

THE
EDGE
D A W N F A L L



RÉCOMPENSES

Ce livret contient les informations et les règles pour le contenu supplémentaire de *The Edge : Dawnfall*, paru sous forme de paliers lors de la campagne Kickstarter (la faction de l'Ombre, les unités supplémentaires Impératrice des Abysses et Ombre Ancienne, les mini-extensions Objectifs Secrets et Artéfacts), ainsi que les mini-campagnes supplémentaires (Ombre, Corbeau du Beffroi, Impératrice des Abysses et La Dernière Cité).

Il contient également des informations sur l'extension Démiurge du Soleil et sur la campagne qui lui est dédiée, ainsi que sur les extensions Terrains et Boss. Ces informations ne concernent que les détenteurs de ces extensions.

Il est fortement recommandé de familiariser avec le jeu de base avant d'utiliser une quelconque extension.

TABLE DES MATIÈRES

L'OMBRE – MODE SOLO	3
L'IMPÉRATRICE DES ABYSSES	6
L'OMBRE ANCIENNE	6
DÉMIURGE DU SOLEIL	7
FACTION DE L'OMBRE	8
BANNIÈRES ALTERNATIVES	9
CAVALERIE	10
AUTELS ALTERNATIFS	13
MODE TOURNOI	13
OBJECTIFS SECRETS	14
ARTÉFACTS	14
RÈGLES GÉNÉRALES DE CAMPAGNE SOLO & COOP	15
CAMPAGNE DE L'OMBRE	16
CAMPAGNE DE LA DERNIÈRE CITÉ	29
CAMPAGNE DE L'IMPÉRATRICE DES ABYSSES	35
CAMPAGNE DU CORBEAU DU BEFFROI	39
CAMPAGNE DU SEIGNEUR DE LA LUMIÈRE	43
CAMPAGNE DU DÉVOREUR DE MONDES	48
EXTENSION TERRAIN	62
EXTENSION BOSS – IA	64
EXTENSION BOSS – JCJ	68



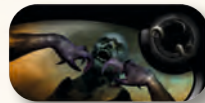
PIONS DE L'OMBRE:



Portail de l'Ombre
(Autel de l'Ombre)



Autel de l'Ombre
supplémentaire



Pion Étau [×3]



Piste de Temps



Point d'Ombre [×10]



Pion Marque Noire [×3]



Pion Poison [×2]



Petit pion de Campagne [×10]



Pion Endurance de l'Ombre [×14]



Pion Sagesse [×3]



Pion Ténèbres Brumeuses [×3]



Grand pion de Campagne [×1]



L'OMBRE

L'Ombre ment, ruse et trompe.

L'Ombre peut être définie comme une entité quasi infinie, dotée de conscience, qui abrite des créatures appelées Cauchemars. Ces êtres vivent en symbiose avec leur hôte et incarnent les pires frayeurs de l'humanité. L'Ombre offre aux Cauchemars un lieu où ils peuvent exister et des proies dont ils peuvent se nourrir. En retour, ils lui permettent d'étendre son influence et d'augmenter sa puissance. Le Royaume de l'Ombre est peuplé de nombreux Cauchemars différents, des plus petits qui chuchotent à votre oreille jusqu'aux êtres anciens qui peuvent faire sombrer des civilisations entières dans la folie et le désespoir.

L'Ombre est partout. Là où une lumière s'éteint, elle se renforce. Elle relie l'univers tout entier et pourtant existe au-delà de celui-ci. Elle est le néant sans conception d'espace. Un pas dans l'Ombre peut vous emmener vers des mondes situés à des millions de lieues. Il existe des endroits où l'Ombre est devenue si forte qu'elle avale toute lumière qui tenterait d'y pénétrer.

La caste démoniaque des Terreurs voyage à travers l'Ombre pour préparer l'invasion de mondes inconnus par les Démons. Les Terreurs étudient ces mondes, leurs populations, leurs faiblesses. Insidieusement, elles recrutent des adorateurs et répandent la peur et la folie. C'est de l'Ombre elle-même qu'elles détiennent la plus grande partie de leur savoir. Cependant, cet accord n'est pas mutuel. Les Terreurs ne disposent d'aucun sauf-conduit et doivent se débrouiller par elles-mêmes. Les adorateurs traquent les Cauchemars dans l'Ombre, un rituel qui transforme à la fois leur corps et leur esprit. Ils récoltent le sang des Cauchemars capturés et le brûlent dans leurs lanternes. Ce n'est pas la lumière de ces lanternes qui permet de traverser l'Ombre en tenant ces êtres à distance, mais la puanteur du sang brûlé. Plus le sang provient d'une créature puissante, plus son odeur protège le porteur de la lanterne.

Hélas, nul sang ne peut vous protéger des Seigneurs de la Terreur, les plus anciens et les plus terribles des habitants de l'Ombre. L'être connu sous le nom de Corbeau du Beffroi est l'un d'entre eux. Il commande à des nuées de Cauchemars mineurs qui peuvent prendre l'apparence de corbeaux et qui prennent leur envol après le crépuscule. Ils sont reconnaissables à leurs yeux rouges, injectés de sang. Leur présence constitue le présage d'horreurs à venir. Bien que le Corbeau du Beffroi ait perdu ses yeux, il peut voir par ceux de ses innombrables serviteurs. Il dispose également de nombreux séides dans la caste Terreur qui sont totalement soumis à sa volonté.

L'extension de l'Ombre présente une nouvelle **faction** jouable (Voir Faction de l'Ombre, page 8) ainsi qu'un mode **joueur contre IA de l'Ombre** (mode solo). Cette extension contient également une **campagne** permettant d'affronter l'Ombre en solo.

Les mini-extensions Impératrice des Abysses et Ombre Ancienne présentent des unités de l'Ombre uniques et des mini-campagnes supplémentaires.

Avertissement : Les règles concernant l'Ombre et tous les changements par rapport au jeu de base, détaillés dans les pages qui suivent, se rapportent au **mode solo** : un joueur tentant de vaincre l'Ombre. Le joueur gère l'intelligence artificielle de l'Ombre lors de ces affrontements. En mode solo, l'Ombre utilise des cartes Action, Escouade et Difficulté spécifiques, différentes de celles utilisées en JcJ.

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

Lorsque vous utilisez l'extension de l'Ombre, vous pouvez prendre le côté du plateau de votre choix : normal ou sombre.

Lors d'une partie solo, il est conseillé de se placer sur la longueur du plateau afin de pouvoir facilement accéder aux cartes Escouades, aux decks d'Action et au stock de ressources des deux factions.

Sautez l'étape 4 (Détermination du Premier Joueur).

La faction de l'Ombre ne possède pas de carte Bannière. Lors de l'**étape 6**, seule la Bannière du joueur combattant l'Ombre est placée.

Lors de l'**étape 7**, choisissez 5 Escouades de l'Ombre.

Pour votre première partie, il est conseillé de prendre les Escouades suivantes : Corbeau du Beffroi, Corbeaux du Massacre, Imposteurs, Spectres du Néant, Chimères.

Lors de l'**étape 9**, prenez toutes les cartes Action de l'Ombre qui correspondent aux Escouades choisies, ajoutez-y les cartes Déchaînement des Enfers et mélangez le tout. Mélangez les 5 cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre séparément (4 seulement seront utilisées). Créez ensuite le deck Action de l'Ombre en suivant les étapes ci-dessous :

- 6 cartes Action de l'Ombre (sommet du deck)
- 2 cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre
- 6 cartes Action de l'Ombre
- 2 cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre
- 6 cartes Action de l'Ombre (bas du deck)

Sautez l'étape 10.

Lors de l'étape 11, commencez par déployer l'Autel de l'Ombre (le Portail de l'Ombre) au milieu du plateau.

Lors de l'étape 12, pendant le placement des Sources de Cristaux, prenez en compte la restriction supplémentaire qui suit : chaque Source de Cristaux doit être placée à 1 Case exactement du Portail de l'Ombre (ni plus ni moins).

Lors de l'étape 13, commencez par déployer 3 figurines de l'Ombre avec le Portail de l'Ombre.

Lors de l'étape 14, utilisez un petit pion de campagne en tant que pion Faction de l'Ombre.

Lors de l'étape 15, placez 3 points d'Ombre (☉) dans la Réserve de l'Ombre. La faction de l'Ombre n'utilise pas les Cristaux. Si vous déployez une Escouade d'Élite face à l'Ombre, ajoutez des Points d'Ombre à la Réserve de l'Ombre à la place des Cristaux.

Lors de l'étape 16, ne piochez pas 3 cartes départ pour la faction de l'Ombre (l'Ombre utilise une autre méthode pour piocher et résoudre ses cartes).

Sautez l'étape 17 (Dispersion).

Vous êtes prêts à commencer la partie. Commencez toujours par le tour de la faction de l'Ombre.



POINTS D'OMBRE (☉)

La faction de l'Ombre utilise des Points d'Ombre (☉) à la place des Cristaux pour effectuer ses Actions.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR DE L'OMBRE : Le tour de l'Ombre se déroule différemment de celui d'une faction classique. Lors de chaque tour de l'Ombre, piochez et résolvez 2 cartes Action de l'Ombre, l'une après l'autre. Défaussez les cartes quand elles sont résolues.

Voir Résoudre les cartes Action de l'Ombre, colonne de droite.

Si vous piochez 2 cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre lors d'un même tour, choisissez-en une que vous résolvez et défaussez l'autre. Ne piochez pas d'autres cartes Action de l'Ombre ce tour-ci.

FRONTIÈRE DE L'OMBRE : En mode solo (à l'exception des campagnes solo), à la fin de chaque tour de l'Ombre, vérifiez si des figurines de joueur se trouvent dans des Cases n'ayant que 4 Cases adjacentes ou moins imprimées sur le plateau (par exemple, les Cases du bord du plateau ou celles gênées par le terrain). Le joueur doit payer 1 Cristal pour chacune de ses figurines qui occupe une telle Case. Chaque figurine pour laquelle le joueur ne peut pas payer 1 Cristal subit 1 Blessure. Les figurines tuées de cette façon peuvent faire gagner des Points de Victoire à l'Ombre.

