

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

LIVRET DE SCÉNARIOS

SOMMAIRE

La Chasse	2	L'Invocation du Faër	10
Menace Imminente	2	Au Cœur des Abysses	10
Dissonance	4	Dévastation Incarnée	12
La Révocation des Élémentaires	6	Au Secours des Villageois	15
La Requête du Suzerain	9	La Menace de Mirrezil	18
		Le Bannissement de Brasath	20



INTRODUCTION

Ce livret contient les règles des différents scénarios. Chaque scénario possède un **niveau de difficulté** (normal, difficile, ou héroïque) et une **durée par joueur** indiqués dans leur titre.

Par exemple : le scénario La Chasse est d'un niveau de difficulté normal et sa durée est de 30 minutes par joueur.



LA CHASSE

NORMAL 30' /

Comme une pluie d'été inonde chemins et sentiers, les monstres ont envahi le pays. Même la population qui vivait dans les quartiers sûrs avoisinant la Chapelle est terrorisée et refuse de mettre un pied dehors, de jour comme de nuit. Il est temps de chasser ces créatures et de les éliminer !

Durée de la partie : 7 manches.

Objectif : éliminer des Monstres de Niveau 2.

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. Les tuiles des Chapitres IV et V ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Chaque joueur commence la partie avec une **Potion de Soins**.

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque fois que vous éliminez un Monstre de Niveau 2, vous pouvez le conserver en tant que Trophée, comme en temps normal. Le cas échéant, si par la suite vous deviez vous défausser de ce Trophée (soit pour accomplir une Quête, soit parce que vous souhaitez faire de la place dans votre Besace), conservez alors la carte Monstre face cachée à côté de votre plateau Héros. De même, si vous choisissez de ne pas conserver le Monstre en tant que Trophée, conservez tout de même la carte Monstre face cachée à côté de votre plateau Héros.

Si vous avez un Monstre de Niveau 2 en tant que Trophée dans votre Besace à la fin de la partie, ajoutez-le aux autres Monstres de Niveau 2 que vous avez éliminés durant la partie.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario La Chasse

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

DÉCOMPTE FINAL

En plus du Décompte final normal, chaque Héros gagne 2 points de Réputation pour chaque Monstre de Niveau 2 qu'il a éliminé durant la partie.

MENACE IMMINENTE

NORMAL / DIFFICILE / HÉROÏQUE 40' /

La première fois que vous avez entendu parler des groupes de Monstres qui semaient la terreur dans les quartiers avoisinant la Chapelle, vous n'en avez rien cru. La menace est pourtant bien réelle, et il ne vous reste que peu de temps pour vous préparer à défendre les derniers bastions d'espoir de Euthia.

Ce scénario est **semi-coopératif**. Lors de la Bataille Finale, si tous les Héros sont tués, la partie est perdue pour tout le monde. Sinon, tous les joueurs remportent la partie.

Vous pouvez également jouer ce scénario de manière pleinement coopérative en suivant les règles du mode Coopératif reprises en page 34 du **Livret de règles**.

Durée de la partie : 8 manches normales suivies par 1 manche spéciale de Bataille Finale.

Objectif : vous vous affrontez les uns les autres pour gagner le respect des citoyens de Euthia et la Réputation qui en découle, mais combattez ensemble une horde terrifiante d'Ennemis (Monstres et/ou Monstres Élites) à la fin de la partie.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Menace Imminente

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

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 (page 2).

Choisissez un des trois niveaux de difficulté pour ce scénario : **Normal**, **Difficile** ou **Héroïque**. Le niveau de difficulté détermine la force des adversaires que les Héros devront affronter à la fin de la partie.

Chaque joueur commence la partie avec une **Potion de Soins**.

RÈGLES SPÉCIALES

MORT D'UN HÉROS

Lorsqu'un Héros meurt, quelle qu'en soit la cause, suivez les étapes normales qui s'appliquent dans ce cas, à l'exception de ces deux changements :

1. Perdez 1 point de Réputation (au lieu de 2).
2. Si vous mourez lors d'un Combat, le Joueur-Monstre gagne immédiatement 2 points de Réputation au lieu de prendre un de vos jetons Héros.

MANCHE DE BATAILLE FINALE

Au début de la 9^e manche, suivez ces étapes :

1. Tous les Héros sont placés dans la Chapelle et leur Santé est restaurée au Maximum.
2. Désengagez tous les Objets et les Capacités.
3. Retournez toutes les Gemmes sur leur face Active.
4. Les joueurs peuvent changer leur Équipement et utiliser des Capacités utilisables hors-Combat ou des Objets.

Remarque : lors de cette manche, les joueurs ne réalisent pas d'Actions, d'Actions gratuites et ne se déplacent pas. Les Héros ne peuvent donc pas Apprendre de Capacité (car cela requiert une Action Commerce) ni acheter de Potion dans la Chapelle.

PRÉPARATION DE LA BATAILLE FINALE

Avant le début de la bataille, suivez ces étapes :

1. Utilisez le **Tableau 1** pour déterminer le nombre de Monstres et de Monstres Élite à utiliser en fonction de la difficulté choisie et du nombre de joueurs. Piochez ces cartes des piles appropriées.
2. Mélangez les cartes piochées et placez-les en ligne, face visible. L'ordre de ces cartes est l'ordre dans lequel les Ennemis attaqueront, de la gauche vers la droite.

Lors de la Bataille Finale, appliquez les mêmes règles que le mode Solo :

1. Prenez 2 dés d'un autre Héros. Ces dés seront ceux des Monstres.
2. Remettez les cartes Contrôle dans la boîte, elles ne sont pas utilisées lors de la Bataille Finale.
3. Mélangez la pile de cartes Combat et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu.
4. Dans la pile des cartes Or, remplacez toutes les cartes Possession par celles possédant une icône représentant un joueur.
5. Formez 2 piles de cartes, la réserve Argent et la réserve Or, conformément au **Tableau 2**. À chacune de ces réserves, ajoutez toutes les cartes Argent et Or représentées sur les cartes Monstre et Monstre Élite de la ligne Ennemis.

Tableau 1

Ennemis						
NORMAL	1J	1	1	0	0	0
	2J	0	0	1	1	0
	3J	1	0	2	0	0
	4J	0	0	2	0	2
DIFFICILE	1J	0	2	0	0	0
	2J	0	0	1	0	1
	3J	0	0	2	0	1
	4J	0	0	3	0	1
HÉROÏQUE	1J	0	0	0	1	1
	2J	0	2	1	0	0
	3J	0	0	3	0	0
	4J	0	0	4	0	0

Tableau 2

Cartes			
NORMAL	1J	+3	0
	2J	2	2
	3J	3	3
	4J	0	6
DIFFICILE	1J	0	+1
	2J	0	3
	3J	3	4
	4J	0	7
HÉROÏQUE	1J	0	+2
	2J	0	4
	3J	0	5
	4J	0	8

Remarque : en mode Solo, ajoutez le nombre approprié de cartes Argent et Or aux réserves correspondantes ; ces réserves doivent donc contenir toutes les cartes accumulées durant la partie ainsi que les cartes ajoutées durant cette dernière étape.

LA BATAILLE COMMENCE

Au début de la Bataille, chaque Héros peut effectuer une Attaque d'Initiative avec des Objets ou des Capacités appropriés, sur un seul Ennemi (Monstre ou Monstre Élite). Les joueurs décident dans quel ordre ils attaquent. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, déterminez l'ordre des attaquants au hasard. Un même Ennemi peut être attaqué par plusieurs Héros différents.

TOURS DE COMBAT

La Bataille Finale se joue en une série de Tours de Combat, chacun divisés en 4 Phases. Ces Tours de Combat se répètent jusqu'à ce que tous les Ennemis aient été éliminés, ou jusqu'à ce que tous les Héros soient morts.

1. Phase de Soins du Héros
2. Phase d'Attaque de l'Ennemi (voir plus bas)

Répétez les phases 1 et 2 jusqu'à ce que tous les Ennemis aient attaqué.

3. Phase de Soins du Héros
4. Phase d'Attaque des Héros (voir plus bas)

Les règles de Combat normales du mode Solo s'appliquent, à l'exception des changements suivants :

- ◆ Le Dé de l'Espoir n'est pas utilisé.
- ◆ Les effets des cartes Argent et Or ne s'appliquent qu'au Héros qui a été attaqué par un Ennemi donné (voir ci-dessous).

Lors de la Phase 2, les Ennemis attaquent un par un, dans l'ordre des cartes alignées lors de la Préparation. Lorsqu'un Ennemi attaque, les joueurs doivent choisir quel Héros sera attaqué. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, déterminez un Héros au hasard. Un même Héros peut être attaqué plus d'une fois lors de cette Phase.

Lors de la Phase 4, chaque Héros attaque un Ennemi avec une Arme ou une Capacité de Combat qui n'est pas une Arme ou une Capacité d'Initiative, et peut utiliser n'importe quel autre Objet et/ou Capacité, comme lors d'une Phase d'Attaque de Héros normale. Les Héros peuvent attaquer dans n'importe quel ordre et un même Monstre peut être attaqué plus d'une fois lors de cette Phase.

Les Héros ne reçoivent aucune Récompense pour les Ennemis éliminés lors de la Bataille Finale.

INTERACTION ENTRE LES HÉROS

Au cours de la Bataille Finale, un Héros peut soigner un autre Héros en utilisant des Essences d'Eau, des Potions de Soins ou des Parchemins de Soins. Un Héros peut également utiliser des jetons Gaar lors du Combat d'un autre Héros pour modifier le lancer de dés du Monstre (mais pas le lancer de dés du Héros).

Toute autre interaction entre les joueurs est interdite (par exemple : donner un jeton Gaar ou un Objet à un autre joueur, utiliser des Capacités ou de l'Équipement pour aider un autre joueur, etc.).

