

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

LIVRET DE SCÉNARIOS

SOMMAIRE

La Chasse	2	Dévastation Incarnée	7
Menace Imminente	3	Au Secours des Villageois	10
La Requête du Suzerain	5	La Menace de Mirrezil	13
L'Invocation du Faër	6	Le Bannissement de Brasath	15



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' / 3

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, mais 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.

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.

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.



La première fois que vous avez entendu parler des groupes de Monstres qui semaient la terreur dans les quartiers avoisinants 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 Élite) à la fin de la partie.

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.

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.

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**.

PRÉPARATION DE LA BATAILLE FINALE

Avant le début de la bataille, suivez ces étapes :

1. Utilisez le **Tableau 1 (page 4)** 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 un symbole représentant un seul joueur.
5. Formez 2 piles de cartes, la réserve Argent et la réserve Or, conformément au **Tableau 2 (page 4)**.

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 Capacité 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.

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

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, tout en étant libre d'utiliser n'importe quels autres Objets et/ou Capacités, tout 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.



LA REQUÊTE DU SUZERAIN

NORMAL 60' / ♣

Bien que les contrées de Euthia soient infestées de Monstres féroces et constamment survolées 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, mais 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).

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**.



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.

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.



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, mais 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.

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.

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**.



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, mais 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 Niveaux 1 et 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 Incarné

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

* 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 Hécatombe.

Le Golem se déplace (en ligne droite) dans la direction numérotée vers laquelle il peut se déplacer le plus loin (jusqu'à sa valeur de Mouvement). 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, 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.



1.

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.



Si les 3 cases qui entourent les Tours des Sauroctones sont détruites, placez le jeton Commerce du Héros qui les a délivrées au centre de cette tuile Spéciale. Si les Tours des Sauroctones n'ont pas été délivrées, placez le jeton Commerce d'un Héros qui ne participe pas à cette partie à la jonction des trois jetons Dévastation, au centre de cette tuile Spéciale. Vous avez toujours la possibilité de visiter les Tours des Sauroctones, comme en temps normal.



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. Si c'est votre tour, continuez de jouer normalement, en utilisant vos jetons Action, vos Objets et vos Capacités.



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 boîte.
2. Conservez la carte Monstre Élite en tant que Trophée ou défaissez-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.

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, 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 destruction 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 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, mais 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 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 ne peuvent en revanche que se Déplacer ou Visiter la Chapelle ; aucune autre Action ou Action Gratuite ne peut être réalisée.

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 tout 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 la Phase 3 (Déplacement des Héros). 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 Blessures 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 : Il n'y a pas de 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, mais 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



Jeton Initiative



Pile Événement



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.

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**.

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

Remarque: 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).



Face visible Face cachée

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 :

- ◆ 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 : Il n'y a pas de 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'un 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 Territoire 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 Territoire 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.

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 Territoire Légende avec sa carte Légende et sa tuile Artéfact associées

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

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 ; 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.



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.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES