTES QUÊTE DE TOUR



Si vous pénétrez sur une Tour (au centre de la tuile Tour), en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez remplir une des deux/les deux quêtes correspondant à la carte Quête de Tour si vous remplissez les prérequis indiqués sur cette carte (défausser des cartes Argent et/ou des cartes Or et/ou les Objets indiqués). Si c'est le cas,

recevez la Récompense indiquée sur cette carte (y compris le ou les jeton(s) Longue-Vue) et placez-la carte Quête de Tour dans la défausse appropriée.

**Remarque :** si une barre oblique figure dans les prérequis de la Quête de Tour, vous pouvez choisir de défausser soit ce qui se trouve à gauche, soit ce qui se trouve à droite de la barre oblique.

Après avoir pénétré sur une Tour et entrepris ou non d'accomplir une (ou plusieurs) Quête(s) de Tour, Téléportez votre Héros à 4 cases de distance maximum. Téléportez toujours votre Héros à au moins 1 case de distance. Vous devez téléporter votre Héros, même si vous n'avez pas rempli de Quête de Tour.

À la fin de votre tour, révéléz une nouvelle carte Quête de Tour pour chaque carte qui a été défaussée. Si la pile Quête de Tour est vide, plus aucune Quête de Tour ne peut être remplie à cette Tour.

**Remarque :** contrairement aux cartes Rencontre, les cartes Quêtes de Tour ne sont pas utilisées lors du Décompte Final.

## PLACEMENT DES ÉLÉMENTAIRES CORROMPUS

Au début de la 4e manche (de la 5e manche en mode Solo) les joueurs vérifient si toutes les tuiles Territoire du Chapitre II sont révélées afin de déterminer le nombre d'Élémentaires Corrompus qui doivent être placés sur la Carte.

- ◆ Si toutes les tuiles Territoire du Chapitre II sont révélées, ne placez qu'un seul Élémentaire Corrompu.
- ◆ S'il reste au moins une tuile du Chapitre II dans la pile, c'est-à-dire non révélée, placez les Élémentaires Corrompus comme suit :
  - 1 à 2 joueurs : 2 Élémentaires Corrompus
  - 2 à 3 joueurs : 3 Élémentaires Corrompus
  - 4 joueurs : 4 Élémentaires Corrompus

Les Élémentaires Corrompus sont placés sur les Comptoirs Commerciaux les plus proches et/ou sur les Élémentaires non corrompus les plus proches du centre de la tuile Tour du Chapitre I (Tour bleue). Placez les figurines des Élémentaires Corrompus sur les emplacements correspondants. Laissez tous les jetons Commerce et Interaction déjà présents sur ces emplacements.

Les Élémentaires Corrompus ne peuvent pas être placés sur des cases où se trouvent un ou plusieurs Héros. Ignorez ces emplacements. Ils peuvent en revanche être placés sur des cases où se trouvent des Familiers et aucun Héros.

S'il y a une égalité pour déterminer l'emplacement le plus proche entre les Tours des Sauroctones et un autre emplacement, les Tours des Sauroctones sont prioritaires.

**Rappel :** le centre de la tuile Tours des Sauroctones, qui est une tuile Spéciale, est considéré comme étant à 1 de distance des autres cases de cette même tuile.

Dans tous les autres cas où une égalité réside, utilisez les règles de la **Boussole** telles que décrites en page 2 pour déterminer l'emplacement.

Procédez de la même manière au début des manches 7 et 10, mais par contre vérifiez si toutes les tuiles du Chapitre III (pour la manche 7) ou du Chapitre IV (pour la manche 10) ont été révélées et placez les Élémentaires Corrompus sur les Comptoirs Commerciaux et/ou sur les Élémentaires non corrompus les plus proches du centre de la tuile Tour du Chapitre II (soit la Tour Jaune pour la manche 7), ou de la Tour du Chapitre III (soit la Tour rouge pour la manche 10). Si la tuile d'un Chapitre n'a pas encore été révélée, utilisez la tuile Tour du Chapitre inférieur.

**Note :** Pour le niveau de difficulté Héroïque et le mode Solo, procédez au placement des Élémentaires Corrompus au début des manches appropriées (voir pages 7 et 8).

**Par exemple :** dans une partie à 3 joueurs, il reste une tuile du Chapitre II dans la pile au début de la 4e manche et un Élémentaire Corrompu est donc placé sur l'emplacement de chacun des trois Comptoirs Commerciaux et/ou sur les emplacements des Élémentaires non corrompus les plus proches de la Tour bleue.

Les deux premiers Élémentaires Corrompus sont placés sur l'emplacement des Marchands et l'emplacement de l'Élémentaire de Terre le plus proche de la Tour bleue (tous deux à une distance de 2).

L'emplacement des Alchimistes et l'emplacement de l'Élémentaire d'Air sont équidistants de la Tour Bleue (tous deux à une distance de 3). Conformément à la tuile Boussole révélée, le troisième Élémentaire Corrompu doit être placé sur la case la plus proche du bord Est de la Carte (comme indiqué par le cadre hexagonal sur la tuile Boussole). Le troisième Élémentaire Corrompu est placé sur l'emplacement de l'Élémentaire d'Air car cet emplacement est plus proche du bord Est de la carte que celui des Alchimistes.



## FIGURINES DES ÉLÉMENTAIRES CORROMPUS

Vous ne pouvez pas réaliser d'Action Commerce, d'Action Combat ni défier l'Élémentaire initial sur un emplacement contenant la figurine d'un Élémentaire corrompu, à moins que cet emplacement ait été Purifié (voir **Purification**, page 2). De plus, le Pouvoir Élémentaires de l'Élémentaires d'origine ne s'applique pas tant que l'emplacement n'a pas été Purifié. En revanche, l'Élémentaire Corrompu peut être défié en suivant les règles standards, mais uniquement si vous n'avez pas placé de jeton Interaction sur cette case pour avoir défié l'Élémentaire initial.

## LA LISIÈRE DU BROUILLARD

Dès que la tuile Antre du Nécromancien est révélée, le joueur qui l'a révélée reçoit 2 Réputation et la partie se termine à la fin

de la manche en cours ; les joueurs peuvent toujours accomplir des Quêtes de Tour.

## DÉNOUEMENT

- Si l'Antre du Nécromancien est révélée, tous les joueurs reçoivent 10 Réputation. En outre, recevez 1 Réputation pour chaque jeton Longue-Vue présent sur votre Plateau Héros.
- Si l'Antre du Nécromancien n'a pas été révélé à la fin de la 11e manche les Héros ont échoué.  
**Note :** Pour le niveau de difficulté Héroïque et le mode Solo, référez-vous aux manches appropriées (voir pages 7 et 8).

Quelle que soit l'issue, procédez au Décompte Final. N'oubliez pas d'intégrer les jetons Interaction placés sur le plateau Scénario/Commerce dans le score final des Héros.

## CHASSEUR DE TÊTES

HÉROÏQUE / LÉGENDAIRE 100' / 

*Une hydre féroce se réveille d'un profond sommeil, animée par une faim insatiable. Elle dévore tout ce qu'elle aperçoit grâce à ses nombreuses têtes, gagnant en puissance à chaque repas.*

**Durée de la partie :** en fonction de la difficulté choisie, jusqu'à 8 ou 9 manches.

**Objectif :** en fonction de la difficulté choisie, vaincre l'Hydre avant la fin de la 8e ou 9e manche.

Une fois l'Hydre vaincue, la partie se termine à la fin du tour en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile Territoire de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. (voir page 11).

Ne sélectionnez pas les tuiles Rencontre au hasard. Utilisez toujours celles de l'Occultiste (Chapitre II) et de l'Armurier (Chapitre II). Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, sélectionnez également au hasard une autre Rencontre du Chapitre II.

Mélangez séparément les jetons Acide et Cimetière. Formez deux piles et placez-les à côté de la carte Férocité, face cachée.

Placez les jetons Désolation à proximité de la zone de jeu, face Marécages visible (appelés jetons Marécages au cours de ce scénario).



Occultiste



Armurier

Prenez les cartes Hyde correspondant au nombre de joueurs (information figurant dans la partie supérieure du dos de chaque carte) et remettez les autres dans la boîte. Formez une pile face visible avec les cartes Hyde en plaçant celle de plus haut niveau (information figurant dans la partie inférieure du dos de chaque carte) au bas cette pile et en ajoutant les autres dans l'ordre décroissant.

Nombre de joueurs



Niveau de l'Hydre

Mélangez les cartes Déplacement de l'Hydre et formez une pile face cachée. Placez-la à côté de la pile Hyde.

Placez la carte Affaiblissement de l'Hydre, ainsi que la carte Férocité à proximité de la zone de jeu. Placez également un jeton Héros d'un Héros non choisi pour cette partie (appelé jeton Nourriture au cours de ce scénario) à droite du chiffre 4 sur la carte Férocité.



Pile Hyde



Pile Déplacement de l'Hydre



Carte Affaiblissement de l'Hydre



Carte Férocité

Jeton Nourriture



Jetons Acide



Jetons Cimetière



Jetons Marécages

Choisissez un des deux niveaux de difficulté pour ce scénario : Héroïque ou Légendaire. La difficulté détermine la durée de la partie et donc le nombre de manches imparties aux joueurs pour vaincre l'Hydre.

## 1. Niveau de difficulté Héroïque

- ◆ **Durée de la partie** : jusqu'à 9 manches.

## 2. Niveau de difficulté Légendaire

- ◆ **Durée de la partie** : jusqu'à 8 manches.

Utilisez les Monstres Élites de Niveau 1 et 2 (voir **Livret de règles**, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec une **Potion de Soins**.



Fiole de lumière

En outre, tous les joueurs placent une **Fiole de lumière** sur l'emplacement Héros sur lequel apparaît une **Essence de Feu** (cet emplacement est déjà déverrouillé en début de partie). Vous ne pouvez pas retirer la Fiole de lumière de cet emplacement durant la partie. La Fiole de lumière est nécessaire pour attaquer l'Hydre. Cependant, vous

pouvez l'améliorer, comme décrit en **page 14**.

# RÈGLES SPÉCIALES

## APPARITION DE L'HYDRE

Lorsque la première tuile Territoire avec une case Montagnes est révélée, placez immédiatement un jeton Marécages sur la case Montagnes (même si cette case contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu) ainsi qu'un jeton Cimetière face cachée (voir **jetons Marécages** ci-dessous). Si la tuile Territoire possède deux cases Montagnes, placez un jeton Marécages sur la case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu.

Au début de la prochaine manche, placez la figurine de l'Hydre sur ce jeton Marécages. Si votre Héros se trouve sur cette case, il est tué. Suivez les étapes décrites de la section **Mort d'un Héros** en **page 14**.

## L'HYDRE

Votre Héros ne peut pas pénétrer sur la case de l'Hydre.

Chaque fois que votre Héros pénètre sur une case adjacente à celle de l'Hydre, subissez les Blessures d'Attaque de Zone indiquées sur la carte Hyde révélée. Si votre Héros meurt à la suite de ces Blessures, suivez les étapes décrites de la section **Mort d'un Héros** en **page 14**.



Attaque de Zone

## JETON MARÉCAGES

Lorsqu'un jeton Marécages est placé sur une case, placez immédiatement le premier jeton de la pile Cimetière face cachée sur ce jeton Marécages, tout en laissant le symbole Blessure sur le jeton Marécages visible.



L'emplacement initial de la case contenant un jeton Marécages est considéré comme étant détruit (y compris les Monstres qui n'ont pas encore été vaincus) pour le reste de la partie. Vous ne pouvez donc plus interagir avec cet emplacement de quelque manière que ce soit.

Vous pouvez pénétrer, traverser ou terminer votre déplacement sur une case contenant un jeton Marécages. Cependant, lorsque vous pénétrez sur une case de ce type, subissez immédiatement 1 Blessure.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Chasseur de têtes

Chapitre		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	-
	2-4J	3	3	3	3	-
	1-2J	-	!	-	-	-
	3-4J	-	!	-	-	-
	1J	1	3	3	3	3
	2J	1	4	4	4	3
	3J	1	5	5	5	5
	4J	1	6	6	6	6

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 32/**Livret de règles** , page 6.

**Remarque** : si une case contenant un jeton Marécages est affectée par le Pouvoir de l'Eau, l'effet de ce Pouvoir est réduit et le Héros se soigne de 1 Blessure au lieu de 2 (le Héros se soigne directement de 1 Blessure, sans subir de Blessure du fait du jeton Marécages).

Voir **Jetons Cimetière** en **page 2** pour plus de détails sur les étapes à suivre lorsque vous pénétrez sur une case contenant un jeton Cimetière. Le jeton Marécages reste sur la case même si le jeton Cimetière est retiré.

## DÉPLACEMENT DE L'HYDRE

Une fois la figurine de l'Hydre placée sur la carte, à la fin de chaque manche et chaque fois qu'au moins un Niveau de Férocité est franchi (voir **Attaquer l'Hydre**, page 13), révéléz et résolvez la première carte Déplacement de l'Hydre. Cette carte vous aide à déterminer vers quel Monstre l'Hydre se déplace pour le dévorer.

L'Hydre tente toujours de se déplacer et de dévorer un Monstre qui n'a pas encore été vaincu se trouvant en ligne droite à partir de sa case et à portée de sa capacité de déplacement. Pour déterminer le Monstre vers lequel l'Hydre se déplace et qu'elle dévore, suivez ces étapes :

1. Identifiez tous les Monstres qui n'ont pas encore été vaincus sur les cases en ligne droite à portée de l'Hydre. Le Déplacement de l'Hydre correspond aux Points de Mouvement sur le symbole Déplacement de la carte Hyde plus tout Point de Mouvement supplémentaires sur les cartes Déplacement de l'Hydre révélée.
2. Parmi ces Monstres, identifiez tous ceux dont le niveau est privilégié par l'Hydre. Cela dépend du niveau de Férocité de l'Hydre, indiqué par l'emplacement du jeton Nourriture sur la carte Férocité de l'Hydre :

- ◆ Un Monstre de Niveau 1 si le niveau de Férocité est à I,
- ◆ Un Monstre de Niveau 2 si le niveau de Férocité est à II,
- ◆ Un Monstre de Niveau 3 si le niveau de Férocité est à III.



Jauge de suivi de la nourriture et des dégâts

Chaque niveau de Férocité est divisé en 2 (niveau II et III) ou 3 (niveau I) sous-niveaux de Férocité. Au début de ce scénario, le jeton Nourriture se trouve sur l'emplacement indiquant le chiffre 4 : le degré de Férocité de l'Hydre est donc de I et l'Hydre préfère dévorer un Monstre de Niveau 1.

Si aucun des Monstres identifiés lors de l'étape 1 n'est du niveau préféré n'est identifiés lors de l'étape 1 ne sont pas du niveau préféré, l'Hydre préférera alors dévorer un Monstre du niveau inférieur (si possible). Si aucun des Monstres identifiés lors de l'étape 1 n'est de ce niveau l'Hydre préférera alors dévorer un Monstre du niveau inférieur suivant (si possible). Dans l'éventualité peu probable où aucun des Monstres identifiés lors de l'étape 1 n'est du niveau approprié, l'Hydre se déplace sur la case la plus éloignée ne contenant pas de Monstre. Sans placer de jeton Marécages ni de jeton Cimetière sur cette case, répétez l'étape 1 pour identifier les Monstres en ligne droite à partir de la case de l'Hydre et reprenez à partir de l'étape 2. Si là encore, aucun des Monstres identifiés lors de l'étape 1 n'est du Niveau approprié, l'Hydre se déplace vers la case la plus éloignée ne contenant pas de Monstre et son tour se termine (sans placer de jeton Marécages ni de jeton Cimetière sur cette case). L'Hydre ne se déplacera jamais pour dévorer un Monstre d'un niveau supérieur à son niveau privilégié, déterminé par le niveau de Férocité.

3. S'il reste 2 Monstres ou plus vers lesquels l'Hydre peut se déplacer et qui peuvent être dévorés, choisissez celui qui se trouve le plus éloigné d'elle. En cas de nouvelle égalité, choisissez celui qui se trouve dans la direction du chiffre le plus bas comme indiqué par les cases Numérotées sur la carte Déplacement de l'Hydre.



4. Déplacez l'Hydre vers le Monstre choisi.

#### Remarques :

Aucune nouvelle tuile n'est révélée lorsque l'Hydre pénètre sur une case en bord de Carte.

Si vous jouez avec les tuiles Corruption, les Spires illustrés sur les cases sont considérés comme des Monstres standards selon les règles suivantes :

- ♦ Crâne flottant considéré comme un Monstre de Niveau 1
- ♦ Boucher Putride considéré comme un Monstre de Niveau 2
- ♦ Seigneur Liche considéré comme un Monstre de Niveau 3

**Par exemple :** le degré de Férocité de l'Hydre est à III et elle a 4 Points de Mouvement au total (3 provenant de la carte Hydre et 1 Point supplémentaire provenant de la carte Déplacement de l'Hydre révélée). Il n'y a aucun Monstre de Niveau 3 sur la Carte, mais il y a 2 Monstres de Niveau 2 en ligne droite et à portée de l'Hydre. Les deux Monstres se trouvent à 3 cases de l'emplacement actuel de l'Hydre : un dans la direction 2 et l'autre dans la direction 4 comme indiqué par la carte Déplacement de l'Hydre révélée. L'Hydre se déplace donc de 3 cases dans la direction 2, car c'est le chiffre le plus bas. Le Monstre se trouvant sur cette case est dévoré.



Si l'Hydre pénètre sur une case où se trouve votre Héros, il est tué.

Chaque fois que l'Hydre pénètre sur une case adjacente à celle de votre Héros, votre Héros subit les Blessures d'Attaque de Zone indiquées sur la carte Hydre révélée ainsi que toute Blessure d'Attaque de Zone supplémentaire indiquée sur la carte Déplacement de l'Hydre révélée.



Si votre Héros est tué au cours du Déplacement de l'Hydre (soit par une Attaque de Zone soit parce qu'elle pénètre sur la case de votre Héros), suivez les étapes décrites de la section **Mort d'un Héros** en page 14.

Lorsque le Déplacement de l'Hydre est terminé, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Placez un jeton Marécages sur la case où son Déplacement s'est terminé.
2. En fonction du Niveau du Monstre sur cette case, déplacez le jeton Nourriture sur la carte Férocité comme suit :
  - ♦ **Monstre de Niveau 1 :** déplacez le jeton Nourriture d'une case vers le haut (ce qui représente 1 Nourriture).
  - ♦ **Monstre de Niveau 2 :** déplacez le jeton Nourriture de 2 cases vers le haut (ce qui représente 2 Nourriture).
  - ♦ **Monstre de Niveau 3 :** déplacez le jeton Nourriture de 3 cases vers le haut (ce qui représente 3 Nourriture).

3. Ajoutez toute Nourriture supplémentaire indiquée sur la carte Déplacement de l'Hydre révélée (le nombre d'icônes Nourriture) : déplacez donc le jeton Nourriture d'un nombre de cases vers le haut égal à la valeur indiquée sur l'icône Nourriture.



Nourriture supplémentaire

4. Si le jeton Nourriture atteint la case représentant un jeton Acide (ou la dépasse), prenez le premier jeton Acide de la pile et placez-le face cachée sur la Piste de Manches, sur la case de la prochaine manche. L'effet de ce jeton Acide sera résolu au début de cette manche (voir **Jetons Acide ci-dessous**). Ensuite, remplacez le jeton Nourriture sur la case portant le chiffre 4. Ignorez tout déplacement restant du jeton Nourriture.

**Remarque :** il peut y avoir plus d'un jeton Acide sur la même case de la Piste de Manches. Tous les jetons Acides se résolvent au début de la prochaine manche.

**Par exemple :** le jeton Nourriture est sur la case 4 (A). L'Hydre reçoit 3 Nourritures au total (1 d'un Monstre de Niveau 1 dévoré et 2 supplémentaires provenant de la carte Déplacement de l'Hydre révélée) (B). Le jeton Nourriture devrait être déplacé de 3 cases vers le haut. Cependant, après avoir été déplacé de 2 cases vers le haut, il atteint la case sur laquelle est représenté un jeton Acide (C). Vous jouez actuellement la troisième manche. Prenez le premier jeton Acide de la pile et placez-le face cachée sur la case 4 de la Piste de Manches. Ensuite, remplacez le jeton Nourriture sur la case 4 (D). Au début de la quatrième Manche, retournez le jeton Acide et résolvez son effet (E). Dans cet exemple, tous les Héros subissent 2 Blessures.



5. Placez la carte Déplacement de l'Hydre dans la défausse appropriée. L'Attaque de Zone supplémentaire provenant de cette carte ne s'applique plus.

## JETONS ACIDE

Au début de chaque manche, résolvez les jetons Acide qui se trouvent sur la case de cette manche sur la Piste de Manches.

Chaque jeton Acide peut générer les effets suivants :

- ♦ **Blessures :** tous les Héros subissent les Blessures indiquées. Si un Héros est tué à la suite de cet effet, suivez les étapes décrites de la section **Mort d'un Héros** en page 14.
- ♦ **Engager une Capacité Générale :** tous les Héros doivent engager sur leur plateau Héros une Capacité/Capacité d'Initiative apprise de leur choix. Si vous ne possédez aucune Capacité/Capacité d'Initiative désengagée sur votre plateau Héros, ignorez cette partie de l'effet du jeton Acide. Les Capacités comportant l'icône de



déclenchement « Effet permanent » ne peuvent pas être engagées de cette manière.

## ATTAQUER L'HYDRE

Pendant votre tour, à n'importe quel moment en dehors d'un Combat, si votre Héros se trouve sur une case adjacente à celle de l'Hydre, vous pouvez choisir de l'attaquer en utilisant (en engageant) la Fiole de lumière sur votre plateau Héros. Suivez les étapes ci-dessous :

1. Réalisez une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros normales et déplacez le jeton Nourriture sur la carte Férocité d'autant de cases vers le bas que de Dégâts infligés. Chaque fois que le jeton Nourriture franchit une Limite de Férocité (représenté par une double ligne rouge sur la carte Férocité), placez 1 jeton Dégât à côté de la carte Affaiblissement de l'Hydre. Si le jeton Nourriture atteint la case rouge au bas de la piste, placez également 1 jeton Dégât à côté de la carte Affaiblissement de l'Hydre. Tous les Dégâts restants sont ensuite infligés dans leur intégralité en plaçant le nombre de jetons Dégâts correspondants à côté de la carte Affaiblissement de l'Hydre.



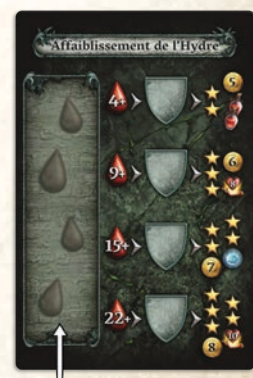
Limite de Férocité

Case rouge

2. Si la valeur totale des jetons Dégâts à côté de la carte Affaiblissement de l'Hydre est supérieure à la Santé restante de l'Hydre, défaussez tous les Dégâts en excédent. La Santé restante de l'Hydre est égale à la valeur de Santé indiquée sur la carte Hydre révélée moins la valeur totale de tous les jetons Dégâts déjà présents sur la carte Affaiblissement de l'Hydre.