MORT D'UN HÉROS AU COMBAT

Si votre Héros meurt au cours de la Bataille Finale, vous ne perdez pas de Réputation, mais vous ne participez plus au reste de la partie.

DÉNOUEMENT

Ce scénario peut se terminer de deux manières différentes :

- ◆ Si tous les Ennemis ont été éliminés lors de la Bataille Finale, les Héros sont parvenus à protéger la Chapelle. Tous les Héros remportent la partie.
- ◆ Si tous les Héros meurent lors de la Bataille Finale, ils ont failli à leur mission et ne sont pas parvenus à protéger la Chapelle et le peuple de Euthia. Tous les Héros perdent la partie.

DISSONANCE

DIFFICILE 40' / ♣

Vous êtes mort ! Mais une fois de plus, vous êtes revenu à la vie. Cette fois-ci, les choses sont cependant différentes. Ce ne sont pas les prières des moines de la Chapelle qui vous ont ramené, mais le pouvoir d'une étrange Amulette que vous avez trouvée dans un Temple Antique. Une Amulette qui est désormais tout ce que vous possédez. Vous avez perdu tous vos autres biens.

Dépêchez-vous de traverser les Terres Interdites pour rejoindre la Chapelle et vaincre le terrible ennemi qui vous y attend, avant que son Artéfact maudit ne vous transforme en un être dénué de vie... pour l'éternité.

Durée de la partie : jusqu'à 8 manches.

Objectif : trouvez et visitez la Chapelle, échangez l'Amulette d'Éternité contre un puissant Set d'Armure et éliminez le Monstre Élite de Niveau 3 avant la fin de la 8^e manche.

Règles de mise en place : utilisez la tuile Temple Antique comme tuile Territoire de Départ. Créez la pile de tuiles Territoire en vous aidant du tableau ci-contre. Mélangez ensuite la tuile Chapelle (celle qui représente la Chapelle sans le Prêtre) avec les tuiles du Chapitre I ainsi que la tuile Légende Antre du Nécromancien avec les tuiles du Chapitre V (vous ne pouvez pas accomplir la Quête sur l'Antre du Nécromancien dans ce scénario).



Temple Antique



Antre du Nécromancien

Formez ensuite une pile de tuiles Territoire en plaçant les tuiles dans un ordre **croissant** (c'est-à-dire les tuiles du Chapitre I au bas de la pile, et celles du Chapitre V en son sommet), contrairement à la procédure habituelle.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Dissonance

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	2
	2J	1	1	2	3
	3J	1	2	3	4
	4J	2	3	4	5

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

Parmi les cartes Monstres Élite de Niveau 3, utilisez la **Liche**, la **Succube** et la **Faucheuse**. Mélangez ces 3 cartes, prenez-en une au hasard et placez-la face cachée à proximité de la zone de jeu. Remettez le reste des cartes Monstres Élite dans la boîte, sans les regarder.



Sélectionnez les tuiles Sauroctone pour créer des Sets d'Armure de 5 pièces en fonction du nombre de joueurs (le type d'emplacement pour les Gemmes sur ces pièces n'a pas d'importance). Placez ces Sets à proximité du plateau Commerce.

1 joueur : 1 Set d'Armure en Krak.

2 joueurs : 1 Set d'Armure en Krak, 1 Set d'Armure en Peau de Dragon.

3 joueurs : 1 Set d'Armure en Krak, 2 Sets d'Armure en Peau de Dragon.

4 joueurs : 2 Sets d'Armure en Krak, 2 Sets d'Armure en Peau de Dragon.

Mélangez et placez le reste des tuiles Sauroctone face cachée en 2 piles à côté du plateau Commerce, selon les règles normales.



Exemple de Set d'Armure en Krak



Exemple de Set d'Armure en Peau de Dragon

Chaque Héros commence la partie avec **25 points de Réputation**. Tous les emplacements Équipement de vos plateaux Héros sont déverrouillés.

Les Héros commencent aussi la partie avec les **tuiles Héros** et les **tuiles Potion de Soins** suivantes placées dans leurs emplacements Héros respectifs (un nombre entre [] représente la valeur de Réputation au dos de la tuile) ou dans leurs Besaces :

- ◆ **Ael** : Méditation [2], Bâton de lune [4], Foudre [21], 2 tuiles Potion de Soins.
- ◆ **Dral** : Glaive [15], Hache de jet [21].
- ◆ **Keleia** : Uppercut [12], Lance [18].
- ◆ **Maeldur** : Bâton de magma [15], Foudre [18].
- ◆ **Skoldur** : Bouclier nain [12], Hache d'Azzatir [18].
- ◆ **Taesiri** : Lien obscur [2], Arc de glace [18], Dague rituelle [21], 1 tuile Potion de Soins.

Placez toutes les tuiles de Départ restantes à côté de votre plateau Héros, face visible. Au cours de la partie, elles pourront être acquises dans un Comptoir Commercial selon les règles normales.

Ensuite, chaque joueur remet dans la boîte les tuiles Héros qui ont la même valeur de Réputation que les tuiles obtenues ci-dessus. Puis, formez une pile avec vos tuiles restantes, comme d'habitude (celles qui ont une valeur de Réputation différente des tuiles obtenues ci-dessus ainsi que celles qui ont une valeur de Réputation supérieure à 21). Vous pouvez Dévoiler et acheter ces tuiles dans un Comptoir Commercial, comme d'habitude.



Amulette d'Éternité

Pour un exemple, voir le scénario *La Révocation des Élémentaires I*, page 6.

Chaque joueur reçoit une Amulette d'Éternité et l'équipe dans l'emplacement réservé aux Amulettes sur son plateau Héros. La couleur de l'Amulette n'a aucune importance dans ce scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

DU TEMPLE ANTIQUE VERS LA CHAPELLE

Les joueurs commencent la partie au centre de la tuile Temple Antique.

Vous ne pouvez pas déséquiper l'Amulette d'Éternité tant que vous n'avez pas rejoint la Chapelle.

Si un Héros meurt alors qu'il possède encore l'Amulette d'Éternité, procédez comme suit :

1. Perdez vos points de Mouvement restants (ceux représentés par des jetons Mouvement de rappel). Votre Héros est ressuscité sur la case de sa mort.
2. Restaurez votre niveau de Santé au Maximum.
3. Si votre Héros est mort lors d'un Combat, ne prenez pas de jeton Gaar ni de carte Or, et le Joueur-Monstre ne prend aucun de vos jetons Héros.
4. Si votre Héros est mort hors-Combat, ne perdez pas de points de Réputation. Ensuite, continuez votre tour, si cela vous est possible.

Après votre résurrection, vous pouvez dépenser 1 point de Mouvement pour vous déplacer de la case sur laquelle vous êtes mort vers une case adjacente (même si la case que vous quittez contient un Monstre toujours vivant). Si vous n'avez pas de point de Mouvement disponible, vous pouvez tout de même le faire au début de votre tour suivant.

Remarque : si vous pénétrez sur une case contenant un Monstre, mais que vous mourez immédiatement à cause de l'effet d'un Élémentaire de Feu, après votre résurrection, vous pouvez soit utiliser une Action Combat pour affronter le Monstre, soit utiliser 1 point de Mouvement pour quitter cette case, comme indiqué ci-dessus.

Dès que votre Héros entre dans la Chapelle, suivez ces étapes :

1. Retirez l'Amulette d'Éternité de votre emplacement Amulette et remettez-la dans la boîte.
2. Choisissez et récupérez un des Sets d'Armure placés à côté du plateau Commerce. Vous pouvez l'équiper immédiatement. N'oubliez pas que tous les emplacements Équipement de votre plateau Héros sont déjà déverrouillés.

Désormais, suivez les règles normales de Mort et de Résurrection pour votre Héros.

RENCONTRE AVEC LE MORT-VIVANT

Si vous possédez l'Amulette d'Éternité, vous ne pouvez pas pénétrer dans l'Antre du Nécromancien (le centre de la tuile Spéciale). Vous devez d'abord visiter la Chapelle pour vous défaire de l'Amulette. De même, vous ne pouvez pas pénétrer dans l'Antre à moins de réaliser immédiatement une Action Combat.

Lorsque vous pénétrez dans l'Antre du Nécromancien, retournez la carte Monstre Élite de Niveau 3 face visible et engagez le Combat.

Lorsqu'un Héros élimine le Monstre Élite, la partie s'achève à la fin de la manche en cours. Toutefois, chaque Héros a toujours la possibilité de Combattre le même Monstre Élite. Les Héros ne reçoivent aucune récompense pour avoir éliminé le Monstre Élite.



DÉNOUEMENT

Le joueur qui élimine le Monstre Élite dans l'Antre du Nécromancien est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs ont éliminé le Monstre Élite, ces joueurs procèdent au Décompte

final et celui qui a obtenu le plus de points de Réputation remporte la partie.

Si à la fin de la 8^e manche, personne n'a éliminé le Monstre Élite dans l'Antre du Nécromancien, tous les Héros perdent la partie.

LA RÉVOCACTION DES ÉLÉMENTAIRES

Les Dragons et les Monstres étaient une menace déjà bien trop présente pour le peuple de Euthia, mais désormais, ce sont les pouvoirs des Élémentaires qui s'insinuent dans les campagnes du pays. Heureusement, vous avez étudié les rituels de Révocation des Élémentaires, et votre mission est de les faire disparaître.

Pour ce scénario, choisissez un Épisode – I, II ou III. Cet Épisode détermine les Chapitres que vous allez traverser et les tuiles Héros et Équipement avec lesquelles votre Héros commença la partie. Les Épisodes sont décrits en détail ci-dessous.

LA RÉVOCACTION DES ÉLÉMENTAIRES I

NORMAL 40' /

Durée de la partie : 8 manches.

Objectif : révoquez les Élémentaires et délivrez le pays de leur pouvoir.