TOUR DE JOUEUR : À la fin de chaque tour Passif, retournez toutes les cartes Escouades de l'Ombre en Mode de Base.

PAYER AVEC D'AUTRES RESSOURCES : La faction de l'Ombre ne peut jamais utiliser d'autres ressources (Points de Victoire ou pions Endurance) à la place des Points d'Ombre (☉) pour s'acquitter d'un coût.

DÉS : La faction de l'Ombre ignore les règles spéciales concernant les faces Marquées des dés lors de ses lancers.

FIN DE LA PARTIE : La condition « un des joueurs perd toutes ses figurines » ne s'applique pas à la faction de l'Ombre.

ESCOUADES DE L'OMBRE ET CARTES ESCOUADES

Les cartes Escouade de l'Ombre indiquent également quel dé (Jaune ou Rouge) doit être utilisé lors des lancers d'une figurine donnée. Comme le montrent les cartes Escouades, le Dé Jaune est utilisé en Mode de Base, tandis que le Dé Rouge est employé en Mode Ombre.

Pour la faction de l'Ombre, l'absence de figurines d'une Escouade donnée sur le plateau n'empêche pas cette dernière de Changer de Mode ou de récupérer des pions Endurance.

CARTES NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'OMBRE :



Les 5 cartes spéciales Niveau de Difficulté de l'Ombre font partie du deck Action de l'Ombre.

Quand vous jouez une carte Niveau de Difficulté de l'Ombre, placez-la sur le plateau de façon à ce qu'elle soit visible en permanence. Son effet s'applique jusqu'à la fin de la partie (à l'exception de la carte Ici et Maintenant, dont les effets durent jusqu'à la fin du prochain tour de joueur).

RÉSOLUTION DES CARTES ACTION DE L'OMBRE



Contrairement aux cartes Action des autres factions, chaque carte Action de l'Ombre est dédiée à une seule Escouade (à l'exception de la carte Les Enters se Déchainent).

Les cartes Action de l'Ombre sont divisées en deux parties : supérieure et inférieure.

Le joueur commence par résoudre la partie supérieure de la carte, puis continue jusqu'à résoudre la partie inférieure.

PARTIE SUPÉRIEURE : Résolvez toutes les étapes (séparées par une chaîne) de haut en bas.

Si une carte offre de choisir entre une option X ou Y, résolvez toujours l'option X (la première). Si l'option X n'est pas réalisable (et seulement dans ce cas), choisissez alors l'option Y.

Exemple : Générez le Corbeau du Belfroi ou gagnez 1 ☉ signifie que vous devez déployer la figurine du Corbeau du Belfroi. Si c'est impossible (parce que l'unité est déjà sur le plateau), la faction de l'Ombre gagne 1.

Si une étape ne peut être résolue que partiellement, ne résolvez que la partie applicable.

Exemple : Générez 2 Chimères et gagnez 3 ☉. Si vous n'avez qu'une seule Chimère en réserve, elle est déployée. S'il ne reste que 2 ☉ dans la réserve des ressources, la faction de l'Ombre gagne 2 ☉ au lieu de 3.

Si une étape comporte plusieurs activités, résolvez-en autant que possible. Ce n'est que dans le cas où aucune des activités de l'étape n'est réalisable que vous passez à l'option suivante.

Exemple : Générez le Corbeau du Belfroi et le Corbeau du Belfroi récupère 1 pion Endurance OU gagnez 3 ☉ signifie que vous devez déployer une figurine de Corbeau du Belfroi et lui rendre 1 pion Endurance (si l'Escouade en a perdu). Si aucune de ces activités n'est possible, gagnez 3 ☉.

Les étapes de DÉPLACEMENT et de COMBAT dans la partie supérieure de la carte s'appliquent à toutes les figurines de l'Escouade, sauf indication contraire sur la carte.

PARTIE INFÉRIEURE : La partie inférieure est divisée en deux sections, X ou Y, X correspondant à une Action payante et Y à une option de gain de ☉.

Les Actions de la partie inférieure des cartes possèdent un coût indiqué en Points d'Ombre (☉).



L'Ombre paie automatiquement les ☉ indiqués et effectue l'Action, du moment que l'Ombre dispose de suffisamment de ☉ pour la payer et que l'Action est applicable (elle dispose d'une cible légale à Portée).

L'option Y (l'Ombre gagne X ☉) n'est résolue que dans le cas où l'Action ne peut pas être effectuée, soit par manque de Points d'Ombre ou parce que les conditions de l'Action ne sont pas remplies (pas de cible légale).

Remarque : les Actions de l'Ombre ne permettent jamais de réagir pendant le tour de l'adversaire : il n'y a aucune Action Instantanée parmi les cartes de l'Ombre.

GÉNÉRER LES FIGURINES DE L'OMBRE

Les cartes Actions de l'Ombre permettent de générer des figurines sur le plateau.


La figurine est déployée dans n'importe quels hex libres  avec un Portail de l'Ombre. Si ce n'est pas possible (parce que tous les hex autour du Portail de l'Ombre sont occupés), la figurine est déployée dans n'importe quel hex libre  avec une figurine ennemie.

Après avoir été tuée et retirée du plateau, une figurine de l'Ombre peut être de nouveau générée et revenir en jeu.

IA DE L'OMBRE

DÉPLACEMENT : Les Déplacements et les Actions de Combat des figurines de l'Ombre sont accomplis par le joueur, en suivant les règles et les restrictions ci-dessous. Effectuez les Déplacements en remplissant les trois conditions indiquées ci-dessous. Seule la plus haute priorité possible s'applique en cas d'exclusion mutuelle.

A) ÉVITER LES PÉNALITÉS


Évitez les hex  avec l'Autel des Démons, celui des Rha-Zack ou les *Bois de Ronceceœur* des Réincarnés, les figurines de Démon porteuses d'un pion *Égide de Cristal* et la Prophétesse de la Colère dotée d'un pion *Affaiblissement*. Évitez les Cases occupées par un pion *Frappe Souterraine* des Réincarnés ou par un pion *Mine* Rha-Zack. Cette condition peut être ignorée si aucune autre figurine adverse ne se trouve sur le plateau.


B) TERMINER LE DÉPLACEMENT AVEC LA FIGURINE ENNEMIE DOTÉE DE L'INI LA PLUS FAIBLE ET À PORTÉE DE DÉPLACEMENT

Si aucun ennemi ne se trouve à Portée de Déplacement, Déplacez la figurine de son DEP maximum vers l'ennemi le plus proche.


Remarque : Une valeur de « - » est inférieure à une valeur de 0.

C) BLOQUER LES SOURCES DE CRISTAUX

Terminez le Déplacement  avec une Source de Cristaux à laquelle aucune autre figurine de l'Ombre n'est adjacente.



Si une figurine ennemie est également  avec la Source de Cristaux, Poussez-la dans des hex qui ne sont pas adjacents à la Source de Cristaux, si possible.

L'Autel des Démons n'est pas considéré comme une Source de Cristaux pour la faction de l'Ombre.

COMBAT : Si une figurine de l'Ombre effectue une Action de Combat en étant  avec plusieurs figurines adverses, elle cible l'ennemi doté de l'INI la plus faible (et qui ne possède pas de pion *Affaiblissement* des Réincarnés).

Les figurines de l'Ombre n'effectuent jamais de Combat contre une figurine ennemie dotée d'un pion *Égide de Cristal* des Démons.

EFFETS DES CARTES ACTION SUR L'OMBRE:

L'effet des Actions qui indiquent « jusqu'à ce que l'adversaire paie X Cristaux » s'applique tant que l'Ombre ne paie pas X . La faction de l'Ombre paie automatiquement (dès que possible) X  au début du tour de l'Ombre afin de retirer cet effet.

L'effet des Actions qui indiquent « jusqu'à qu'au tour Passif de l'adversaire » s'applique jusqu'au prochain tour Passif du joueur.

CÔTÉ SOMBRE DU PLATEAU

Vous pouvez utiliser le côté sombre du plateau pour les parties qui utilisent l'extension de l'Ombre. S'il existe une rupture (une Case manquante) entre deux Cases, celle-ci ne peut être franchie par une Action de Déplacement et elle bloque les Lignes de Tir.

Détails supplémentaires sur les cartes de l'Ombre

Second Portail - change une Source de Cristaux en Portail de l'Ombre (le pion ne compte plus comme une Source de Cristaux)..



MODE SOLO « JUSQU'AU DERNIER »

Jusqu'au Dernier est un *mode solo* dans lequel le joueur tente de survivre le plus longtemps possible contre l'Ombre.

Ce mode n'utilise pas la Piste des PV. Elle est remplacée par une **Piste de Temps** qui sert à enregistrer les PV gagnés par le joueur.

Au début de la partie, placez le marqueur de Victoire à côté de la piste et ne le placez sur cette dernière qu'une fois vos premiers PV gagnés.

Chaque fois que vous gagnez ou perdez des PV, ajustez la piste en conséquence. Chaque fois que vous dépassez l'emplacement 10, prenez 1 petit pion de campagne (qui représente 10 PV), gagnez 2 Cristaux, puis remettez le marqueur de Victoire au début de la piste. Continuez à enregistrer vos PV de la sorte jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vous payez des coûts dans ce mode, les PV ne peuvent pas remplacer les Cristaux.

Construisez un **deck Action de l'Ombre** de 45 cartes. Prenez des cartes au hasard parmi celles qui correspondent aux Escouades choisies pour la partie, ainsi que la carte la carte *Les Enfers se Déchainent* et les 5 cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre.

Chaque fois que le deck de l'Ombre est épuisé, prenez un grand pion de campagne (qui représente 50 PV), puis mélangez la défausse des cartes Actions de l'Ombre afin de créer un nouveau deck.

Fin de la partie : Ce mode de jeu ne se termine que d'une seule façon : lorsque le joueur perd sa dernière figurine. Procédez au calcul du score en ajoutant des Points de Victoire comme suit :

- chaque carte de l'Ombre résolue dans la défausse (les cartes Niveau de Difficulté de l'Ombre sur le plateau comptent aussi) ajoute 1 Point
- chaque petit pion de campagne vaut 10 Points
- le grand pion de Campagne vaut 50 points.
- Ajoutez les points en cours de la Piste de Temps.

Remarque : Si vous parvenez à épuiser le deck de l'Ombre une seconde fois, vous avez battu tous les records et accompli l'impossible : vaincre le mode Jusqu'au Dernier, qui a été conçu pour être imbattable. Félicitations ! Assurez-vous de ne pas avoir fait d'erreurs de règles ! :)



L'IMPÉRATRICE DES ABYSSES

MODE SOLO

L'Impératrice des Abysses fait partie des plus anciens Seigneurs de la Terreur. Elle fut l'une des premières entités à résider dans l'Ombre. Son apparence primitive, qui rappelle celle des Grands Architectes, est pour le moins singulière. Le visage, caractéristique principale de tout être humain, lui fait défaut. Elle est également dénuée de sentiment ou de raison. Elle est la mère de toutes les ténèbres, tapie dans les recoins les plus anciens de l'Ombre. À l'aide d'un rituel de ténèbres et de sang, elle glisse parfois pendant quelques instants vers d'autres mondes. Lorsque cela se produit, rien ne peut l'arrêter. Elle sème la destruction et le désespoir, avalant tout sur son passage jusqu'à ce que son Portail s'effondre. Lorsque qu'elle s'en va, un morceau de la réalité disparaît avec elle, à jamais remplacé par l'Ombre.

L'Impératrice des Abysses est une mini extension pour la faction de l'Ombre qui ajoute la figurine de l'Impératrice des Abysses, sa carte Escouade et ses cartes Action, ainsi qu'une carte Apocalypse spéciale.

Lors de la Mise en Place, l'Impératrice des Abysses peut être choisie comme l'une des 5 Escouades de départ.

CARTE APOCALYPSE : Quand l'Impératrice des Abysses passe en Mode Apocalypse, placez la carte Apocalypse n'importe où sur le plateau. Si l'Impératrice des Abysses n'est pas retirée du plateau dans les trois tours de l'Ombre qui suivent, la faction de l'Ombre gagne la partie (à la fin du troisième tour de l'Ombre).

Si le deck Action de l'Ombre est épuisé avant la fin des 3 tours de l'Ombre, remélanguez la défausse et ajoutez le nombre de cartes nécessaire au deck.

L'OMBRE ANCIENNE

MODE SOLO

L'Ombre Ancienne est une mini extension pour la faction de l'Ombre qui ajoute la figurine (ou le pion) de l'Ombre Ancienne, sa carte Escouade et ses cartes Action.

Lors de la Mise en Place, l'Ombre Ancienne peut être choisie comme l'une des 5 Escouades de départ.

MODE MIROIR : En Mode Miroir, les caractéristiques INI, ATT et DEF de l'Ombre Ancienne pendant les combats (Attaques Surnoises comprises) sont toujours égales à la caractéristique correspondante de l'ennemi qu'elle affronte. L'Ombre Ancienne copie la caractéristique de l'ennemi imprimée sur la carte Escouade de ce dernier, en incluant tout bonus de Relance qu'il pourrait posséder (mais tous les autres bonus dont pourrait bénéficier cet adversaire sont ignorés).

Remarque : Si vous ne disposez pas de la figurine de l'Ombre Ancienne, remplacez-la par le pion correspondant.





LE DÉMIURGE DU SOLEIL



Pion Enlacement [*1]



Pion Toile [*3]

On l'appelle le D miurge du Soleil. Un nom ironique pour un Seigneur de la Terreur qui vit dans les royaumes de l'Ombre. Il est le porteur des faux espoirs, la lumi re mourante. Mais il n'en a pas toujours  t  ainsi, car contrairement aux autres Seigneurs de la terreur, il n'est pas natif de l'Ombre. Des si cles durant, il a servi son peuple, l'a soutenu lors d'innombrables batailles, lui a donn  l'espoir de lendemains plus radieux, a apport  sa lumi re   ceux qui  taient dans le besoin et qui  taient confront s aux dures r alit s de la guerre. En ces temps de d sespoir, il  tait porteur d'espoir et de paix...

Cela dura jusqu'  ce que les conflits prennent des proportions gigantesques et que l'Ombre se glisse dans son monde. Elle ravagea et engloutit tout sur son passage, jusqu'  que lui et ses serviteurs soient les derniers survivants. Ils surv curent   l'annihilation totale de leur race et furent les t moins d'horreurs telles que leur esprit fut bris . Ces  mes tortur es finirent par se rendre compte qu'il n'y avait aucun moyen d'arr ter l'Ombre et que la seule solution  tait de s'abandonner   elle. Cependant, ils ne se transform rent pas en horreurs repoussantes. Ils demeur rent les  missaires du soleil.


Ils errent dans les royaumes de l'Ombre, attirant leurs victimes avec leur lumi re en leur promettant le r confort au c ur de ce monde de souffrance, un salut sous la forme d'une mort rapide.



Le D miurge du Soleil est une mini extension pour la faction de l'Ombre qui ajoute les figurines D miurge du Soleil, des Adorateurs du Soleil et des Rejetons des Abysses, leurs cartes Escouade et leurs cartes Action, ainsi que des pions suppl mentaires.

Lors de la Mise en Place, le joueur peut choisir ces 3 Escouades (les 3 doivent  tre prises ensemble) comme 3 de ses 5 Escouades de d part.

D tails suppl mentaires sur les cartes de l'Ombre :

Rejetons des Abysses : La carte Escouade des Rejetons des Abysses ne poss de pas de Mode Ombre (cette carte ne peut jamais  tre retourn e).

En Combat, les caract ristiques INI, ATT et DEF des Rejetons des Abysses sont  gales au nombre de figurines de Rejetons des Abysses  avec la figurine ennemie cibl e.

Hors Combat, les caract ristiques INI, ATT et DEF des Rejetons des Abysses sont  gales au nombre de figurines de Rejetons des Abysses dans le groupe (un groupe est constitu  de toutes les figurines de Rejetons des Abysses  les unes des autres). Notez que chaque Rejeton des Abysses peut se d placer s par ment, dans n'importe quelle direction et qu'il n'appartient   un groupe que lorsqu'il se trouve  avec une autre figurine de Rejeton.

Remarque : **Fureur (Action Dvergar)** – tous les Rejetons des Abysses dans le Combat sont consid r s comme une seule et m me figurine lors de la r solution de cette Action.

Sagesse Entropique ajoute +1   la valeur des caract ristiques des Rejetons des Abysses (+1   la valeur totale, pas +1 pour chaque figurine de Rejeton).

Flamboiemment – Le Cristal n'est retir  de la figurine du Rejeton des Abysses que lorsque cette derni re est tu e.

Enlacement  ternel/Baiser Mortel – Activation du D miurge/Adorateur du Soleil signifie r soudre une carte Action sp cifiquement d di e   l'une de ces deux unit s.

FACTION DE L'OMBRE

Auteur : Paweł Samborski & Krzysztof Belczyk
Développement & Test : Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj

MODE JcJ

Illustrations : Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek, Piotr Foksowicz
Manual : Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk
Relecture : Hervé Daubet
Version Française : Hervé Daubet

NOTE : La Faction de L'Ombre utilise les mêmes figurines et pions dans le mode JcJ que dans le mode solo, ce qui signifie que si vous avez reçu l'Extension de l'Ombre lors de la première campagne, vous possédez déjà ces éléments.

INTRODUCTION

Cette section détaille les règles permettant d'utiliser l'Ombre en tant que faction supplémentaire lors de vos parties de *The Edge : Dawnfall*. Cette faction de joueur ne prétend pas être une conversion directe des règles solo ; il s'agit plus d'une nouvelle faction qui s'inspire de la version précédente. L'Ombre est une faction très agressive qui utilise des mécanismes de paiement particuliers. Bien qu'elle puisse être plus difficile à prendre en main pour un débutant, L'Ombre constitue une expérience stimulante et enrichissante pour les joueurs confirmés.

MISE EN PLACE

Lors de l'étape 5 de la mise en place normale, vous pouvez choisir l'Ombre en tant que faction. Si un joueur a choisi l'Ombre, ajoutez 10 pions Point d'Ombre au stock de Cristaux et de pions Charge disponibles pour la partie. Le joueur de L'Ombre commence avec le nombre de Cristaux indiqué lors de l'étape 3 de la Mise en Place normale. Notez que la faction de l'Ombre ne dispose d'aucune Escouade d'Élite. Toutes les autres étapes de la mise en place normale s'appliquent.

Note : Si un joueur décide de déployer la figurine de l'Ombre Ancienne, pensez à consulter les règles de cavalerie (page 10) avant de commencer la partie !

Note : La faction de l'Ombre ne possède pas de Boss pour le mode multi-joueur. Cette faction ne peut donc pas être choisie lors d'une partie avec Boss (voir page 68).



POINTS D'OMBRE (☉)

La faction de l'Ombre utilise des Points d'Ombre (☉) à la place des Cristaux pour payer le coût de ses cartes Action (à l'exception de la carte Déploiement de l'Ombre). Un coût exprimé en ☉ ne peut PAS être payé en Cristaux, pions Endurance ou Points de Victoire.

Lors de la mise en place, créez une Réserve Neutre contenant 10 ☉ et disposez-la à proximité du plateau. Au début de la partie, le joueur de l'Ombre ne possède aucun ☉ dans sa Réserve Active.

Le joueur de l'Ombre doit dépenser des Cristaux lorsqu'il souhaite utiliser le dé Rouge, comme indiqué dans les règles normales. Ces dernières s'appliquent également pour le contrôle des Sources de Cristaux par les figurines de l'Ombre.

RECOLTER ET UTILISER DES POINTS D'OMBRE

Les Points d'Ombre sont divisés en deux réserves distinctes :

LA RÉSERVE NEUTRE – Le joueur de l'Ombre ne peut pas dépenser les points se trouvant dans cette réserve. Lorsque des figurines sont blessées, tuées ou lorsqu'elles dépensent des pions Endurance, le joueur de l'Ombre prend des ☉ dans cette réserve pour les placer sur le plateau, où ils pourront être récoltés afin d'être ajoutés à la Réserve Active.