Santé de l'Hydre



Emplacement pour les jetons Dégâts

3. Placez les jetons Dégâts restants sur l'emplacement des jetons Dégâts sur la carte Affaiblissement de l'Hydre. **Par exemple :** le jeton Nourriture est sur la case 4. Dral attaque l'Hydre et génère 6 Dégâts en réalisant son Attaque d'Initiative et sa Phase d'Attaque de Héros. Dral inflige 4 Dégâts à l'Hydre (2 pour avoir franchi deux Limites de Férocité, 1 pour avoir atteint la case rouge, et 1 restant). Comme l'Hydre n'a encore reçu aucun Dégât, ce nombre est bien en deçà de sa Santé restante.

Les 4 Dégâts sont donc placés sur la carte Affaiblissement de l'Hydre.



4. Si l'Hydre est vaincue à la suite de votre attaque, c'est-à-dire si le total de Dégâts sur la carte Affaiblissement est égal à la valeur de sa Santé, référez-vous à la section **Coup de Grâce : Hydre ci-dessous** et ignorez les étapes qui suivent.

5. Subissez les Blessures de Contre-attaque indiquées sur la carte Hydre révélée. En outre, défaussez des cartes Argent ou Or, ou subissez les Blessures supplémentaires comme indiqué.



Si votre Héros est tué lors de la Contre-attaque de l'Hydre, suivez les étapes décrites dans la section **Mort d'un Héros** en page 14.

Que votre Héros soit tué ou non, suivez ensuite les étapes ci-dessous.

6. Si au moins une Limite de Férocité a été franchie au cours de votre attaque, révéléz la carte Déplacement de l'Hydre du sommet de la pile et réalisez toutes les étapes décrites dans la section **Déplacement de l'Hydre** en page 11.

7. Si l'Hydre n'a pas été vaincue, mais que la valeur totale de tous les jetons Dégâts des Héros placés sur la carte Affaiblissement de l'Hydre atteint ou dépasse la valeur du Palier de Santé de l'Hydre, placez la carte Hydre révélée au bas de la pile et révéléz la carte du niveau suivant. Laissez les jetons Dégâts sur la carte Affaiblissement de l'Hydre. Si nécessaire, répétez cette étape jusqu'à ce que la carte Hydre révélée ait une valeur de Palier de Santé supérieure à la valeur totale des jetons Dégâts sur la carte Affaiblissement de l'Hydre.

Palier de Santé



**Par exemple :** après la dernière attaque de Héros ciblant l'Hydre, la valeur totale des jetons Dégâts sur la carte Affaiblissement de l'Hydre est de 19. Le Palier de Santé de 18 indiqué sur la carte de Niveau 2 actuellement révélée est atteint. Placez la carte Hydre au bas de la pile et révéléz la carte Hydre de Niveau 3. La carte de Niveau 3 a une valeur de Palier de Santé de 28, ce qui est supérieur à la valeur totale des jetons Dégâts, cette carte reste donc en jeu pour l'instant.



## Fiole de lumière

La Fiole de lumière est utilisée pour attaquer l'Hydre, vous devez donc engager cette tuile pour l'attaquer. Si cette tuile est déjà engagée, vous pouvez défausser n'importe quelle Gemme (à l'exception d'un Diamant ou d'une Démonite) pour la désengager. Sinon, désengagez la tuile au début de chaque manche comme d'habitude.



Vous pouvez également améliorer la Fiole de lumière. Défaussez une Essence d'Eau et un jeton Gaar pour retourner la tuile sur votre plateau Héros. Dès lors, ajoutez 1 à la Force de Combat de votre Héros et infligez 1 Dégât supplémentaire lorsque vous attaquez l'Hydre (pendant l'Attaque d'Initiative, si vous en réalisez une, ou pendant la Phase d'Attaque de Héros dans le cas contraire).



## RÉCOMPENSE D'AFFAIBLISSEMENT DE L'HYDRE

Chaque fois que le total des jetons Dégâts de votre Héros atteint au moins la valeur indiquée par la carte Affaiblissement de l'Hydre, vous pouvez décider de remporter la Récompense correspondante à n'importe quel Comptoir Commercial délivré que vous visitez. Vous n'avez pas besoin de réaliser d'Action Commerce pour remporter cette récompense à un Comptoir Commercial. Placez un de vos jetons sur l'emplacement correspondant sur la carte Affaiblissement de l'Hydre pour remporter la Récompense indiquée. Ne retirez aucun des jetons Dégâts de la carte Affaiblissement de l'Hydre. Vous ne pouvez posséder qu'un seul de vos jetons Héros sur chaque emplacement, mais vous pouvez remporter plusieurs Récompenses à la fois, en plaçant un jeton Héros sur chaque emplacement correspondant.



## COUP DE GRÂCE : HYDRE

L'attaque durant laquelle un nombre de jetons Dégâts équivalent à la Santé de l'Hydre est placé sur la carte Affaiblissement de l'Hydre est appelée Coup de Grâce.

Santé de l'Hydre



Si vous infligez le Coup de Grâce :

- ◆ Recevez 2 Réputation.

**Remarque :** en mode Solo, vous ne recevez pas ces 2 Réputation pour avoir infligé le Coup de Grâce.

L'Hydre est désormais vaincue et la partie se termine à la fin de la manche en cours. Les joueurs peuvent toujours remporter des Récompenses indiquées sur la carte Affaiblissement de l'Hydre.

## MORT D'UN HÉROS

Lorsque votre Héros est tué à la suite du déplacement de l'Hydre, d'une Attaque de Zone, d'une Contre-attaque, du placement initial ou d'un jeton Acide, suivez ces étapes :

1. Placez votre Héros sur la Chapelle.
2. Régénérez votre Santé au maximum.
3. Perdez 1 Réputation (vous pouvez descendre en dessous de zéro).
4. Prenez une tuile Potion de Soins.
5. Continuez votre tour normalement.

## DÉNOUEMENT

- ◆ Si l'Hydre est vaincue, Euthia est sauvé de sa férocité. Chaque Héros reçoit 10 Réputation.
- ◆ Si l'Hydre n'a pas été vaincue à la fin de la 9<sup>e</sup> manche (Niveau de difficulté Héroïque) ou de la 8<sup>e</sup> manche (Niveau de difficulté Légendaire), les Héros ont échoué.

Quelle que soit l'issue, procédez au Décompte Final. En plus du décompte normal, remportez la Réputation de la carte Affaiblissement de l'Hydre que vous remporterez à un Comptoir Commercial pour les Dégâts infligés pour lesquels vous n'avez pas encore placé de jeton Héros sur l'emplacement correspondant. Le reste de la Récompense est perdu.

**Par exemple :** En tant que Keleia vous avez infligé 27 Dégâts à l'Hydre durant la partie, mais vous êtes le (la) seul (seule) joueur (joueuse) à avoir placé des jetons Héros sur les trois premiers emplacements (4+, 9+, and 15+ Dégâts infligés). Étant donné que Keleia a infligé plus de 22 Dégâts à l'Hydre, remportez 5 Réputation supplémentaires comme indiqué à droite de l'emplacement correspondant sur la carte Affaiblissement de l'Hydre. Les 8 Or et l'effet de Soins sont en revanche perdus.



## L'ASCENSION DU FAUCHEUR D'ÂMES HÉROÏQUE / LÉGENDAIRE 120' /

*Un nécromancien à l'esprit torturé aspire au pouvoir. Peu à peu, sa magie impie consume l'herbe, les arbres et la pierre, ne laissant dans son sillage que corruption et désolation. Si personne n'agit, elle finira par tout anéantir...*

**Durée de la partie :** en fonction de la difficulté choisie, jusqu'à 9 ou 10 manches.

**Objectif :** en fonction de la difficulté choisie, détruire la Barrière de Corruption et vaincre Adraghor, le Faucheur d'âmes avant la fin de la manche 9 ou 10.

Une fois Adraghor vaincu, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte. Les tuiles Tour ainsi que la tuile Antre du Nécromancien sont utilisées au cours de ce scénario.

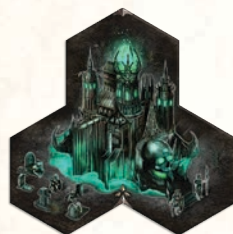
Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario L'Ascension du Faucheur d'Âmes

Chapitre	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	1
	1-2J	2	3	3	2
	3J	3	3	4	3
	4J	4	4	4	3

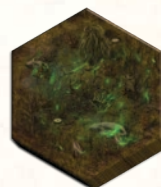
\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles** , page 6.



Exemple d'une Tour



Antre du Nécromancien



Jetons Néant



Remettez toutes les tuiles Rencontre ainsi que les cartes Rencontre dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées au cours de ce scénario.



Essence Corrompue

Prenez la carte d'Adraghor correspondant au nombre de joueurs (indiqué dans le coin supérieur droit de la carte) et placez-la à proximité avec la face Barrière Corrompue visible. Placez le nombre approprié d'Essences Corrompues sur l'emplacement au bas de la carte. Remettez le reste des cartes d'Adraghor dans la boîte.

Emplacement pour les Essences Corrompues



Carte d'Adraghor pour une partie à 2 joueurs



Carte Tour pour une partie à 2 joueurs

Prenez les cartes Tour (une Tour de chaque couleur : bleue, jaune, rouge et verte) correspondant au nombre de joueurs (indiqué dans le coin supérieur droit des cartes Tours) et remettez les autres dans la boîte. Placez les cartes Tour à côté de la carte d'Adraghor, face visible.

Placez la pile de jetons Désolation à côté des cartes Tours, face Néant visible (ils seront appelés jetons Néant au cours de ce scénario).

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



Cartes Sbire

Carte Récompense



Cartes Conjuration

Créez la pile Évocation comme suit :

- ◆ Séparez les cartes Évocation en fonction de leur Niveau (1 et 2).
- ◆ Mélangez les cartes de Niveau 2 et formez une pile face cachée, sans les regarder.
- ◆ Utilisez toutes les cartes de Niveau 1 sur lesquelles apparaît une icône représentant un nombre inférieur ou égal au nombre de joueurs.  
*Par exemple : lors d'une partie à 2 joueurs, utilisez les cartes sur lesquelles apparaissent les icônes « un joueur » et « deux joueurs ».*
- ◆ Mélangez les cartes de Niveau 1 sélectionnées et placez-les face cachée sur la pile de cartes de Niveau 2.
- ◆ Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.



Icône du nombre de joueurs

**Remarque :** si la pile Évocation est vide et que vous devez piocher une carte, mélangez les cartes Évocation de Niveau 2 défaussées pour former une nouvelle pile. Les cartes Évocation de Niveau 1 ne sont pas réutilisées.

Mélangez les tuiles Boussole et les jetons Cimetière séparément et formez deux piles. Placez-les à côté de la pile Évocation, face cachée.



Pile Évocation

Tuiles Boussole

Jetons Cimetière

Choisissez un des deux niveaux de difficulté pour ce scénario : Héroïque ou Légendaire. La difficulté détermine la durée de la partie et donc le nombre de manches imparties aux joueurs pour vaincre Adraghor, le Faucheur d'Âmes.

1. Niveau de difficulté Héroïque

- ◆ **Durée de la partie :** jusqu'à 10 manches.

2. Niveau de difficulté Légendaire

- ◆ **Durée de la partie :** jusqu'à 9 manches.

Formez une pile avec les cartes Purification et placez-la à proximité de la zone de jeu, face cachée. Révélez les 2 premières cartes de cette pile (vous pouvez en laisser une au sommet de la pile pour gagner de l'espace). Voir page 2 pour les règles complètes concernant la **Purification**.



Cartes Purification

Tous les joueurs commencent la partie avec **1 Potion de Soins**, **5 Or** et **2 Réputation**. Les Héros commencent la partie sans aucune tuile Héros Dévoilée : ils doivent réaliser une Action Commerce pour les Dévoiler comme d'habitude.



Baguette du Vallon

En outre, tous les joueurs placent une Baguette du Vallon sur l'emplacement Héros sur lequel apparaît une Essence de Feu (cet emplacement est déverrouillé en début de partie). Vous ne pouvez pas retirer la Baguette du Vallon de cet emplacement durant la partie. La Baguette du Vallon est nécessaire pour Conjurier les Sbires.

## RÈGLES SPÉCIALES

Vous ne pouvez pas pénétrer au centre des tuiles Tour dans ce scénario.

## APPARITION DES SBIRES

Chaque fois qu'une tuile Tour est révélée (y compris la première, celle de la Tour bleue du Chapitre I), suivez les étapes ci-dessous, dans cet ordre :

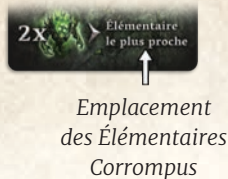
1. Placez la figurine d'Adraghor sur la Tour, au centre de la tuile.
2. Révélez la première carte de la pile Évocation. Elle vous indique où les Sbires et le Cimetière (le cas échéant) doivent être placés sur la tuile Tour. Placez les figurines correspondantes et le jeton Cimetière du sommet de la pile, face cachée, sur leurs cases respectives.

*Par exemple :* placez le Boucher putride sur la case du haut, le Crâne flottant sur la case de droite et le jeton Cimetière sur la case de gauche de la tuile Tour.





3. En fonction de la carte Évocation révélée, placez une figurine d'Élémentaire Corrompu sur les emplacements des 2 Comptoirs Commerciaux (ou les emplacements des 2 Élémentaires non corrompus) les plus proches du centre de la tuile Tour correspondante (c'est-à-dire les plus proches de la figurine d'Adraghor). Laissez tous les jetons Commerce et Interaction déjà présents sur leurs cases.



Il est impossible de placer un Élémentaire Corrompu sur un emplacement qui contient un ou plusieurs Héros. Ignorez ces emplacements lorsque vous placez des Élémentaires Corrompus. Un Élémentaire Corrompu peut être placé sur un emplacement contenant un Familier, sans aucun Héros.

S'il y a une égalité pour déterminer l'emplacement le plus proche entre celui des Tours des Sauroctones et celui d'autres Comptoirs Commerciaux, celui des Tours des Sauroctones est prioritaire.

**Rappel :** le centre de la tuile Tours des Sauroctones, qui est une tuile Spéciale, est considéré comme étant à 1 de distance des autres cases de cette même tuile.

Dans tous les autres cas où une égalité réside, utilisez les règles de la **Boussole** telles que décrites en **page 2** pour déterminer l'emplacement.

**Par exemple :** la carte Évocation indique que les Élémentaires Corrompus doivent être placés sur des emplacements de Comptoirs Commerciaux.

Le premier Élémentaire Corrompu est placé sur l'emplacement des Marchands le plus proche de la Tour Jaune (à une distance de 2).

L'emplacement des Alchimistes et celui des Tours des Sauroctones sont équidistants de la Tour Jaune (tous deux à une distance de 3). L'emplacement des Tours des Sauroctones est prioritaire : placez donc le second Élémentaire au centre de cette tuile Spéciale.



Voir **Jetons Cimetière** en **page 2** pour plus de détails sur les étapes à suivre lorsque vous pénétrez sur une case contenant un jeton Cimetière.

Vous pouvez également pénétrer sur une case d'une tuile Tour contenant un Sbiere pour l'affronter ou le Conjurier, voir Rencontre avec un Sbiere sur la droite.

## FIGURINES DES ÉLÉMENTAIRES CORROMPUS

Vous ne pouvez pas réaliser d'Action Commerce, d'Action Combat, ni Défier l'Élémentaire initial sur un emplacement contenant une figurine d'Élémentaire Corrompu, à moins que cet emplacement n'ait été purifié au préalable (voir **Purification**, **page 2**). De plus, le pouvoir de l'Élémentaire initial ne s'applique pas tant que l'emplacement n'est pas Purifié. L'Élémentaire Corrompu peut en revanche être Défié en suivant les règles standard, mais uniquement si vous n'avez pas placé de jeton Interaction sur cette case pour avoir Défié l'Élémentaire initial.

## DÉBARRASSER UNE TUILE TOUR DE TOUS LES SBIERES

Si tous les Sbiere d'une tuile Tour ont été vaincus et/ou Conjurer, et que la Tour n'a pas encore été détruite, retirez le jeton Cimetière de la tuile Tour et procédez comme si vous veniez de révéler une nouvelle tuile Tour (placez Adraghor, révélez une carte Évocation, placez des Sbiere, un jeton Cimetière et des Élémentaires Corrompus). Voir **Apparition des Sbiere**, **page 16**.

## RENCONTRE AVEC UN SBIRE

Lorsque vous pénétrez sur une case qui contient un Sbiere, choisissez l'une des options suivantes :

- ◆ le Combattre
- ◆ le Conjurier

### COMBAT

Suivez les règles de **Combat contre les Sbiere** en **page 3**.

Ne placez aucun de vos jetons sur la case où le Combat a eu lieu. En outre, les cases contenant un Sbiere n'octroient aucun butin.

Retirez la figurine du Sbiere de la case.

### CONJURER

Lorsque vous pénétrez sur une case qui contient un Sbiere sur une **tuile Tour**, au lieu de le Combattre, vous pouvez le Conjurier en utilisant (c'est-à-dire en engageant) la Baguette du Vallon sur votre plateau Héros. Suivez ces étapes, dans l'ordre :

1. Utilisez l'effet de la Baguette du Vallon et engagez la tuile comme d'habitude. La Baguette du Vallon ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'elle soit désengagée (ce qui se produit au début de chaque manche).
2. Effectuez un lancer de dés de Héros, avec modifications, comme d'habitude.
3. Résolez l'effet en fonction de la Valeur Finale de votre lancer de dés de Héros, comme indiqué par la fourchette de valeurs sur la carte Conjurateur correspondante.
4. Retirez la figurine du Sbiere de la case.



Exemple d'une carte Conjurateur

Si votre Héros meurt au cours d'une Conjurateur, suivez les étapes de Mort en dehors d'un Combat (voir **Livret de Règles**, **page 25**).

Vous **ne pouvez pas** Conjuré un Sbiro sur une tuile Territoire qui contient la figurine d'Adraghor.

## ATTAQUER LA TOUR

Immédiatement après avoir vaincu ou Conjuré un Sbiro sur une tuile Tour, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez attaquer la Tour en réalisant une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros. Suivez les étapes ci-dessous :

1. Réalisez une Attaque d'Initiative, en plaçant les jetons Dégâts à côté de la carte Tour correspondante, afin de représenter les Dégâts infligés.
2. Réalisez une Phase d'Attaque de Héros normale, en plaçant les jetons Dégâts à côté de la carte Tour correspondante, afin de représenter les Dégâts infligés.
3. Si la Valeur totale des jetons Dégâts placés à côté de la carte Tour est supérieure à la Santé restante de la Tour, défaussez les Dégâts en excédent. La Santé restante de la Tour est égale à la valeur indiquée dans le coin supérieur gauche de la carte Tour moins la valeur totale des jetons Dégâts qui se trouvent déjà sur la carte.

4. Placez le reste des jetons Dégâts sur la carte Tour et recevez la Récompense indiquée sur cette carte en fonction de la valeur des jetons Dégâts que vous venez d'y placer. Ensuite, subissez les Blessures indiquées (s'il y en a). Si une Essence Corrompue fait partie de la Récompense, **prenez-la depuis la carte d'Adraghor** et placez un de vos jetons Héros sur cette même carte.  
**Remarque :** C'est la seule manière de retirer des Essences Corrompues de la carte d'Adraghor.

5. Si le **total** des Dégâts infligés à la Tour est égal à sa Santé, référez-vous à la section **Coup de Grâce : Tour** ci-dessous. Que le Coup de Grâce ait été porté ou non, votre Héros et tout autre Héros se trouvant sur la tuile Tour sont téléportés vers le Portail de la tuile de Départ.  
**Remarque sur les Familiers d'Eltrea :** si un Familier se trouve sur la tuile Tour, il est également téléporté sur le Portail de la tuile de Départ.

Lors d'une partie Solo, suivez les règles supplémentaires qui vous indiquent comment placer des jetons Dégâts sur les cartes Tour, comme indiqué en **page 19**.

Si votre Héros meurt au cours d'une Conjuré, suivez les étapes de Mort en dehors d'un Combat (voir **Livret de Règles, page 25**).

### COUP DE GRÂCE : TOUR

L'attaque qui place des jetons de dégâts sur une Tour de façon à ce que le total des dégâts qui s'y trouvent soit égal à sa santé s'appelle le Coup de Grâce. La Tour est alors détruite et n'a plus aucun effet au cours de cette partie. Si vous infligez le Coup de Grâce :

- ◆ Recevez l'Or et/ou la Réputation indiquée au bas de carte Tour.
- ◆ Retirez tous les Sbiros et les jetons Cimetière de la tuile Tour.



- ◆ Placez 3 jetons Néant sur la tuile Tour : un sur chaque case. Suivez les règles concernant les **jetons Néant** en **page 2**.

Dès que 3 Tours ont été détruites, référez-vous à la section **BRISER LA BARRIÈRE DE CORRUPTION** ci-dessous.

Dans les autres cas, si Adraghor se trouve sur la Tour qui vient d'être détruite, sa figurine est déplacée sur une Tour encore debout. S'il y en a plusieurs, utilisez les règles de la **Boussole** en **page 2** pour déterminer sur quelle Tour encore debout il est placé. **Ne révélez pas** de carte Évocation et ne placez pas de Sbiros, de jeton Cimetière ni d'Élémentaires Corrompus autour de la Tour sur laquelle il se déplace.

S'il n'y a plus aucune Tour debout, retirez la figurine d'Adraghor de la Carte. Il sera placé sur la prochaine Tour révélée (voir **Apparition des Sbiros, page 16**).

## BRISER LA BARRIÈRE DE CORRUPTION

Une fois que 3 Tours ont été détruites, la Barrière de Corruption est brisée. Suivez ces étapes :

1. Retirez tous les Sbiros et les jetons Cimetière de la tuile Tour restante et placez 3 jetons Néant sur celle-ci : un sur chaque case. Suivez les règles standards concernant les **jetons Néant** en **page 2**.
2. Le joueur qui possède le plus de jetons Héros sur la carte d'Adraghor reçoit la première Récompense (la plus élevée). Le deuxième joueur qui possède le plus de jetons Héros sur la carte d'Adraghor reçoit la deuxième Récompense, etc. En cas d'égalité, additionnez les Récompenses et répartissez-les entre le nombre de joueurs qui sont à égalité en arrondissant à l'inférieur.

**Par exemple :** imaginons une partie à 3 joueurs : Maeldur possède 5 jetons Héros sur la carte d'Adraghor, Eltrea en possède 5 et Dral, 4. Additionnez la première et la deuxième Récompenses (ce qui donne ainsi 13 Réputation et 10 Or) et répartissez-les entre Maeldur et Eltrea. Ils reçoivent tous deux 6 Réputation et 5 Or. Quant à Dral, il reçoit la troisième récompense, soit 3 Réputation et 5 Or.



3. Réservez, le cas échéant, les Essences Corrompues se trouvant sur la Barrière de Corruption et retournez la carte d'Adraghor, face illustration visible. Placez les Essences Corrompues réservées à côté de la Santé d'Adraghor. La Santé d'Adraghor est augmentée de 5 pour chaque Essence Corrompue.

Santé d'Adraghor



4. Si l'Antre du Nécromancien a été révélée, suivez les instructions de la section Apparitions des Sbiros, en **page 16**, comme si l'Antre du Nécromancien était une Tour. Dans le cas contraire, retirez la figurine d'Adraghor de la Carte et procédez à cette étape lorsque l'Antre du Nécromancien aura été révélée.

Une fois Adraghor placé sur l'Antre du Nécromancien, il peut être attaqué par tout Héros qui parvient à vaincre un Sbiro sur la tuile de l'Antre du Nécromancien (voir **La Défaite du Faucheur d'Âmes page 19**).