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. Les tuiles des Chapitre IV et Chapitre V ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario
La Révocation des Élémentaires I

Chapitre	I	II	III
	1] 2*	2*	2*
	2-4]	3	3
	1-2]	1	1
	3-4]	1	2
	1]	4	4
	2]	5	4
	3]	5	5
	4]	6	6

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

Chaque joueur commence avec 5 Or et 4 points de Réputation.

En outre, les Héros commencent la partie avec les tuiles Héros suivantes, placées dans leurs emplacements Héros respectifs (un nombre entre [] représente la valeur de Réputation au dos de la tuile) :

- ◆ **Æl** : Rempart Magique [tuile de Départ], Marchandage [2], Bâton de Lune [4].
- ◆ **Dral** : Épée rouillée [tuile de Départ], Charge brutale [2], Esquive [4].
- ◆ **Keleia** : Pickpocket [2], Dague [4].
- ◆ **Maeldur** : Bâton de Feu [tuile de Départ], Flèche de Feu [4].
- ◆ **Skoldur** : Chasseur de Trésor [0], Maître des Mines [2], Double hache [4].
- ◆ **Taesiri** : Obscura [tuile de Départ], Fouet de glace [2], Tome du pouvoir [4].

Placez toutes les tuiles de Départ restantes à côté de votre plateau Héros, face visible. Au cours de la partie, elles pourront

être acquises dans un Comptoir Commercial selon les règles normales.

Ensuite, chaque joueur remet dans la boîte les tuiles Héros qui ont la même valeur de Réputation que les tuiles précédemment obtenues. Puis, formez une pile avec vos tuiles restantes, selon les règles normales (c'est-à-dire celles qui ont une valeur de Réputation différente des tuiles précédemment obtenues, ainsi que celles qui ont une valeur de Réputation supérieure à 4). Vous pourrez Dévoiler et acheter ces tuiles dans un Comptoir commercial, selon les règles normales.

Exemple : si vous jouez Maeldur, procédez comme suit :

- ◆ Placez le Bâton de Feu et la Flèche de Feu dans leurs emplacements respectifs.
- ◆ Remettez Concentration (votre autre tuile qui a une Réputation de 4) dans la boîte.
- ◆ Placez vos tuiles de Réputation 2 (Maître des Portails et Marchandage) ainsi que vos tuiles de Réputation supérieure à 4 dans une pile à proximité de votre plateau Héros.



Placez la carte Révocation de l'Épisode I face visible à proximité de la zone de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsqu'une case contenant un Élémentaire est révélée, placez-y la figurine correspondante.

En tant qu'Action Gratuite, lorsqu'il se trouve sur une case contenant un Élémentaire, un Héros peut révoquer cet Élémentaire en défaussant les ressources illustrées à droite du symbole de cet Élémentaire, sur la carte Révocation.

Si un symbole Dégâts est présent, vous devez d'abord défausser toutes les ressources illustrées, puis infliger un nombre de Dégâts égal à la valeur indiquée. Vous avez le droit à une Attaque d'Initiative, suivie d'une Phase d'Attaque du Héros. Si vous

n'infligez pas le nombre de Dégâts requis, les ressources sont perdues et l'Élémentaire n'est pas révoqué (les Dégâts infligés ne sont pas conservés ni repris lors d'une future tentative). Vous pouvez infliger plus de Dégâts que ceux indiqués sur la carte pour révoquer un Élémentaire.

Exemple : pour révoquer un Élémentaire de Terre, défaussez 1 Améthyste, 1 Gaar, et infligez 3 Dégâts ou plus.



Rappel : appliquez le Pouvoir de l'Élémentaire de Terre lorsque vous infligez des Dégâts au cours de la Révocation.

Remarque : lorsque vous révoquez un Élémentaire, vous ne payez pas d'Or aux autres joueurs pour les jetons Interaction qu'ils ont placés sur cette case.

Lorsque vous révoquez un Élémentaire, procédez comme suit :

1. 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.
2. Placez l'Élémentaire sur votre plateau Héros. Il vous rapportera des points de Réputation en fin de partie.
3. Recouvrez cette case avec un jeton Révocation correspondant à l'Élémentaire révoqué. Les cases recouvertes par des jetons Révocation perdent les pouvoirs Élémentaires pour le reste de la partie.

Chaque jeton Révocation dispose d'un effet qui peut être utilisé en tant qu'Action Gratuite par n'importe quel Héros présent sur cette case. Vous ne pouvez utiliser l'effet de chaque jeton Révocation qu'une fois durant la partie. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. Payez 1 Or à chaque adversaire qui a déjà placé un jeton Héros sur le jeton Révocation. Si vous ne pouvez pas assurer le coût entier, vous ne pouvez pas bénéficier de l'effet du jeton.
2. Placez un de vos jetons Héros sur le jeton Révocation.
3. Résolez l'effet figurant sur le jeton Révocation.



Air

Terre

Eau

Feu

Remarque : dans le cas des jetons Révocation Terre et Feu, choisissez un seul des Objets illustrés.

Exemple : Dral pénètre sur une case contenant un Élémentaire d'Eau et soigne 2 Blessures grâce au Pouvoir de cet Élémentaire. En tant qu'Action Gratuite, il paye 1 Or à Keleia et 1 Or à Maeldur pour Défier l'Élémentaire.

Après avoir lancé ses dés de Héros et résolu leur effet, Dral décide de révoquer l'Élémentaire (une autre Action Gratuite), en défaussant un Rubis, une Essence de Terre et une carte Or. La case est recouverte par un jeton Révocation Eau. Cette case n'est plus imprégnée du pouvoir de l'Élémentaire d'Eau et les cases adjacentes ne sont donc plus affectées par ce pouvoir.

Dral peut désormais utiliser le pouvoir de ce jeton pour Soigner 15 Blessures. S'il décide de faire ainsi, Dral place un de ses jetons Héros sur le jeton Révocation. Si un autre joueur décide d'utiliser ce pouvoir plus tard, il devra payer 1 Or à Dral.



DÉNOUEMENT

Chaque joueur remporte des points de Réputation en fonction du nombre d'Élémentaires révoqués, comme indiqué dans le tableau à droite.

Élémentaires révoqués	★
1	4
2-3	9
4-5	15
6+	22

Ensuite, procédez au Décompte final selon les règles normales. Utilisez également les jetons Interaction placés sur le plateau Scénario/Commerce durant la partie.

LA RÉVOCATION DES ÉLÉMENTAIRES II

NORMAL 50' / ♣

Durée de la partie : 8 manches.

Objectif : révoquez les Élémentaires et délivrez le pays de leur pouvoir.

Règles de mise en place : la tuile Territoire de Départ est celle représentant la Chapelle, mais sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau (page 8). Les tuiles des Chapitre I et Chapitre V ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Chaque joueur commence la partie avec 7 Or et 12 points de Réputation.

- ◆ Lors d'une partie à 2 joueurs ou plus, chaque joueur pioche 4 cartes Argent.

- ◆ Lors d'une partie Solo, piochez 1 carte Or et ajoutez 1 carte Or à la réserve Or.

Donnez à chaque joueur une Cuirasse en Cuir : 3 exemplaires se trouvent parmi les tuiles Marchand, distribuez celles-là en premier. Lors d'une partie à 4 joueurs, distribuez au 4^e joueur une Cuirasse en Cuir provenant des tuiles Alchimiste. Mélangez et placez les tuiles Marchand (et Alchimiste) face cachée en 2 piles sur le plateau Commerce (ainsi que les tuiles Cuirasse en Cuir restantes, le cas échéant). Révélez 4 tuiles pour les 2 Offres, comme indiqué dans la mise en place.



Exemple de la Cuirasse en Cuir

Tous les joueurs peuvent alors équiper la Cuirasse en Cuir ou la placer dans l'une de leurs Besaces. Vous pouvez utiliser l'Or reçu

en début de partie pour déverrouiller l'emplacement Équipement nécessaire pour équiper la Cuirasse.

Les emplacements Héros possédant une **Essence de Terre** ou d'**Air** sont déverrouillés en début de partie pour tous les joueurs. Les Héros commencent la partie avec les **tuiles Héros** suivantes placées dans leurs emplacements Héros respectifs (un nombre entre [] représente la valeur de Réputation au dos de la tuile) :

- ◆ **Aël** : Méditation [2], Bâton de Lune [4], Marche sereine [6], Rayon d'agonie [9], Gardien [12].
- ◆ **Dral** : Prospecteur [2] (choisissez celui correspondant au nombre de joueurs), Éclaireur [4], Rage [6], Endurance [9], Hallebarde [12].
- ◆ **Keleia** : Dague [4], Voleur [6], Poignard de Jet [9], Uppercut [12].
- ◆ **Maeldur** : Bâton de Feu [tuile de Départ], Concentration [4], Mains ardentes [6], Marcheshpère [12].
- ◆ **Skoldur** : Périple de Gumran [2], Double Hache [4], Dilemme de Moorgot [6], Passages secrets [9], Bouclier nain [12].
- ◆ **Taesiri** : Obscura [tuile de Départ], Flèche de glace [4], Torpeur [6] (avec une Essence de Feu), Élémentaliste [9] (avec une Essence de Terre et une Essence d'Air), Blizzard [12].

Placez toutes les tuiles de Départ restantes à côté de votre plateau Héros, face visible. Au cours de la partie, elles pourront être acquises dans un Comptoir Commercial selon les règles normales.

Ensuite, chaque joueur remet dans la boîte les tuiles Héros qui ont la même valeur de Réputation que les tuiles obtenues ci-dessus. Puis, formez une pile avec vos tuiles restantes, selon les règles normales (celles qui ont une valeur de Réputation

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario *La Révocation des Élémentaires II*

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

différente des tuiles obtenues ci-dessus ainsi que celles qui ont une valeur de Réputation supérieure à 12). Vous pouvez Dévoiler et acheter ces tuiles dans un Comptoir commercial, comme d'habitude.

Pour un exemple, voir le scénario *La Révocation des Élémentaires I*, page 6.