LA RÉSERVE ACTIVE – Les ☉ se trouvant dans la Réserve Active sont placés dans la Réserve de Cristaux du joueur de l'Ombre qui peut les dépenser pour activer diverses capacités de l'Ombre.

Chaque fois qu'une figurine subit une Blessure, qu'elle est tuée ou Sacrifiée, le joueur de l'Ombre prend 1 ☉ dans la Réserve Neutre et le place sur le plateau, dans un hex de son choix ☉ avec la figurine concernée.

Chaque fois qu'un joueur paye un coût en dépensant un pion Endurance sur l'une de ses Escouades, le joueur de l'Ombre prend 1 ☉ dans la Réserve Neutre et le place sur le plateau, dans un hex de son choix ☉ avec la figurine concernée.

Il ne peut y avoir qu'un seul ☉ par hex. Un ☉ ne peut pas être placé si aucun hex n'est disponible au moment de son placement. Si la Réserve Neutre est

vide lorsqu'il doit placer un ☉, le joueur de l'Ombre peut en prendre un n'importe où sur le plateau pour le placer dans l'hex correspondant.

Quand une figurine de l'Ombre termine son déplacement dans un hex contenant un ☉, ce dernier est ajouté à la réserve Active du joueur de l'Ombre. Les figurines Poussées ne peuvent pas récolter de ☉.

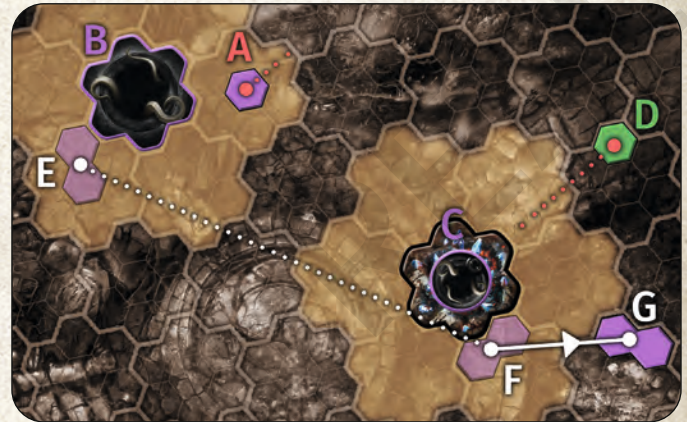
Quelle que soit la taille de leur socle, les figurines des autres factions peuvent Pousser les ☉. Tout ☉ dépensé est remplacé dans la Réserve Neutre.

AUTEL DE L'OMBRE - PORTAIL DE L'OMBRE ET PION AUTEL DE L'OMBRE SUPPLÉMENTAIRE

En JcJ, la faction de l'Ombre n'utilise qu'un seul pion Autel de l'Ombre supplémentaire (remettez le second dans la boîte).

L'Autel de l'Ombre de base (le Portail de l'Ombre) et l'Autel supplémentaire servent de portails interdimensionnels aux figurines de l'Ombre. Pour le joueur de l'Ombre, toutes les Cases adjacentes à l'un ou l'autre de ces portails sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres. Ce qui veut dire qu'une figurine de l'Ombre peut se déplacer depuis une Case adjacente à un portail vers n'importe quelle Case adjacente à n'importe quel portail. Un tel déplacement coûte 1 Case de Déplacement à la figurine, quel que soit le trajet réellement effectué.

Cette règle s'applique également aux capacités à Distance de l'Ombre, ce qui signifie qu'une figurine de l'Ombre peut effectuer une action qui nécessite une Portée et/ou une Ligne de Tir en utilisant les règles de Portail détaillées ci-dessus.



Exemple 1 : La figurine de l'Ombre [A] utilise une capacité à Distance contre l'ennemi [D]. Dans des circonstances normales, l'ennemi serait hors de portée. Toutefois, la figurine de l'Ombre [A] peut atteindre son adversaire à travers les Portails de l'Ombre. Toutes les Cases adjacentes à l'un des portails sont considérées comme étant adjacentes les unes aux autres, ce qui signifie que la figurine ennemie [D] se trouve à Portée.

Exemple 2 : La figurine de l'Ombre [E] dispose d'une valeur de Déplacement de 2. Se déplacer de E à F est considéré comme un déplacement de 1 Case et se déplacer de E à G (en passant par F) est considéré comme un déplacement de 2 Cases.

BANNIÈRE DE L'OMBRE

L'Ombre possède une Bannière différente de celle des autres factions.

Pour pouvoir utiliser sa Bannière, le joueur de l'Ombre doit dépenser 8 ☉ et retourner la carte afin de révéler une carte Escouade spéciale. Le joueur place alors la figurine de l'Impératrice des Abysses sur un Portail de l'Ombre et ajoute 3 pions Endurance sur la carte Escouade de celle-ci. L'Impératrice des Abysses peut être activée, tuée ou Sacrifiée comme n'importe quelle autre Escouade. À n'importe quel moment de son tour Actif, le joueur de l'Ombre peut dépenser 2 ☉ pour utiliser l'action Néant, détaillée sur la carte Escouade de l'Impératrice des Abysses.

La bannière n'est PAS récupérée lors du tour Passif du joueur de l'Ombre.

Quand l'Impératrice des Abysses est tuée ou Sacrifiée, la Bannière de l'Ombre est retournée sur sa face d'origine et peut être utilisée pour invoquer de nouveau l'Impératrice des Abysses.

BANNIÈRES ALTERNATIVES

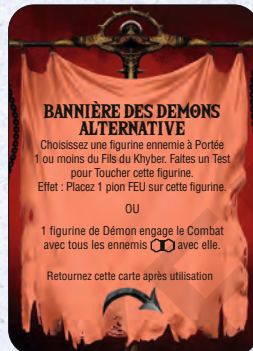
Grâce aux cartes Bannières alternatives, les factions ont maintenant le choix entre deux Bannières différentes, chacune dotée de pouvoirs distincts.

Lors de l'étape 6 de la mise en place, chaque joueur choisit une des Bannières de sa faction et remet l'autre dans la boîte de jeu.



BANNIÈRE DU CHAPITRE ALTERNATIVE
Quand l'Ange de la Mort inflige une Blessure, retournez cette carte Bannière pour infliger 1 Blessure supplémentaire.
OU
1 Escouade comprenant au minimum 1 figurine avec l'Autel du Chapitre récupère 1 pion Endurance.
Retournez cette carte après utilisation

Récupérer – l'Escouade ne peut pas posséder plus de pions Endurance que sa valeur d'endurance de départ.
Vous ne pouvez pas utiliser cette Action pour empêcher la mort d'une de vos figurines (il est trop tard pour cela).



BANNIÈRE DES DÉMONS ALTERNATIVE
Choisissez une figurine ennemie à Portée 1 ou moins du Khyber. Faites un Test pour Toucher cette figurine.
Effet : Placez 1 pion FEU sur cette figurine.
OU
1 figurine de Démon engage le Combat avec tous les ennemis avec elle.
Retournez cette carte après utilisation

Engager le Combat – vous pouvez choisir avec quels ennemis engager le Combat. Une fois chaque séquence de Combat entièrement résolue, vous n'êtes pas obligé d'engager les Combats restants.



BANNIÈRE DES DVERGARS ALTERNATIVE
Pendant votre tour Actif, avant n'importe quel lancer de dé, vous pouvez choisir de lancer le Dé Rouge.
OU
Retirez 1 pion Endurance de l'Autel des Dvergars pour récupérer 1 .
Retournez cette carte après utilisation



BANNIÈRE DES SANS-VISAGE ALTERNATIVE
Lorsque vous jouez une carte Evolution, vous pouvez ramener en jeu toutes les figurines mortes de l'Escouade que vous faites Evoluer et les placer dans n'importe quels hex du plateau (sans Pousser).
OU
Une de vos Escouades change de Mode gratuitement.
Retournez cette carte après utilisation

Ramener – toutes les figurines mortes de cette Escouade sont ramenées sur le plateau.
Cette capacité très utile permet aux Sans-Visage de ne jamais rester morts très longtemps. C'est comme si chacune de leurs cartes Evolution était également une Action Résurrection.

Lorsque vous ramenez des figurines en jeu, leurs Escouades ne récupèrent pas de pions Endurance. Vos troupes fraîchement ressuscitées devront donc être protégées ! Votre adversaire peut encore gagner des Points de Victoire en les tuant de nouveau !

Changer de Mode – vous pouvez seulement Changer de Mode avec une de vos Escouades. Cette capacité ne permet pas d'utiliser une carte Evolution gratuitement.



BANNIÈRE DES REINCARNÉS ALTERNATIVE
Placez 1 nouveau Bosquet à Portée 2 ou moins de l'Autel des Reincarnés.
OU
Choisissez une de vos Escouades comprenant une ou plusieurs figurines avec un Bosquet. Retirez ce Bosquet et ajoutez 2 à 1 Amélioration de cette Escouade.
Retournez cette carte après utilisation



BANNIÈRE DES RHA-ZACK ALTERNATIVE
Quand vous jouez une carte pendant votre tour Actif, vous pouvez jouer à la fois l'Action Supérieure et l'Action Inférieure. Vous ne payez que la plus chère des 2 Actions.
Retournez cette carte après utilisation



BANNIÈRE DE L'OMBRE ALTERNATIVE
Dépensez 5 de votre réserve pour retourner cette carte Bannière.
Toutes les règles détaillées sur la carte Faction de l'Ombre ainsi qu'à la page 8 du Livret Récompenses s'appliquent également à la Bannière alternative (chiffres exceptés). Notez que l'Impératrice des Abysses de la carte Bannière alternative est capable de se déplacer. Dans un tel cas, le joueur devra la retirer de l'Autel de l'Ombre.

CAVALERIE

Auteur : Paweł Samborski
Développement et Tests : Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Zbigniew Bugaj
Illustrations : Piotr Fokszowicz, Mateusz Bielski, Patryk Jędraszek
Écriture : Paweł Samborski, Jan Truchanowicz
Relecture : Hervé Daubet
Version Française : Hervé Daubet



– Pions Anathème [x6]



– Pions Barrière [x3]

QU'EST-CE QUE LA CAVALERIE ?

La Cavalerie est un nouveau type d'Escouade qui peut être choisie comme une Escouade normale lors de l'étape 7 de la mise en place. Toutefois, la Cavalerie n'est pas déployée lors de l'étape 13. Au lieu de cela, elle arrive en jeu sur votre ordre, généralement de façon spectaculaire et fait souvent pencher l'équilibre des forces en votre faveur.

MISE EN PLACE DE LA CAVALERIE

Lors de la mise en place, les cartes Cavalleries sont disposées dans les emplacements d'Escouade comme n'importe quelle autre Escouade normale.

Cependant, les figurines de Cavalerie ne sont pas déployées sur le plateau lors de l'étape de Déploiement (13). Elles restent sur leur carte Escouade. Pour les amener sur le plateau, le joueur devra utiliser la carte de Cavalerie « Déploiement ».

Vous ne pouvez pas dépenser les pions Endurance d'une Escouade de Cavalerie pour payer des Actions si celle-ci n'est pas déployée sur le plateau.

Chaque joueur est libre de recruter ou non sa Cavalerie.

MODIFICATIONS AU DÉPLOIEMENT DES FIGURINES

Les joueurs déploient chacun une Escouade à tour de rôle, en commençant par le joueur Opérateur, jusqu'à ce que toutes les Escouades aient été déployées. Si un seul joueur a choisi de recruter sa Cavalerie, il doit attendre que son adversaire ait terminé son étape de Déploiement avant de résoudre la Dispersion.

CARTES AMÉLIORATION DE CAVALERIE

Cette carte Amélioration spéciale ne peut être utilisée que sur une Escouade de Cavalerie. Elle est attachée à son Escouade au début de la partie, avec 1 pion Charge. Elle ne peut être ni défaussée ni déplacée sur une autre Escouade. Une Amélioration de Cavalerie ne peut pas recevoir d'autre pion Charge tant que son Escouade n'est pas en jeu. Une Escouade ne peut pas recevoir d'autre Amélioration avant que ses figurines ne soient déployées sur le plateau.

Les cartes Amélioration dotées d'une Action Passive (dont le coût est « - ») prennent effet dès que l'Escouade de Cavalerie est déployée.

DÉPLOYER LA CAVALERIE ET CARTES DÉPLOIEMENT

Les cartes Déploiement constituent un nouveau type de carte Action. Lorsque vous recrutez une Escouade de Cavalerie lors de la mise en place, placez la carte Déploiement sous la carte Escouade, à côté de la carte Amélioration.

Les cartes Déploiement sont des cartes Action supplémentaires, dotées d'une Action Supérieure et d'une Inférieure. Comme la plupart des autres Actions, elles possèdent un coût en Cristaux qui doit être acquitté afin de les utiliser.

Lorsqu'elle est utilisée, une carte Déploiement permet au joueur de placer les figurines de son Escouade de Cavalerie en suivant les règles détaillées sur l'Action choisie. Une fois l'Escouade déployée, la carte est retirée. Une Escouade de Cavalerie est toujours déployée en Mode de Base, sauf contre-indication de la carte Déploiement. Déployer une Escouade de Cavalerie sur le plateau ne compte pas comme une activation. Vous pouvez donc déployer une Escouade de Cavalerie et l'activer immédiatement.

Lorsqu'elles sont placées sur le plateau, les Escouades de Cavalerie ne sont pas soumises aux restrictions de déploiement habituelles (voir mise en place, étape 13), mais doivent suivre les règles détaillées sur l'Action choisie de la carte Déploiement.

Les cartes Déploiement ne comptent PAS dans la limite de 25 cartes du deck Action.

CHAPITRE



CARTE DÉPLOIEMENT

Charge Ailée – lorsque vous placez vos Chevaliers Sacrés, vous pouvez Pousser d'autres figurines, à l'exception de celles avec une Source de Cristaux.

Les Cavaliers Sacrés doivent tous deux être placés dans la même Case.



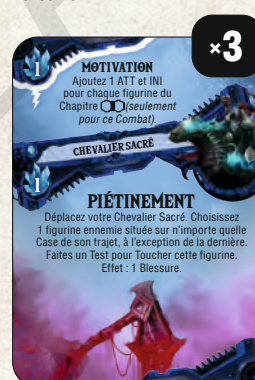
Galop – vous pouvez Pousser n'importe quelle figurine, quelle que soit la taille de son socle, à l'exception de celles avec une Source de Cristaux. Vous ne pouvez pas terminer votre Déplacement avec une Source de Cristaux.

Galop – vous pouvez Pousser n'importe quelle figurine, quelle que soit la taille de son socle.

Les autres règles de Pousser s'appliquent normalement.



Dernier Souffle – le Chevalier Sacré tué octroie normalement des Points de Victoire à l'adversaire.



Motivation – quand vous jouez cette carte en Combat, seules les figurines du Chapitre avec la cible sont comptées.

Piétinement – vous ne pouvez choisir qu'une figurine située sur une Case traversée par le Chevalier Sacré, Case d'arrivée comprise.

DÉMONS



CARTE DÉPLOIEMENT

Apparissance – les figurines de Succubes ne sont pas forcées d'être les unes des autres. Elles peuvent être placées avec des figurines ennemies, des Sources de Cristaux ou des Autels. Elles sont déployées en Mode de Base.



Duperie – vous pouvez Changer de Mode même si vous n'activez pas l'Escouade des Succubes.

Baiser Venimeux – si les caractéristiques d'une figurine tombent en dessous de 0, elles comptent comme étant à 0.

DVERGARS



Apparitions – peut être jouée avant le lancer d'Attaque ennemi. L'Action de Combat de l'ennemi est considérée comme « dépensée » et celui-ci ne peut pas choisir une nouvelle cible.



Vol de l'Âme – commencez par cibler une figurine ennemie avec la Succube. Ensuite, une de vos figurines à portée 1 ou moins se déplace pour être avec l'ennemi ciblé et effectue une Action de Combat.



CARTE DÉPLOIEMENT

Émergence – quand vous placez les Taraudeurs, vous pouvez Pousser les figurines ennemies.

Attaque Souterraine – vous pouvez Pousser des figurines possédant un socle plus grand.



Surchauffe – vous pouvez jouer cette Action immédiatement après votre lancer afin d'en améliorer le résultat.

Perforation – afin de pouvoir infliger des Blessures supplémentaires, vous devez infliger au moins 1 Blessure.



Recharge de Cristaux – défaussez 1 carte et un coût obligatoire.

Brise-Cristal – retirez un Cristal de votre réserve de Cristal ou de votre Réserve Épuisée. Vous devez retirer une Source de Cristaux afin de pouvoir gagner ces 2 Cristaux.



Réparation Cristalline – retirez des Cristaux de votre réserve de Cristaux. Une seule Escouade peut récupérer autant de pions Endurance, sans dépasser sa valeur de départ.

Dynamite – affecte toutes les figurines (celles de l'adversaire et les vôtres).

SANS-VISAGE



Mutation Rapide – vous pouvez Changer de Mode sans activer l'Escouade de l'Anathème. Vous pouvez de nouveau Changer de Mode, normalement cette fois, lors de l'activation de l'Escouade.

Abomination – à la fin de n'importe quel tour Actif des Sans-Visage, si l'Anathème se trouve sur le plateau en Mode de Base, ajoutez 1 pion ANATHÈME sur sa carte Escouade.



Raclée – vous pouvez Pousser lorsque vous déplacez la figurine choisie.



Tentacules – le nombre de pions ANATHÈME sur la carte Escouade détermine le nombre maximum de figurines Téléportées, ainsi que la Portée de l'Action. Les figurines choisies dans la Portée sont Téléportées avec l'Anathème.

Le coût de l'Action s'élève à 1 Cristal par figurine Téléportée.



CARTE DÉPLOIEMENT

Chrysalide – L'anathème commence avec 2 pions ANATHÈME. L'Anathème peut Pousser lorsqu'elle est placée sur le plateau.

RÉINCARNÉS



CARTE DÉPLOIEMENT

Manifestation – quand vous déployez l'Apparition Sylvestre, ne comptez que les Bosquets qui se trouvent avec elle.



Blessure Supplémentaire – Il n'est pas nécessaire que l'ennemi soit avec l'Autel des Réincarnés pour subir la Blessure supplémentaire.

Bête D'Épines – le Bosquet ne peut être placé que dans des hex libres. Ignorez cet effet si le Bosquet ne peut pas être placé.



Élémentaire Sylvestre – vous pouvez placer un nombre de Bosquets inférieur à celui que vous avez retiré.



Explosion d'Épines – vous pouvez tuer votre Apparition Sylvestre avec cette Action. Si vous le faites, votre adversaire gagne des Points de Victoire comme s'il l'avait tué.

RHA-ZACK



CARTE DÉPLOIEMENT

La Mort Vient d'En Haut – affecte toutes les figurines (les vôtres et celles de votre adversaire).



Contretemps – vous ne pouvez pas descendre en dessous de 0 PV. Si vos PV tombent à 0, vous jouez votre tour jusqu'à la fin.

Foudre – affecte toutes les figurines Poussées (les vôtres et celles de votre adversaire).



Barrière – une figurine ne peut traverser une Case contenant un pion BARRIÈRE que si elle paye 1 Cristal. Les pions BARRIÈRE ne peuvent pas être Poussés. Vous pouvez retirer ces pions à n'importe quel moment durant votre tour Actif.



Frappe Gravitronique – effectuez d'abord l'Attaque Sournoise, puis, quel qu'en soit le résultat, déplacez la figurine choisie en suivant les règles normales (vous pouvez Pousser).

L'OMBRE



CARTE DÉPLOIEMENT

Héraut de l'Ombre – L'Ombre Ancienne ne peut pas Pousser. Comptez toutes les figurines ennemies avec l'Ombre Ancienne et ajoutez ce même nombre de Points d'Ombre à votre Réserve.