**Rappel :** vous ne pouvez pas Conjuré un Sbiro sur une tuile Territoire qui contient la figurine d'Adraghor.

## LA DÉFAITE DU FAUCHEUR D'ÂMES

Immédiatement après avoir vaincu un Sbiire sur la tuile de l'Antre du Nécromancien, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez attaquer Adraghor en réalisant une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros. Suivez les étapes ci-dessous :

1. Réalisez une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros normales, en plaçant des jetons Dégâts à côté de la carte d'Adraghor afin de représenter les Dégâts infligés.
2. Si la Valeur totale des jetons Dégâts placés à côté de la carte d'Adraghor est supérieure à sa Santé, défaussez les Dégâts en excédent. La Santé restante d'Adraghor est égale à la valeur indiquée dans le coin supérieur gauche de sa carte plus 5 pour chaque Essence Corrompue à côté de sa Santé moins la valeur totale des jetons Dégâts qui se trouvent déjà sur sa carte.

3. Placez le reste des jetons Dégâts sur la carte d'Adraghor et recevez la

Récompense indiquée sur la carte en fonction de la valeur totale des jetons que vous venez de placer. S'il lui reste 1 Point de Santé ou plus, subissez les Blessures indiquées (si vous n'infligez pas au moins 2 Dégâts à Adraghor, subissez 6 Blessures). S'il lui reste 0 Point de Santé, ne subissez aucune Blessure.



Blessures

4. Si la Santé d'Adraghor est réduite à 0, référez-vous à la section **Coup de Grâce : Adraghor** sur la droite. Dans le cas contraire, tous les Héros se trouvant sur la tuile de l'Antre du Nécromancien (y compris le vôtre, s'il a survécu) sont téléportés vers le Portail de la tuile de Départ.

**Remarque sur les Familiers d'Eltrea :** si un Familier se trouve sur la tuile de l'Antre du Nécromancien, il est également téléporté sur le Portail de la tuile de Départ.

Si votre Héros meurt au cours du Combat contre Adraghor, suivez les règles de Mort en dehors d'un Combat (voir **Livret de règles**, page 25).

## DÉBARRASSER L'ANTRE DU NÉCROMANCIEN DE TOUS LES SBIRES

Si tous les Sbiires se trouvant sur la tuile de l'Antre du Nécromancien ont été vaincus, retirez le jeton Cimetière de cette tuile et procédez comme si vous veniez de placer Adraghor

sur une nouvelle tuile Tour (révélez une carte Évocation, placez des Sbiires, un jeton Cimetière et des Élémentaires Corrompus). Voir **Apparition des Sbiires**, page 16).

### COUP DE GRÂCE : ADRAGHOR

L'attaque qui place des jetons de dégâts sur la carte d'Adraghor de façon à ce que le total des dégâts qui s'y trouvent soit égal à la santé d'Adraghor s'appelle le Coup de Grâce : la Santé d'Adraghor est réduite à 0.

Si vous infligez le Coup de Grâce :

- ◆ Gagnez 2 Réputation.
- ◆ Retirez tous les Sbiires et les jetons Cimetière de sur la tuile de l'Antre du Nécromancien.
- ◆ Placez 3 jetons Néant sur la tuile de l'Antre du Nécromancien : un sur chaque case. Suivez les règles standards concernant les **jetons Néant** en page 2.



Adraghor, le Faucheur d'Âmes, est désormais vaincu. La partie se termine à la fin de la manche en cours.

### EXCEPTION EN MODE SOLO

Au début de chaque manche, placez un jeton Dégât d'une valeur de 1 (d'un Héros non utilisé dans cette partie) sur chaque carte Tour représentant une Tour révélée mais qui n'a pas encore été détruite.

### DÉNOUEMENT

- ◆ Si Adraghor est vaincu, Euthia est sauvé. Tous les Héros reçoivent 10 Réputation.
- ◆ Si Adraghor n'a pas été vaincu à la fin de la 10<sup>e</sup> manche (Niveau de difficulté Héroïque) ou de la 9<sup>e</sup> manche (Niveau de difficulté Légendaire), les Héros ont échoué.

Quelle que soit l'issue, procédez au Décompte Final comme d'habitude. N'oubliez pas d'intégrer les jetons Interaction placés sur le plateau Scénario/Commerce dans le score final des Héros.



## LES VISAGES DU DÉMON

HÉROÏQUE 120' / 🧛

La magie perversive du Faër s'échappe vers la surface à travers de gigantesques brèches dans le sol, qui sont le nid de nombreuses surprises déplaisantes. À commencer par l'âme du Démon du Faër, qui se retrouve scindée en plusieurs manifestations, chacune devant être détruite.

**Durée de la partie :** jusqu'à 13 manches.

**Objectif :** vaincre les trois Manifestations du Démon du Faër avant la fin la 13<sup>e</sup> manche.

Une fois qu'un Héros a vaincu les trois Manifestations, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. (voir page 20). Utilisez les tuiles Fixes de l'extension 🧛. Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte. Les tuiles Tours sont utilisées au cours de ce scénario (voir page 20).

Remettez les tuiles Rencontre et les cartes Rencontre dans la boîte, elles ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.



Tuiles Tour

Formez une pile avec les deux cartes Apparition à double face: placez la Tour Rouge/Verte au bas de cette pile (face Tour Rouge vers le haut) et la Tour Bleue/Jaune au sommet (face Tour bleue visible).

Séparez les cartes Sbires en fonction de leur type et formez avec des piles face visible. Toutes les cartes comportant le même Sbiire sont identiques. Placez les cartes Manifestation du Démon du Faër et les cartes Sbires face visible à côté des cartes Apparition.

Placez la carte Récompense à proximité de la zone de jeu.

Formez une pile de jetons Abîme et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu. Organisez les jetons par couleur: les rouges au bas de la pile, les jaunes au milieu et les bleus au sommet.

Mélangez les jetons Site et formez une pile. Placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu.

Placez 1 jeton Défense Magique sur le plateau Héros de chaque joueur, face active visible.



Jetons Abîme

Jetons Site

Jeton Défense Magique

Mélangez les tuiles Boussole et les tuiles Cimetière séparément et formez deux piles. Placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.

Placez les jetons Protection à proximité de la zone de jeu.



Tuiles Boussole

Jetons Cimetière

Jetons Protection

Placez les jetons Initiative sur les cases 2, 5 et 8 de la piste de Manches, dans l'ordre croissant, face chiffre visible. Les jetons Initiative indiquent les manches durant lesquelles les

Chapitre	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
	1-4J	1	1	1	-
	1J	2	3	4	1
	2J	3	3	4	3
	3J	4	4	5	3
	4J	4	6	5	4

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au Livret de règles , page 6.



Cartes Manifestation



Cartes Sbiire



Carte Récompense

Manifestations du Démon du Faër sont révélées. Placez ensuite les jetons Essence Corrompue sur les cases 3, 7 et 10 de la Piste de Manches. Les jetons Essence Corrompue indiquent les manches durant lesquelles les Sbiires sont placés sur la Carte.

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et 2 (voir Livret de règles, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec 7 Or, 3 Réputation et 1 Potion de Soins. Les Héros commencent la partie sans aucune tuile Héros Dévoilée: ils doivent réaliser une Action Commerce pour les Dévoiler comme d'habitude.



## RÈGLES SPÉCIALES

### JETONS DÉFENSE MAGIQUE

Les jetons Défense Magique ne sont pas considérés comme des Objets, vous ne les transportez donc pas dans l'une de vos Besaces. Les jetons Défense Magique sont utilisés pour prévenir les Blessures qui vous ont infligées par le Démon du Faër à la fin de chaque manche (voir La Fureur du Démon, page 21). Une fois utilisé, un jeton Défense Magique ne peut être retourné

sur sa face active qu'en pénétrant sur une Tour (voir **Tours**, ci-dessous) ou en éliminant un Sbiro (voir **Rencontre avec un Sbiro**, ci-dessous). Les jetons Défense Magique ne sont pas retournés sur leur face active au début de chaque manche.

## TOURS

Lorsque la première tuile Tour (celle avec la Tour Bleue) est révélée, placez la figurine du Démon du Faër sur cette Tour, c'est-à-dire au centre de la tuile.

Lorsqu'une tuile Tour est révélée, en fonction de la carte Apparition correspondante, des Sbiros et des jetons Cimetière sont placés sur les cases bordant la Tour. Placez les figurines des Sbiros correspondants et le/les premier(s) jeton(s) de la pile Cimetière, face cachée, sur leurs cases respectives.

*Par exemple : la première Tour révélée est la Tour Bleue (Chapitre I). Utilisez la carte Apparition correspondante (celle comportant la Tour Bleue) pour placer un Crâne Flottant sur la case du haut et les jetons Cimetière sur les deux cases du bas de la tuile.*



Voir **Jetons Cimetière** en page 2 pour plus de détails sur les étapes à suivre lorsque vous pénétrez sur une case contenant un jeton Cimetière.

Vous pouvez pénétrer sur la case de la tuile Tour contenant un Sbiro pour le combattre, voir **Rencontre avec un Sbiro**, ci-dessous.

Vous ne pouvez pénétrer sur la Tour (au centre de la tuile) que si tous les Sbiros des cases la bordant ont été vaincus et si le Démon du Faër ne se trouve pas sur cette Tour. Lorsque vous pénétrez sur une Tour, retournez le jeton Défense Magique placé sur votre plateau Héros sur sa face active (s'il était sur sa face inactive) et Téléportez-vous immédiatement de 4 cases maximum.

**Remarque :** vous pouvez pénétrer sur toute case bordant la Tour que le Démon du Faër se trouve sur cette Tour ou non.

## RENCONTRE AVEC UN SBIRE

Les Sbiros sont placés sur la Carte chaque fois qu'une tuile Tour est révélée (voir plus haut) et au début des manches 3, 7 et 10 (voir page 22).

Si vous pénétrez sur la case d'un Sbiro, vous devez immédiatement réaliser une Action Combat.

Suivez les règles standards de **Combat contre les Sbiros** en page 3.

Si vous parvenez à vaincre un Sbiro et que le jeton Défense Magique sur votre plateau Héros se trouve face inactive visible, retournez-le sur sa face active.

En fonction de l'emplacement où le Combat a eu lieu, procédez comme suit :

- ◆ **Sur une case bordant une Tour :** ne placez pas de jeton Héros sur cette case.
- ◆ **Sur toute autre case :** immédiatement après avoir vaincu le Sbiro, placez le/les jetons Héros approprié(s) sur cette case (jeton Héros, jeton Commerce ou 2 jetons Interaction) comme après un Combat standard avec un

Monstre. La case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie. Vous pouvez interagir avec cet emplacement comme d'habitude (Défier un Élémentaire, Découvrir un Trésor, réaliser une Action Extraction ou une Action Commerce). Les cases des Sbiros placés durant les manches 3, 7 et 10 et vaincus ne contiennent pas de butin.

Dans les deux cas, retirez la figurine du Sbiro de cette case.

## LA FUREUR DU DÉMON

À la fin de chaque manche, le Démon du Faër inflige un nombre de blessures égal à de la moitié la Santé Maximale de chaque Héros (individuellement), arrondi à l'inférieur. Réduisez la Santé de votre Héros en conséquence. Si votre Héros meurt, suivez les règles de Mort et de Résurrection en dehors d'un Combat comme d'habitude (voir **Livret de règles**, page 25).

Ces Blessures peuvent être prévenues ou réduites de différentes manières :

- ◆ Si votre Héros se trouve sur une des cases bordant une Tour et que le Démon du Faër ne se trouve pas sur cette Tour, ne subissez aucune Blessure.
- ◆ Si le jeton Défense magique sur votre plateau Héros se trouve face active visible, vous pouvez le retourner sur sa face inactive pour éviter de subir ces Blessures.
- ◆ Si vous possédez un jeton Protection sur votre plateau Héros, le nombre de Blessures infligées par le Démon du Faër est réduit en conséquence.

*Par exemple : la Santé maximale d'Eltrea est de 11 et sa santé actuelle est de 4. Elle ne se trouve pas sur une des cases bordant une Tour et son jeton Défense Magique se trouve sur sa face inactive. Elle ne possède pas de jeton Protection. Le Démon du Faër inflige donc 5 Blessures à Eltrea. Eltrea est donc tuée. Elle est ressuscitée dans la Chapelle comme d'habitude.*

Ensuite, si la Carte comporte 2 Tours ou plus, le Démon du Faër se Téléporte depuis la Tour sur laquelle il se trouve sur une autre Tour.

Si la Carte comporte 3 Tours ou plus, révéléz la première tuile Boussole pour déterminer sur quelle Tour le Démon du Faër se téléporte. Suivez les règles standards d'utilisation de la Boussole décrites en page 2.

Placez la figurine du Démon du Faër sur la Tour appropriée (au centre de la tuile).

*Par exemple : le Démon du Faër se trouve sur la Tour bleue. La Tour Jaune et la Tour Rouge sont révélées sur la Carte. Conformément à la tuile Boussole révélée, le Démon du Faër doit être placé sur la Tour la plus proche du bord sud de la Carte (comme indiqué par le cadre hexagonal sur la tuile Boussole). Le Démon du Faër est placé sur la Tour rouge.*



## FRAGMENTATION DU DÉMON

Au début de la 2<sup>e</sup> manche, déterminez les emplacements de la Carte sur lesquels placer les jetons Abîme bleus. Pour chacun de ces deux jetons Abîme, révélez un jeton site et choisissez une case représentant l'emplacement correspondant comme suit :

1. Si la Carte ne comporte pas cet emplacement, ou que les seuls emplacements de ce type contiennent une Figurine qui fait Obstacle, l'emplacement n'est pas considéré comme valide. Révélez de nouveaux jetons Site jusqu'à en révéler un sur lequel est illustré un emplacement valide. Si la pile de jetons Site est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.
2. Choisissez sur la Carte un emplacement du type correspondant ne contenant aucune Figurine qui fait Obstacle à l'exception des Élémentaires et aucun jeton Héros ; il peut donc s'agir d'un emplacement contenant un Monstre qui n'a pas encore été vaincu. Si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révélez une tuile Boussole et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en page 2 pour déterminer l'emplacement.
3. Si les seuls emplacements du type correspondant contiennent un/des jeton(s) Héros, choisissez l'un de ces emplacements. Là encore, si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révélez la première tuile Boussole et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en page 2 pour déterminer l'emplacement.
4. Placez le jeton Abîme sur l'emplacement choisi, face visible. Si la case contient des jetons Héros, Interaction ou Commerce, placez-les sur le plateau Scénario/Commerce, sous la Piste de Manches. Ils seront utilisés lors du Décompte Final. L'emplacement initial est détruit et la case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie.
5. Placez tous les jetons Site révélés dans la défausse appropriée.

Procédez de la même manière pour placez les jetons Abîme rouge et jaune, respectivement au début de la 5<sup>e</sup> et de la 8<sup>e</sup> manche.

**Par exemple :** au début de la 2<sup>e</sup> manche, les jetons Abîme bleus sont placés sur la Carte. Le premier jeton Site révélé représente un Élémentaire d'Eau (A). La Carte ne comportant pas d'Élémentaire d'Eau, un autre jeton Site est donc révélé et il représente des Montagnes (B). Le jeton Abîme bleu doit donc être placé sur des Montagnes ne contenant aucun jeton Interaction. La Carte ne comporte qu'une case de ce type, le jeton Abîme bleu est donc placé sur cette case Montagnes (C).



Un autre jeton Site est révélé afin de placer le second jeton Abîme bleu : il représente un emplacement Trésor de Niveau 1 (D). La Carte comporte deux emplacements de ce type, tous deux contenant un jeton Héros. Conformément à la tuile Boussole révélée, le jeton Abîme bleu doit être placé sur l'emplacement de Trésor de Niveau 1 le plus proche du bord ouest de la Carte (comme indiqué par le cadre hexagonal sur la tuile Boussole) (E). Le second jeton Abîme bleu est placé sur la case Trésor contenant le jeton Héros de Maeldur, car c'est la case la plus proche du bord ouest de la Carte (F). Le jeton Héros de Maeldur est placé sur le plateau Scénario/Commerce (G) sous la Piste de Manches.

Ces deux emplacements, Montagnes et Trésor, sont désormais recouverts par des jetons Abîme bleus et sont détruits.

## APPARITION DES SBIRES

Au début de la 3<sup>e</sup>, de la 7<sup>e</sup> et de la 10<sup>e</sup> manches, les Sbires correspondants sont placés sur la Carte.

- ♦ 3<sup>e</sup> manche : Crânes Flottants
- ♦ 7<sup>e</sup> manche : Bouchers Putrides
- ♦ 10<sup>e</sup> manche : Seigneurs Liches

Le nombre de Sbires placés est égal au nombre de joueurs.

Pour chaque Sbiro, révélez un jeton site et choisissez une case représentant l'emplacement correspondant comme suit :

1. Si la Carte ne comporte pas cet emplacement, ou que les seuls emplacements de ce type contiennent une Figurine qui fait Obstacle (à l'exception des Élémentaires), l'emplacement n'est pas considéré comme valide. Révélez de nouveaux jetons Site jusqu'à en révéler un sur lequel est illustré un emplacement valide. Si la pile de jetons Site est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.
2. Choisissez sur la Carte un emplacement du type correspondant ne contenant aucune Figurine qui fait Obstacle (à l'exception des Élémentaires) et aucun jeton Héros. Si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révélez la première tuile Boussole et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en page 2 pour déterminer l'emplacement.
3. Si les seuls emplacements du type correspondant contiennent un/des jeton(s) Héros, choisissez l'un de ces emplacements. Là encore, si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révélez la première tuile Boussole et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en page 2 pour déterminer l'emplacement.
4. Placez la figurine du Sbiro correspondant sur l'emplacement choisi. Si la case contient des jetons Héros, Interaction ou Commerce, placez-les sur le plateau Scénario/Commerce, sous la Piste de Manches. Ils seront utilisés lors du Décompte Final. L'emplacement initial est détruit et la case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie.
5. Placez tous les jetons Site révélés dans la défausse appropriée.

Désormais, vous pouvez pénétrer sur la case d'un Sbiro pour le combattre, voir **Rencontre avec un Sbiro**, en page 21.



## MANIFESTATIONS DU DÉMON

Si vous vous trouvez sur un jeton Abîme, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez remplir les prérequis indiqués en haut du jeton, c'est-à-dire défausser les ressources indiquées. Si c'est le cas, placez un de vos jetons Héros sur le jeton Abîme. Tous les Héros peuvent avoir un de leurs jetons Héros sur chaque jeton Abîme.



Exemple d'une carte Manifestation

Pour combattre une Manifestation du Démon du Faër, vous devez avoir placé un de vos jetons Héros sur chaque jeton Abîme de la même couleur que celle de la Manifestation. Si c'est le cas, vous pouvez pénétrer sur l'un des jetons Abîme de la couleur correspondante et réaliser une Action Combat comme d'habitude. Suivez les règles standards de Combat contre un Monstre. La carte Manifestation indique la Santé du Démon du Faër et les Blessures qu'il inflige, ainsi que tout effet de Combat supplémentaire.

Si vous parvenez à vaincre une Manifestation, recevez la Récompense correspondante indiquée sur la carte Récompense (et reprise également au dos de la carte Manifestation).



Une partie de la Récompense pour avoir vaincu la Manifestation bleue ou jaune inclut un jeton Protection. La première fois que vous parvenez à vaincre l'une de ces Manifestations, prenez un jeton Protection et placez-le sur votre plateau Héros, face visible. Lorsque vous parvenez à vaincre la seconde de ces deux Manifestations, retournez le jeton Protection sur votre plateau Héros, face visible. Le nombre de Blessures qui vous sont infligées par le Démon du Faër est réduit de la valeur indiquée

lorsqu'il attaque à la fin de chaque manche (voir **La Fureur du Démon**, page 21).

Vous ne pouvez pas conserver la carte Manifestation en tant que Trophée après avoir vaincu une Manifestation. Remplacez-la dans la pile des cartes Manifestation.

**Remarque :** si vous jouez avec Taesiri, vous pouvez placer un jeton Héros sur votre Capacité Tome du Pouvoir après avoir vaincu une Manifestation du Démon du Faër.

Ne placez pas de jeton Héros sur la case sur laquelle le Combat a eu lieu. À la place, placez un de vos jetons Héros sous la carte Manifestation correspondante, afin de vous rappeler que vous avez vaincu cette Manifestation. Vous ne pouvez plus combattre cette Manifestation. Chaque Héros peut vaincre une Manifestation une fois, indépendamment du nombre de Héros qui l'ont déjà vaincue.



Une fois qu'un Héros a vaincu les trois Manifestations du Démon du Faër, celui-ci est vaincu et la partie se termine à la fin de la manche en cours. Les autres Héros peuvent toujours combattre les Manifestations.

## DÉCOMPTE FINAL

N'oubliez pas d'intégrer les jetons Interaction placés sur le plateau Scénario/Commerce dans le score final des Héros.

Nombre de Manifestations vaincues	★
1	1
2	3
3	6

En plus du décompte normal, chaque joueur reçoit de la Réputation en fonction du nombre de Manifestations qu'il a vaincues, voir tableau ci-contre.

## L'IRE DU MONDE SOUTERRAIN

LÉGENDAIRE 140' /

Toutes les créatures qui tourmentaient Euthia ont été vaincues. Mais le Faucheur d'Âmes n'abandonne pas aussi facilement. À l'aide de la magie noire du Faër, il les ramène à la vie... ou du moins ce qu'il reste de leurs corps putréfiés. Le salut de Euthia réside désormais peut-être dans la magie de la lumière : Vis.

**Durée de la partie :** jusqu'à 10 manches ou jusqu'à 9 manches en mode Solo.

**Objectif :** vaincre les 3 Ressuscités — le Démon du Faër, Farruga et l'Hydre — avant la fin de la 10e manche ou de la 9e manche en mode Solo.

Une fois le troisième Ressuscité vaincu, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Les tuiles Rituel des Chapitres II et IV sont utilisées au cours de ce scénario.

Remettez les tuiles Rencontre et les cartes Rencontre dans la boîte, elles ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.

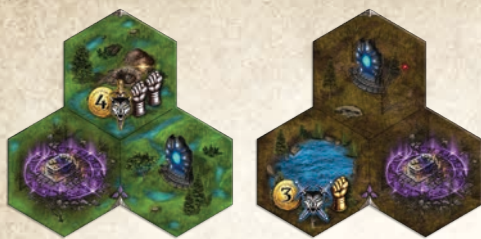
Placez les cartes Ressuscité et les cartes Allié face cachée à proximité de la zone de jeu. Formez une pile avec les jetons Acide et placez-la face cachée à côté des cartes Ressuscité. Placez également les jetons Piétinement à côté des cartes Allié.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario L'Ire du monde souterrain

Chapitre		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-4J	-	1	-	1	-
	1J	0	0	4	4	3
	2J	0	0	4	4	4
	3J	1	1	5	5	5
	4J	1	1	6	6	6

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 32/**Livret de règles** , page 6.

Mélangez les tuiles Boussole et formez une pile. Placez-la à côté des jetons Piétinement.



Tuiles Rituel



Cartes Ressuscité



Jetons Acide



Cartes Allié



Jetons Piétinement



Tuiles Boussole

Séparez les tuiles Récompense de Rituel en fonction de la couleur de leur dos et formez des piles. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.