Placez la carte Révocation de l'Épisode II face visible à proximité de la zone de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

Suivez les mêmes règles spéciales que celles de l'Épisode I.

LA RÉVOCATION DES ÉLÉMENTAIRES III

DIFFICILE 50' /

Durée de la partie : 8 manches.

Objectif : révoquez les Élémentaires et délivrez le pays de leur pouvoir.

Règles de mise en place : la tuile Territoire de Départ est celle représentant la Chapelle, mais sans le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. En ce qui concerne les tuiles Rencontre du Chapitre III, vous ne pouvez choisir que le **Nain** et la **Sorcière** (l'un d'eux au hasard dans une partie à 1-2 joueurs, et les deux dans une partie à 3-4 joueurs). À l'exception de la tuile Territoire de Départ, les tuiles des Chapitres I et II ne sont pas utilisées lors de cet Épisode, ni aucune des tuiles Scénario.

Chaque joueur commence la partie avec **10 Or** et **21 points de Réputation**.

Chaque joueur pioche **2 cartes Argent** et **1 carte Or**. En mode Solo, ajoutez également 2 cartes Argent et 1 carte Or dans leurs réserves respectives.

Chaque joueur commence également la partie avec des **Gantelets en Peau de Dragon** ou en **Krak**, et des **Jambières en Peau de Dragon** ou en **Krak**. Révélez l'une après l'autre des tuiles Sauroctone jusqu'à ce que vous en trouviez une de ces pièces d'Armure ; remettez-la au premier joueur. Continuez de révéler des tuiles Sauroctone jusqu'à ce que tous les joueurs aient une paire de Gantelets et une paire de Jambières. Mélangez ensuite les tuiles Sauroctone face cachée et placez-les en 2 piles sur le plateau Commerce. Révélez 4 tuiles pour former l'Offre des Sauroctones, comme indiqué dans la mise en place.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario *La Révocation des Élémentaires III*

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

Exemples :



Gantelets en Dragon



Gantelets en Krak



Jambières en Dragon



Jambières en Krak

Tous les joueurs peuvent alors équiper les Gantelets et les Jambières reçues ou les placer dans leurs Besaces. Vous pouvez utiliser l'Or reçu en début de partie pour déverrouiller les emplacements Équipement nécessaires pour équiper ces Objets.

En outre, les emplacements Héros sur lesquels figurent une **Essence de Terre, d'Air ou d'Eau sont déverrouillés en début de partie** pour tous les joueurs. Les Héros commencent la partie avec les **tuiles Héros** suivantes placées dans leurs emplacements Héros respectifs (un nombre entre [] représente la valeur de Réputation au dos de la tuile) :

- ♦ **Áel** : Rempart magique [tuile de Départ], Marche sereine [6], Remède [9], Gaar sanctifié [15], Bâton astral [18], Foudre [21].
- ♦ **Dral** : Charge brutale [2], Éclaireur [4], Rage [6], Glaive [15], Chasseur [18], Bagarreur [21].
- ♦ **Keleia** : Marchandage [2], Uppercut [12], Négociation [15], Lance [18], Ombre [21].
- ♦ **Maeldur** : Bâton de Feu [tuile de Départ], Concentration [4], Alchimiste [12], Implosion [15], Fournaise [18].
- ♦ **Skoldur** : Périple de Gumran [2], Double Hache [4], Passages secrets [9], Rédemption [15], Forge de Pouvoir [18], Arbalète lourde [21].

- ♦ **Taesiri** : Baguette de glace [tuile de Départ], Marche sereine [6], Blizzard [12], Lance de glace [15], Mauvais Sort [18], Dague rituelle [21].

Placez toutes les tuiles de Départ restantes à côté de votre plateau Héros, face visible. Au cours de la partie, elles pourront être acquises dans un Comptoir Commercial selon les règles normales.

Ensuite, chaque joueur remet dans la boîte les tuiles Héros qui ont la même valeur de Réputation que les tuiles précédemment obtenues. Puis, formez une pile avec vos tuiles restantes, selon les règles normales (c'est-à-dire celles qui ont une valeur de Réputation différente des tuiles précédemment obtenues ainsi que celles qui ont une valeur de Réputation supérieure à 21). Vous pouvez Dévoiler et acquérir ces tuiles dans un Comptoir commercial, selon les règles normales.

Pour un exemple, voir le scénario *La Révocation des Élémentaires I*, page 6.

Placez la carte Révocation de l'Épisode III face visible à proximité de la zone de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

Suivez les mêmes règles spéciales que celles de l'Épisode I.

LA REQUÊTE DU SUZERAIN

NORMAL 60' / ♣

Bien que les contrées de Euthia soient infestées de Monstres féroces et constamment surveillées par les Puissants Dragons, la vie y continue et suit son cours. Le Suzerain de la Citadelle continue d'ailleurs de récompenser ceux qui satisfont ses demandes.

Durée de la partie : 10 manches.

Objectif : accomplir autant de Quêtes que possible pour le compte du Suzerain.

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. Les tuiles du Chapitre V ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Ne choisissez pas les tuiles Rencontre au hasard, à la place, utilisez Survivants (Chapitre I), Armurier (Chapitre II) et Suzerain (Chapitre III). Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, utilisez également les Voleurs (Chapitre III).



Survivants



Armurier



Suzerain



Voleurs

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et de Niveau 2.

Chaque joueur commence la partie avec une **Potion de Soins**.

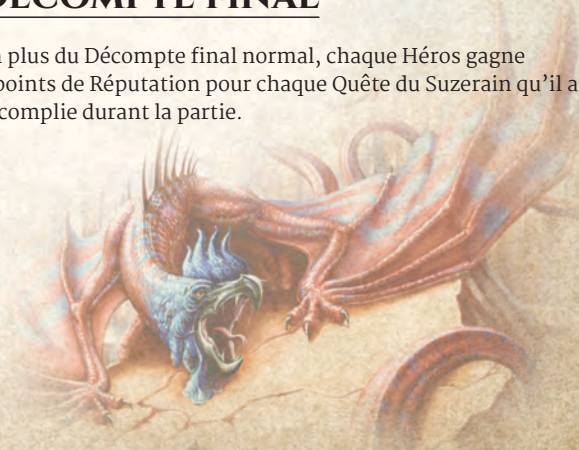
Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario *La Requête du Suzerain*

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 31.

DÉCOMPTE FINAL

En plus du Décompte final normal, chaque Héros gagne 2 points de Réputation pour chaque Quête du Suzerain qu'il a accomplie durant la partie.



L'INVOCATION DU FAËR

NORMAL 60' / ♀

Après quelques mois de quiétude, une nouvelle vague de Faër menace le royaume ; les Monstres sont plus puissants et se montrent plus féroces que jamais. Difficile de garder espoir en ces temps difficiles, quand même les plus vaillants des Héros ne savent pas s'ils pourront venir à bout de pareilles vermines.

Durée de la partie : 10 manches.

Objectif : vaincre des Monstres rendus plus puissants grâce à l'utilisation de cartes Argent et Or supplémentaires.

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.

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et de Niveau 2.

Chaque joueur commence la partie avec 5 Or et 3 points de Réputation. Aucune des tuiles Héros n'est Dévoilée en début de partie (à l'exception des tuiles Héros de Départ) ; les Héros doivent réaliser une action Action Commerce, pour les Dévoiler, selon les règles normales.

RÈGLES SPÉCIALES

Au début de chacune des 6 premières manches, chaque joueur pioche 1 carte Argent. À partir de la 7^e manche, au début de chaque manche, chaque joueur pioche 1 carte Or (au lieu d'une carte Argent).

À chaque fois que vous éliminez un Monstre, prenez un jeton Héros d'un Héros non utilisé dans cette partie et placez-le sur votre plateau Héros.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario L'Invocation du Faër

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 31.

N'oubliez pas : en mode Solo, chaque fois que vous piochez une carte Argent ou Or, vous devez ajouter 1 carte du même type dans la réserve correspondante.

DÉCOMPTE FINAL

En plus du Décompte final normal, chaque Héros gagne 1 point de Réputation pour chaque jeton du Héros non utilisé dans la partie se trouvant sur son plateau Héros.

AU CŒUR DES ABYSSES

| SOLO ET COOPÉRATIF | DIFFICILE 70' / ♀

Les ravages causés par Farruga ont morcelé le pays et des gisements de Faër jaillissent des entrailles de la terre. Tels des papillons de nuit attirés par une flamme, le Faër attire les Élémentaires ; leur pouvoir pourra peut-être aider à sceller ces Abysses. Chers Héros, vous allez devoir œuvrer ensemble. Emparez-vous du Catalyseur fabriqué par les Alchimistes et défendez de nouveau l'avenir de Euthia.

Au Cœur des Abysses est un scénario Coopératif. Les règles du mode Coopératif s'appliquent (voir **Livret des règles**, page 34).

Durée de la partie : jusqu'à 11 manches.

Objectif : sceller les Abysses et condamner leur magie.

Règles de mise en place : la tuile Territoire de Départ est celle représentant la Chapelle, mais sans le Prêtre.

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

Prenez toutes les tuiles Territoire contenant des Élémentaires et séparez-les en fonction du type d'Élémentaire. L'une des tuiles Chapitre V contient un Élémentaire d'Air et un Élémentaire de Feu, placez cette tuile avec les tuiles Élémentaire d'Air.

Mélangez chaque pile séparément et piochez au hasard dans chacune de ces piles un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs +1. Remettez le reste des tuiles Territoire dans leurs piles Chapitre respectives.

Triez les tuiles choisies en fonction des Chapitres. Ensuite, retournez-les face visible et séparez chaque Chapitre en 2 piles en fonction de leur type : Fixes et Autres.

Créez la pile de tuiles conformément au tableau : d'abord, utilisez les tuiles Élémentaires sélectionnées et ajoutez-y des

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Au Cœur des Abysses

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles**, page 31.

tuiles supplémentaires venant des tuiles Territoire restantes. Cela permet d'assurer la présence d'un minimum de tuiles Élémentaire.