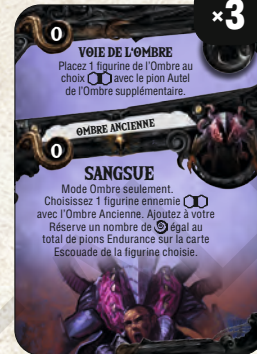
Sombre Reflet – valeur des caractéristiques déterminées avant l'application de tout modificateur (comme les pions Sagesse).



Puits de l'Ombre – les figurines choisies doivent être à Portée 1 ou moins de l'Ombre Ancienne.

L'Ombre Ancienne peut être Téléportée de cette façon. La Portée est comptée à partir de sa figurine.

Vous choisissez la façon dont les figurines Téléportées sont placées avec l'Autel de l'Ombre.



Sangsue – ne comptez que les pions Endurance se trouvant sur la carte au moment de l'Action et non la valeur d'Endurance de départ.

AUTELS ALTERNATIFS

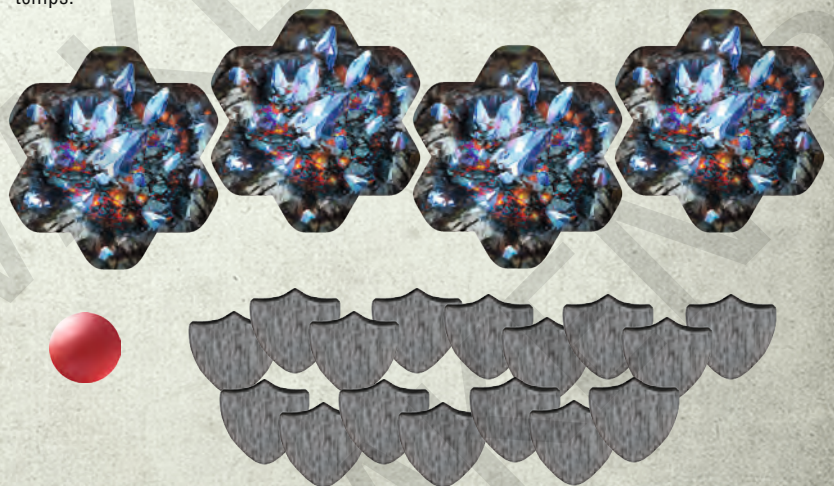
Grâce aux cartes Autels alternatifs, les factions ont maintenant le choix entre deux Autels différents, chacun doté de pouvoirs distincts.

Lors de l'étape 5 de la mise en place, chaque joueur choisit un des Autels de sa faction, prend la carte correspondante et utilise le côté choisi de son pion Autel. Il remet ensuite l'autre carte dans la boîte de jeu.



MODE TOURNOI

La version 1.6 de *The Edge : Dawnfall* contient les éléments supplémentaires suivants : 4 Sources de Cristaux, 16 pions Endurance, 1 pion Point de Victoire. Ces ajouts permettent de disposer de suffisamment d'éléments pour jouer deux parties à un contre un en même temps.



MINI-EXTENSION OBJECTIFS SECRETS

La mini-extension Objectifs Secrets comprend 5 cartes. Chaque joueur prend 1 carte au hasard avant le début de la partie, sans la révéler aux autres.

Un joueur peut défausser sa carte Objectif Secret à n'importe quel moment de son tour Actif (du moment qu'il en remplit les conditions) afin de recevoir une récompense.

Chaque carte comporte plusieurs options à différents niveaux de difficulté. Plus la condition à remplir est difficile, meilleure sera la récompense. Un joueur peut donc jouer cette carte dès que possible afin de recevoir un avantage mineur mais rapide, ou attendre d'avoir rempli de meilleures conditions pour obtenir une récompense plus conséquente.

La carte peut être jouée (défaussée) n'importe quand pendant le tour Actif du joueur. *L'Esquive*, sur l'*Objectif Cartes d'État-Major*, constitue la seule exception et peut être jouée par le tour de l'adversaire.

Toute autre restriction est directement indiquée sur la carte elle-même.

Vous ne pouvez pas jouer l'Objectif *Le Mystère de la Vie* pour sauver une unité qui vient de recevoir un coup fatal. Il est trop tard pour la soigner !



MINI-EXTENSION ARTÉFACTS


La mini-extension Artéfacts contient 1 pion Bombe, 4 types de figurines et 4 cartes s'y rapportant. En fonction de la boîte choisie, le joueur obtient:

Faction Box : 1 Bannière, 2 Totems, 2 Bombes, 2 Reliques

Conflict Box : 2 Bannières, 4 Totems, 2 Bombes, 2 Reliques

Warchest Box : 4 Bannières, 8 Totems, 2 Bombes, 2 Reliques

Avant la partie, les joueurs s'entendent sur les figurines qu'ils souhaitent utiliser.

Les joueurs placent à tour de rôle une figurine de l'un des Artéfacts choisis. Les figurines d'Artéfacts peuvent être placées dans des hex libres, à l'exception d'hex  avec des figurines appartenant à des Escouades.

Les figurines d'Artéfact peuvent être Poussées.

Les joueurs peuvent activer une figurine d'Artéfact (ou faire exploser une Bombe à l'aide du pion Bombe) pendant leur tour Actif.

Les règles détaillées concernant chacune de ces figurines d'Artéfact se trouvent sur les cartes correspondantes.

Totems : Lors d'une partie utilisant les figurines de Totem, préparez 3 Escouades de l'Ombre supplémentaires, ainsi qu'un deck Action de l'Ombre que vous placez à côté de celles-ci.

En mode **Joueur contre Joueur de l'Ombre**, il est également nécessaire de maîtriser les règles concernant les cartes Action de l'Ombre.



RÈGLES GÉNÉRALES DE CAMPAGNE SOLO & COOP

IMPORTANT ! Notez que certaines règles de campagne prennent le pas sur les directives normales de partie en joueur contre joueur. Toute exception se voit détaillée dans le Scénario approprié. Si un Scénario ne mentionne pas certains aspects de la bataille (comme l'ordre de jeu, le déploiement des unités ou la Réserve de Cristaux de départ), cela signifie que cet aspect n'est pas modifié et que les règles normales s'appliquent, telles que présentées dans le Livret de Règles. Il en va de même pour la partie Mise en Place de chaque Scénario : seuls les éléments particuliers qui dérogent à la règle standard de mise en place d'une bataille sont détaillés.

JOUER LES CAMPAGNES

Toutes les campagnes de ce livret ont été conçues pour être jouées en solo ou en coopération. Le choix de faction est libre et vous aurez à combattre un ennemi contrôlé par l'IA du jeu, au cours d'un arbre de progression de batailles, souvent entrecoupées d'un mini-jeu de contrôle de territoire.

Les figurines ennemies se comportent en fonction des règles d'IA de l'Ombre, détaillées dans les premiers chapitres de ce livret. La plupart du temps, les algorithmes ne vous fourniront qu'une direction générale (en général : « Activer toutes les figurines de l'Ombre, les Déplacer vers l'ennemi le proche et engager le Combat avec chacune d'entre elles »). Ce qui signifie que, pour ces figurines ennemies, vous serez parfois confronté à plusieurs options de déplacement possibles.

Dans de tels cas, choisissez l'option qui vous semble être la moins dangereuse ou la plus bénéfique pour vous, le joueur humain. Croyez-le, vaincre cet adversaire constitue un défi de taille !

UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Contrairement aux parties classiques, les joueurs commencent la campagne à la tête d'une force prédéterminée. Les détails sont fournis lors de l'introduction de chaque campagne. De plus, la règle standard qui vous limite aux cartes ses rapportant aux unités de votre armée est levée. Votre deck vous suit d'une bataille à l'autre et peut parfois contenir des cartes qui ne peuvent être utilisées par aucune de vos Escouades lors d'un engagement particulier. N'oubliez jamais que, dans tous les cas, l'Action Supérieure d'une carte est utilisable par n'importe quelle Escouade !

Contrairement aux parties classiques, les batailles d'une campagne ne se terminent pas lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Action. Quand cela se produit, remélangez les cartes de la défausse afin de former un nouveau deck.

PISTE DE TEMPS

De nombreuses batailles de la campagne ont recours à la piste de Temps à la place (ou en plus) de la piste des Points de Victoire. La piste de Temps indique généralement la fin de la bataille, ainsi que tous les événements qui se produisent lors de la rencontre. Avant le début d'un Scénario, placez un marqueur Temps sur l'emplacement 1 de la piste, puis positionnez les marqueurs Tour dans les emplacements respectifs comme indiqué dans le Scénario. Ils vous serviront de repère pour le déclenchement de certains événements.

Notez que la piste de Temps n'augmente qu'une fois que tous les joueurs et l'IA ont effectué leur tour. De fait, la partie se déroule selon la séquence ci-dessous :

- Le marqueur Temps est placé sur le 1. Vérifiez les événements initiaux
- Tour du joueur A
- Tour du joueur B
- Le marqueur Temps est placé sur le 2. Vérifiez les événements de tous types
- Tour du joueur A
- Tour du joueur B
- Le marqueur Temps est placé sur le 3. Vérifiez les événements de tous types
- (...)

NOTE : Toute Action qui permet à un joueur spécifique de bénéficier d'un tour supplémentaire (comme le Saut Temporel) n'influe PAS sur la piste de Temps.

CARTE DE CAMPAGNE ET PLATEAU

Les campagnes de l'Ombre, du Seigneur de la Lumière et de la Dernière Cité possèdent chacune leur propre carte et sont dotées d'un aspect de contrôle de terri-

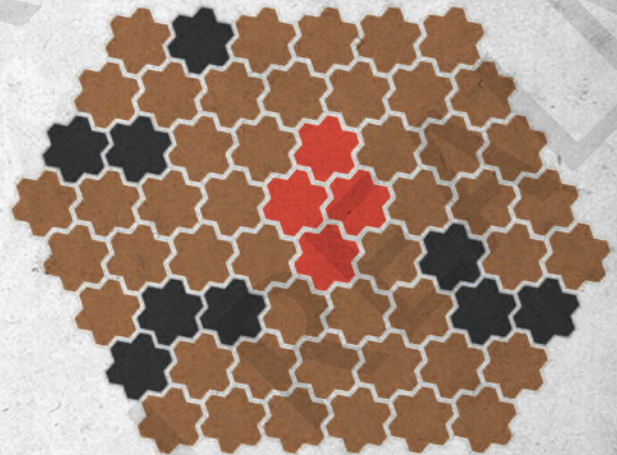
toire. Parfois, un Script vous demande de poser un autocollant dans un emplacement particulier de la carte de campagne. Ces autocollants représentent les décisions que vous avez prises et auront une influence importante lors de vos prochaines batailles.