Tuiles Récompense de Niveau 1 (violette)



Tuiles Récompense de Niveau 2 (magenta)

Utilisez les Monstres Élites de Niveau 2 et 3 (voir Livret de règles, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec 30 Or, 15 Réputation, 1 Essence Corrompue et 1 Potion de Soins. Les Héros commencent la partie sans aucune tuile Héros Dévoilée : ils doivent réaliser une Action Commerce pour les Dévoiler comme d'habitude.



Broche de Vis

En outre, tous les joueurs placent une Broche de Vis sur l'emplacement Héros sur lequel apparaît une Essence de Feu (cet emplacement est déverrouillé en début de partie). Vous ne pouvez pas retirer la Broche de Vis de cet emplacement durant la partie. La Broche de Vis est nécessaire pour attaquer les Ressuscités.

## RÈGLES SPÉCIALES

### ÉQUIPER VOTRE HÉROS

Avant de commencer la partie, tous les joueurs réalisent une Action Commerce spéciale afin d'équiper leur Héros.

En fonction du nombre de joueurs, créez une Offre spéciale des Marchands : piochez deux tuiles de la pile Marchands au-dessus

du plateau Scénario/Commerce et placez-les face visible au centre de la zone de jeu.

- ♦ 1 et 2 joueurs : 6 tuiles Marchands
- ♦ 3 et 4 joueurs : 9 tuiles Marchands

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur, à son tour, peut acheter un Objet de l'Offre spéciale des Marchands. Lors de votre tour, vous pouvez soit acheter un Objet, soit passer. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus acheter d'Objets lors de cette Action Commerce spéciale. Poursuivez de cette manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

Après qu'un Objet a été acheté, piochez immédiatement la tuile du sommet de la pile Marchands pour le remplacer.

Lors de votre tour au cours de cette Action Commerce spéciale, vous pouvez renouveler complètement l'Offre spéciale des Marchands (voir Renouveler l'Offre en page 15 du Livret de règles). Vous pouvez renouveler l'Offre avant et/ou après avoir acheté un Objet, autant de fois que vous le désirez, et vous pouvez le faire et décider de passer au lieu d'acheter un Objet. La première fois que vous renouvelez l'Offre au cours de cette Action Commerce spéciale, vous pouvez le faire gratuitement. Si vous désirez de nouveau changer l'Offre des Marchands (lors du même tour ou d'un tour suivant), il vous en coûtera 1 Or à chaque fois.

À n'importe quel moment durant cette Action Commerce spéciale, vous pouvez Dévoiler et Apprendre des Capacités, déverrouiller des emplacements de Héros et d'Équipements, déplacer des Objets et des Capacités sur votre plateau Héros et vendre des Objets comme lors d'une Action Commerce normale : vous pouvez donc réaliser toutes ces Actions, même si ce n'est pas votre tour et/ou après avoir passé.

Une fois que tous les joueurs ont terminé la totalité de leurs actions, l'Action Commerce spéciale prend fin et la partie peut commencer.

## LES RESSUSCITÉS

### APPARITION

Une fois le premier emplacement de chacun des types indiqués ci-dessous révélé, placez la figurine du Ressuscité correspondant sur la case contenant cet emplacement :

- ♦ N'importe quel Élémentaire : Démon du Faër Ressuscité
  - ♦ Marchands ou Alchimistes : Farruga Ressuscité
  - ♦ Montagnes : Hyde Ressuscité
- Remarque : si la tuile Territoire contient deux cases Montagnes, choisissez la case avec un Monstre qui n'a pas encore été vaincu.

Remarque : utilisez les figurines standards du Démon du Faër, de Farruga et de l'Hydre.

Si la case qui contient la figurine d'un Ressuscité se trouve en bord de Carte, révélez de nouvelles tuiles Territoires comme si un Héros venait de pénétrer sur cette case.

Les Héros, les Familiers et les Alliés ne peuvent pas pénétrer sur une case contenant un Ressuscité : les Héros ne peuvent par conséquent pas interagir avec l'emplacement d'une telle case.

Le Pouvoir Élémentaire de la case sur laquelle se trouve le Démon du Faër Ressuscité ne s'applique plus jusqu'à ce que le Démon du Faër quitte cette case.

### ATTAQUER UN RESSUSCITÉ

Lors de votre tour, à n'importe quel moment en dehors d'un Combat, si votre Héros se trouve sur une case adjacente à celle



d'un Ressuscité, vous pouvez décider d'attaquer ce Ressuscité en utilisant (en engageant) la Broche de Vis sur votre plateau Héros. Suivez ces étapes :

1. Si nécessaire, appelez un des Alliés ou les deux pour vous aider au cours de cette attaque. Pour plus de détails, voir **Les Alliés** en page 26.
2. Réalisez une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros normales.
3. En consultant la carte Ressuscité, résolvez l'effet en fonction du nombre total de Dégâts que votre Héros vient d'infliger au Ressuscité. Si les Dégâts infligés n'atteignent pas la première fourchette, votre Héros subit les Blessures indiquées en regard de cette fourchette, mais ne reçoit aucun des bénéfiques positifs de cet effet.
4. Placez le nombre indiqué de vos jetons Héros sur la carte Ressuscité correspondante. Un Ressuscité est considéré comme vaincu lorsque le nombre total de jetons Héros présents sur sa carte est égal à trois fois (Démon du Faër Ressuscité et Hyde Ressuscité) ou quatre fois (Farruga Ressuscité) le nombre de joueurs. Si vous devez placer 2 jetons Héros sur la carte et que ce faisant, le nombre total de jetons Héros dépasse cette limite, ne placez que 1 jeton Héros sur cette carte à la place. Voir **Vaincre un Ressuscité** en page 27 pour plus de détails.
5. Si le Ressuscité n'est pas vaincu, subissez les Blessures indiquées en fonction des Dégâts que vous venez d'infliger.
6. Si votre Héros survit, résolvez le reste de l'effet. S'il meurt, suivez les étapes décrites dans la section **Mort d'un Héros** en page 27.

**Exemple 1 :** vous jouez avec Eltea. Eltea attaque le l'Hydre Ressuscité et lui inflige 13 Dégâts. Placez un des jetons Héros d'Eltea sur la carte de l'Hydre Ressuscité et subissez 3 Blessures. Eltea survit, recevez donc 5 Or et 2 Réputation et prenez la tuile Récompense de Rituel de Niveau 1 du sommet de la pile.



**Exemple 2 :** Dral attaque le Démon du Faër Ressuscité et lui inflige 7 Dégâts. Ce n'est pas suffisant pour atteindre la première fourchette : Dral subit donc 5 Blessures, il ne place aucun de ses jetons Héros sur la carte du Démon du Faër Ressuscité et ne reçoit aucun des bénéfiques positifs de cet effet.



7. Si au moins un de vos jetons Héros est placé sur la carte du Ressuscité et que votre Héros survit, le Ressuscité correspondant se déplace vers un autre emplacement comme décrit sur la droite dans la section Déplacement d'un Ressuscité. Placez le ou les jeton(s) approprié(s) sur la case que le Ressuscité attaqué vient de quitter (1 jeton Commerce sur un Comptoir Commercial, 1 jeton

Interaction sur une case contenant un Élémentaire ou 2 jetons Interaction sur une case Mine).

## DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES EFFETS DU DÉMON DU FAËR RESSUSCITÉ

**Effet de la section du haut de l'Élémentaire correspondant :** résolvez l'effet indiqué dans la section du haut de la carte Élémentaire du type d'Élémentaire sur lequel le Démon du Faër se trouve actuellement.

**Par exemple :** si le Démon du Faër se trouve sur la case d'un Élémentaire d'Eau, piocher 1 Trésor de Niveau 1 et prenez 1 Essence d'Eau.



**Tout effet de l'Élémentaire correspondant :** choisissez l'une des sections de la carte Élémentaire du type d'Élémentaire sur lequel le Démon du Faër se trouve actuellement et résolvez son effet.

**Par exemple :** le Démon du Faër se trouve sur la case d'un Élémentaire de Terre. Vous pouvez choisir soit de piocher 2 tuiles Ressources Montagnes, d'en conserver une et de défausser l'autre, soit de piocher 1 Trésor de Niveau 1 et de prendre 1 Essence de Terre.



**Effet au début de chaque manche :**

jusqu'à ce que le Démon du Faër Ressuscité soit vaincu, au début de chaque manche, tous les Héros qui se trouvent sur une case adjacente à celle du Démon du Faër Ressuscité ou sur une case affectée par n'importe quel type de Pouvoir Élémentaire subissent 2 Blessures.



## DÉPLACEMENT D'UN RESSUSCITÉ

Si au moins un de vos jetons Héros est placé sur la carte d'un Ressuscité et que votre Héros survit aux Blessures infligées par le Ressuscité au cours de l'attaque contre ce Ressuscité (voir page 24), le Ressuscité correspondant se déplace vers un autre emplacement. En fonction du Ressuscité, placez sa figurine sur un nouvel emplacement du type indiqué.

- ◆ **Démon du Faër :** tout type d'Élémentaire
- ◆ **Farruga :** Marchands ou Alchimistes
- ◆ **Hydre :** Montagnes ou Lac

Suivez ces étapes :

1. Choisissez un emplacement du type correspondant sur la Carte qui ne contient aucune Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires) ni aucun jeton Héros. Si la carte ne comporte aucun emplacement répondant à ces conditions, choisissez un emplacement du type correspondant qui contient un ou plusieurs jeton(s) Héros. Si la Carte comporte plusieurs emplacements répondant à ces conditions, révélez la première tuile Boussole et suivez les règles d'utilisation de la Boussole en page 2 afin de déterminer l'emplacement choisi.
2. Placez la figurine du Ressuscité correspondant sur l'emplacement choisi. S'il cette case contient des jetons Interaction ou Commerce, placez-les sur le plateau Scénario/Commerce, sous la Piste de Manches. Ils seront utilisés lors du Décompte Final.
3. Si le Ressuscité se trouve désormais en bord de Carte, révélez de nouvelles tuiles Territoire comme si un Héros venait de pénétrer sur cette case.

4. Si le Ressuscité qui s'est déplacé est l'Hydre ou Farruga, résolvez immédiatement leur effet « Post-déplacement » :

◆ **Farruga** : tous les Héros qui se trouvent sur une case adjacente à celle de Farruga subissent 6 Blessures. Si votre Héros meurt, suivez les étapes décrites dans la section **Mort d'un Héros** en page 27.



◆ **Hydre** : prenez le jeton Acide du sommet de la pile et placez-le face cachée sur la Piste de Manches, sur la case de la prochaine manche. L'effet sera résolu au début de la prochaine manche et s'appliquera à tous les Héros.



**Remarque** : il peut y avoir plus d'un jeton Acide sur la Piste de Manches. Tous les jetons Acide sont résolus au début de la prochaine manche. Certains jetons Acide comportent une icône de Capacité Générale. Suivez les règles décrites en ci-dessous.

Désormais, vous pouvez interagir normalement avec l'emplacement que le Ressuscité vient de quitter.

Si la Carte ne comporte aucun emplacement vers lequel le Ressuscité peut se déplacer, ce dernier reste sur la case sur laquelle il se trouve. Ne placez aucun de vos jetons Héros sur la case de ce Ressuscité et résolvez l'effet « Post-déplacement » comme suit :

- ◆ **Farruga** : tous les Héros qui se trouvent sur une case adjacente à celle de Farruga subissent 6 Blessures.
- ◆ **Hydre** : le premier jeton Acide de la pile est placé sur la Piste de Manches en suivant les règles décrites plus haut.

## JETONS ACIDE

Au début de chaque manche, résolvez les jetons Acide qui se trouvent sur la case correspondante de la Piste de Manches.

Chaque jeton Acide peut générer les effets suivants :

- ◆ **Blessures** : tous les Héros subissent les Blessures indiquées. Si un Héros est tué à la suite de cet effet, suivez les étapes décrites dans la section **Mort d'un Héros** en page 27.
- ◆ **Engager une Capacité Générale** : tous les Héros doivent engager sur leur plateau Héros une Capacité/Capacité d'Initiative apprise de leur choix. Si vous ne possédez aucune Capacité/Capacité d'Initiative désengagée sur votre plateau Héros, ignorez cette partie de l'effet du jeton Acide. Les Capacités comportant l'icône de déclenchement « Effet permanent » ne peuvent pas être engagées de cette manière.




## LES ALLIÉS

Deux Alliés arpentent la Carte au cours de la partie : Béhémoth et le Golem de Cristal.

Une fois le premier emplacement des types indiqués ci-dessous révélé, placez la figurine de l'Allié correspondant sur la case contenant cet emplacement.

- ◆ **Premier Rituel du Faër révélé (Chapitre II)** : Béhémoth
- ◆ **Second Rituel du Faër révélé (Chapitre IV)** : Golem de Cristal

**Remarque** : en mode Compétitif, les Rituels du Faër n'ont pas d'autre fonction que celle-ci. En revanche, en mode Solo ou Coopératif, vous pouvez utiliser leurs effets normalement, voir **Livret de règles** , page 25.

Contrairement aux Ressuscités, aucune nouvelle tuile n'est révélée lorsqu'un Allié se trouve sur une case en bord de Carte.

Les Héros, les Familiers et les Alliés ne peuvent pas pénétrer sur une case contenant un Allié : les Héros ne peuvent par conséquent pas interagir avec l'emplacement de cette case.

Le Pouvoir Élémentaire de la case sur laquelle se trouve un Allié ne s'applique plus jusqu'à ce que l'Allié quitte cette case.

### APPELER UN ALLIÉ

Au cours l'étape 1 d'une **Attaque contre un Ressuscité**, vous pouvez appeler un des Alliés ou les deux comme suit :

- ◆ **Béhémoth** : défaussez un Trophée.
- ◆ **Golem de Cristal** : défaussez 1, 2 ou 3 Gemmes.

Un Allié peut être appelé quelle que soit la case sur laquelle il se trouve. Cependant, il ne peut pas être appelé s'il n'a pas encore été placé sur la Carte.

Placez la figurine de l'Allié appelé sur n'importe quelle case adjacente à celle de votre Héros et du Ressuscité que vous attaquez et qui ne contient pas de Figurines qui font Obstacle (à l'exception des Élémentaires). Si cette case contient des jetons Héros, **ne les retirez pas**. Vous devez appeler un Allié dont vous désirez utiliser le bonus, même si cet Allié se trouve déjà sur la case appropriée. Si la carte ne comporte pas de case appropriée pour y placer l'Allié, vous ne pouvez pas l'appeler.

Après avoir appelé Béhémoth, s'il se trouve sur une case contenant un Monstre qui n'a pas encore été vaincu :

- ◆ Si la case ne contient pas de jeton Piétinement, placez un jeton Piétinement sur cette case, face Demi-Vie visible. **Cette case n'est pas encore délivrée, voir Combattre un Monstre Piétiné** en page 27.
- ◆ Si la case contient un jeton Piétinement, retournez-le face Carcasse visible. Le Monstre de cette case est vaincu et la case est délivrée pour le reste de la partie. Laissez le jeton Piétinement sur cette case.
- ◆ Si vous pénétrez sur une case contenant un jeton Piétinement face Carcasse visible, remettez-le dans la réserve et placez le ou les jeton(s) Héros approprié(s) sur cette case (1 jeton Héros, Commerce ou 2 jetons Interaction). Ne recevez aucun Butin provenant de cette case. Cette case est considérée comme délivrée pour le reste de la partie.



Demi-Vie Carcasse

En outre, après avoir appelé Béhémoth, placez un jeton Piétinement sur une case qui lui est adjacente et qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu, mais qui ne contient aucune Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires), s'il en existe une. Si la carte comporte plusieurs cases répondant à ces conditions, lancez un dé et placez le jeton Piétinement sur la première case qui contient un Monstre qui n'a pas encore été vaincu, mais qui ne contient pas de Figurines faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires), en partant de la case dont la valeur est égale à celle du résultat du lancer de dé, comme indiqué sur la carte du Béhémoth Allié, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Suivez les mêmes règles que celles pour placer un jeton Piétinement sur la case de Béhémoth, décrites plus haut.

**Par exemple :** Keleia appelle Béhémoth à l'aide dans son Combat contre le Démon du Faër Ressuscité. La Carte comporte 2 cases adjacentes à Béhémoth et qui contiennent un Monstre qui n'a pas encore été vaincu. Le joueur lance un dé dont le résultat est de 2. Il n'y a aucun Monstre qui n'a pas encore été vaincu dans la direction indiquée par le 2 sur la Carte Allié de Béhémoth. En poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier Monstre qui n'a pas encore été vaincu se trouve dans la direction 4. Un jeton piétinement est placé sur cette case, face Demi-Vie visible.



## BONUS D'ATTAQUE

Afin d'utiliser le Bonus d'Attaque d'un Allié lorsque vous attaquez un Ressuscité, vous devez avoir appelé cet Allié au cours de l'étape 1 et l'Allié doit se trouver sur une case adjacente à votre Héros et au Ressuscité attaqué.



**Béhémoth :** infligez 5 Dégâts supplémentaires au Ressuscité.



**Golem de Cristal :** en fonction du nombre de Gemmes défaussées pour appeler le Golem, ajoutez 1/2/3 au résultat de votre prochain lancer. En outre, infligez 3/5/8 Dégâts supplémentaires au Ressuscité.

Si vous réalisez une Attaque d'Initiative au cours de votre attaque contre le Ressuscité, le Bonus d'Attaque de l'Allié s'applique à ce moment-là, et non au moment de la Phase

d'Attaque de Héros. Comme d'habitude, vous devez infliger au moins 1 Dégât au cours de votre Attaque d'Initiative/Phase d'Attaque de Héros pour infliger les Dégâts supplémentaires.

**Par exemple :** Keleia a appelé Béhémoth. Elle utilise son arme d'Attaque d'Initiative, l'Étoile d'Orion. Sa Force de Combat finale est de 5, le Bonus d'Attaque de Béhémoth ne s'applique donc pas.



## COMBATTRE UN MONSTRE PIÉTINÉ

Lorsqu'un Héros pénètre sur une case qui contient un jeton Piétinement face Demi-Vie visible, réalisez une Action Combat normale à l'exception des règles suivantes :

- ♦ Immédiatement après avoir pioché une carte Monstre, placez-y des jetons Dégâts de votre Héros d'une valeur totale égale à la moitié de la Santé de ce Monstre, arrondie à l'inférieur.  
**Par exemple :** le Monstre a une Santé de 11. Placez immédiatement des jetons Dégâts de votre Héros d'une valeur totale de 5 sur la carte Monstre.
- ♦ Si le Monstre est vaincu, retirez le jeton Piétinement de la Carte. Recevez **1 Réputation de moins** que le nombre indiqué sur la carte Monstre. Prenez le Butin, le Trophée (si vous le désirez) et placez les jetons appropriés sur la Carte comme d'habitude.
- ♦ Si votre Héros est tué, laissez le jeton Piétinement sur cette case et suivez les règles de Mort et Résurrection lors d'un Combat, comme d'habitude (voir **Livret de règles**, page 25).

## VAINCRE UN RESSUSCITÉ

Il n'y a aucune limite au nombre de vos jetons Héros pouvant être placés sur une carte Ressuscité. Cependant le nombre total de tous les jetons Héros pouvant être placés sur une carte Ressuscité est limité à trois fois (Démon du Faër Ressuscité, Hydre Ressuscitée) ou quatre fois (Farruga Ressuscité) le nombre de joueurs. Le Ressuscité est alors considéré comme vaincu. Le dernier joueur ayant placé un jeton Héros sur la carte Ressuscité ne subit aucune Blessure, mais résout le reste de l'effet normalement.

En fonction du nombre de joueurs ayant placé des jetons Héros sur la carte Ressuscité, chaque Héros reçoit la Récompense indiquée au dos de la carte. Si vous atteignez la plus haute fourchette de jetons Héros, recevez **les deux** Récompenses indiquées sur la carte.

**Par exemple :** vous avez placé 3 jetons Héros sur le Démon du Faër Ressuscité. Recevez 2 Or, 1 Réputation et prenez 1 Essence de votre choix.



Une fois que les 3 Ressuscités ont été vaincus, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

## MORT D'UN HÉROS

Lorsqu'un Ressuscité ou un jeton Acide tue votre Héros, suivez ces étapes :

1. Placez votre Héros sur la Chapelle.
2. Régénérez votre Santé au maximum.
3. Perdez 1 Réputation.
4. Continuez votre tour normalement.

## DÉNOUEMENT

- ♦ Si les 3 Ressuscités ont été vaincus, les Héros sont parvenus à protéger Euthia. Tous les Héros gagnent 10 Réputation.
- ♦ Si au moins un Ressuscité est encore vivant à la fin de la 10e manche (9e manche en mode Solo), les Héros ont échoué.

Quelle que soit l'issue, procédez au Décompte Final. N'oubliez pas d'intégrer les jetons Interaction placés sur le plateau Scénario/Commerce dans le score final des Héros.

L'avez-vous rencontré ? Le héraut capable d'ouvrir une porte vers un autre monde, où un nouveau mal s'est établi... Mais s'agit-il vraiment d'un nouveau mal ? Certains prétendent que la chose tapie dans l'ombre attend juste de recouvrer ses pouvoirs avant de frapper à nouveau.

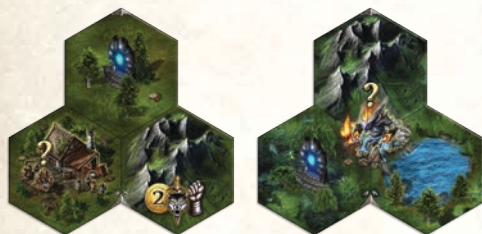
**Durée de la partie :** jusqu'à 16 manches.

**Objectif :** vaincre le dragon Brasath avant la fin de la 16<sup>e</sup> manche.

Une fois qu'un Héros a vaincu Brasath, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Rotonde. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte.

Ne choisissez pas les tuiles Rencontre au hasard : utilisez celle de l'Artisan (Chapitre I) et celle du Néant Élémentaire (Chapitre III). Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, sélectionnez au hasard une tuile Rencontre **supplémentaire** du Chapitre III.



Artisan

Néant Élémentaire

En parallèle de la Carte standard, procédez à la mise en place de la Carte Dimension à côté de la zone de jeu. Cette mise en place s'effectue en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Les tuiles Dimension sont divisées en quatre Chapitres comme indiqué au dos de celles-ci. La Carte Dimension n'est pas reliée à la Carte standard. Suivez ces étapes :

1. Pour chaque Chapitre, sélectionnez au hasard un nombre donné de tuiles Dimension en fonction du nombre de joueurs :

Chapitre	I	II	III	IV
1-2J	4	4	2	1
3J	5	5	2	1
4J	6	6	2	1

2. En vous aidant du diagramme sur la droite, placez toutes les tuiles Dimension sélectionnées face cachée, sans les regarder.
3. Révélez la tuile Dimension la plus à droite. Lors d'une partie à 1 ou 2 joueurs, révélez la tuile la plus à droite qui se trouve au-dessus de l'autre tuile la plus à droite.
4. Remettez les cartes Dimension non utilisées dans la boîte.

