



EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

HÉROS NÉCROMANCIEN

NOUVEAU HÉROS : HOXIR

Hoxir se joue de la même manière que les autres Héros, mais possède quelques règles qui lui sont propres.

Si vous possédez l'extension Fierce Powers & Crawling Shadows, vous pouvez choisir de jouer avec les tuiles Héros comportant le symbole  (tuiles de Départ) et  (autres tuiles Héros) en suivant les règles décrites dans le Livret de règles de Fierce Powers & Crawling Shadows, en page 13.

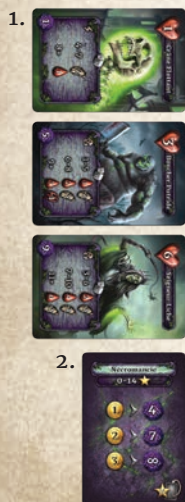
Si vous choisissez une Arme parmi les nouvelles tuiles de Départ, placez une de vos Armes sur l'emplacement Héros approprié de votre plateau Héros et l'autre dans l'une de vos Besaces. Vous pouvez la vendre à un Comptoir Commercial ou l'utiliser pour accomplir des Quêtes comme d'habitude.

Si vous ne possédez pas l'extension Fierce Powers & Crawling Shadows, vous ne pouvez utiliser les tuiles Héros supplémentaires qu'en mode Solo, voir Livret de règles, page 31.

MISE EN PLACE

En plus de la mise en place standard de votre plateau Héros, placez les composants Spires d'Hoxir comme suit :

1. Les trois cartes Spires d'Hoxir à côté de votre plateau Héros, pivotées de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. La carte Nécromancie à côté des cartes Spires d'Hoxir, face « 0-14 » visible.



TUILES HÉROS D'HOXIR

En plus des Armes, Boucliers et Capacités, les tuiles Héros d'Hoxir comportent des pièces d'Armures, des Anneaux et une Potion. Ces tuiles répondent aux mêmes règles que tous les autres éléments semblables du jeu ; elles suivent les règles standards d'utilisation des effets sur les Équipements et les Potions.

SET D'ARMURE NÉCROMANTIQUE

Toutes les tuiles Armure font partie d'un set spécial d'Armure Nécromantique qui suit les mêmes règles que celles des autres sets d'Armure dans le jeu. Les tuiles Anneau de Héros ne font pas partie de ce set.

Les pièces du set d'Armure Nécromantique qui sont Dévoilées aux niveaux de Réputation plus élevés sont appelées Ensorcelées (exemple : Casque Nécromantique Ensorcelé, Bottes Nécromantiques Ensorcelées, etc.)



Pièces d'Armure Nécromantiques



Pièces d'Armure Nécromantiques Ensorcelées

SBIRES D'HOXIR

Hoxir contrôle 3 Spires : le Crâne Flottant, le Boucher Putride et le Seigneur Liche. Chacun de ses Spires est représenté par une carte qui lui est propre. Les Spires possèdent tous 2 formes, chacune figurant sur un des côtés de leur carte



Cartes Spires d'Hoxir

voir Utiliser la Capacité d'Attaque d'un Sbiro d'Hoxir, en page 3.

Remarque : si une Quête requiert un certain niveau de Santé (Suzerain, Quêtes Personnelles, etc.), seule la Santé d'Hoxir compte. N'y ajoutez pas la santé de ses Sbiros.

Une carte Sbiro d'Hoxir pivotée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre indique que le Sbiro est inactif. Un Sbiro inactif ne peut pas être utilisé. Pour activer un Sbiro, vous devez l'Invoquer.



NÉCROMANCIE

La Nécromancie est utilisée pour Invoquer vos Sbiros. Afin de calculer la somme de votre Nécromancie, additionnez les valeurs devant lesquelles n'apparaissent ni le signe + ni le signe - parmi les symboles Nécromancie, sur vos tuiles Héros Apprises et/ou Équipées.