Pour conserver votre carte de campagne intacte, il n'est jamais demandé de retirer un autocollant. Au lieu de cela, quand un Scénario indique qu'un autocollant est perdu (par exemple, un bonus spécifique arrive à terme ou une unité spéciale est détruite), recouvrez-le à l'aide d'un autocollant Annulé jaune, tout en laissant apparaître le numéro de l'autocollant d'origine.



Certaines batailles ont également recours à un plateau alternatif, spécifique à l'Ombre et imprimé au dos du plateau standard. Il dispose de moins de Cases disponibles et présente plus d'obstacles infranchissables. Notez que ces obstacles ne comptent PAS comme des bords du plateau. Seules les Cases qui bordent effectivement le bord du plateau comptent comme telles.

Au centre du plateau de l'Ombre se trouve la Zone Rouge, un amas de quatre Cases auquel renvoie parfois certains Scénarios (voir schéma ci-dessous).



MODE COOPÉRATIF

La plupart des campagnes de ce livret peuvent être optionnellement jouées en coopération à deux joueurs. Dans ce cas, séparez simplement la force de départ en deux (par exemple, au lieu de quatre Escouades, chaque joueur en contrôle deux). Si le nombre est impair, choisissez au hasard le joueur qui va contrôler une force plus réduite.


Ces deux forces peuvent appartenir à des factions différentes. Si c'est le cas, les joueurs doivent s'entendre pour savoir qui aura l'Autel et qui aura la carte Bannière ! Dans une bataille contre l'IA, il ne peut jamais y avoir deux Autels ou deux cartes Bannière.

Chaque joueur construit son propre deck de cartes Action, en choisissant 5 cartes Action pour chaque Escouade qu'il contrôle (mais jamais moins de 10 cartes).

Les deux joueurs déterminent leur ordre de jeu et déploient chacun leurs Escouades à tour de rôle. Pendant la bataille, ils effectuent leur tour l'un après l'autre, avant que l'IA ne joue. La piste des Points de Victoire (si le Scénario l'utilise) est commune aux deux joueurs. Chaque ennemi tué ou chaque figurine perdue fait avancer ou reculer la piste des PV de la même façon que dans le jeu à un joueur.

La Réserve de Cristaux est également commune. Lors des Moissons, les deux forces sont considérées comme appartenant à la même armée.

Si un Scénario accorde un avantage particulier, une récompense ou un autocollant qui permet de bénéficier d'une règle spéciale, agissez comme si l'agissait d'une seule et même armée. Par exemple, si une pénalité vous force à retirer 1 pion Endurance de l'une de vos unités au début de chaque bataille, vous n'enlevez qu'un seul pion pour l'ensemble des deux forces en mode coopératif. Les deux joueurs doivent s'entendre sur l'unité qui est affectée.



CAMPAGNE 1 JOUEUR CONTRE IA L'OMBRE

PROLOGUE

La fillette maigrichonne se tenait au sommet de la colline. Le vent rabattait ses cheveux sur son visage émacié. Jusqu'à ce moment, elle n'avait pas vraiment réalisé à quel point la guerre était proche. Certes, elle avait entendu son frère et sa mère parler à voix basse lorsqu'ils la pensaient endormie et elle avait assisté au départ de plusieurs familles du village à bord de chariots surchargés. Elle n'y avait pas vraiment prêté attention. L'incertitude et la tension étaient monnaie courante dans les Terres Frontalières et, au cours des années, la petite fille y était devenue insensible.

Comment aurait-elle pu imaginer que les choses seraient différentes cette fois-ci ? Le vent du changement balayait les territoires connus, ravivant les cendres incandescentes de la guerre en un brasier ravageur. Des Marches Noires jusqu'aux montagnes hantées du sud, des sables du désert d'Heran aux terres irradiées de l'ouest, partout les combats faisaient rage. Les Démons, rendus furieux par leur défaite à Eld-Hain, avaient dévasté les territoires des humains en une avalanche de fer qui avait fini par se briser contre les murailles d'Alexandria, le plus grand Refuge de l'Humanité. Les charniers qui se trouvaient dans le sillage de leur invasion devinrent le terrain de chasse des Sans-Visage qui pullulaient de plus en plus jusqu'à ce que, mus par une pulsion inexplicable, ils s'attaquent à la Mèreforêt sacrée des Réincarnés. Même les Dvergars, d'un naturel sédentaire, et les mystérieux

Rha-Zack, qui vivaient bien au-delà de leurs terres, s'étaient affrontés dans un combat sans merci. Les Rha-Zack allèrent jusqu'à envahir la capitale Dvergar en utilisant un réseau de galeries souterraines.

Si elle avait été un oiseau survolant la région, la fillette n'aurait vu que la guerre partout où se posait son regard. Dans cet océan de conflit, il était facile d'ignorer les menaces moins apparentes ; de petites taches noires qui maculaient la carte et qui se faisaient plus nombreuses chaque jour. Des portails qui menaient vers un lieu étrange et terrifiant et d'où sortaient de monstrueuses apparitions. C'était l'un de ces portails, qui venait tout juste d'apparaître dans son village, que contemplant la petite fille.

Les derniers hurlements de terreur s'étaient éteints il y a déjà plusieurs heures. Aucun son n'émanait plus des bâtiments. Des silhouettes inhumaines rôdaient dans l'ombre des habitations abandonnées. Pourtant, la fillette attendait, comme sa mère le lui avait ordonné, lorsqu'elle avait quitté la maison à la recherche de ses frères et sœurs. La gamine ne réalisait pas vraiment ce qui s'était passé.

Mais il y avait quelque chose qu'elle savait mieux que quiconque. Mieux que tous les généraux, les chefs et les tyrans de la terre.

Les cauchemars étaient réels. Et ils avaient envahi notre monde.

RÈGLES DE CAMPAGNE ET MISE EN PLACE

En plus des règles standard présentées au début de ce livret, appliquez également les instructions suivantes à la campagne de l'Ombre. Cette campagne a été conçue pour le mode solo uniquement. Elle peut être jouée avec n'importe quelle faction, en affrontant l'Ombre contrôlée par l'IA dans une série de batailles qui comportent des aspects legacy et contrôle de territoire.

CARTE LEGACY, CARTE DE CAMPAGNE ET PLATEAU DE JEU

Lors de cette campagne, vous allez utiliser une carte de de l'Ombre spéciale (ses emplacements d'autocollants commencent par les lettres D et F). La partie située dans le coin inférieur droit de la carte est appelée la section des Effets : vous y placerez divers autocollants susceptibles de modifier les règles de base. Si vous avez déjà joué une ou plusieurs des campagnes JcJ (Chapitre contre Démons, Sans-Visage contre Réincarnés, Rha-Zack contre Dvergars), la carte de campagne utilisée devient votre carte Legacy. Certains événements de cette histoire seront différents selon les résultats de ces campagnes.

La plupart des batailles de la campagne de l'Ombre se déroulent sur le plateau de jeu alternatif (rouge), situé au dos du plateau standard.

CARTE DE L'OMBRE

La piste de l'Ombre, située sur le côté gauche de la carte de campagne, représente la progression vers l'Ultime Crépuscule, le moment où toute lumière disparaît de notre monde et où ce dernier devient un domaine de l'Ombre. Les batailles perdues et certaines décisions de campagne auront un impact sur cette progression. Elle n'est jamais remise à zéro, même si vous recommencez un Scénario.

Au début de chaque bataille, l'Ombre reçoit un nombre de Points d'Ombre (☉) égal à la valeur de la piste de l'Ultime Crépuscule. Quand le bout de la piste est atteint, lisez la **FIN 5**.

ÉCHOS DES MONDES DÉCHUS

Votre piste sur la carte de campagne devient le compteur des Échos des Mondes Déchus. Chaque fois que vous perdez une bataille, quelque chose de terrible se produit. La campagne vous proposera de rejouer la bataille (ou de refaire un choix effectué précédemment). Chaque fois que vous le faites, vous recevez 1 Écho, qui représente une réalité alternative dans laquelle vous avez échoué et où l'Ombre a tout englouti.

Ce mécanisme de jeu va permettre de rendre peu à peu la campagne moins difficile, tant grâce à la répétition qu'à des événements supplémentaires. Cependant, l'issue de la campagne sera différente si vous parvenez à la fin sans accumuler trop d'Échos. Vous pourrez même découvrir la fin secrète.

UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Vous commencez la campagne en disposant d'une fraction de votre force, de votre carte Bannière, de votre Autel et d'un deck dont la taille va augmenter au cours de la campagne. Contrairement aux autres campagnes, vous pouvez modifier ce deck avant chaque bataille, du moment qu'il ne contient pas plus de 20 cartes. Des unités plus puissantes sont ajoutées au fur et à mesure de la campagne.

IMPORTANT ! Contrairement aux parties classiques, les batailles d'une campagne ne se terminent pas lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Action. Quand cela se produit, remélangez les cartes de la défausse afin de former un nouveau deck.

DECK DE L'OMBRE

Avant chaque bataille, sauf instruction contraire, construisez le deck de l'Ombre en prenant toutes les cartes des Escouades de l'Ombre présentes dans le Scénario.

ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Bien que les batailles d'une campagne soient plus courtes qu'un match normal, terminer intégralement une campagne prend de longues heures. Si vous souhaitez vous arrêter entre deux batailles, notez simplement le numéro du Scénario en cours et le statut des pistes de campagne.