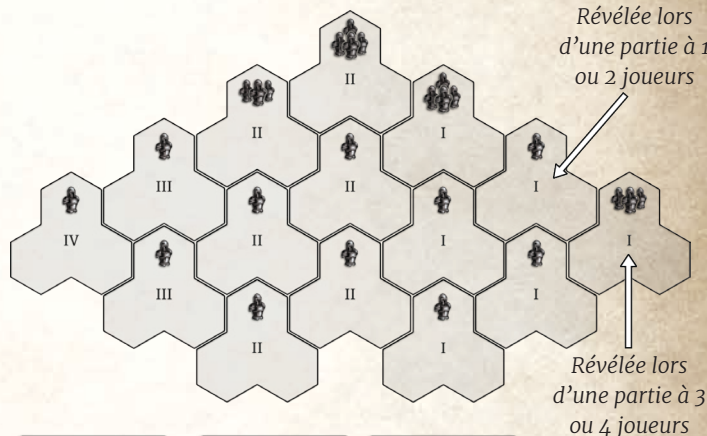
Placez les six cartes associées à ce scénario face visible en dessous de la Carte Dimension : les cartes Brasath, Cristal occulte, Barrière des Arcanes, Entité des Arcanes, ainsi que les deux cartes Héraut. Placez les jetons Orbe à côté de ces cartes.

Tous les joueurs commencent la partie avec 1 Améthyste et 1 Potion de Soins.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario La Dimension des Arcanes

Chapitre	I	II	III	IV	V
1J	2*	2*	2*	2*	2*
2-4J	3	3	3	3	3
1-4J	!	-	!	-	-
1J	1	2	2	1	2
2J	2	3	3	2	2
3J	3	4	4	4	4
4J	4	4	6	5	5

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles** , page 6.



Carte de Brasath



Carte Cristal occulte



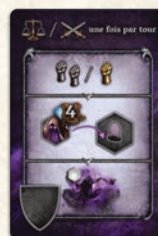
Carte Barrière des Arcanes



Carte Entité des Arcanes



Cartes Héraut



Jetons Orbe

## RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque la première tuile contenant une case représentant un Portail est révélée (à l'exception de la tuile de Départ) placez la figurine du Héraut des Arcanes sur la case sur laquelle figure ce Portail.



Figurine Héraut des Arcanes

## LE PASSAGE VERS LA DIMENSION DES ARCANES

Une fois la figurine du Héraut des Arcanes placée sur la Carte, vous pouvez entrer dans la Dimension des Arcanes en appelant le Héraut des Arcanes et en défaussant les ressources appropriées.

### APPELER LE HÉRAUT DES ARCANES

Si votre Héros se trouve sur une case qui est au maximum à 4 cases de distance de la figurine du Héraut des Arcanes (y compris sur la même case que celui-ci), vous pouvez l'appeler en dépensant un jeton Action Commerce ou Combat ou en utilisant un effet de Capacité qui vous octroie l'Action correspondante. Vous ne pouvez effectuer ceci qu'**une seule fois pendant votre tour**. Si la figurine du Héraut des Arcanes ne se trouve pas sur la même case que celle de votre Héros, placez-la sur cette case.

**Remarque :** lorsque vous appelez le Héraut des Arcanes, vous devez pouvoir tracer un chemin de votre Héros vers le Héraut des Arcanes d'une longueur maximum de 4 cases traversant des tuiles Territoire révélées.

### ENTRER DANS LA DIMENSION DES ARCANES

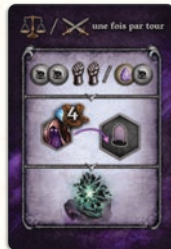
Si vous avez appelé le Héraut des Arcanes ce tour-ci, vous pouvez entrer dans la Dimension des Arcanes soit via un Portail des Arcanes, soit via une Entité des Arcanes. Pour ce faire, défaussez les ressources indiquées sur la carte Héraut qui correspond au type d'emplacement révélé à travers lequel vous souhaitez traverser.



Portail des Arcanes Entité des Arcanes

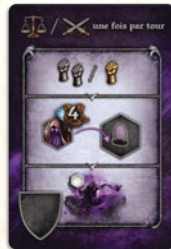
#### ◆ Portail des Arcanes : Défaussez soit

- 2 Gemmes (à l'exception du Diamant et de la Démonite) et 2 cartes Argent, soit
- 1 Améthyste et 1 Gemme (à l'exception du Diamant et de la Démonite).



Carte Héraut du Portail des Arcanes

- #### ◆ Entité des Arcanes : défaussez 2 cartes Argent ou 1 carte Or. Vous ne pouvez pas entrer dans la Dimension des Arcanes à travers une case contenant l'Entité des Arcanes à moins d'avoir un de vos jetons Héros placé sur la carte Héraut de l'Entité des Arcanes (voir Entité des Arcanes, page 30). En outre, vous devez avoir placé un de vos jetons Interaction sur la case Entité des Arcanes vers laquelle vous souhaitez vous téléporter.



Carte Héraut de l'Entité des Arcanes

Placez la figurine de votre Héros sur l'emplacement choisi de la Dimension des Arcanes. Laissez la figurine Héraut des Arcanes sur la Carte standard.

Les Portails des Arcanes se trouvent au centre des tuiles Dimension. Toutes les règles des tuiles Spéciales s'appliquent donc normalement (voir Livret de règles, page 14).

## EXPLORER LA DIMENSION DES ARCANES

Chaque fois que votre Héros entre dans la Dimension des Arcanes, prenez 3 jetons Orbe de la réserve. Les jetons Orbe sont utilisés pour vous déplacer sur la Carte Dimension et interagir avec les emplacements du Cristal occulte et de la Barrière des Arcanes. Vos jetons Action de Héros ne sont pas utilisés dans l'autre Dimension sauf lors du Combat contre Brasath, voir **Le Dernier Souffle de Brasath**, en page 32.



Jeton Orbe

Chaque Orbe représente 1 Point d'Arcane.

À l'instar du déplacement sur la Carte standard qui s'effectue en dépensant des Points de Mouvement, vous devez dépenser 1 Point d'Arcane pour déplacer votre Héros d'une case à une autre case adjacente dans la Dimension des Arcanes. Lorsque votre Héros pénètre sur une case adjacente à une tuile Dimension qui n'a pas encore été révélée, révélez-la immédiatement.

**Par exemple :** vous décidez d'utiliser 1 de vos jetons Orbe pour traverser le Portail des Arcanes vers la case inférieure gauche de la tuile Dimension. Votre mouvement est interrompu, car vous vous êtes déplacé sur une case adjacente à une ou plusieurs tuiles Dimension qui n'ont pas encore été révélées. Vous devez immédiatement révéler les deux tuiles Dimension.



Vous ne pouvez pas utiliser d'effets de Téléportation dans la Dimension des Arcanes.

**Remarque sur les Familiers d'Eltrea :** un familier ne peut pas se déplacer sur la Carte Dimension des Arcanes. Il ne peut se trouver que sur la même case qu'Eltrea, ce qui signifie que sa figurine est placée sur la carte Familier sur le plateau Familier. Eltrea peut Rappeler un Familier depuis la Carte standard ou en Invoquer un autre lorsqu'elle se trouve dans la Dimension des Arcanes. Eltrea peut déplacer normalement un Familier sur la Carte standard (et y utiliser ses Capacités), lorsqu'elle se trouve dans la Dimension des Arcanes.

### BUTIN DES ARCANES

Certaines cases indiquent un Butin des Arcanes, représenté par une série d'icônes sur la droite de la case.



Butin des Arcanes

Si la case comporte un Cristal occulte :

- ◆ Vous remportez le butin si vous brisez une partie du Cristal occulte (voir page 30).
- ◆ Plusieurs Héros peuvent briser une partie du même Cristal occulte et en remporter le butin.
- ◆ Vous pouvez décider de ne pas remporter le butin

Si la case ne comporte ni Cristal occulte ni jeton Héros :

- ◆ Vous pouvez remporter le butin simplement en pénétrant sur cette case.
- ◆ Seul un Héros peut remporter le butin des Arcanes de cette case dénuée de Cristal occulte.
- ◆ Vous pouvez décider de ne pas remporter le butin.
- ◆ Si vous décidez de remporter le Butin des Arcanes, placez 1 de vos jetons Héros sur cette case.

## NÉANT DES ARCANES

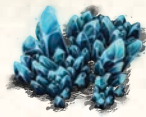
Vous ne pouvez pas pénétrer sur une case contenant un Néant des Arcanes.



Néant des Arcanes

## CRISTAL OCCULTE

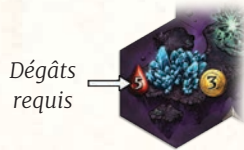
Si votre Héros se trouve sur une case contenant un Cristal occulte et sur laquelle aucun de vos jetons Héros n'est présent, vous pouvez dépenser 1 Point d'Arcane pour tenter de briser une partie du Cristal occulte et remporter la Récompense indiquée sur la carte Cristal occulte ainsi que le Butin des Arcanes de cette case.



Cristal occulte

Chaque Héros peut briser une partie de chaque Cristal occulte une fois au cours de la partie. Si vous vous trouvez sur une case contenant un Cristal occulte dont une partie a déjà été brisée par 1 ou plusieurs adversaires (c'est-à-dire si cette case contient déjà un ou plusieurs jetons Interaction), vous devez payer 1 Or à chaque adversaire qui a placé un jeton Interaction sur cette case.

Afin de briser une partie de Cristal occulte, vous devez infliger les Dégâts indiqués sur la case du Cristal occulte. Ces Dégâts doivent être infligés en une seule fois, vous ne pouvez donc pas quitter cette case et y revenir ensuite pour infliger le reste des Dégâts. Suivez ces étapes :



1. Payez 1 Or à chaque joueur qui a placé 1 jeton Interaction sur cette case.

**Remarque pour le mode Coopératif La Communauté :** à la place de payer 1 Or, défaussez 2 cartes Argent ou 1 carte Or (indépendamment du nombre de joueurs ayant placé des jetons Interaction sur cette case).

2. Dépensez 1 Point d'Arcane en défaussant 1 jeton Orbe.
3. **Frappez le Cristal Occulte :** réalisez une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros normales, en plaçant sur cette case le nombre de jetons Dégâts appropriés.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à infliger les Dégâts indiqués au Cristal occulte ou jusqu'à ce que vous n'ayez plus de jetons Orbe.

5. Si vous infligez suffisamment de Dégâts au Cristal occulte, placez un de vos jetons Interaction sur cette case, face Marteau-Pioche visible. Recevez la Récompense indiquée sur la carte Cristal occulte : 1 jeton Orbe, 3 Or, 1 Réputation et placez un de vos jetons Héros sur cette carte. Plusieurs de vos jetons Héros peuvent se trouver sur la carte Cristal occulte en même temps. En outre, recevez le Butin des Arcanes indiqué sur cette case.



Récompense

**Remarques :** Vous ne pouvez utiliser ni la Capacité Bagarreur de Dral ni la Capacité Uppercut de Keleia pour briser une partie du Cristal Occulte.

Tout effet de Trèfle positif sur une Arme de Héros (tel que le Bâton de Druides d'Eltea ou le Bâton de Magma de Maeldur, etc.) utilisé lors de la Phase d'Attaque du Héros s'applique lors de la frappe suivante (s'il y en a une). S'il s'agit de la dernière frappe contre le Cristal Occulte, cette partie de l'effet de l'arme est perdue.

Vous pouvez pénétrer, traverser ou terminer votre déplacement sur une case contenant un Cristal occulte sans interagir avec celui-ci.

## ENTITÉ DES ARCANES

L'Action Défier une Entité des Arcanes et le Pouvoir des Arcanes sont régis par les mêmes règles que celles pour défier un Élémentaire ou que celles concernant l'influence du Pouvoir des Élémentaires sur la Carte standard, à quelques exceptions près :



Entité des Arcanes

- ◆ Si l'un de vos jetons Interaction est présent sur une case contenant une Entité des Arcanes, le Pouvoir de cette Entité des Arcanes ne s'applique plus à vous.
- ◆ Chaque fois que vous pénétrez sur une case influencée par un ou plusieurs Pouvoirs des Arcanes qui s'appliquent toujours à vous, si un de vos jetons Héros est présent sur la carte Cristal occulte (voir **Cristal occulte sur la gauche**), vous pouvez en retirer un pour éviter tous les effets des Pouvoirs des Arcanes sur cette case.
- ◆ Même si plusieurs Pouvoirs des Arcanes s'appliquent à la case sur laquelle vous venez de pénétrer, ne résolvez qu'une seule fois l'effet sur cette case (subissez 5 Blessures).

**Exemple 1 :** Keleia pénètre sur une case influencée par une Entité des Arcanes. Un jeton Interaction de Keleia est présent sur la case de cette Entité des Arcanes ; son Pouvoir des Arcanes ne s'applique par conséquent pas à Keleia.



**Exemple 2 :** Keleia se déplace ensuite sur une case influencée par une Entité des Arcanes sur laquelle elle n'a pas placé de jeton Interaction. Keleia retire un de ses jetons Héros de la carte Cristal occulte pour éviter l'effet du Pouvoir des Arcanes.



**Exemple 3 :** Keleia pénètre sur une case adjacente à une tuile Dimension non révélée, elle révèle donc immédiatement cette tuile Dimension. La case sur laquelle elle se trouve est influencée par trois Entités des Arcanes. Même si un jeton Interaction de Keleia est présent sur l'une d'entre elles, Keleia doit utiliser son dernier jeton Héros sur la carte Cristal occulte si elle souhaite éviter l'effet des deux autres Pouvoirs des Arcanes. Si elle ne le faisait pas, elle subirait 5 Blessures.



## POUVOIR DES ARCANES



Si vous pénétrez sur une case influencée par un Pouvoir des Arcanes qui s'applique toujours à vous ou si, après avoir révélé une tuile Dimension, la case sur laquelle vous vous trouvez est influencée par un Pouvoir des Arcanes, subissez 5 Blessures.

Même si plusieurs Pouvoirs des Arcanes s'appliquent à la case sur laquelle vous venez de pénétrer, ne résolvez qu'une seule fois l'effet sur cette case (subissez 5 Blessures).

Si votre Héros meurt à la suite de ces Blessures, suivez les règles standards de Mort et Résurrection en dehors d'un Combat (voir **Livret de règles**, page 25).

## DÉFIER UNE ENTITÉ DES ARCANES

**Section du haut :** recevez 1 Point de Mouvement, 2 Or, 1 Réputation et piochez 1 carte Argent. Utilisez un jeton Déplacement pour représenter le Point de Mouvement reçu.

**Section du milieu :** si aucun de vos jetons Héros ne se trouve sur l'emplacement de la carte Héraut de l'Entité des Arcanes, placez-y un de vos jetons. Subissez 3 Blessures. Si votre Héros survit, recevez 3 Or et 2 Réputation.

**Section du bas :** si aucun de vos jetons Héros ne se trouve sur l'emplacement de la carte Héraut de l'Entité des Arcanes, placez-y un de vos jetons. Subissez 1 Blessure. Si votre Héros survit, recevez 1 Point de Mouvement, 4 Or et 1 Réputation. Utilisez un jeton Déplacement pour représenter le Point de Mouvement reçu.

**Rappel :** les Points de Mouvement ne peuvent être utilisés que sur la Carte standard.

## SORTIR DE LA DIMENSION DES ARCANES

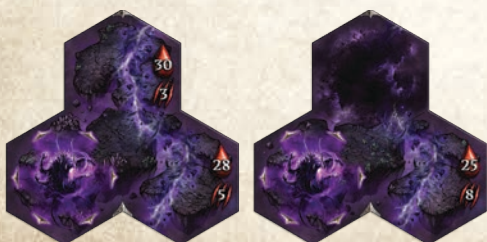
Avant la fin de votre tour, votre Héros doit retourner à Euthia. Votre Héros peut également revenir lorsque vous choisissez de ne plus interagir avec la Dimension des Arcanes. En revanche, vous ne pouvez pas revenir pendant un déplacement ou une interaction avec un emplacement de la Dimension des Arcanes, ou tant que tout autre effet est en cours de résolution. Le cas échéant, remettez tous les jetons Orbe restants dans la réserve. Vous pouvez alors continuer votre tour sur la Carte standard comme d'habitude. Placez la figurine de votre Héros sur la case où se trouve la figurine du Héraut des Arcanes.

Si la case sur laquelle vous effectuez votre retour à Euthia est influencée par le Pouvoir du Feu ou de l'Eau, vous êtes affecté par ce Pouvoir comme si vous veniez de pénétrer sur cette case.

Si cette case comporte un Portail, vous pouvez l'utiliser pour vous Téléporter comme si vous veniez de pénétrer sur cette case.

## OUVRIRE UNE BRÈCHE DANS LA BARRIÈRE DES ARCANES

Les tuiles Dimension du Chapitre III contiennent exactement trois cases de Barrière des Arcanes.



Tuiles Barrière des Arcanes

Lorsque votre Héros se trouve sur une case de Barrière des Arcanes, vous pouvez tenter d'y ouvrir une brèche pour recevoir la Récompense indiquée sur la carte Barrière des Arcanes et de traverser cette case pour attaquer Brasath (voir **Le Dernier Souffle de Brasath**, en page 32).

Chaque Héros peut ouvrir une brèche dans chaque Barrière des Arcanes une fois au cours de la partie. Cependant, chaque Héros ne reçoit la Récompense que la première fois qu'il ouvre une brèche dans la Barrière. Vous ne devez rien payer aux autres joueurs ayant placé un jeton Héros sur cette case.

Afin d'ouvrir une brèche dans une Barrière des Arcanes, vous devez infliger le nombre de Dégâts indiqué sur la case Barrière des Arcanes. Ces Dégâts doivent être infligés en une seule fois, vous ne pouvez donc pas quitter cette case et y revenir ensuite pour infliger le reste des Dégâts. Suivez ces étapes :



1. Dépensez 1 Point d'Arcane en défaussant un jeton Orbe.
2. **Frappez la Barrière des Arcanes :** réalisez une Attaque d'Initiative et une Phase d'Attaque de Héros normales, en plaçant sur cette case le nombre de jetons Dégâts appropriés.
3. Subissez les Blessures indiquées sur la case Barrière des Arcanes. Si votre Héros est tué, suivez les règles standards de Mort et de Résurrection en dehors d'un Combat, voir **Livret de règles**, page 25.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à infliger les Dégâts requis à la Barrière des Arcanes, jusqu'à ce que vous n'avez plus de jetons Orbe, ou jusqu'à ce que votre Héros meurt.
5. Si vous infligez suffisamment de Dégâts à la Barrière des Arcanes, placez un de vos jetons Héros sur cette case. Désormais, vous pouvez traverser cette case de Barrière des Arcanes. Si votre Héros est tué au cours de l'attaque qui ouvre une brèche dans la Barrière des Arcanes, laissez votre jeton Héros sur cette case (la brèche reste ouverte dans cette Barrière des Arcanes pour vous).
6. En tant que Récompense, recevez 8 Réputation et 1 jeton Orbe pour avoir ouvert une brèche dans la Barrière des Arcanes (uniquement la première fois). Si votre Héros est tué (voir plus haut), vous ne gagnez que 8 Réputation.



Récompense

**Remarques :** vous ne pouvez utiliser ni la Capacité Bagarreux de Dral ni la Capacité Uppercut de Keleia pour ouvrir une brèche dans une Barrière des Arcanes.

Tout effet de Trèfle positif sur une Arme de Héros (tel que le Bâton de Druides d'Eltrea ou le Bâton de Magma de Maeldur, etc) utilisé lors de la Phase d'Attaque du Héros s'applique lors de la frappe suivante (s'il y en a une). S'il s'agit de la dernière frappe contre la Barrière des Arcanes, cette partie de l'effet de l'arme est perdue.

Vous pouvez pénétrer ou terminer votre déplacement sur une case contenant une Barrière des Arcanes sans tenter d'y ouvrir une brèche, mais vous ne pouvez pas vous déplacer au-delà de celle-ci (sur une case à sa gauche) à moins d'y avoir ouvert une brèche.



Tuile Brasath

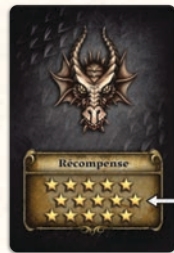
## LE DERNIER SOUFFLE DE BRASATH

Pour attaquer Brasath, votre Héros doit se trouver au centre de la tuile Dimension de Brasath (tuile Dimension du Chapitre IV).

Suivez les règles de Combat standards contre un Monstre, y compris celle exigeant que vous dépensiez un jeton Combat. La carte de Brasath indique la Santé de Brasath et les Blessures qu'il inflige, ainsi que tout effet de Combat supplémentaire.

Si vous parvenez à vaincre Brasath, recevez 15 Réputation en tant que Récompense, comme indiqué au dos de la carte de Brasath.

Santé de  
Brasath



Récompense

Vous ne pouvez pas conserver la carte de Brasath en tant que Trophée une fois que vous l'avez vaincu. Remettez la carte de Brasath à côté des autres cartes associées à ce scénario.

**Remarque :** lorsque vous jouez avec Taesiri, vous ne pouvez pas placer de jeton Héros sur votre Capacité Tome du Pouvoir après avoir vaincu Brasath.

Ne placez aucun de vos jetons sur la case sur laquelle le Combat a eu lieu. En outre, il n'y a aucun Butin pour avoir vaincu Brasath.

**Important :** bien que Brasath soit un dragon, vous pouvez quand même utiliser des tuiles Héros comportant l'icône de dragon barré.




Chaque Héros peut vaincre Brasath une fois par partie. Lorsqu'un Héros parvient à vaincre Brasath, la partie se termine à la fin de la manche en cours. Les joueurs peuvent toujours se déplacer sur la Carte Dimension et ceux qui n'ont pas vaincu Brasath peuvent tenter de le faire.

## DÉNOUEMENT

- ◆ Si un Héros est parvenu à vaincre Brasath, le passage vers la Dimension des Arcanes ne représente plus une menace envers Euthia et son peuple.
- ◆ Si Brasath n'a pas été vaincu par au moins un Héros à la fin de la 16<sup>e</sup> manche, les Héros ont échoué.

Quelle que soit l'issue, procédez au Décompte Final comme d'habitude. N'oubliez pas de prendre en compte les jetons Interaction et Héros placés sur la Carte de la Dimension des Arcanes.

## ENSEMBLES DE SCÉNARIOS

En plus des scénarios standards qui peuvent être joués en modes Compétitif, Coopératif, et Solo, l'extension  inclut un ensemble de scénarios spécial pour jouer 1 aventure

indépendante (parmi 4) en mode Solo : Chemins Effroyables, et un ensemble de scénarios spécial pour jouer une campagne indépendante en mode Coopératif : L'Ascension du Néant.

## CHEMINS EFFROYABLES

*Un étrange bruit provient d'un navire échoué sur un lac non loin. Certains disent qu'il est hanté par l'esprit du capitaine. D'autres récits provenant de contrées plus lointaines évoquent une mystérieuse pierre découverte parmi d'autres trésors, et qui, curieusement, a été laissée sur place après excavation. Ces deux histoires seraient-elles liées d'une quelconque manière ?*


**Durée de la partie :** jusqu'à 20 manches.

**Objectif :** vaincre le Boss final avant la fin de la 20<sup>e</sup> manche.

Une fois le Boss final vaincu, la partie se termine immédiatement.

En fonction de la manche pendant laquelle vous avez complété l'objectif, vous pouvez évaluer votre niveau de victoire en le comparant à celui des différentes parties de Chemins Effroyables :

- ◆ **Victoire d'Argent :** manche 18 à 19.
- ◆ **Victoire d'Or :** manche 16 à 17.
- ◆ **Victoire de Diamant :** manche 15 ou inférieure.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Créez deux piles de tuiles Territoire conformément au tableau – une pour les tuiles des Chapitres I, II et III et une pour les tuiles des Chapitres IV et V. Utilisez les tuiles Fixes du jeu de base. Remettez les tuiles Fixes de l'extension  dans la boîte. Les tuiles Rituel sont utilisées au cours de ce scénario.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Chemins Effroyables

Chapitre	I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*
	1J	1	1	1	1
	1J	3	3	4	4

\* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour les deux modes Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 32**.