Exemple de Nécromancie sur une tuile Héros



Par exemple : avec les Gantelets Nécromantiques (1) et la Baguette Spectrale (2) équipés, et Fracture (1) Apprise sur votre plateau Héros, votre total de Nécromancie est de 4.



INVOQUER DES SBIROS

Vous pouvez Invoquer des Sbiros à n'importe quel moment en dehors d'un Combat si vous possédez suffisamment de Nécromancie et que vous payez le montant adéquat en Or. Lorsque vous Invoquez un Sbiro, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des faces de la carte Sbiro d'Hoxir. Afin d'Invoquer un ou plusieurs Sbiros :

1. Décidez quels Sbiros vous désirez Invoquer. Vous devez posséder le montant de Nécromancie requis pour ces Sbiros.
2. Payez le montant adéquat en Or en fonction de la quantité de Nécromancie nécessaire pour les Sbiros que vous désirez Invoquer.

3. Faites pivoter les cartes Sbiro d'Hoxir correspondantes de leur position inactive (pivotée de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre) à leur position active (verticale).

La Nécromancie requise pour Invoquer un Sbiro est la valeur indiquée à l'intérieur du symbole Nécromancie sur la carte Sbiro d'Hoxir modifiée par toute valeur susceptible de la modifier (un symbole + ou -, accompagné d'un chiffre) à l'intérieur du symbole Nécromancie sur vos tuiles Héros Apprises et/ou équipées sur votre plateau Héros et qui comporte ce Sbiro.

Par exemple : vous désirez Invoquer ce Boucher Putride qui requiert normalement 5 Nécromancie.



Cependant, vous avez Appris la tuile Héros Gigantisme sur votre plateau Héros. Étant donné qu'elle comporte l'illustration du Sbiro Boucher Putride et qu'elle indique un -1 à l'intérieur du symbole Nécromancie, vous aurez besoin d'une Nécromancie en moins. Vous pouvez donc Invoquer le Boucher Putride pour 4 Nécromancie.



Nécromancie réduite de 1

Si vous désirez Invoquer plusieurs Sbiros en même temps, additionnez leur Nécromancie requise afin d'obtenir le total de Nécromancie nécessaire.

Le montant que vous devez payer en Or pour Invoquer des Sbiros est indiqué sur la carte Nécromancie et dépend de la quantité totale de Nécromancie requise pour Invoquer ces Sbiros. Identifiez sur la carte la valeur de Nécromancie la moins élevée qui est égale ou supérieure au total de Nécromancie requise. La ligne sur la carte vous indique alors le montant à payer en Or.

Par exemple : si les Sbiros Invoqués requièrent une valeur totale de Nécromancie comprise entre 5 et 7, vous devrez payer 2 Or.



Vous pouvez Invoquer des Sbiros plusieurs fois pendant votre tour et ceci, tant que vous possédez suffisamment de Nécromancie et d'Or pour le faire.

CARTE NÉCROMANCIE

Une fois que vous avez atteint 15 Réputation, retournez votre carte Nécromancie sur sa face verso. Le coût en Or de votre Nécromancie est désormais réduit. La carte restera dans cette position jusqu'à la fin de la partie, même si vous retombez sous la barre des 15 Réputation.



ACTIVER LES SBIRE D'HOXIR

Vous pouvez avoir un ou plusieurs Spires d'Hoxir actifs tant que la somme des valeurs à l'intérieur de l'intégralité de leurs symboles Nécromancie sur vos tuiles Héros Apprises et/ou équipées est égale ou supérieure à la somme de Nécromancie requise (en incluant tout modificateur de valeur) par vos cartes Spires d'Hoxir actives.

Si, à un moment quelconque, la valeur totale de votre Nécromancie tombe sous le total requis par vos Spires actifs, vous devez immédiatement rendre un ou plusieurs de vos Spires inactifs jusqu'à rétablissement de votre Nécromancie.