Les tuiles Abysse sont utilisées dans ce scénario. Ce sont des tuiles Spéciales.



Exemple d'une tuile Abysse

Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, vous auriez besoin de 3 tuiles Autres pour le Chapitre V. Si, après avoir séparé les tuiles Élémentaire, vous aviez 2 tuiles Autres pour le Chapitre V, vous ajouteriez 1 tuile supplémentaire parmi celles restantes. Cette tuile supplémentaire pourrait également contenir des Élémentaires.

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et de Niveau 2.

Chaque joueur commence la partie avec 5 Or et 5 points de Réputation. Aucune des tuiles Héros n'est Dévoilée en début de partie ; les Héros doivent réaliser une Action Commerce, selon les règles normales, pour les Dévoiler.

En outre, chaque joueur place un Catalyseur sur l'emplacement Héros qui contient une Essence de Feu. Ce Catalyseur ne peut pas être retiré de cet Emplacement de toute la partie, car il est nécessaire pour déplacer les Élémentaires.



Catalyseur

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsqu'une case contenant un Élémentaire est révélée, placez la figurine correspondante sur cette case.

SE DÉPLACER AVEC UN ÉLÉMENTAIRE

Lorsque votre Héros se trouve sur une case contenant un Élémentaire, vous pouvez défausser une carte Argent et utiliser 1 point de Mouvement pour déplacer votre Héros et cet Élémentaire vers une case adjacente. Si vous défaussez une carte Or et utilisez 1 point de Mouvement, votre Héros peut se déplacer vers une case adjacente accompagné de 1 ou 2 Élémentaires.

Les Élémentaires ne peuvent pas se Téléporter ni utiliser les Portails. Vous pouvez réaliser des Actions et des Actions Gratuites, selon les règles normales, même sur une case contenant un Élémentaire.

Il ne peut jamais y avoir plus de 2 Élémentaires sur une même case.

Lorsque vous déplacez un Élémentaire de son lieu d'origine, procédez comme suit :

1. Retirez tous les jetons Interaction de cette case et rendez-les à leur propriétaire.
2. Recouvrez la case avec un jeton Révocation correspondant à l'Élémentaire déplacé. Une case recouverte d'un jeton Révocation perd ses Pouvoirs Élémentaires pour le reste de la partie.

Chaque jeton Révocation dispose d'un effet qui peut être utilisé en tant qu'Action Gratuite par n'importe quel Héros présent sur cette case. Vous ne pouvez utiliser l'effet de chaque jeton Révocation qu'une fois durant la partie. Pour ce faire, suivez ces étapes :

1. Défaussez 1 carte Or.
2. Placez un de vos jetons Héros sur le jeton Révocation.

3. Résolez l'effet illustré sur le jeton Révocation.



Air



Terre



Eau



Feu

Remarque : dans le cas des jetons Révocation Terre et Feu, choisissez un seul des Objets illustrés.

Après avoir été déplacé, l'Élémentaire continue d'affecter sa case et toutes les cases adjacentes, mais il n'est plus possible de le Défier.

Lorsque vous déplacez un Élémentaire de Feu ou d'Eau vers une case adjacente, résolez son Pouvoir Élémentaire comme si vous veniez d'entrer sur une case adjacente à l'Élémentaire.

Exemple : Dral déplace l'Élémentaire de Feu vers une case adjacente, il subit donc 2 Blessures. Étant donné que Maeldur se trouve sur une case adjacente à la case sur laquelle vient de se déplacer l'Élémentaire, il subit également 2 Blessures.



Remarque : lorsqu'il vous faut déterminer la Tanière d'un Monstre Élite, référez-vous toujours à la case d'origine de l'Élémentaire.

SCELLER LES ABYSSES

Pour sceller un Abysse, un Élémentaire de chaque type doit se trouver sur la tuile Abysse : un Élémentaire sur chacune des trois cases et un autre au centre (la tuile Abysse étant une tuile Spéciale). Lorsque cela se produit, l'Abysse est instantanément scellé. La position relative de chaque Élémentaire n'a aucune importance.

Retirez les Élémentaires de la carte et recouvrez le centre de la tuile avec un jeton Défense Magique, face visible.



DÉNOUEMENT

Une fois le dernier Abysse scellé, les Héros remportent la partie.

Si à l'issue de la 11^e manche, tous les Abysses ne sont pas scellés, les Héros perdent la partie.



Un Golem de Cristal, au cœur pur, mais à l'esprit ingénu, s'est laissé corrompre par la magie noire et ravage désormais le pays. Le Golem a conscience de son comportement destructeur, mais il est incapable de s'arrêter, à tel point qu'il risque de basculer dans la folie. Vous devez purifier son esprit et le soustraire au contrôle du Faër. Arrêtez-le avant qu'il ne massacre d'autres innocents et qu'il ne cause d'irréparables dommages dans tout le pays.

Durée de la partie : jusqu'à 11 manches.

Objectif : libérez le Golem de Cristal de l'emprise du Faër avant la fin de la 11^e manche.

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. Mélangez la tuile Ruines dans le chapitre I. Les tuiles du Chapitre V ne sont pas utilisées dans ce scénario.



Ruines

Séparez les cartes Monstres Élite de Niveau 1 et de Niveau 2. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu. Placez les piles Prime de Niveau 1 et de Niveau 2 à proximité.

Remarque : pour ce scénario, la mise en place et les règles concernant les Monstres Élite sont différentes. Lisez la suite pour plus de détails.

Placez le jeton Pouvoir du Faër sur la piste de Réputation en fonction du nombre de joueurs. Si vous devez le placer sur un emplacement au-delà de 50, retournez-le sur sa face +50.

- ◆ 1 joueur : 30
- ◆ 2 joueurs : 40
- ◆ 3 joueurs : 60
- ◆ 4 joueurs : 80



Jeton Pouvoir du Faër



Jeton Golem

Pour chaque Héros, placez les jetons Golem correspondants sur l'emplacement "0" de la piste de Réputation.

Placez les Parchemins de Téléportation et la carte Pouvoir du Faër à proximité de la zone de jeu.

Séparez les jetons Dévastation en 2 piles distinctes en fonction de leur type : A et B. Mélangez les deux piles séparément et créez une seule pile en plaçant la pile de tuile A par-dessus la pile de tuiles B, face cachée.



Parchemins de Téléportation



Carte Pouvoir du Faër



Jetons Dévastation

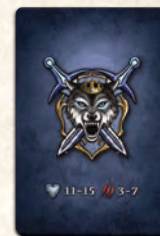
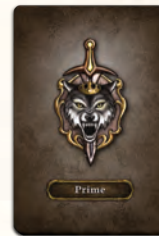
Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Dévastation Incarnée

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.



Piles Monstre Élite et Prime de Niveau 1



Piles Monstre Élite et Prime de Niveau 2



Séparez les cartes Hécatombe en fonction de leur niveau. Mélangez chaque pile séparément et créez une pile en plaçant les cartes du niveau le plus élevé en bas et le reste des cartes par-dessus, dans leur ordre de difficulté décroissant, face cachée.



Chaque joueur commence la partie avec 8 Or et 2 points de Réputation. Aucune des tuiles Héros n'est Dévoilée en début de partie (à l'exception des tuiles Héros de Départ) ; les Héros doivent réaliser une Action Commerce pour les Dévoiler, selon les règles normales.

RÈGLES SPÉCIALES

Une fois que la tuile Ruines est révélée, placez la figurine du Golem sur l'une des trois cases de cette tuile, au hasard.

Ensuite, au début de chaque manche suivante, révélez la première carte Hécatombe de la pile. Cette carte indique où le Golem se déplace et quels lieux il détruit.

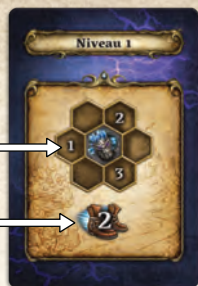


La direction dans laquelle le Golem se déplace est indiquée par les cases numérotées sur la carte Hecatombe.

Le Golem se déplace (en ligne droite) dans la direction numérotée vers laquelle il peut se déplacer le plus loin, selon son Mouvement disponible (comme décrit ci-dessous).

En cas d'égalité, choisissez la direction avec le numéro le moins élevé. La valeur indiquée par le symbole mouvement indique le nombre maximum de cases que le Golem peut parcourir dans la direction déterminée.

Cases numérotées
Symbole Mouvement



Remarque : aucune tuile Territoire n'est révélée quand le Golem pénètre dans une case située au bord de la carte.

Exemple : le Golem dispose de 3 points de Mouvement. Du fait de la disposition actuelle de la Carte des Territoires, le Golem ne peut se déplacer que de 2 cases dans la direction 1. Cependant, le Golem peut se déplacer de 3 cases dans les directions 2 et 3. Par conséquent, le Golem avance de 3 cases dans la direction 2, qui est la direction avec le numéro le moins élevé.



Chaque fois que le Golem pénètre sur une case sans jeton Dévastation (les cases sur la tuile Ruines ne comptent pas, car elles sont déjà détruites), procédez comme suit :

1. Retirez tous les jetons Héros, Interaction et Commerce de cette case et placez-les sur le plateau Scénario/Commerce, en dessous de la piste de Manches. Ils seront utilisés pour le Décompte final.
2. Prenez le premier jeton Dévastation de la pile et placez-le face visible sur cette case. Ce nouveau jeton remplace la case d'origine pour le reste de la partie.



Si le Golem détruit une case Rencontre ou les 3 cases qui entourent une tuile Rencontre Spéciale (ex. : Mercenaires), retirez les cartes Rencontre correspondantes du jeu et remettez-les dans la boîte.

Si les 3 cases qui entourent la Chapelle sont recouvertes par des jetons Dévastation, placez la figurine de la Chapelle au centre de la tuile Territoire de Départ. Vous avez toujours la possibilité de visiter la Chapelle, comme en temps normal.