Remettez les tuiles Rencontre ainsi que les cartes Rencontre dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées au cours de ce scénario.

Placez le jeton Tête de Pierre Parlante et le jeton Fantôme de l'Épave au sommet de la pile des tuiles Territoire des Chapitres IV et V. Vous les placerez sur la Carte au cours de la partie, comme décrit en **page 33**.





Les deux piles de tuiles Territoire

Choisissez l'une des quatre aventures existantes. Chaque aventure comporte 8 cartes Périple divisées en 5 Niveaux.

- ♦ **Aventure 1** : La Porte, Boss final : Démon du Faër
- ♦ **Aventure 2** : Les Hauts-Plateaux, Boss final : Golem de Cristal
- ♦ **Aventure 3** : Les Marécages, Boss final : Hyde
- ♦ **Aventure 4** : Le Monastère, Boss final : Béhémoth

Prenez toutes les cartes Périple correspondant à l'aventure choisie (indiquée au dos de ces cartes) et remettez les autres dans la boîte. Créez une pile face cachée avec les cartes Périple, en plaçant celle de plus haute valeur (indiquée au dos) au bas de cette pile et le reste des cartes à son sommet dans l'ordre décroissant. Révélez les deux premières cartes Périple (qui portent la mention « Périple I »).

Placez la carte Pistes du Boss à côté de la pile Périple.



Pile Périple  
La Porte

Carte Pistes  
du Boss

Mélangez les tuiles Récompenses de Périple et formez une pile. Placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu.

Mélangez séparément les jetons Pistes et Pierre Runique et formez deux piles. Placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.

Placez les jetons Capacité Maudite et Armure Endommagée à côté des jetons Pierre Runique.



Tuiles Récompenses  
de Périple

Jetons Pistes

Jetons Pierre  
Runique

Jetons Capacité  
Maudite et Armure  
Endommagée

Mélangez les tuiles Boussole et les jetons Emplacement séparément et formez deux piles. Placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu.

Placez les jetons Santé du Monstre, les jetons Blessure du Monstre et le jeton Initiative « 1 » à proximité de la zone de jeu.



Tuiles Boussole    Jetons Emplacement




Jetons Santé  
du Monstre

Jetons Blessure  
du Monstre


Jeton Initiative  
« 1 »

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1, 2 et 3 (voir Livret de règles, page 30).

Tous les joueurs commencent la partie avec une **Potion de Soins**.

**Important** : l'ensemble de scénarios Chemins Effroyables requiert d'ajouter les tuiles Héros de l'extension  à votre pile de tuiles Héros.

## RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous jouez l'ensemble de scénarios Chemins Effroyables, suivez les règles du mode Solo Jouer avec le Feu décrites dans le Livret de règles , en page 26.

### TÊTE DE PIERRE PARLANTE ET FANTÔME DE L'ÉPAVE

Lorsque vous révéléz la dernière tuile Territoire de la première pile de tuiles (Chapitre III), votre tour est mis en suspens et vous devez immédiatement placer les jetons Tête de Pierre Parlante et Fantôme de l'Épave sur les emplacement indiqués sur la Carte.



Jeton Tête de  
Pierre Parlante

- ♦ **Tête de Pierre Parlante** : Trésor de Niveau 1
- ♦ **Fantôme de l'Épave** : Lac

Révéléz la tuile Boussole du sommet de la pile et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en page 2 pour déterminer chaque emplacement et placez le jeton correspondant sur cet emplacement. Si cette case contient un/des jeton(s) Héros ou Interaction, placez-les sur le plateau Scénario/Commerce sous la Piste de Manches. Ils seront utilisés lors du Décompte Final à la fin de la partie. Ces cases sont considérées comme délivrées pour le reste de la partie.



Jeton Fantôme  
de l'Épave

**Remarque** : vous ne pouvez pas Découvrir un Trésor/réaliser une Action Extraction sur une case contenant la Tête de Pierre Parlante/le Fantôme de l'Épave.

## ACCOMPLIR UN PÉRIPLÉ

Chaque aventure est divisée en 5 niveaux de Périple. Lorsque vous complétez le niveau de Périple actuel (en accomplissant toutes les Quêtes sur la/les cartes Périple révélée(s)), défaussez la/toutes les carte(s) du niveau complété et révélez la/les cartes Périple du niveau suivant.

- ◆ Périple I, II et III : 2 cartes Périple
- ◆ Périple IV et V : 1 carte Périple

Pour pouvoir accomplir un Périple il est nécessaire de remplir les prérequis de la Quête comme indiqué sur la carte. Si vous le faites, recevez immédiatement la Récompense indiquée sur la carte.

Dans certains cas, la Récompense ne peut être obtenue que sur une case spécifique, voir **Descriptions détaillées des Récompenses en page 38** pour plus de détails.

Prérequis de la Quête, en 2 parties

Récompense



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

## DESCRIPTION DÉTAILLÉES DES QUÊTES



**Pour accomplir :** défaussez une tuile Ressource Naturelle du type indiqué au Comptoir Commercial représenté.



**Pour accomplir :** défaussez les Trophées indiqués (2 Trophées Monstre de Niveau 1, 1 de Niveau 2, 2 de Niveau 2 ou 1 de Niveau 3) à l'emplacement représenté.



**Pour accomplir :** défaussez les Objets indiqués (3 Potions de Soins, une Amulette/un Anneau, 2 cartes Or, 2 Gemmes, 4 cartes Or et une Démonite) à l'emplacement représenté.



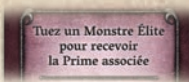
**Pour accomplir :** Défaussez le type d'Élémentaire indiquée. En outre, défaussez le type d'Essence représenté

à l'emplacement des Alchimistes.



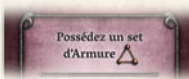
**Pour accomplir :** achetez les Objets indiqués (3 Potions de soin ou une

Amulette/un Anneau) à l'emplacement indiqué.

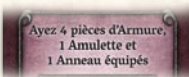


**Pour accomplir :** tuez un Monstre Élite et recevez la Récompense indiquée sur la carte Prime correspondante.

**Note :** après avoir révélé cette carte Périple, vous devez vaincre un nouveau Monstre Élite. Les Monstres Élites précédemment vaincus au cours de la partie ne comptent pas.



**Pour accomplir :** possédez un Set d'Armure de 3 pièces ou plus.



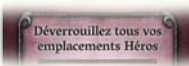
**Pour accomplir :** ayez sur votre emplacement Équipement 4 pièces d'armure, une Amulette et un Anneau.



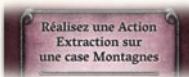
**Pour accomplir :** pénétrez sur la case de la Tête de Pierre Parlante pour récupérer 20 Or. En outre, défaussez 2 pièces d'Armure en Dragon, Krak et/ou Irisée ainsi qu'un Anneau sur la case de la Tête de Pierre Parlante.

Une fois cette carte Périple révélée, vous avez 4 manches pour accomplir la Quête. Si vous ne l'avez pas accomplie dans le délai imparti, votre Périple est un échec et la partie se termine à la fin de la manche correspondante. Nous vous recommandons de matérialiser cette manche en plaçant le jeton Héros d'un autre Héros sur la Piste de Manches.

**Par exemple :** la carte Périple est révélée lors de la 6e manche. Vous devez accomplir la Quête avant la fin de la 10e manche.



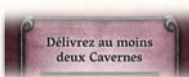
**Pour accomplir :** déverrouillez tous les emplacements Héros de votre plateau Héros.



**Pour accomplir :** réalisez une Action Extraction sur une case Montagnes.



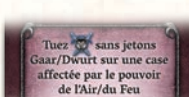
**Pour accomplir :** atteignez 15 Réputation. En outre, réalisez deux Actions Extraction au cours du même tour.



**Pour accomplir :** délivrez au moins deux Cavernes.



**Pour accomplir :** découvrez un Trésor de Niveau 3.



**Pour accomplir :** tuez un Monstre de Niveau 2 sur une case affectée par le Pouvoir de l'Air ou du Feu sans utiliser de Gaar ni de Dwurt au cours du Combat.



**Pour accomplir :** si votre Héros se trouve sur la case Portail de la tuile Tours des Sauroctones, vous pouvez tenter de vaincre deux Monstre de Niveau 2, l'un après l'autre. N'utilisez qu'une seule Action Combat, mais réalisez intégralement 2 Combats (y compris l'étape Attaque d'Initiative pour chacun d'entre eux). Les deux Monstres ont 1 point de Santé supplémentaire. Placez un jeton Santé du Monstre d'une valeur de 1 à côté de la carte Monstre lors de chacun de ces deux Combats.

Une fois le premier Monstre vaincu, recevez la Récompense avant de passer au second Combat. Pour chacun de ces deux Combats, suivez les règles standards.

#### Remarques :

Étant donné que vous recevez la Récompense immédiatement après avoir vaincu le premier des deux Monstres, il se peut que vous dépassiez 35 de Réputation à un moment ou à un autre durant l'accomplissement de cette Quête. Si tel est le cas, ne gagnez aucune autre Récompense (de cette carte Monstre).

Si vous jouez avec Taesiri, placez un jeton Héros sur votre Capacité Tome du Pouvoir pour chaque Monstre de Niveau 2 vaincu au cours de ce Combat.

Si votre Héros meurt au cours de l'un ou l'autre de ces Combats, cette partie de la Quête n'est pas accomplie. Suivez les règles standards de Mort et Résurrection au cours d'un Combat (**Livret de règles, page 25**). Vous pouvez retenter d'accomplir cette partie de la Quête en tuant de nouveau les deux Monstres (même si vous en aviez déjà vaincu un lors de votre précédent essai).

### PIERRES RUNIQUES — PÉRIPLÉ II



**Pour accomplir :** complétez 3 Pierres Runiques sur la Carte.

Lorsque vous avez terminé le Niveau I de Périple et révélé les cartes Périple du Niveau II, placez la première Pierre

Runique sur la Carte. Révélez le jeton du sommet de la pile Emplacement et choisissez une case contenant l'emplacement correspondant comme suit :

1. Si la Carte ne comporte pas cet emplacement, ou si les seuls emplacements de ce type que la Carte comporte contiennent une Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires), l'emplacement n'est pas valide. Révélez de nouveaux jetons Emplacement jusqu'à en révéler un avec un emplacement valide. Si la pile de jeton Emplacement est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.
2. Choisissez un emplacement du type correspondant sur la Carte qui ne contient pas de Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires). Si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révéléz la tuile Boussole du sommet de la pile et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en **page 2** afin de déterminer l'emplacement choisi.
3. Placez le jeton Emplacement sur l'emplacement choisi. Si cette case contient des jetons Héros, Interaction ou Commerce, placez-les sur le jeton Emplacement. Cette case est délivrée pour le reste de la partie et vous pouvez interagir normalement avec cet emplacement.
4. Placez le jeton Pierre Runique du sommet de la pile, face visible, sur le jeton Emplacement qui vient d'être placé.
5. Placez les jetons Emplacement révélés dans la défausse appropriée.



Si vous pénétrez sur une case contenant un jeton Pierre Runique, vous pouvez défausser ce qui est indiqué sur ce jeton et placez un de vos jetons Héros sur la carte Périple « Pierres Runiques ». Placez le jeton Pierre Runique dans la défausse appropriée et placez un nouveau jeton Pierre Runique sur la Carte, en suivant les étapes décrites ci-dessus.



Si le jeton Pierre Runique comporte une icône de Parchemin, défaussez n'importe quel type de parchemin pour placer votre jeton Héros.

Une fois votre troisième jeton Héros placé sur la carte Périple « Pierres Runiques », ne placez plus de nouveau jeton Pierre Runique sur la Carte.

**Vous devez pénétrer sur la case de la Tête de Pierre Parlante** pour terminer ce Périple et recevoir la Récompense.

### MINI-BOSS — PÉRIPLÉ III




**Pour accomplir :** tuez le Mini-Boss.

Lorsque vous remplissez les conditions indiquées sur la carte Périple « Mini-Boss » (voir **Conditions des Mini-Boss, page 36**), placez le jeton Initiative « 1 » sur la Carte. Révélez le jeton du sommet de la pile Emplacement et choisissez une case contenant l'emplacement correspondant comme suit :

1. Si la Carte ne comporte pas cet emplacement, ou si les seuls emplacements de ce type que la Carte comporte contiennent une Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires), l'emplacement n'est pas valide. Révélez de nouveaux jetons Emplacement jusqu'à en révéler un avec un emplacement valide. Si la pile de jeton Emplacement est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.
2. Choisissez un emplacement du type correspondant sur la Carte qui ne contient pas de Figurine faisant Obstacle (à l'exception des Élémentaires). Si la Carte comporte plusieurs emplacements de ce type, révéléz la tuile Boussole du sommet de la pile et suivez les règles d'utilisation de la **Boussole** en **page 2** afin de déterminer l'emplacement choisi.
3. Placez le jeton Emplacement sur l'emplacement choisi. Si cette case contient des jetons Héros, Interaction ou Commerce, placez-les sur le jeton Emplacement. Vous **ne pouvez pas** interagir avec cet emplacement tant que le Mini-Boss n'a pas été vaincu.
4. Placez le jeton Initiative « 1 » sur le jeton Emplacement qui vient d'être placé.
5. Placez les jetons Emplacement révélés dans la défausse appropriée.

Si vous pénétrez sur une case contenant le jeton Initiative « 1 », vous pouvez décider de réaliser une Action Combat et d'affronter le Mini-Boss illustré sur la carte Périple.

Cherchez la carte Monstre Élite correspondante dans la pile Monstre Élite ou la carte Monstre Troll de l'extension  dans la pile de Monstres de Niveau 2/ dans la boîte (en fonction du niveau de difficulté de Monstre avec lequel vous jouez, voir **Livret de règles** , **page 17**).

Suivez les règles standards de Combat contre un Monstre Élite/Monstre normal,



Carte Monstre Troll de l'Extension

à ceci près que vous **ne recevez pas** la Récompense indiquée sur la carte Prime/au dos de la carte Monstre.

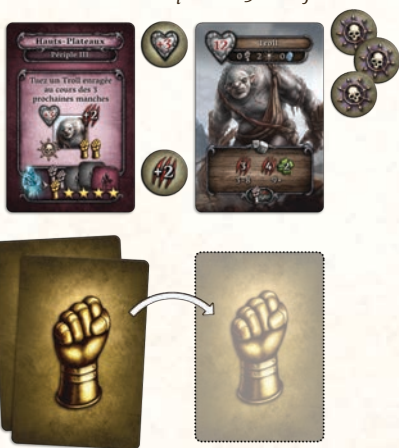
En outre, certaines cartes Périple « Mini-Boss » comportent une série d'icônes (recouvrant en partie l'illustration du Mini-Boss) qui déterminent la force dudit Mini-Boss. En fonction du Mini-Boss, placez les jetons Blessure du Monstre (voir ci-dessous), les jetons Santé du Monstre (voir ci-dessous), les jetons Gaar supplémentaires et/ou les jetons Chaos à côté de la carte Monstre Élite ou Monstre, et/ou ajoutez des cartes Or à la réserve Or.



Jetons Blessure du Monstre    Jetons Santé du Monstre

- ◆ **Jeton Blessure du Monstre** : indique les Blessures supplémentaires que le Mini-Boss inflige à chaque Tour de Combat.
- ◆ **Jeton Santé du Monstre** : indique la Santé supplémentaire du Mini-Boss.

**Par exemple** : vous réalisez une Action Combat contre un Troll enragé. Placez le jeton Santé du Monstre indiquant +3 et le jeton Blessure du Monstre indiquant +2 à côté de la carte Monstre. En outre, placez 1 jeton Chaos supplémentaire à côté de la carte Monstre (soit un total de 3) et ajoutez 2 cartes Or à la réserve Or. Le Troll enragé a désormais 15 points de Santé et inflige 2 Blessures supplémentaires à chaque Tour de Combat.



Après le Combat, suivez l'une de ces étapes :

- ◆ Remettez la carte Monstre Élite dans la pile Monstre Élite.
- ◆ Placez la carte Monstre Troll dans la défausse appropriée/ remettez la carte Monstre Troll dans la boîte.

Si vous êtes parvenu à vaincre le Mini-Boss, retirez le jeton Initiative « 1 » de la Carte. Cette case est délivrée pour le reste de la partie et vous pouvez interagir normalement avec cet emplacement.

#### CONDITIONS DES MINI-BOSS



**La Porte — Fanatique du Faër** : ayez au moins 3 cartes Or en main.



**Les Hauts-Plateaux — Exception du Troll** : dans le cas du Mini-Boss Troll enragé, aucune condition n'est requise avant de déterminer l'emplacement. Cependant, une fois la carte Périple révélée, vous avez 3 manches pour le vaincre. Si vous ne l'avez pas vaincu

dans le délai imparti, votre Périple est un échec et la partie se termine à la fin de la manche correspondante. Nous vous recommandons de matérialiser cette manche en plaçant le jeton Héros d'un autre Héros sur la Piste de Manches.

**Par exemple** : la carte Périple Troll enragé est révélée lors de la 10e manche. Vous devez le vaincre avant la fin de la 13e manche.



**Les Marécages — Chef Lézard** : possédez un Set d'Armure de 3 pièces ou plus.



**Le Monastère — Moine** : en fonction du Héros avec lequel vous jouez, possédez au moins 3 jetons Gaar ou 3 jetons Dwurt.

#### PISTES - PÉRIPLE IV

**Pour accomplir** : recherchez 3 Pistes pour localiser le Boss Final.

Si votre Héros se trouve sur l'un des emplacements indiqués sur la carte Périple, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez décider de rechercher les Pistes en lançant vos deux dés. Ceci n'est pas considéré comme un lancer de dés de Héros, **vous ne pouvez donc modifier le résultat d'aucune manière**. Les Pouvoirs des Élémentaires n'affectent pas non plus le résultat du lancer. Cependant, ajoutez 2 au résultat de votre lancer pour chaque jeton Pistes placé sur la Carte.



**Emplacements Porte** : Marchands, Trésor de Niveau 2, Lacs



**Emplacements Hauts-Plateaux** : Portails, Tours des Sauroctones, la Chapelle



**Emplacements Marécages** : Trésor de Niveau 1, Élémentaires d'Air, Alchimistes



**Emplacements Monastère** : Montagnes, Élémentaires de Terre, Élémentaires d'Eau

En fonction de la carte Périple, si la Valeur Finale du lancer est de 8/9 ou supérieure, placez un de vos jetons Héros sur la carte Périple « Pistes »

Emplacement où rechercher les Pistes

Résultat de dés requis

Récompense



Quel que soit le résultat, prenez le jeton Pistes du sommet de la pile et appliquez immédiatement les deux effets indiqués sur son côté verso. L'effet du haut est négatif ; celui du bas est positif. Placez ensuite le jeton Pistes sur la case où se trouve votre Héros, face cachée, c'est-à-dire face « +2 » visible.



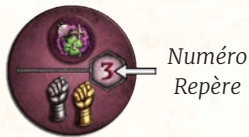
Certains jetons Pistes comportent un jeton Capacité Maudite ou Armure Endommagée. Voir **Capacité Maudite** et **Armure Endommagée** plus bas pour plus de détails sur la manière dont fonctionnent ces jetons.



Vous ne pouvez pas rechercher de Pistes sur une case qui contient un jeton Pistes.

Lorsque vous placez un troisième jeton Héros sur la carte Périple « Pistes », vous devez pénétrer sur la case du **Fantôme de l'Épave** pour terminer le Périple et recevoir la Récompense. Votre recherche de Pistes est alors terminée et vous pouvez localiser le Boss Final. Suivez ces étapes :

1. Retournez tous les jetons Pistes présents sur la Carte sur leur face effet.
2. Lancez un dé. Ceci n'est pas considéré comme un lancer de dés de Héros, **vous ne pouvez donc modifier le résultat d'aucune manière**. Les Pouvoirs des Élémentaires n'affectent pas non plus le résultat du lancer.
3. En fonction de la valeur du lancer, choisissez le jeton Pistes dont le Numéro Repère (indiqué par un cadre hexagonal sur la droite du jeton Pistes) correspond à la condition indiquée sur la carte Pistes du Boss.
4. Placez le jeton Initiative « 1 » sur la case qui contient le jeton Pistes correspondant.
5. Retirez tous les jetons Pistes de la Carte.



**Par exemple :** les jetons Pistes placés sur la Carte indiquent les Numéros Repères 6, 13 et 21. Vous lancez un dé et obtenez un 4. Vous devez choisir un jeton Piste dont le Numéro Repère est le plus proche de 14. Le jeton Pistes avec le Numéro Repère 13 correspond à cette condition. Placez le jeton Initiative « 1 » sur la case contenant ce jeton Pistes. Retirez ensuite tous les jetons Pistes de la carte.



Le Boss Final se trouve sur la case contenant le jeton Initiative « 1 ».

#### CAPACITÉ MAUDITE

Lorsque vous recevez un jeton Capacité Maudite en tant que partie de l'effet d'un jeton Pistes, choisissez l'une de vos Capacités/Capacités d'Initiative Apprises et placez le jeton sur cette dernière. Vous ne pouvez utiliser aucun effet d'une capacité sur laquelle se trouve un jeton Capacité Maudite.



Désormais, 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.

**Par exemple :** vous avez 2 jetons Capacité Maudite placés sur vos tuiles Héros. Vous devez soustraire 2 de tous vos lancers de dés de Héros jusqu'à ce que vous retiriez les tuiles Héros affectées de votre plateau Héros.



Chaque Capacité/Capacité d'Initiative ne peut recevoir qu'un seul jeton Capacité Maudite. Si vous n'avez pas suffisamment de Capacité/Capacité d'Initiative, placez le jeton Capacité Maudite dans la défausse appropriée ; l'effet de ce jeton n'est donc pas appliqué.

Pour vous débarrasser de l'effet d'une Capacité Maudite, vous devez retirer la Capacité/Capacité d'Initiative affectée de votre plateau Héros. Ne retirez cependant pas le jeton Capacité Maudite de cette Capacité/Capacité d'Initiative. Si vous Apprenez de nouveau cette Capacité/Capacité d'Initiative, elle revient sur votre plateau Héros avec le jeton Capacité Maudite, qui s'applique toujours.

#### ARMURE ENDOMMAGÉE

Lorsque vous recevez un jeton Armure Endommagée en tant que partie de l'effet d'un jeton Pistes, choisissez l'une de vos pièces d'Armure équipées et placez-y ce jeton. 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 (pas même les modificateurs de Besace). Si, ce faisant, votre Santé est réduite, seule votre Santé Maximale est réduite, et non votre Santé actuelle.



**Par exemple :** vous avez placé un jeton Armure Endommagée sur vos Bottes Irisées. Désormais, à votre plus grand désarroi, vous ne pouvez plus utiliser leur effet de Téléportation, votre Santé Maximale est réduite de 2 et le modificateur de Besace ne s'applique plus. Soustrayez 2 de vos modificateurs de Besace, 1 pour le jeton Armure Endommagée et 1 pour le modificateur « +1 » indiqué sur les Bottes Irisées qui ne s'applique plus. En outre, vous ne pouvez pas utiliser l'effet du Saphir placé sur la tuile Bottes Irisées.