Par exemple : vous venez d'Invoquer un Boucher Putride avec une Nécromancie requise de 4 (5 requis par la carte Spire d'Hoxir ; valeur ensuite modifiée par le -1 provenant de la tuile Héros Gigantisme Apprise sur votre plateau Héros). Vous possédez déjà un Spire Crâne Flottant avec une Nécromancie requise de 1. Étant donné que vous ne possédez qu'un total de Nécromancie de 4, vous devez immédiatement rendre inactif un ou plusieurs de vos Spires. Vous décidez de rendre inactif le Crâne Flottant en faisant pivoter sa carte de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.



Vous ne pouvez pas retourner une carte Spire d'Hoxir sur sa face verso. Vous devez d'abord désactiver ce Spire, puis Invoquer celui qui se trouve sur l'autre face de la carte pour l'activer.

Vous pouvez utiliser une ou plusieurs des Capacités d'Attaques d'un Spire d'Hoxir actif au cours d'un Combat.

RENDRE UN SBIRE D'HOXIR INACTIF

À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez décider de désactiver un Spire d'Hoxir actif en faisant pivoter sa carte dans sa position inactive. Lorsqu'un Spire d'Hoxir devient inactif, retirez tous les jetons Blessures de sa carte (voir page 2).

POUVOIRS DES ÉLÉMENTAIRES

Les Spires d'Hoxir ne sont pas affectés par les Pouvoirs des Élémentaires d'Eau et de Feu, ce qui signifie qu'ils ne se soignent pas et ne subissent pas de Blessure si Hoxir pénètre sur une case affectée par ces Pouvoirs.

EFFETS DE SOINS

Lorsque Hoxir ou l'un de ses Spires génère un effet de Soins (grâce à une tuile Héros, un Objet, en Défiant un Élémentaire, etc.), vous pouvez choisir de Soigner soit Hoxir soit l'un de ses Spires actifs, ou de diviser la valeur de l'effet de Soins entre eux.

UTILISER LES CAPACITÉS D'ATTAQUE DES SBIRE D'HOXIR

Pour utiliser une Capacité d'Attaque d'un Spire d'Hoxir lors d'un Combat, ledit Spire doit être actif.

Le Crâne Flottant peut réaliser une **Attaque d'Initiative**, tandis que le Boucher Putride et le Seigneur Liche peuvent réaliser un **Lancer de dés du Héros**. Lorsque vous choisissez d'utiliser l'une de vos Capacités d'Attaque des Spires d'Hoxir, elle **remplace** l'Attaque de votre Héros, vous ne pouvez donc pas utiliser les effets de l'Attaque d'Initiative/du Lancer de dés du Héros d'un Spire et de votre Héros lors du même tour de Combat. De la même manière, vous ne pouvez pas utiliser la Capacité d'Attaque du Boucher Putride et du Seigneur Liche lors du même tour de Combat. Cependant, une capacité d'Attaque de Spire d'Hoxir peut être modifiée normalement par vos Capacités de Héros ou vos Objets.

Vous pouvez utiliser la Capacité d'Attaque d'un Spire d'Hoxir, tant que ce Spire est actif ; vous n'avez donc pas à invoquer ce Spire chaque fois que vous désirez utiliser sa Capacité d'Attaque.

DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES CAPACITÉS D'ATTAQUE DES SBIRE D'HOXIR

CRÂNE FLOTTANT

Déclenchement :
Attaque d'Initiative

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Spire d'Hoxir, réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur correspondante lors de la **première** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



BOUCHER PUTRIDE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Spire d'Hoxir :

- ◆ Réduisez la Force de Combat du Monstre de la valeur correspondante lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.
- ◆ Réduisez les Blessures infligées à Hoxir de 1 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.
- ◆ Soignez le Spire d'Hoxir ou Hoxir de 1.



SEIGNEUR LICHE

Déclenchement : lancer de dés d'Attaque du Héros

En outre, en fonction de la Force de Combat Finale du Spire d'Hoxir :

- ◆ Réduisez la Force de Combat du Monstre de 3 lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.
- ◆ Réduisez les Blessures infligées à Hoxir de la valeur correspondante lors de la **prochaine** Attaque du Monstre au cours de ce Combat.