Remarque : pour visiter la Chapelle (ou pour en sortir après une résurrection) sans utiliser l'effet Téléportation, vous devez vaincre un des Monstres Élites.

Si un Monstre standard représenté sur une case adjacente aux Tours des Sauroctones est vaincu par un Héros, placez au centre de la tuile Spéciale un des jetons Commerce de ce Héros (même si un Monstre Élite se trouve toujours sur une des cases restantes adjacentes aux Tours des Sauroctones).



Si un Monstre standard représenté sur une case adjacente aux Tours des Sauroctones est détruit par le Golem (un jeton Destruction a donc été placé sur cette case), placez au centre de la tuile Spéciale un des jetons Commerce d'un Héros qui ne joue pas cette partie.



Vous pouvez entrer dans les Tours des Sauroctones selon les règles habituelles, c'est à dire uniquement si les 3 cases adjacentes au centre de la tuile ont été libérées de tout Monstre.

Si le Golem pénètre sur une case où se trouve un Héros, ce Héros meurt. Suivez alors ces étapes :

1. Placez le Héros dans la Chapelle.
2. Restaurez sa Santé au Maximum.
3. Perdez 1 point de Réputation.
4. Continuez ensuite à jouer normalement.



Au cours de ce scénario, chaque fois qu'un Héros est ressuscité (quelle qu'en soit la cause), prenez un Parchemin de Téléportation, mais uniquement si vous n'en possédez pas déjà un. Vous pouvez l'utiliser immédiatement ou le stocker dans l'une de vos Besaces.

COMBATTRE LES MONSTRES ÉLITES

Tous les jetons Dévastation contiennent un Monstre Élite de Niveau 1 ou de Niveau 2. Tout comme avec les Monstres normaux, vous ne pouvez pénétrer sur une case contenant un Monstre Élite que si vous réalisez une Action Combat immédiatement après. Suivez les règles de Combat normales.

Si vous éliminez un Monstre Élite, procédez comme suit :

1. Trouvez la carte Prime correspondante, gagnez la Récompense illustrée, puis remettez cette carte dans la pile appropriée.
2. Conservez la carte Monstre Élite en tant que Trophée ou défaussez-la dans la pile appropriée.
3. Récupérez le Butin illustré sur le jeton Dévastation.

4. À partir de l'étape 4, suivez les étapes décrites dans la section « Le Monstre est vaincu » (voir **Livret de règles**, page 21).

Remarque : placez un jeton Héros lorsqu'un Monstre Élite est vaincu sur un jeton Dévastation.

La case qui contient un jeton Dévastation est alors considérée comme délivrée pour le reste de la partie ; tous les Héros peuvent la traverser librement.

Remarque : au contraire d'une partie standard, si une pile Monstre Élite venait à se vider, mélanger la défausse correspondante pour former une nouvelle pile.

DISSOLUTION DU FAËR

Le jeton Pouvoir du Faër indique la quantité de Faër coulant encore dans les veines du Golem. Les jetons Golem, quant à eux, permettent de mesurer la quantité de Faër que chaque Héros est déjà parvenu à dissoudre.

Il existe plusieurs moyens de dissoudre le Faër, chacun de ces moyens fait avancer votre jeton Golem sur la piste de Réputation :

- ◆ Si vous éliminez un Monstre Élite de Niveau 1, avancez votre jeton Golem de 3 cases.
- ◆ Si vous éliminez un Monstre Élite de Niveau 2, avancez votre jeton Golem de 5 cases.
- ◆ Par tranche de 4 cartes Argent utilisées en tant que Joueur-Monstre lors d'un même combat (que ce soit en tant que Monstre ou Monstre Élite), avancez votre jeton Golem de 1 case.
- ◆ Pour chaque carte Or utilisée en tant que Joueur-Monstre lors d'un Combat (que ce soit en tant que Monstre ou Monstre Élite), avancez votre jeton Golem de 1 case.

Chaque fois que vous déplacez votre jeton Golem sur la piste de Réputation, reculez le jeton Pouvoir du Faër du même nombre de cases.

Exemple : le Pouvoir du Faër est actuellement à 52.



Après avoir éliminé un Monstre Élite de Niveau 1, avancez votre jeton Golem de 3 cases et reculez le jeton Pouvoir du Faër de 3 cases. Retournez le jeton Pouvoir du Faër (qui était sur sa face +50) et placez-le sur l'emplacement 49 de la piste de Réputation.



Remarque : en mode Solo et Coopératif, vous ne pouvez déplacer votre jeton Golem que lorsque vous éliminez des Monstres Élites. Cependant, le jeton Pouvoir du Faër est déplacé même pour les cartes Argent et Or utilisées en Combat par le Monstre : par tranche de 4 cartes Argent ou 1 carte Or utilisée(s) en Combat, reculez le jeton Pouvoir du Faër de 1 case.

Lorsque le jeton Pouvoir du Faër atteint 0 sur la piste de Réputation, le Golem est sauvé et la partie s'achève à la fin de la manche en cours.

Les joueurs peuvent toujours avancer leur jeton Golem sur la piste de Réputation, mais le jeton Pouvoir du Faër, lui, n'est plus déplacé.

DÉNOUEMENT

- ◆ Si le jeton Pouvoir du Faër atteint 0, le Golem est sauvé. Les Héros sont parvenus à protéger Euthia de la dévastation totale. Chaque Héros gagne 10 points de Réputation.
- ◆ Si le Golem n'est pas sauvé à l'issue de la 11^e manche, les Héros ont failli à leur mission.

Quel que soit le dénouement, chaque Héros reçoit de la Réputation en fonction du Faër qu'il a dissous, selon le tableau figurant sur la carte Pouvoir du Faër.

Récompense				
12-15	16-20	21-26	27+	
5	9	14	20	

Ensuite, procédez au Décompte final, selon les règles normales. Les jetons Héros, Interaction et Commerce placés sur le plateau Scénario/Commerce comptent dans le score final de chaque Héros. Ne comptez pas les Monstres Élites, étant donné qu'ils sont utilisés différemment dans ce scénario.



Farruga, puissante force de la nature, assaille d'importantes régions du pays. Les Héros doivent traquer le dragon, protéger les villageois et leurs habitations et vaincre cette bête féroce.

Durée de la partie : 12 manches normales suivies de 2 manches spéciales d'Offensive de Farruga.

Objectif : vaincre le Dragon avant la fin de la 14^e manche.

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. Les tuiles du Chapitre V ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Placez la figurine de Farruga sur l'emplacement 1 de la piste de Manches, au lieu du jeton Héros du premier joueur. Placez le jeton du premier joueur sur l'emplacement 13 de la piste de Manches. Au cours de la partie et jusqu'à la 13^e manche, avancez la figurine de Farruga le long de piste de Manches au lieu du jeton Héros. Farruga sera ensuite déplacé sur la Carte des Territoires au début de la 13^e manche.

Prenez les cartes du Dragon Farruga correspondant au nombre de joueurs et remettez les autres dans la boîte.

Mélangez la pile des cartes Offensive de Farruga et placez-les face cachée à proximité de la zone de jeu. Ceci forme la pile des Offensives de Farruga.

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

Nombre de joueurs



Carte du Dragon Farruga



Carte Offensive de Farruga



Jetons Initiative

Utilisez les Monstres Élites de Niveau 1 et de Niveau 2.

Chaque joueur commence la partie avec une **Potion de Soins**.

RÈGLES SPÉCIALES

Après 12 manches, la partie continue avec jusqu'à 2 manches supplémentaires d'Offensive de Farruga. Ces manches seront résolues en suivant les étapes suivantes :

1. Préparation de l'Offensive
2. Identification des Cibles
3. Déplacement des Héros
4. Offensive de Farruga

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario Au Secours des Villageois

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

PRÉPARATION DE L'OFFENSIVE

Lors de cette Phase, les joueurs procèdent aux étapes normales d'un début de manche (voir **Livret de règles, page 9**).

Ensuite, révélez la première carte de la pile des Offensives de Farruga et placez-la face visible au sommet de cette même pile.



Exemple d'une carte Offensive de Farruga

IDENTIFICATION DES CIBLES

Le symbole représentant une Boussole sur le verso de la carte Offensive de Farruga indique les lieux qui seront attaqués par Farruga au cours de cette manche. Placez les jetons Initiative sur ces lieux de la manière suivante :

- ◆ Le jeton Initiative « 1 » sur le lieu le plus proche du bord de la Carte des Territoires indiqué par la 1^{re} direction (entourée d'un hexagone).
- ◆ Le jeton Initiative « 2 » sur le lieu le plus proche du bord de la carte indiqué par la 2^e direction (dans le sens de la flèche).
- ◆ Le jeton Initiative « 3 » sur le lieu le plus proche du bord de la carte indiqué par la 3^e direction (dans la direction opposée à la 1^{re} direction).



Placez la figurine de Farruga sur le jeton Initiative « 1 ».

Les petits symboles en haut et en bas des tuiles Territoire représentent le Nord et le Sud.

S'il y a une égalité dans la détermination de la cible, sélectionnez le lieu le plus proche du bord de la Carte des Territoires correspondant à la prochaine direction (s'il s'agit d'une égalité pour la 3^e direction, reprenez la 1^{re} direction pour trancher l'égalité).

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton Initiative par lieu ; lorsque vous devez placer un jeton Initiative, ignorez les emplacements qui en contiennent déjà un.



Remarques :

Il est possible qu'il y ait sur la Carte des Territoires moins de trois lieux correspondant au type attaqué. Dans ce cas, il suffit de placer les jetons Initiative dans l'ordre numérique sur les lieux qui doivent être attaqués.

Sur l'une des cartes Offensive de Farruga figurent les Tours des Sauroctones et la Chapelle au lieu d'une boussole. Placez le jeton Initiative « 1 » au centre des Tours des Sauroctones et le jeton Initiative « 2 » sur la Chapelle.