Chaque pièces d'Armure ne peut recevoir qu'un seul jeton Armure endommagée. Si vous n'avez pas suffisamment de pièces d'Armure, placez le jeton Armure Endommagée dans la défausse appropriée ; l'effet de ce jeton n'est donc pas appliqué.

L'effet d'un jeton Armure Endommagée placé sur une pièce d'Armure transportée dans l'une de vos Besaces ne s'applique pas tant que la pièce d'Armure est dans votre Besace. Si vous retirez définitivement la pièce d'Armure comportant le jeton Armure Endommagée de votre plateau héros ou la vendez à un Comptoir Commercial, défaussez le jeton Armure Endommagée.

#### BOSS FINAL – PÉRIPLE V

**Pour accomplir :** tuez le Boss Final.

Si vous pénétrez sur une case contenant le jeton Initiative « 1 » (après avoir localisé le Boss Final), vous devez réaliser une Action Combat et affronter le Boss Final.

Suivez les règles standards de Combat contre un Monstre normal à ceci près que vous ne recevez pas de Récompense standard. La partie prend fin immédiatement après le Combat avec le Boss Final, voir **Déroulement de l'ensemble de scénarios** en ci-dessous.



Carte Périple de chaque Boss Final

## DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES RÉCOMPENSES

### DÉCLENCHEMENT



Vous devez vous trouver sur la même case que la Tête de Pierre Parlante pour recevoir la Récompense.



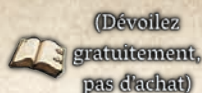
Vous devez vous trouver sur la même case que le Fantôme de l'Épave pour recevoir la Récompense.

Dans tous les autres cas, recevez la Récompense immédiatement après avoir accompli toutes les parties de la Quête indiquée sur la carte Périple.

### RÉCOMPENSES



Piocher 2/3/4 tuiles Récompense de Périple. Conservez-en une et défaussez les autres.



**(Dévoilez**

**gratuitement, pas d'achat)**

Choisissez l'une des options suivantes :

- ♦ Vous pouvez Déverrouiller n'importe quel nombre d'emplacements Héros et Équipement de Héros comme d'habitude, en payant le coût requis (soit l'Essence correspondante soit le montant en Or).
- ♦ Vous pouvez Dévoiler des tuiles Héros en suivant les règles standards, mais sans devoir payer 1 Or.
- ♦ Vous pouvez Apprendre une ou plusieurs Capacités normalement, comme si vous étiez à un Comptoir Commercial, en payant le coût d'Apprentissage et en la plaçant sur votre plateau Héros, si nécessaire en retirant une autre tuile Héros.

**Prenez des Objets de l'Offre**

**des Alchimistes jusqu'à 6**

**Prenez des Objets de l'Offre**

**des Marchands jusqu'à 8**

Choisissez des Objets pour un prix d'achat combiné de 6/8 de l'Offre des Alchimistes/des Marchands. Remplissez ensuite les espaces vides avec de nouvelles tuiles Alchimistes/Marchands.

**Conservez une des pièces d'Armure**

Choisissez l'une des pièces d'Armure défaussées (pour accomplir la Quête) et conservez-la.

## DÉROULEMENT DE L'ENSEMBLE DE SCÉNARIOS

- ♦ Si le Boss Final est vaincu (même si votre Héros meurt à la fin du Combat), Euthia est sauvé. Recevez 10 Réputation.
- ♦ Si le Boss Final n'a pas été vaincu à la fin de la 20e manche, vous avez échoué.

**Remarque :** il n'est pas nécessaire de procéder à un Décompte Final à la fin de la partie. Vous pouvez cependant décider de le faire quand même si vous désirez mesurer le niveau de succès de votre aventure solitaire dans Euthia.

## L'ASCENSION DU NÉANT

*Nous y sommes enfin parvenus ! Nous avons uni tous les peuples de Euthia sous une même bannière et avons empêché la magie du Faër de contrôler les esprits des héros ! Cependant... vous devez à nouveau unir vos forces afin d'accomplir une toute dernière quête avant que nous puissions connaître la véritable paix... Puissiez-vous y parvenir !*

**Durée de la partie :** jusqu'à 20 manches.

**Objectif :** vaincre tous les Boss Suprêmes du Scénario V avant la fin de la 20e manche.

### RÈGLES GÉNÉRALES

Sauf indication contraire, lorsque vous jouez l'ensemble de scénarios L'Ascension du Néant, suivez les règles du mode Coopératif La Communauté décrites dans le **Livret de règles** en page 28 (y compris pour les Combats contre les Monstres Élites, les Sbires et les Boss Suprêmes des Scénario III, IV et V).

L'Ascension du Néant est une campagne coopérative indépendante divisée en 5 scénarios distincts qui doivent être joués dans un certain ordre. Pour plus de détails concernant la mise en place et les règles de ces scénarios, voir page 40.

Votre groupe dispose d'un total de 20 manches pour compléter tous les scénarios ; comptabilisez les manches comme si la partie n'était pas interrompue lorsqu'un scénario se termine.

Les manches sont comptées en fonction du nombre de cartes Communauté révélées (voir page 39).

Le Scénario IV est facultatif et peut être ignoré ; vous pouvez donc jouer les Scénarios I à III, ignorer le Scénario IV, et passer directement au Scénario V.

Après avoir atteint l'objectif du scénario en cours, votre groupe peut décider de mettre un terme au dit scénario à la fin de n'importe quelle manche suivante (sauf au cours du Scénario IV, voir page 42).

**Par exemple :** votre groupe atteint l'objectif du Scénario I au cours de la 4e manche. Vous pouvez décider de mettre un terme à ce scénario à la fin de la 4e manche ou de continuer à jouer (afin de gagner plus de ressources, d'acheter plus d'Objets, etc.) jusqu'à la fin d'une prochaine manche.

Nous vous recommandons de lire attentivement les objectifs de tous les scénarios avant de commencer la partie afin d'anticiper le nombre de manches que peut durer chaque scénario.

Après la conclusion d'un scénario, vous pouvez soit Sauvegarder la Partie (voir page 39) soit immédiatement continuer en jouant le scénario suivant. Si vous envisagez de sauvegarder la partie, nous vous recommandons de prendre en photo le plateau Héros de tous les joueurs. Si vous n'avez pas

d'appareil photo, vous pouvez retranscrire sur papier toutes les informations nécessaires.

Avant le début de la partie, prenez une Feuille de Sauvegarde, inscrivez les noms des joueurs et des Héros qu'ils ont choisis dans les espaces prévus à cet effet au recto de la feuille, et cochez pour chaque joueur les cases des emplacements d'Équipement déjà déverrouillées sur leur plateau Héros.

**Par exemple :** Maggie, Peter et Jessie décident de jouer le mode Coopératif L'Ascension du Néant. Ils choisissent comme Héros respectivement Keleia, Eltrea et Maeldur ; ils inscrivent donc leur nom ainsi que le nom de leur Héros sur la Feuille de Sauvegarde. Ils cochent les cases suivantes : Casque, Cuirasse, Jambières et Gantelets pour Keleia ; Cuirasse, Jambières, Amulette et Anneau pour Eltrea ; et Bottes, Gantelets, Amulette et Anneau pour Maeldur.

L'ASCENSION DU NÉANT - Feuille de Sauvegarde				
Nom Héros	Emplacements déverrouillés			
	Maggie Keleia	Peter Eltrea	Jessie Maeldur	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Au début de chaque scénario, les Héros commencent la partie au centre de la tuile de Départ indiquée, comme d'habitude.

En ce qui concerne les Rituels du Faër et Pégase, les règles standards s'appliquent (voir **Livret de règles** , page 25), mais certains scénarios de L'Ascension du Néant peuvent également leur appliquer des règles spéciales supplémentaires.

## FIN D'UN SCÉNARIO

### HÉROS

Toutes les tuiles Héros, Équipement et autres Objets se trouvant sur votre plateau Héros sont conservés pour les scénarios suivants.

En outre, tous les Héros régénèrent leur Santé au maximum.

Tout jeton Action non utilisé se trouvant sur votre plateau Héros est perdu ; placez donc 1 de vos jetons Action Extraction, Commerce et Combat sur leurs emplacements respectifs de votre plateau Héros au début de la manche suivante (la première manche du scénario suivant) comme d'habitude.

### AUTRES ÉLÉMENTS

Au cours des 5 scénarios, les manches sont comptées en fonction du nombre de cartes Communauté révélées depuis la pile Communauté formée avant le début du premier scénario. Au début de la première manche du scénario suivant, révélez une nouvelle carte Communauté : cela signifie que la pile de cartes Communauté ne doit pas être remélangée et que les cartes qui ont été défaussées le restent.

En outre, les réserves de cartes Argent et de cartes Or restent inchangées.

Si vous décidez de jouer immédiatement le scénario suivant, renouvelez les Offres des Comptoirs Commerciaux. Toutes les autres piles de cartes et piles de tuiles restent inchangées, comme si vous jouiez un scénario ininterrompu.

Retirez la Carte actuelle de la zone de jeu et formez une nouvelle pile de tuiles Territoire en fonction de la mise en place du scénario suivant. Mettez également en place tous les autres éléments requis pour jouer le scénario suivant.

## SAUVEGARDER LA PARTIE

Si vous désirez mettre un terme à votre session de jeu, vous pouvez « Sauvegarder la Partie » en suivant ces quelques règles :

## HÉROS

Tous les joueurs :

1. Prennent une photo de leur plateau Héros afin de ne pas oublier l'emplacement des Objets s'y trouvant (Gemmes et Essence placées sur les Capacités et Équipements, Objets dans les Besaces, etc.).

2. Cochent sur le recto de la Feuille de Sauvegarde les cases de tous les emplacements Héros et Équipement déverrouillés sur leur plateau Héros lors du scénario qui vient de se terminer

**Remarque :** lorsqu'un emplacement Héros ou Équipement est déverrouillé, il le reste pour l'ensemble des scénarios suivants.



3. Prennent toutes leurs tuiles Héros défaussées (ou vendues dans le cas des Armes) et forment une pile face cachée, avant de placer une tuile Séparateur Défausse au sommet de cette pile.



4. Prennent toutes leurs tuiles Héros Dévoilées (mais non Apprises ni achetées) et forment une pile face cachée, avant de placer une tuile Séparateur Dévoilées au sommet de cette pile.



5. Prennent toutes leurs tuiles Héros non Dévoilées et forment une pile face cachée, avant de placer une tuile Séparateur Non Dévoilées au sommet de cette pile.



6. Prennent toutes les tuiles Héros de leur plateau Héros (c'est-à-dire celles Apprises ou achetées) et forment une pile.

7. Conservent ces piles séparément (dans des sachets zippés par exemple) ou forment une grande pile composée de toutes les piles formées lors des étapes 2 à 5 et la range dans la tour en carton correspondante, en plaçant la pile de tuiles Héros défaussées au bas de cette pile et les tuiles Héros de leur plateau Héros au sommet, tout en conservant les tuiles Séparateurs entre chaque pile individuelle.

8. Prennent le reste des éléments de leur plateau Héros et les rangent dans un même endroit (un sachet zippé, par exemple).

9. Après la conclusion du premier scénario, inscrivent le nom de leur Héros dans l'espace correspondant au verso de la Feuille de Sauvegarde. À la fin de ce scénario et des scénarios suivants, ils inscriront la Réputation de leur Héros dans la colonne correspondante au scénario qui vient de se terminer.

Héros	I	II	III	IV	V
Keleia					
Eltrea					
Maeldur					

10. Utilisez l'espace « Notes » pour inscrire tout complément d'information qu'il serait nécessaire de se rappeler pour le prochain scénario (Alignement du Familier d'Eltrea, Spires invoqués par Hoxir, etc.)



## AUTRES ÉLÉMENTS

Au verso de la Feuille de Sauvegarde, inscrivez le numéro de la manche à la fin de laquelle le scénario a pris fin.

Rangez séparément la pile de cartes Communauté et les cartes Communauté défaussées.

Inscrivez également le nombre de cartes se trouvant dans les réserves Or et Argent. Rangez ces réserves séparément.

Scénario de la Campagne	I	II	III	IV	V
Complété durant la manche					
Nombre de cartes dans la Réserve Argent					
Nombre de cartes dans la Réserve Or					

## COMMENCER LE SCÉNARIO SUIVANT

Remettez chaque élément rangé à la place qu'il occupait auparavant. Utilisez la photo de votre plateau Héros si nécessaire.

À l'exception des éléments cités précédemment, tous les autres sont mis en place comme au début d'une nouvelle partie.

## SCÉNARIO I

Objectif du scénario : en fonction du nombre de joueurs, délivrer au moins le nombre de cases indiquées.

- ♦ 2 joueurs : 4 cases
- ♦ 3 joueurs : 6 cases
- ♦ 4 joueurs : 8 cases

Une fois que vous avez délivré le nombre de cases indiqué, vous pouvez mettre un terme au scénario à la fin de n'importe quelle manche.

Règles de mise en place : la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Vous **ne pouvez pas** utiliser la tuile de Départ Rotonde au cours de ce scénario. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes du jeu de base. Remettez les tuiles Fixes de l'extension dans la boîte. La tuile Rituel du Chapitre I est utilisée au cours de ce scénario. Les tuiles Territoire des Chapitres II, III, IV et V ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.



Tuile Rituel du Chapitre I

Tous les joueurs commencent la partie avec une **Potion de Soins**.

N'utilisez pas les Monstres Élite, de quelque niveau qu'ils soient.

## SCÉNARIO II

Objectif du scénario : compléter 3 rituels. En fonction du nombre de joueurs, placez le nombre indiqués de Gemmes et d'Essences sur les 3 cases Rituel du Faër. Vous ne pouvez pas placer différents types de Gemmes ou d'Essence sur la même

case Rituel du Faër ni placer le même type de Gemmes ou d'Essence sur plus d'une case Rituel du Faër.

- ♦ 2 joueurs : 2 Gemmes du même type et 1 Essence
- ♦ 3 joueurs : 3 Gemmes du même type et 1 Essence
- ♦ 4 joueurs : 3 Gemmes du même type et 2 Essences.

Une fois que vous avez placé sur chaque case Rituel du Faër le nombre de Gemmes et d'Essences indiqué, vous pouvez mettre un terme au scénario à la fin de n'importe quelle manche.

Règles de mise en place : la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Vous **ne pouvez pas** utiliser la tuile de Départ Rotonde au cours de ce scénario. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes du jeu de base. Remettez les tuiles Fixes de l'extension dans la boîte. Les tuiles Rituel des Chapitres I, II et III sont utilisés au cours de ce scénario. Les tuiles Territoire des Chapitres IV et V ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.

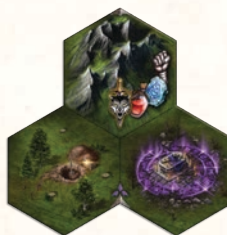
N'utilisez pas les Monstres Élite, de quelque niveau qu'ils soient.

Mise en place des tuiles Territoire pour le Scénario II de L'Ascension du Néant

Chapitre		I	II	III
	2-4]	-	3	3
	2-4]	-	1	-
	2-4]	1	1	1
	2]	2	3	-
	3]	2	4	1
	4]	2	5	2

Mise en place des tuiles Territoire pour le Scénario I de L'Ascension du Néant

Chapitre		I
	2-4]	3
	2-4]	1
	2-4]	1
	2]	4
	3]	5
	4]	6



Tuile Rituel du Chapitre I



Tuile Rituel du Chapitre II



Tuile Rituel du Chapitre III

## RÈGLES SPÉCIALES

### PLACER DES GEMMES ET DES ESSENCES

Lorsque vous vous trouvez sur une case Rituel du Faër, vous pouvez y placer une ou plusieurs Gemme(s) ou Essence(s).

Il n'est pas nécessaire de placer toutes les Gemmes et Essence(s) sur une case Rituel du Faër en une seule fois et elles ne doivent pas forcément être placées par le même Héros. Les Gemmes et les Essences placées sur une même case Rituel du Faër doivent être du même type et chaque case Rituel du Faër doit contenir un type différent de Gemme et d'Essence.



**Par exemple :** lors d'une partie à 3 joueurs, vous devez placer 3 Gemmes et 1 Essence sur chacune des 3 cases Rituel du Faër. Actuellement, une Émeraude et une Essence d'Air sont placées sur l'une des cases Rituel du Faër. Afin de compléter le rituel, vous devez placer 2 Émeraudes supplémentaires sur cette case.



Deux Saphirs sont placés sur une autre case Rituel du Faër. Afin de compléter le rituel, vous devez placer 1 Saphir supplémentaire et 1 Essence autre qu'une Essence d'Air sur cette case. Vous décidez d'y placer 1 Essence de Terre.



La troisième case Rituel du Faër ne contient encore ni Gemme ni Essence. Afin de compléter le rituel, vous devez y placer 3 Gemmes du même type, autre que l'Émeraude ou le Saphir, et 1 Essence autre qu'une Essence d'Air ou de Terre.



Les Gemmes et les Essences placées sur une case Rituel du Faër ne peuvent pas en être retirées et elles sont défaussées à la fin du scénario.

## SCÉNARIO III

**Objectif du scénario :** en fonction du nombre de joueurs, accomplir le nombre indiqué de Quêtes de cartes Légende.

- ◆ 2 à 3 joueurs : 2 Quêtes de cartes Légende
- ◆ 4 joueurs : 3 Quêtes de cartes Légende

Une fois que vous avez accompli le nombre de Quêtes indiqué, vous pouvez mettre un terme au scénario à la fin de n'importe quelle manche.

**Règles de mise en place :** lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, sélectionnez au hasard 2 cartes Légende du Chapitre IV (Rituel d'Élémentaire, Bibliothèque Délabrée, Barrière de Magie Noire) et placez-les, ainsi que leurs tuiles Artéfact respectives, face visible à proximité de la zone de jeu. Lors d'une partie à 4 joueurs, utilisez les 3 cartes Légende du Chapitre IV (et leurs Artéfacts).

La tuile de Départ est celle représentant la Chapelle sans le Prêtre. Vous ne pouvez pas utiliser la tuile de Départ Ronde au cours de ce scénario. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau.

Mise en place des tuiles Territoire pour le Scénario III de L'Ascension du Néant

Chapitre	II	III	IV
	2-4]	3	3
	2]	-	1
	3-4]	-	2
	2-4]	-	1
	2-3]	-	-
	4]	-	-
	2]	-	1
	3]	-	2
	4]	-	3
	4]	-	3

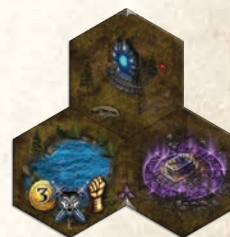


Cartes Légende et tuiles Artéfact du Chapitre IV

Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte. Les tuiles Rituel des Chapitres III et IV sont utilisés au cours de ce scénario. À l'exception de la tuile de Départ, les tuiles Territoire des Chapitres I, II et V ne sont pas utilisées au cours de ce scénario. Les tuiles Légende du Chapitre IV sont utilisées au cours de ce scénario. Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, n'utilisez que les tuiles Légende correspondant aux cartes Légendes sélectionnées. Les tuiles Légende sont des tuiles Spéciales.



Tuile Rituel du Chapitre III



Tuile Rituel du Chapitre IV



Tuiles Légende du Chapitre IV

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 (voir Livret de règles, page 30).

Mélangez la pile de Monstres Élite de Niveau 2 et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu. Placez la pile Prime de Niveau 2 à côté.

**Remarque :** les règles concernant les Monstres Élite de Niveau 2 sont différentes au cours de scénario. Voir plus bas pour plus de détails.

## RÈGLES SPÉCIALES

### GARDIEN DES LÉGENDES

En fonction du nombre de joueurs, certaines tuiles Légende sont gardées par un Monstre Élite de Niveau 2.

- ◆ **2 joueurs :** la première tuile Légende révélée
- ◆ **3 joueurs :** les deux tuiles Légende
- ◆ **4 joueurs :** les trois tuiles Légende

Si une tuile Légende gardée par un Monstre Élite de Niveau 2 est révélée, piocher la carte Monstre Élite de Niveau 2 du sommet de la pile et placez-la face visible sur la tuile Légende qui vient d'être révélée. Lorsque vous pénétrez sur une des cases d'une tuile Légende contenant une carte Monstre Élite de Niveau 2, vous devez immédiatement réaliser une Action Combat et affronter le Monstre Élite (suivez les règles du mode Coopératif La Communauté). S'il ne vous reste plus d'Action Combat disponible, vous ne pouvez pas pénétrer sur cette case.



Vous ne pouvez accomplir de Quête d'une carte Légende (voir plus bas) qu'après avoir vaincu un Monstre Élite de Niveau 2 sur la tuile Légende correspondante.

### ACCOMPLIR UNE LÉGENDE

Le premier Héros qui pénètre au centre de la tuile Légende et remplit les prérequis initiaux de la Quête peut prendre l'Artéfact. Les prérequis initiaux ne peuvent être remplis que par un seul joueur. Ces prérequis figurent sur la carte Légende et sont expliqués en détail dans l'Annexe, en page 26.



L'Artéfact est un Objet et doit donc être transporté dans l'une de vos Besaces.

Si vous pénétrez sur la case de Pégase alors que vous transportez l'Artéfact, en tant qu'Action Gratuite, vous pouvez défausser cet Artéfact et recevoir la Récompense indiquée sur la carte Légende correspondante. Retournez ensuite cette carte Légende face cachée.



Une fois que vous avez retourné toutes les cartes Légende, vous pouvez mettre un terme au scénario à la fin de n'importe quelle manche.

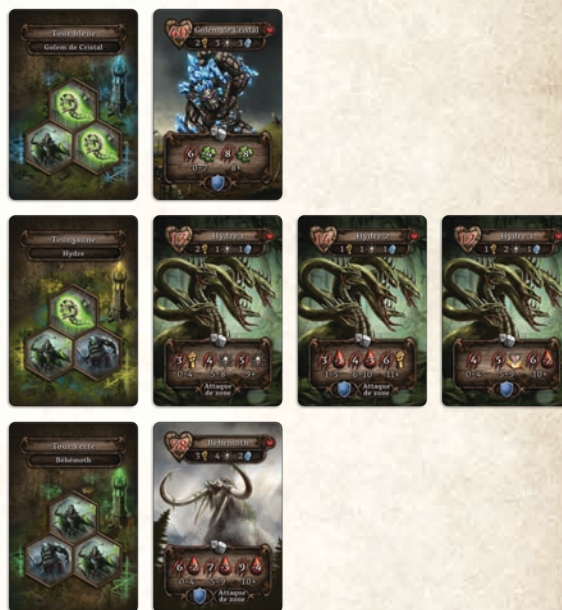
## APRÈS LE SCÉNARIO III

Sélectionnez au hasard un nombre de carte Tour Magique égal au nombre de joueurs (lors d'une partie à 4 joueurs, utilisez-les toutes).

Placez les cartes Boss Suprême correspondant aux cartes Tour Magique sélectionnées (comme indiqué ci-dessous, en fonction du nom de la Tour), face affichant le point rouge visible, à côté des cartes Tour Magique.



**Par exemple :** lors d'une partie à 3 joueurs, les cartes Tour Magique Bleue, Jaune et Verte ont été sélectionnées au hasard. Placez les cartes Boss Suprême du Golem de Cristal, des 3 Hydres et de Béhémoth à côté des cartes Tour Magique, face affichant le point rouge visible.



Vous pouvez dès à présent lire les règles des Scénarios I et V, mais avant de commencer la mise en place du prochain scénario, vous devez décider si vous désirez jouer le Scénario IV ou l'ignorer et passer directement au Scénario V. Vous pouvez également analyser les faces des cartes Boss Suprême affichant un point vert pour vous aider à prendre une décision.