CAPACITÉS DE CONTRÔLE

Certaines de vos tuiles Héros peuvent être utilisées pour améliorer les Sbires d'Hoxir. Ces tuiles Héros sont appelées « Capacités de Contrôle ». Vous devez Apprendre une Capacité de Contrôle normalement avant de pouvoir utiliser son effet.



Exemple d'une Capacité de Contrôle

Les effets de ces Capacités de Contrôle sont permanents et vous pouvez en posséder autant que vous le désirez tant que vous respectez les règles standards d'Apprentissage et de placement des Capacités sur votre plateau Héros.

Les effets de ces Capacités de Contrôle sont expliqués sur la fiche Héros d'Hoxir.

BLESSURES SUBIES

En fonction du timing, et sauf indication contraire (voir **Exceptions en fonction du scénario**, ci-dessous), les Blessures doivent être infligées à Hoxir et/ou à ses Sbires de la manière suivante :

- ◆ **En dehors d'un Combat** : toutes les Blessures sont infligées directement à Hoxir.
- ◆ **Au cours d'un Combat** : les Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir dans l'ordre suivant :
 1. Crâne Fottant
 2. Boucher Putride
 3. Seigneur Liche
 4. Hoxir

Si le nombre de Blessures infligées est supérieur au nombre requis pour tuer un Sbire, les Blessures restantes sont infligées au Sbire suivant (ou à Hoxir), dans l'ordre présenté ci-dessus.

Indiquez les Blessures infligées au Sbire d'Hoxir en utilisant les jetons Dégâts d'un Héros non utilisé lors de cette partie.

EXCEPTIONS EN FONCTION DU SCÉNARIO

AU SECOURS DES VILAGEOIS

Chaque fois que vous devriez subir des Blessures provenant de Farruga, ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

LA MENACE DE MIRREZIL

Chaque fois que vous devriez subir des Blessures provenant de Mirrezil, ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

L'ASCENSION DU FAUCHEUR D'ÂMES

Chaque fois que vous devriez subir des Blessures provenant d'une Conjuración de Sbire, ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

Remarque : après avoir Conjuré un Sbire, vous pouvez invoquer des Sbires d'Hoxir avant d'attaquer la tour.

CHASSEUR DE TÊTES

Chaque fois que vous devriez subir des Blessures provenant du déplacement, d'une Attaque de Zone, d'une Contre-Attaque, du placement initial ou d'un jeton Acide de l'Hydre, ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

LA DIMENSION DES ARCANES

Chaque fois que vous devriez subir des Blessures après avoir frappé la Barrière des Arcanes, ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

LES VISAGES DU DÉMON

À la fin de chaque manche, les Blessures subies provenant du Démon du Faër sont égales à la somme de la moitié de votre Santé Maximale plus la Santé de tous les Sbires actif d'Hoxir (indépendamment des Blessures qui leur ont déjà été infligées), arrondie à l'inférieur. Ces Blessures sont infligées au Sbire actif et à Hoxir comme indiqué plus haut dans la section **Au cours d'un Combat**.

MORT D'HOXIR LORS D'UN COMBAT

Lorsque Hoxir meurt au cours d'un Combat, en plus des règles standards, recevez le montant approprié en Or indiqué sur le côté de la carte Nécromancie qui est actuellement face visible en fonction du total de Nécromancie que vous possédez sur vos tuiles Héros Apprises et/ou équipées (celles sans symbole + ou -). Recevez toujours un montant d'Or correspondant à une valeur de Nécromancie égale ou supérieure au total de Nécromancie de l'ensemble de vos tuiles Héros.

Par exemple : Hoxir est mort lors d'un Combat avec un Monstre. Sa Réputation est encore sous le seuil des 15. Il possède 8 Nécromancie au total sur ses tuiles Héros Apprises et/ou équipées. Par conséquent, conformément à la face visible de la carte Nécromancie, il reçoit 3 Or.