Exemple : la carte Offensive de Farruga montre que les Alchimistes sont attaqués. Il y a 3 Alchimistes sur la Carte des Territoires.

Le jeton Initiative « 1 » est placé sur l'Alchimiste le plus proche du bord Nord de la Carte des Territoires, tel qu'indiqué par le point cardinal entouré d'un hexagone. Cependant, deux Alchimistes se trouvent à égale distance du bord Nord. La deuxième direction (Est) est donc utilisée pour trancher l'égalité.

Le jeton Initiative « 2 » est placé sur l'Alchimiste le plus proche du bord Est de la Carte des Territoires. Les lieux qui possèdent déjà des jetons Initiative sont ignorés, le jeton est donc placé sur le deuxième Alchimiste le plus proche du bord Est de la Carte des Territoires.

Le jeton Initiative « 3 » est placé sur le dernier Alchimiste.



DÉPLACEMENT DES HÉROS

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace son Héros.

Les Héros peuvent uniquement se déplacer ou visiter la Chapelle ; aucune autre Action ou Action gratuite ne peut être réalisée. Les Héros peuvent se déplacer sans aucune restriction ; les Pouvoirs des Élémentaires ne s'appliquent plus et il n'y a plus aucun Monstre ; toutes les cases sont considérées comme délivrées.

Les Héros peuvent modifier leur Équipement ou utiliser des Capacités ou Objets qui peuvent être utilisés en dehors des Combats. Cependant, aucune Action Commerce ne peut être réalisée à ce moment-là, il est donc impossible d'Apprendre ou de changer une Capacité.

OFFENSIVE DE FARRUGA

Une fois que tous les Héros se sont déplacés, ceux qui se trouvent dans le même lieu que Farruga doivent attaquer le dragon. Le Héros qui a utilisé le moins de points de Mouvement pour atteindre cette destination attaque en premier, ensuite c'est le tour du deuxième Héros qui en a utilisé le moins, etc. En cas d'égalité, faites appel au hasard pour décider qui sera le prochain à attaquer.

Remarque : se téléporter ne compte pas comme ayant utilisé des points de Mouvement.

Les règles normales de Combat s'appliquent, à l'exception des changements suivants :

- ◆ Aucune carte Contrôle n'est piochée.
- ◆ Les Pouvoirs des Élémentaires n'ont aucun effet.
- ◆ Le Dé de l'Espoir n'est pas utilisé lors d'un Combat contre Farruga.
- ◆ Les Héros ne peuvent pas utiliser d'Objets ou de Capacités qui possèdent un symbole Dragon barré d'une croix.



Le Combat doit être résolu en suivant ces 4 Phases, dans cet ordre :

1. Phase de Soins du Héros (normale)
2. Phase d'Initiative (comme lors d'une Initiative normale)
3. Phase d'Attaque du Héros (normale)

Remarque : Le nombre total de Dégâts infligés à Farruga correspond à la somme des Dégâts infligés en Phases 2 et 3.
4. Phase de Résolution des Dégâts
 - a. Placez sur la carte de Farruga un nombre de jetons Dégâts égal aux Dégâts que vous lui avez infligés (mais pas au-delà de sa Santé – voir Coup de Grâce sur la page suivante).
 - b. Votre Héros subit 6 Blessures, comme indiqué sur la carte de Farruga.
 - c. Selon la carte Offensive de Farruga, vous subissez des Blessures supplémentaires ou recevez de la Réputation en fonction des Dégâts que vous avez infligés à Farruga.



Exemple : Maeldur utilise tout d'abord sa Fronde Enchantée lors de la Phase d'Initiative et inflige 1 Dégât. Ensuite, il utilise sa Capacité de Combat Foudre lors de la Phase d'Attaque du Héros pour infliger 4 Dégâts supplémentaires ; Farruga subit au total 5 Dégâts. En retour, Maeldur subit 10 Blessures (6 de base + 4 provenant de la carte Offensive de Farruga).



Remarque : les Héros qui ne se trouvent pas dans le même lieu que Farruga ne sont pas affectés par la carte Offensive de Farruga.

Si votre Héros meurt durant une Offensive de Farruga, il est ressuscité dans la Chapelle. Dans ce cas, suivez ces étapes :

1. Perdez tous vos points de Mouvement restants.
2. Perdez 2 points de Réputation.
3. Régénérez votre Santé jusqu'à son Maximum.
4. Continuez de jouer lors de la prochaine Offensive de Farruga.

OFFENSIVE SUIVANTE

Si Farruga n'a pas été vaincu, retirez le jeton Initiative actuel. S'il n'y plus de jetons Initiative sur les tuiles Territoire, la manche est terminée. Sinon, déplacez Farruga sur le prochain jeton Initiative et reprenez à l'étape 3 (Déplacement des Héros, voir page 16). Tous les jetons Action, tous les Objets et toutes les Capacités précédemment utilisés lors de cette manche restent dans leur état utilisé.

Remarque : un Héros peut choisir de se déplacer directement vers le jeton Initiative « 2 » pour éviter la première Offensive de Farruga. Dans ce cas, lorsque Farruga attaque ce deuxième lieu, le Héros est déjà sur place et est considéré comme étant celui qui a utilisé le moins de points de Mouvement pour atteindre cette destination.

COUP DE GRÂCE

L'attaque au cours de laquelle sont placés les jetons Dégâts qui permettent d'atteindre ou de dépasser la Santé de Farruga est appelée le Coup de Grâce.

Santé
de Farruga



La somme des jetons Dégâts placés sur Farruga ne peut jamais dépasser sa Santé. Lors du Coup de Grâce, seul un nombre de jetons Dégâts suffisant pour atteindre la Santé de Farruga est donc placé sur sa carte. Si vous êtes celui qui a porté le Coup de Grâce :

- ◆ Gagnez 2 points de Réputation.
- ◆ Ne gagnez pas de Réputation et ne subissez pas de Blessure provenant de la carte Offensive de Farruga.
- ◆ Ne subissez pas les 6 Blessures indiquées sur la carte de Farruga.

Exemple : la Santé de Farruga est de 50. Il a actuellement subi 45 Dégâts. Vous l'attaquez et lui infligez 8 Dégâts. Ne placez que 5 jetons Dégâts sur Farruga.

Remarque : Vous ne gagnez pas les 2 points de Réputation associés au Coup de Grâce dans une partie en mode Solo.

DÉNOUEMENT

- ◆ Si Farruga possède un nombre de jetons Dégâts égal à sa Santé, il est vaincu. Les Héros sont parvenus à protéger le peuple de Euthia. Chaque Héros gagne 10 points de Réputation.
- ◆ Si à la fin de la 14^e manche Farruga est toujours vivant, les Héros ont échoué.

Quel que soit le dénouement, chaque Héros reçoit de la Réputation en fonction des Dégâts qu'il a infligés au dragon, conformément au tableau figurant sur la carte de Farruga.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, si vous avez infligé un total de 22 Dégâts à Farruga, gagnez 7 points de Réputation.



Procédez ensuite au Décompte final selon les règles normales.



Mirrezil, dragon de pure exaltation, use de sa magie pour détruire la Chapelle et briser le cercle de résurrection qui redonne vie aux Héros. Vous devez invoquer une magie défensive pour protéger le dernier bastion d'espoir de tout Euthia.

Durée de la partie : 15 manches normales suivies d'une manche spéciale d'Offensive de Mirrezil.

Objectif : vaincre le dragon à la 16^e manche.

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.

Prenez les cartes du Dragon Mirrezil correspondant au nombre de joueurs et remettez les autres dans la boîte.

Créez la pile Événement de la manière suivante :

- ◆ Séparez les cartes Événement de Mirrezil en fonction de leur Catégorie (I et II).
- ◆ Mélangez la pile de Catégorie II, piochez 2 cartes au hasard et placez-les face cachée dans une pile, sans les regarder.
- ◆ Mélangez la pile de Catégorie I, piochez 1 carte au hasard et placez-la face visible par-dessus la pile précédemment créée (les deux cartes Catégorie II face cachée).
- ◆ Remettez les cartes Événement non utilisées dans la boîte, sans les regarder.

Placez les jetons Défense Magique à côté de la pile Événement.

Placez les jetons Initiative sur les emplacements 6, 11 et 16 de la piste de Manches, symbole Dragon visible.

Nombre de joueurs



Carte du Dragon Mirrezil



Pile Événement



Jeton Initiative



Jeton Défense Magique

Utilisez les Monstres Élite de Niveau 1 et de Niveau 2.

Chaque joueur commence la partie avec 10 Or.

RÈGLES SPÉCIALES

La carte qui se trouve actuellement au sommet de la pile Événement affecte la partie jusqu'à ce qu'elle soit remise dans la boîte.

Au début des manches 6 et 11, remettez la carte Événement face visible dans la boîte et révélez la carte Événement suivante. Les

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario La Menace de Mirrezil

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.

deux premiers jetons Initiative placés sur la piste de Manches vous serviront de rappel.

Les Héros peuvent invoquer des Défenses Magiques pour se protéger de ces Événements et recevoir une Récompense.

À la 16^e manche, Mirrezil attaque. Que Mirrezil soit vaincu ou non, procédez alors au Décompte final ; le joueur qui a obtenu le plus de points de Réputation remporte la partie.

INVOQUER DES DÉFENSES MAGIQUES

Chaque carte Événement possède un effet négatif dans la section du haut, et une Récompense dans la section du bas. Si vous invoquez une Défense Magique, vous pouvez ignorer l'effet négatif et gagner la Récompense.

Vous ne pouvez invoquer de Défense Magique qu'une seule fois par carte Événement, ce qui signifie que si vous avez déjà invoqué une Défense Magique lors de l'Événement en cours, vous ne pouvez plus le faire.