**Important :** si vous décidez de ne pas jouer le Scénario IV, la difficulté du Scénario V en sera grandement augmentée. Nous vous recommandons d'ignorer ce scénario que si vous pensez ne plus disposer de suffisamment de manches ou si vous désirez vous lancer le défi d'affronter les Boss Suprêmes dans toute leur puissance.

## SCÉNARIO IV — FACULTATIF

**Objectif du scénario :** délivrer les Tours afin d'affaiblir les Boss Suprêmes du Scénario V.

Vous pouvez mettre un terme au scénario à la fin de n'importe quelle manche.

**Règles de mise en place :** la tuile de Départ est celle représentant la Chapelle avec le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte. La tuile Ronde et les tuiles Rituel des Chapitres IV et V sont utilisées au cours de ce scénario. En outre, utilisez les tuiles Tours correspondant aux cartes Tour

Magique sélectionnées (voir **Après le Scénario III**, page 42).  
 À l'exception de la tuile de Départ, de la tuile Rotonde et des tuiles Tour, les tuiles Territoire des Chapitres I et II ne sont pas utilisées au cours de ce scénario.

Mise en place des tuiles Territoire pour le Scénario IV de L'Ascension du Néant

Chapitre		I	II	III	IV	V
	2-4]	Rotonde	-	3	-	3
	2-4]	-	-	-	1	1
	2-4]	!	!	!	!	-
	2]	-	-	-	3	2
	3]	-	-	-	4	3
	4]	-	-	-	5	4



Tuile Chapelle avec le Prêtre



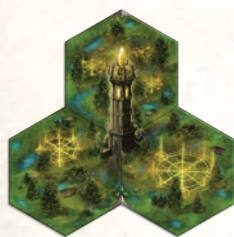
Tuile Rotonde



Tuile Rituel du Chapitre IV



Tuile Rituel du Chapitre V



Tuiles Tour

Ensuite, l'un des joueurs prend la pile de tuiles ainsi créée et la mélange jusqu'à ce qu'un autre joueur lui dise de s'arrêter (eh oui, tous les Chapitres sont mélangés ensemble). Placez alors la pile à proximité de la zone de jeu.

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 Sbiires, face Récompense des Sbiires visible.



Cartes Sbiire

Carte Récompense

Placez la carte Rencontre Prêtre spéciale face visible à proximité de la zone de jeu. **N'utilisez pas** les cartes Rencontre Prêtre du jeu de base.

Remettez toutes les autres tuiles et cartes Rencontre dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées au cours de ce scénario.

Utilisez les Monstres Élites de Niveau 2 (voir **Livret de règles**, page 30).



Carte Rencontre Prêtre spéciale

## RÈGLES SPÉCIALES

### MORT D'UN HÉROS

Lorsqu'un Héros meurt, il est ressuscité à la Chapelle et non à la Rotonde.

### QUÊTE DE LA RENCONTRE PRÊTRE SPÉCIALE

Si vous accomplissez la Quête indiquée sur la carte Rencontre Prêtre spéciale au cours du Scénario IV, utilisez la tuile Rotonde en tant que tuile de Départ pour le Scénario V. Dans le cas contraire, vous devez utiliser la tuile de Départ avec la Chapelle sans le Prêtre, voir page 44.

### DÉLIVRER UNE TOUR

Lorsqu'une tuile Tour est révélée, placez les figurines des Sbiires sur les cases bordant la Tour comme indiqué sur la carte Tour Magique correspondante.

**Par exemple** : une fois la tuile de la Tour Bleue révélée, placez les figurines des Crânes Flottants sur la case du haut et la case de droite, ainsi qu'une figurine Seigneur Liche sur la case de gauche



Lorsqu'un Héros pénètre sur une case d'une tuile Tour contenant des Sbiires, il doit réaliser une Action Combat et affronter les 3 Sbiires en même temps (suivez les règles du mode Coopératif La Communauté). S'il ne vous reste plus d'Action Combat disponible, vous ne pouvez pas pénétrer sur cette case.

**Remarque** : les autres règles de Combat contre les Sbiires s'appliquent normalement (voir page 3).

Si vous parvenez à vaincre la **totalité** des 3 Sbiires sur une tuile Tour au cours d'une même Action Combat, retournez la carte Boss Suprême correspondante (ou les 3 cartes de l'Hydre, dans

le cas de ce Boss) face affichant le point vert visible. La difficulté de ce Boss Suprême sera réduite pour le scénario final.



Point vert

Si vous ne parvenez pas à vaincre la totalité des 3 Spires au cours d'une même Action Combat, la carte Boss Suprême n'est pas retournée. Dans ce cas, laissez les figurines des Spires sur la tuile Tour. Un autre Héros peut tenter de tous les vaincre plus tard (vous y compris).

## SCÉNARIO V

**Objectif du scénario :** en fonction du nombre de joueurs, vaincre tous les Boss Suprêmes sur la Carte.

- ◆ 2 joueurs : 2 Boss Suprêmes
- ◆ 3 joueurs : 3 Boss Suprêmes
- ◆ 4 joueurs : 4 Boss Suprêmes

Une fois que vous avez vaincu (ou conjuré, voir plus bas) le nombre de Boss Suprêmes indiqué, le scénario se termine à la fin de la manche en cours.

**Règles de mise en place :** utilisez la tuile de Départ en fonction de votre progression au cours du Scénario IV (si vous l'avez joué) :

- ◆ Si vous avez accompli la Quête de la carte Rencontre Prêtre spéciale au cours du Scénario IV, la tuile de Départ est la tuile Ronde.
- ◆ Si vous n'avez pas accompli la Quête de la carte Rencontre Prêtre spéciale au cours du Scénario IV ou si vous n'avez pas joué le Scénario IV, la tuile de Départ est celle avec le Chapelle sans le Prêtre.



Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Utilisez les tuiles Fixes de l'extension . Remettez les tuiles Fixes du jeu de base dans la boîte. La tuile Antre du Nécromancien ainsi que les tuiles Rituel des Chapitres IV et V sont utilisées au cours de ce scénario. À l'exception de la tuile de Départ, les tuiles Territoire des Chapitres I, II et III ne sont pas utilisées au cours de ce scénario. Remettez toutes les tuiles et cartes Rencontre dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées au cours de ce scénario.



Tuile de l'Antre du Nécromancien



Tuile Rituel du Chapitre IV



Tuile Rituel du Chapitre V

Conservez les cartes Boss Suprême mises en place après le Scénario III à proximité de la zone de jeu (voir page 42). Si les cartes ont été retournées au cours du Scénario IV (voir page 43), laissez-les retournées. Placez également la carte Récompense à côté des cartes Boss Suprême.



Carte Récompense de Boss

Placez les cartes des Spires Crâne Flottant et Seigneur Liche à proximité de la zone de jeu, toutes deux face visible. En outre, placez une carte Récompense à côté des cartes Spires, face Récompense des Spires visible.

Mise en place des tuiles Territoire pour le Scénario V de L'Ascension du Néant

Chapitre	IV	V	
	2-4J	-	3
	2-4J	1	1
	2-4J	-	!
	2J	3	3
	3J	4	4
	4J	5	5

Placez 2 jetons Défense Magique à proximité de la zone de jeu.



Cartes Spire



Carte Récompense



Jetons Défense Magique

## RÈGLES SPÉCIALES

### APPARITION DES BOSS SUPRÊMES

Une fois que le premier emplacement de chaque type indiqué ci-dessous est révélé, placez la figurine du Boss Suprême correspondant sur la case contenant cet emplacement.

- ◆ **Case Rituel du Faër :** Hyde
- ◆ **Caverne :** Béhémoth
- ◆ **Élémentaire de Feu :** Golem de Cristal
- ◆ **Antre du Nécromancien :** Démon du Faër. En outre, placez 1 figurine de Crâne Flottant et 1 figurine de Seigneur Liche sur n'importe quelles cases de la tuile de l'Antre du Nécromancien, chacun sur une case différente.

Désormais, les Héros ne peuvent plus interagir avec les emplacements de ces cases.

### ATTAQUER UN BOSS SUPRÊME

Lorsque vous pénétrez sur une case contenant un Boss Suprême, ou sur une case de la tuile de l'Antre du Nécromancien, vous devez réaliser une Action Combat et affronter le Boss Suprême. S'il ne vous reste plus d'Action Combat disponible, vous ne pouvez pas pénétrer sur cette case.

Dans le cas de l'Hydre, vous devez affronter la totalité des 3 têtes en même temps (suivez les règles du mode Coopératif La Communauté). Chaque tête est représentée par l'une des cartes Boss Suprême de l'Hydre.

Dans le cas du Démon du Faër, vous devez affronter le Boss Suprême ainsi que ses Spires en même temps (suivez les règles du mode Coopératif La Communauté).



**Remarque :** les autres règles de Combat contre les Spires s'appliquent normalement (voir page 3).



Cartes Boss Suprême de l'Hydre



Cartes Boss Suprême du Démon du Faër et cartes Sbires

Qu'un ou plusieurs Héros soit/soient mort(s) ou non au cours du Combat, si vous parvenez à vaincre tous les Ennemis qui participent à ce Combat, le Boss Suprême est vaincu (c'est-à-dire les 3 têtes de l'Hydre, le Démon du Faër et ses Sbires et/ou tout Monstre indiquée sur la carte Communauté actuellement révélée (voir Livret de règles de , page 29). Recevez la Récompense correspondant au Boss Suprême vaincu, comme indiqué sur la carte Récompense du Boss, en suivant les règles de Combat Partagé si nécessaire (voir Livret de règles de , page 33).

En fonction du Boss Suprême vaincu, procédez comme suit :

- ♦ **Golem de Cristal ou Béhémoth** : placez un jeton Défense Magique sur la case sur laquelle le Boss Suprême a été vaincu.
- ♦ **Hydre** : vous pouvez désormais interagir normalement avec l'emplacement Rituel du Faër.
- ♦ **Démon du Faër** : l'Antre du Nécromancien n'a plus de fonction particulière.



Si vous ne parvenez pas à vaincre tous les ennemis au cours du Combat, le Boss Suprême n'est pas vaincu. À la place, il est simplement conjuré. Retirez-le de la Carte et/ou du jeu (ainsi que tout autre Ennemi ayant participé au Combat). Vous ne pouvez plus affronter ce Boss Suprême et ne pourrez pas atteindre le meilleur dénouement de cet ensemble de scénarios.

## DÉNOUEMENT DE L'ENSEMBLE DE SCÉNARIOS

- ♦ Si tous les Boss Suprêmes ont été vaincus (et pas simplement conjurés), les Héros sont parvenus à protéger Euthia !
- ♦ Si vous n'avez vaincu qu'une partie des Boss Suprêmes à la fin de la 20e manche, les Héros ne sont parvenus qu'à protéger une partie de Euthia. Réessayez et redoublez d'efforts !
- ♦ Si aucun Boss Suprême n'a été vaincu à la fin de la 20e manche (même si certains ont été conjurés), les Héros ont échoué.

## OBJECTIFS PRINCIPAUX ET NIVEAUX DE SUCCÈS – LA COMMUNAUTÉ

Chaque Scénario est constitué de trois Niveaux de Succès : Argent (le moins élevé), Or, et Diamant (le plus élevé). Afin de remporter la partie en mode Coopératif La Communauté, vous devez atteindre l'Objectif Principal du scénario choisi. Ce faisant, vous atteignez un Niveau de Succès Argent pour ce scénario. Vous pouvez cependant atteindre les Niveaux de Succès Or ou Diamant en satisfaisant les prérequis de ces Niveaux de Succès.



Argent  
(Objectif Principal)

Or

Diamant

Pour déterminer le niveau de Succès d'un scénario, faites le total des objectifs atteints par chaque joueur et comparez-les au tableau ci-dessous.

**Par exemple** : vous venez de terminer le scénario La Chasse lors d'une partie à 2 joueurs. Un joueur a tué deux Monstres de Niveau 2, tandis que le second joueur n'en a tué qu'un. Chacun des deux joueurs a accompli une Quête Personnelle. Au total, vous avez donc tué 3 Monstres de Niveau 2 et accompli 2 Quêtes Personnelles, ce qui vous octroie le Niveau de Succès Or. Si un joueur avait accompli une Quête Personnelle supplémentaire, vous auriez atteint le Niveau de Succès Diamant.

Certains scénarios comportent des prérequis spécifiques pour atteindre un certain Niveau de Succès, et d'autres possèdent des règles qui leur sont propres lorsqu'ils sont joués en mode Coopératif La Communauté. Toutes ces informations peuvent être consultées dans la section correspondante du scénario.

## SCÉNARIOS DU JEU DE BASE

### LA CHASSE

Tuez au minimum le nombre requis de Monstres de Niveau 2 et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
# de Monstres de Niveau 2 vaincus	1	2	3	2	3	4	3	4	5
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	2	3	3	3	4	4	4	5

### MENACE IMMINENTE

Rempportez la partie à un niveau de difficulté égal ou supérieur à celui requis, et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau page 46.

### MORT D'UN HÉROS

Lorsqu'un Héros meurt (en dehors de la Bataille Finale), suivez les règles du mode Coopératif La Communauté.

# de joueurs									
Niveau de succès									
Niveau de Difficulté de Menace Imminente	N	D	H	N	D	H	N	D	H
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	2	3	3	3	4	4	4	5

N - Normal, D - Difficile, H - Héroïque

### BATAILLE FINALE

La Bataille Finale est régie par les règles de Combat du mode Coopératif La Communauté. La carte Communauté n'est cependant pas utilisée au cours de ce Combat, les Monstres ne reçoivent donc aucun Point de Santé supplémentaire, n'infligent pas de Blessures supplémentaires et ne réalisent pas d'Action Chaos supplémentaire. De même, il n'y a pas d'ennemis supplémentaires ou d'Attaque de Zone.

Pour la bataille finale, ajoutez aux réserves Argent et Or existantes les cartes Argent et Or indiquées par le Tableau 2 en page 3\* du Livret de scénario, ainsi que par les cartes Monstre et Monstres Élite dans la rangée d'ennemis.

Page 4\* pour la première impression.

### INTERACTION ENTRE LES HÉROS

Au lieu des règles d'Interaction entre les Héros (voir Livret de scénarios, page 4), suivez les règles du mode Coopératif La Communauté « Soigner un autre Héros », décrites dans le Livret de règles en page 31. Ce qui implique que vous ne pouvez pas utiliser vos jetons Gaar pour modifier le résultat du lancer de dés du Monstre lorsqu'il attaque un autre Héros au cours de la Phase d'Attaque des Ennemis.

### DISSONANCE

Le scénario Dissonance ne peut pas être joué avec les règles du mode Coopératif La Communauté.

### LA RÉVOCATION DES ÉLÉMENTAIRES

Le scénario La Révocation des Élémentaires ne peut pas être joué en suivant les règles du mode Coopératif La Communauté.

### LA REQUÊTE DU SUZERAIN

Accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes de la Rencontre Suzerain et de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
# de Quêtes de la Rencontre Suzerain accomplies	2	3	4	3	4	5	4	5	6
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	2	3	3	3	4	4	4	5

## L'INVOCATION DU FAËR

Accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	3	4	3	4	6	4	5	8

### QUÊTES PERSONNELLES

Durant la mise en place de la partie, piochez un nombre de cartes Quête personnelle de Départ et un nombre de cartes Quête personnelle Avancée égaux au nombre de joueurs +1. Placez-les face visible à côté de leur pile. Ensuite, chaque joueur choisit une carte Quête de Départ et une carte Quête Avancée (dans l'ordre qui leur convient). Ces cartes représentent les Quêtes Personnelles qu'ils doivent accomplir. Remettez le reste des cartes Quête Personnelle de Départ et des cartes Quête avancées dans la boîte.

### AU CŒUR DES ABYSSES

Sceller les Abysses (en suivant les règles du scénario) et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous (le cas échéant).

# de joueurs									
Niveau de succès									
# de Quêtes Personnelles accomplies	0	2	3	0	3	5	0	4	7

### DÉVASTATION INCARNÉE

Libérez le Golem de Cristal et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
# de Quêtes Personnelles accomplies	0	1	2	0	2	3	0	3	4

### DISSOLUTION DU FAËR

Il n'est pas nécessaire de garder trace de la quantité de Magie du Faër dissoute individuellement par chaque Héros (c'est-à-dire en déplaçant le jeton Golem de chaque Héros sur la Piste de Réputation). Le jeton Pouvoir du Faër est déplacé chaque fois qu'un Héros élimine un Monstre Élite, ainsi qu'en fonction des cartes Agent et Or utilisées par le Monstre lors d'un Combat, en suivant les règles standards.

## AU SECOURS DES VILLAGEOIS

Terrassez Farruga avant la fin de la manche indiquée et accomplissez au moins le nombre de Quêtes Personnelles comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
Manche au cours de laquelle vous devez vaincre Farruga au plus tard	14	14	13	14	14	13	14	14	13
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	3	4	3	5	6	4	7	8

### CARTES COMMUNAUTÉ

Les cartes Communauté ne sont pas utilisées au cours des 2 manches d'Attaque spéciale de Farruga, les Héros ne peuvent donc pas s'échanger d'Objets au cours de ces 2 manches.

### LA MENACE DE MIRREZIL

Rempportez la victoire contre Mirrezil (avec une condition supplémentaire pour atteindre le Niveau Diamant), défendez votre groupe d'au minimum le nombre d'Événements indiqués (voir ci-dessous **Comment défendre le groupe**) et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
Conditions pour vaincre Mirrezil	x	x	!	x	x	!	x	x	!
# d'Événements contre lesquels votre groupe doit se défendre	1	2	3	1	2	3	1	2	3
# de Quêtes Personnelles accomplies	2	3	3	3	4	5	4	5	7

x - aucune, ! - aucun Héros ne doit mourir au cours du Combat

### INVOQUER LA DÉFENSE MAGIQUE ET DÉFENDRE LE GROUPE

L'effet négatif d'une carte Événement est ignoré uniquement si tous les joueurs possèdent un jeton Défense Magique face visible sous l'un de leurs jetons Héros. Si tel est le cas, vous êtes parvenus à défendre votre groupe contre l'Événement, ce qui veut dire que vous pouvez prendre en compte ce dernier pour déterminer le Niveau de succès du scénario.

**Remarque :** chaque joueur gagne la Récompense immédiatement après avoir invoqué la Défense Magique, comme d'habitude.

### LE BANNISSEMENT DE BRASATH

Banissez Brasath avant la fin de la manche indiquée et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, conformément au tableau sur la droite.

# de joueurs									
Niveau de succès									
Nombre de manches maximum pour bannir Brasath	20	18	16	20	18	16	20	18	16
# de Quêtes Personnelles accomplies	4	5	6	6	8	9	8	11	12

### ACCOMPLIR UNE LÉGENDE

Les prérequis initiaux d'une Légende ne doivent être remplis que par un seul Héros. Si un Combat fait partie des prérequis initiaux, n'appliquez pas les effets de la carte Communauté révélée.

## SCÉNARIOS DE L'EXTENSION

### COURSE FOLLE

Le Scénario Course Folle ne peut pas être joué en mode Coopératif La Communauté.

### LE BROUILLARD DE NÉCROMANCIE

Rempportez la partie à un niveau de difficulté égal ou supérieur à celui requis, et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de succès									
Niveau de difficulté du scénario Le Brouillard de Nécromancie	D	D	H	D	D	H	D	D	H
# de Quêtes Personnelles accomplies	0	1	2	0	2	3	0	2	4

D - Difficile, H - Héroïque

### CHASSEUR DE TÊTES

Tuez l'Hydre (et remplissez la condition supplémentaire pour atteindre le Niveau Diamant) lors d'une partie jouée à un Niveau de difficulté égal ou supérieur à celui requis, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
Niveau de difficulté du scénario Chasseur de Têtes	H	L	L	H	L	L	H	L	L
Conditions pour vaincre l'Hydre	x	x	!	x	x	!	x	x	!

H - Héroïque, L - Légendaire, x - aucune, ! - Chaque Héros doit avoir infligé au moins 22 Dégâts à l'Hydre

## L'ASCENSION DU FAUCHEUR D'ÂMES

Rempotez la partie à un niveau de difficulté égal ou supérieur à celui requis, et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
Niveau de difficulté L'Ascension du Fauqueur d'Âmes	H	L	L	H	L	L	H	L	L
# de Quêtes Personnelles accomplies	0	0	2	0	0	3	0	0	4

H - Héroïque, L - Légendaire

### COMBAT CONTRE UN SBIRE

Suivez les règles standards de combat du mode Coopératif La Communauté.

### ATTAQUER LA TOUR / LA DÉFAITE DU FAUCHEUR D'ÂMES

Après avoir vaincu un Sbiro lors d'un combat conjoint de deux joueurs sur la tuile d'une Tour ou sur la tuile de l'Antre du Nécromancien, un seul joueur peut attaquer la Tour / Adraghor.

## LES VISAGES DU DÉMON

Tous les joueurs doivent avoir vaincu les 3 Manifestations du Démon du Faër. De plus, accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
# de Quêtes Personnelles accomplies	0	2	4	0	3	6	0	4	8

### FIN DU SCÉNARIO

Une fois que les Héros ont chacun vaincu les 3 Manifestations, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

### RENCONTRE AVEC UN SBIRE

Si deux joueurs éliminent un Sbiro lors d'un Combat Partagé, ils peuvent tous deux retourner leur jeton Défense Magique face active visible (si sa face inactive est visible) sur leur plateau Héros.

### COMBATTRE UNE MANIFESTATION

Suivez les règles standards de Combat contre un Monstre. Les règles de Combat du mode Coopératif La Communauté **ne sont pas** utilisées lors de ce Combat.

## L'IRE DU MONDE SOUTERRAIN

Éliminez les 3 Ressuscités et accomplissez au minimum le nombre requis de Quêtes Personnelles Avancées, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
# de Quêtes Personnelles Avancées accomplies	0	1	2	0	2	3	0	2	4

### QUÊTES PERSONNELLES

Au lieu d'utiliser les Quêtes Personnelles de Départ lors de la mise en place, utilisez les Quêtes Personnelles Avancées en suivant les mêmes règles que s'il s'agissait de Quêtes Personnelles de Départ.

### CARTES COMMUNAUTÉ

Pour créer la pile Communauté, utilisez le nombre de cartes Communauté indiqué ci-dessous :

- ♦ 2 cartes I (sélectionnées au hasard)
- ♦ La totalité des 7 cartes II
- ♦ 1 carte III (sélectionnée au hasard)

## LA DIMENSION DES ARCANES

Tous les joueurs doivent avoir créé une brèche dans la barrière des Arcanes. En outre, le nombre minimum requis de joueurs doit vaincre Brasath (avec une condition supplémentaire pour le Niveau de succès Diamant) comme indiqué par le tableau suivant.

# de joueurs									
Niveau de Succès									
# de joueurs devant vaincre Brasath	1	2	2	2	3	3	2	4	4
Conditions pour vaincre Brasath	x	x	!	x	x	!	x	x	!

x - aucune, ! - Les Héros doivent vaincre Brasath au cours de la même manche

### EXPLORER LA DIMENSION DES ARCANES

Il ne peut y avoir qu'un seul Héros à la fois dans la Dimension des Arcanes. Par conséquent le Combat contre Brasath répond aux règles standards de Combat contre un Monstre. Les règles de Combat du mode Coopératif La Communauté **ne sont pas** utilisées lors de ce Combat.