Pour invoquer une Défense Magique, votre Héros doit se trouver sur une case qui contient l'un de vos jetons Héros et ne contient pas déjà de jeton Défense Magique (de n'importe quel joueur). Suivez ces étapes :

1. Payez le coût d'Invocation en cartes Argent, en cartes Or et en Essences, comme indiqué sur la carte.
2. Placez un jeton Défense Magique face visible en dessous de votre jeton Héros (dans le lieu où votre Héros se trouve actuellement).
3. Gagnez la Récompense illustrée au bas de la carte Événement.



Si un jeton Défense Magique face visible se trouve sous l'un de vos jetons Héros, vous ignorez les effets négatifs figurant en haut de la carte Événement.

Remarques:

L'emplacement original est détruit après avoir invoqué la Défense Magique sur une case.

Les jetons Défense Magique sont aussi utilisés lors de l'Offensive de Mirrezil, comme décrit ci-dessous.

Lorsqu'un Événement est révélé, tous les jetons Défense Magique sont retournés face cachée. Ceci survient pour vous rappeler que les effets négatifs de la nouvelle carte Événement ne sont pas contrés ; vous devrez donc invoquer une nouvelle Défense Magique pour ignorer les effets négatifs de la nouvelle carte Événement (et gagner la Récompense).



Toutes les cartes Événement sont expliquées en détail dans l'Annexe.

OFFENSIVE DE MIRREZIL

Après 15 manches, Mirrezil attaque lors d'une manche spéciale d'Offensive de Mirrezil.

Au début de la 16^e manche, réalisez les étapes suivantes :

- ◆ Remettez la carte du troisième Événement dans la boîte.
- ◆ Tous les Héros sont placés dans la Chapelle et leur Santé est restaurée au Maximum.
- ◆ Désengagez tous les Objets et les Capacités.
- ◆ Retournez toutes les Gemmes sur la face Active.
- ◆ Les joueurs peuvent changer leur Équipement et utiliser des Capacités ou des Objets utilisables hors-Combat.

Remarque : lors de cette manche, les joueurs ne réalisent pas d'Actions, d'Actions gratuites et ne se déplacent pas. Les Héros ne peuvent donc pas Apprendre de Capacité (car cela requiert une Action Commerce) ni acheter de Potion dans la Chapelle.

DÉBUT DU COMBAT

Au début du Combat contre Mirrezil, réalisez les étapes suivantes :

1. Chaque Héros place 3 jetons Dégâts sur la carte de Mirrezil pour chaque Défense Magique qu'il a invoquée au cours de la partie (jetons Défense Magique placés sous les jetons Héros qui lui appartiennent).
2. Chaque Héros peut réaliser une Attaque d'Initiative avec des Objets ou Capacités appropriés. Voir ci-dessous pour les détails des Tours de Combat.

TOURS DE COMBAT

La bataille contre Mirrezil a lieu en une série de Tours de Combat, chacun divisé en trois Phases. Ces phases se répètent jusqu'à ce que Mirrezil soit vaincu, ou que tous les Héros soient morts.

1. Phase de Soins des Héros
2. Phase d'Attaque des Héros (voir ci-dessous)
3. Phase d'Attaque de Mirrezil (voir ci-dessous)

Si Mirrezil et au moins un Héros sont toujours vivants, continuez avec un nouveau Tour de Combat.

Les règles de combat normal s'appliquent, à l'exception des changements suivants :

- ◆ Aucune carte Contrôle n'est piochée.

- ◆ Le Dé de l'Espoir n'est pas utilisé lors d'un Combat contre Mirrezil.
- ◆ Les Héros ne peuvent pas utiliser d'Objets ou de Capacités qui possèdent un symbole Dragon barré d'une croix.



Au cours de la Phase 2, chaque Héros attaque le dragon avec une Arme ou une Capacité qui n'est pas une Arme ou une Capacité d'Initiative. Déterminez au hasard l'ordre dans lequel les Héros attaquent. Placez tous les jetons Dégâts sur la carte de Mirrezil.

À la Phase 3, si Mirrezil est toujours vivant, tous les Héros subissent 13 Blessures, comme indiqué sur la carte de Mirrezil.



COUP DE GRÂCE

L'attaque au cours de laquelle sont placés les jetons Dégâts qui permettent d'atteindre ou de dépasser la Santé de Mirrezil est appelée le Coup de Grâce. Le Héros qui a infligé ces Dégâts gagne 2 points de Réputation.



La somme des jetons Dégâts placés sur Mirrezil ne peut jamais dépasser sa Santé. Lors du Coup de Grâce, seul un nombre de jetons Dégâts suffisant pour atteindre la Santé de Mirrezil est donc placé sur sa carte.

Exemple : la Santé de Mirrezil est de 128. Il a déjà subi 120 Dégâts. Vous l'attaquez et lui infligez 11 Dégâts. Ne placez que 8 jetons Dégâts sur Mirrezil.

Remarque : Vous ne gagnez pas les 2 points de Réputation associés au Coup de Grâce dans une partie en mode Solo.

MORT D'UN HÉROS AU COMBAT

Si votre Héros meurt durant l'Offensive de Mirrezil, vous perdez 2 points de Réputation. Vous ne participez plus au reste de la partie, mais votre score sera pris en compte à la fin. Ce qui signifie que même si votre Héros meurt, vous pouvez toujours remporter la partie.

DÉNOUEMENT

- ◆ Si Mirrezil possède un nombre de jetons Dégâts égal à sa Santé, il est vaincu et les Héros sont parvenus à protéger la Chapelle ! Chaque Héros gagne 10 points de Réputation pour avoir vaincu Mirrezil.
- ◆ Si tous les Héros meurent, ils ont échoué à protéger la Chapelle et le peuple de Euthia.

Quel que soit le dénouement, chaque Héros reçoit de la Réputation en fonction des Dégâts qu'il a infligés au dragon, conformément au tableau figurant sur la carte de Mirrezil.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, si vous avez infligé 30 Dégâts à Mirrezil, gagnez 11 points de Réputation.



Procédez ensuite au Décompte final selon les règles normales.

Brasath, une entité mystérieuse sortie des entrailles du Faër. Bien qu'il n'ait pas de forme physique, sa présence ne passe pas inaperçue : la Mort lui emboîte souvent le pas !

Durée de la partie : jusqu'à 20 manches.

Objectif : Bannir Brasath en accomplissant des Légendes et en amenant un certain nombre d'Artéfacts à la Chapelle.

Nombre d'Artéfacts requis :

- ◆ 1 joueur : 2 Artéfacts
- ◆ 2 joueurs : 3 Artéfacts
- ◆ 3 ou 4 joueurs : 4 Artéfacts

La partie se termine à la fin de la manche pendant laquelle le nombre requis d'Artéfacts a été amené à la Chapelle.

Règles de mise en place : la tuile Territoire de Départ est celle représentant la Chapelle et le Prêtre. Créez la pile de tuiles Territoire conformément au tableau. Les tuiles Légende sont utilisées pour ce scénario. Les tuiles Légende sont des tuiles Spéciales.

En fonction du nombre de joueurs, mélangez les cartes Rencontre Prêtre face cachée, pour créer une pile Rencontre ; placez-la à proximité de la zone de jeu. Révélez la première carte de cette pile et laissez-la au sommet de cette même pile.

Placez les tuiles Provisions à proximité de la zone de jeu.



Cartes Rencontre Prêtre



Tuiles Provisions

Utilisez les Monstres Élite de tous les Niveaux.

Chaque joueur commence la partie avec **20 Or** et **5 points de Réputation**. Aucune des tuiles Héros n'est Dévoilée en début de partie (à l'exception des tuiles Héros de Départ) ; les Héros doivent réaliser une Action Commerce pour les Dévoiler, selon les règles normales.

RÈGLES SPÉCIALES

La case sur laquelle est représentée un Prêtre est une case Rencontre ; suivez les règles normales de résolution d'une Quête liée à une Rencontre. Cette Quête consiste à livrer des Provisions dans un autre lieu. Vous trouverez plus de détails sur les cartes Rencontre Prêtre dans l'Annexe.

Tuiles Légende : une fois l'une de ces tuiles révélée, placez la carte Légende et la tuile Artéfact correspondantes face visible à proximité de la zone de jeu.

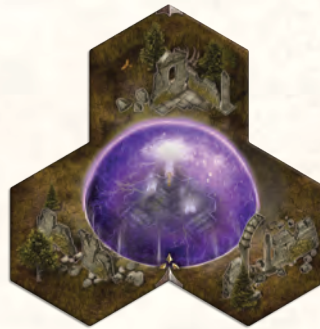
Le premier Héros qui pénètre au centre de la tuile Légende et remplit les conditions initiales de la Quête peut récupérer l'Artéfact. Ces conditions sont indiquées sur la carte Légende et expliquées en détail dans l'Annexe.

Les Artéfacts sont des Objets et doivent être stockés dans vos Besaces.

Mise en place des tuiles Territoire pour le scénario
Le Bannissement de Brasath

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

* Pour connaître les tuiles Fixes à utiliser pour le mode Solo, veuillez vous référer au **Livret de règles, page 31**.



Une tuile Légende avec sa carte Légende et sa tuile Artéfact associées



Si vous vous déplacez sur la Chapelle alors que vous transportez un Artéfact, vous pouvez, en tant qu'Action Gratuite, placer l'Artéfact à côté du plateau Scénario/Commerce ; placez ensuite la carte Légende accomplie à côté de votre plateau Héros et gagnez la Récompense indiquée. La carte Légende sera utilisée pour le Décompte final, comme n'importe quelle autre Quête.

Conditions initiales

Artéfact

Récompense



DÉNOUEMENT

Si les Héros parviennent à amener suffisamment d'Artéfacts dans la Chapelle avant la fin de la 20^e manche, ils parviennent à bannir Brasath ; chaque Héros gagne 10 points de Réputation.

Sinon, le pays tout entier est envahi par la terreur répandue par Brasath.

Quel que soit le dénouement, les joueurs procèdent au Décompte final selon les règles normales.