Rangez ensuite le jeu jusqu'à votre prochaine partie, en vous assurant que les decks de campagne ne sont pas mélangés aux autres cartes. Grâce au système d'autocollants, tous vos choix de Scénario sont enregistrés au fur et à mesure sur la carte de la campagne.

SCÉNARIO 1 UNE NOUVELLE MENACE

L'Ombre faisait partie de votre quotidien bien avant que vous ne contempiez votre premier Portail. Après tout, chaque créature pensante, qu'elle soit Dvergar, Humaine, Réincarnée, Démone, voire mécanique comme les Rha-Zack, doit dormir et périodiquement basculer dans le monde onirique où les cauchemars enserrant son esprit de leurs anneaux noirs et visqueux. Jusqu'au jour où les cauchemars ne se contentèrent plus d'attendre patiemment votre venue et se manifestèrent dans votre monde.

Lorsque les portails noirs commencèrent à se multiplier un peu partout dans la région, les factions belligérantes restèrent perplexes face à ce nouvel adversaire. La plupart crurent à quelque nouvelle arme de l'ennemi. Seuls les Démons avaient pleinement conscience de ce qui se passait. Ils avaient déjà eu affaire à l'Ombre au cours de leurs nombreuses conquêtes. Partout où l'espoir avait disparu et où des êtres pensants subissaient d'indicibles horreurs, l'Ombre ne tardait pas à se manifester, comme si les mondes ravagés par la guerre constituaient une extension de son royaume.

Aujourd'hui, c'est votre tour. Cela a commencé par quelques rumeurs, bientôt suivies par d'inquiétants rapports de vos alliés. Peu après, un Portail de l'Ombre, une déchirure vers les ténèbres, est apparu à l'intérieur de vos frontières. Vous réalisez que vous n'avez pas le choix : vous devez éradiquer cette menace avant qu'elle ne prenne trop d'ampleur et ne devienne incontrôlable.

Vous rassemblez vos forces et vous vous rendez au Portail. Sur place, vous plantez fièrement votre drapeau en geste de défi, puis vous envoyez vos guerriers à l'attaque.

MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau standard.
- Placez le Portail de l'Ombre à au moins 3 Cases du bord du plateau.
- Placez la figurine de la Bannière à 2 Cases de distance du Portail et 2 pions Endurance. Elle représente votre Emblème de Faction.
- Placez 2 Sources de Cristaux à 2 Cases minimum l'une de l'autre et du Portail de l'Ombre.
- Déployez vos forces à 3 Cases minimum du Portail de l'Ombre et de façon à ce qu'aucune de vos figurines ne soit ☉ avec une Source de Cristaux. Mettez votre carte Bannière et votre Autel de côté : ils ne sont pas utilisés dans cette bataille.

VOS FORCES : 3 Escouades au choix, à l'exception des Escouades d'Élite (Docteurs Purificateurs, Forgesangs, Gardiennes Vénérables, Tranchechairs, Gyrobots, Lames de la Source) et du champion de votre faction.

VOTRE DECK : Choisissez **10** de vos cartes Action et mélangez-les. La bataille ne se termine pas quand votre deck est épuisé : mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

VOTRE OBJECTIF : Survivre à l'assaut de l'Ombre.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Protéger votre Emblème de Faction.

FORCES DE L'OMBRE : Escouade de Chimères, Escouade d'Imposteurs, Escouade de Spectres du Néant. Toutes commencent à l'extérieur du plateau et sont générées par les cartes de l'Ombre correspondantes.

DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Imposteur. Mélangez-les et piochez les **8** premières. Mettez le reste de côté. Vous révélez **1** carte de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre. Une fois toutes les cartes résolues, la bataille prend fin à la fin du tour en cours.

SUCCÈS : Si l'Ombre parvient à détruire votre Emblème de Faction, lisez le Script 18.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les figurines de l'Ombre peuvent attaquer l'Emblème de Faction comme s'il s'agissait d'une figurine normale. Considérez-le comme une figurine dotée d'une INI de 0 pour tout ce qui concerne les déplacements. L'Emblème subit 1 Blessure automatique par attaque. S'il subit une Blessure alors qu'il ne lui reste plus de pions Endurance, il est détruit.

- Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez le Script 14.

VOTRE PÉNALITÉ : Lisez le Script 11.

RÉCOMPENSE DE L'OMBRE : Si l'Ombre l'emporte, ajoutez 1 à la piste de l'Ultime Crépuscule.

SCÉNARIO 2

À TRAVERS LA BRÈCHE

Une fois ses gardiens détruits, le Portail de l'Ombre était censé disparaître de lui-même. Mais, cette fois-ci, cela n'a pas été le cas.

Au contraire, il s'est agrandi, vomissant une nouvelle vague de créatures. Vous les avez repoussées, ainsi que toutes celles qui ont suivi. Entre chacun de ces assauts interminables, vous avez tenté de brûler, d'enterrer ou de démolir le Portail. En vain. Bientôt, un terrible constat s'est imposé. Quelque chose avait changé. L'Ombre ne se contentait pas de lancer des raids sur ce monde. Elle venait s'en emparer. Ses créatures allaient continuer de déferler jusqu'à ce que toute résistance soit anéantie.

Vous avez laissé des troupes en faction au Portail et vous êtes parti en quête d'informations. Vous avez trouvé des survivants qui avaient traversé d'autres Portails et qui en étaient revenus. Vous avez espionné les autres races pour découvrir ce qu'elles savaient. Vous avez consulté les voyants, les oracles et les sages. Vous en êtes arrivé à la seule conclusion possible : le seul moyen d'arrêter l'ennemi consiste à mener le combat de l'autre côté du Portail, aussi déraisonnable que cela puisse paraître. Trouver ce qui le maintient ouvert et le détruire.

Vous avez reçu un message en provenance des gardes du Portail. Les assauts se font de plus en plus virulents. Ils ne pourront pas tenir longtemps. Malheureusement, vos préparatifs ne sont pas terminés et vous êtes sur le point de faire une découverte qui pourrait vous avantager une fois de l'autre côté.

Choisissez une option :

➤ **Attaquer l'Ombre immédiatement** – Allez à la section « Bataille » de ce Scénario.

➤ **Passer plus de temps à vous préparer** – Placez l'autocollant D10, « Assaut Retardé », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne de l'Ombre, puis allez à la section « Préparatifs » ci-après.

PRÉPARATIFS

Après de fastidieuses recherches, vous découvrez enfin quelque chose qui pourrait se révéler utile lors de vos futures batailles. Lisez le paragraphe correspondant à votre faction et appliquez les instructions qu'il contient.

ARMES D'IRITHLION (DÉMONS)

Les Démons ont eu plusieurs fois maille à partir avec l'Ombre, cette dernière proliférant sur de nombreux mondes qu'ils avaient conquis. Ils n'ont tenté qu'une seule fois de l'en chasser définitivement, sur une planète nommée Irithlion, dont les ruines millénaires étaient de prime importance pour les Aïnés.

Le résultat ? Une campagne épuisante qui a duré plusieurs années, la honte de la défaite et une sombre cicatrice dans l'ego des Aïnés. Et quelques armes. Elles constituent le seul rappel de cette guerre : des lames forgées dans les bûchers où ont brûlé les ossements des habitants angéliques d'Irithlion. Elles sont bien plus fragiles que l'acier, mais étrangement incandescentes.

Non sans mal, vous êtes parvenu à mettre la main sur plusieurs de ces armes. Pas suffisamment pour en équiper toutes vos forces, mais, qui sait ? Peut-être vont-elles se révéler aussi mortelles que la légende le prétend ?

Placez 3 autocollants D04, « Armes d'Irithlion », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. Avant le début de chaque bataille, vous marquez 3 figurines à l'aide de pions Charge. Chaque fois qu'une figurine dotée de l'un de ces pions Charge Blesse une figurine de l'Ombre en Combat, elle inflige 2 Blessures au lieu de 1 seule.

Malheureusement, ces armes sont également très fragiles. Si vous obtenez un 6 sur votre lancer d'Attaque (uniquement possible avec le Dé Rouge), l'arme se brise. Couvrez l'un des autocollants D04 et placez un pion Charge de moins au début de chaque bataille.

ENCENSOIR DES SAINTS (CHAPITRE)

Les origines de cet Artéfact sont floues, bien que les pontes de l'Église prétendent qu'il fut donné par l'Unique lui-même à l'un de ses Saints préférés il y a de nombreuses années. Il s'agit d'une relique miraculeuse qui n'a été depuis surpassée que par l'imposant Ange de la Mort.

Chaque relique est dotée d'un but précis et cet encensoir ne fait pas exception. Il dégage des nuages d'un lourd encens qui semble irradier de la lumière. Jusqu'ici, sa principale fonction consistait à attirer les badauds dans les immenses cathédrales de l'humanité. Mais, au cœur des profondeurs, il peut se révéler bien plus utile...

Placez l'autocollant D05, « Encensoir des Saints », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre.

À partir de maintenant, retirez 1 ☹ de la réserve au début de chaque tour de l'Ombre. L'encensoir vous sera également d'une aide précieuse lorsque vous vous aventurerez plus profondément dans les ténèbres lors de votre campagne.

SOMBRELIANES (RÉINCARNÉS)

Les Dryades et les Guérisseuses des Arbres de la Mèreforêt n'ont pas leur pareil pour créer la vie. Elles cultivent des plantations de Fer-écorce afin de récolter des boucliers et des armures, elles font pousser des Plantes-cadavres pour protéger leurs territoires et des Bosquets à croissance rapide qui servent de soutien au combat. Une fois cette nouvelle menace identifiée, elles se sont remises au travail en essayant de produire une plante capable de freiner la croissance de l'Ombre.


Cette fois-ci, la tâche s'est révélée plus complexe que prévu. Il a fallu des semaines de croisements et d'expériences pour créer cette nouvelle espèce, mais elles y sont néanmoins parvenues et le résultat est au-delà de leurs espérances. Cette plante a recours à un processus de croissance totalement contraire à toutes les autres. Au lieu de lumière, celle-ci se nourrit de ténèbres.


Placez l'autocollant D06, « Graines de Sombreliane », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. À partir de maintenant, vos Bosquets sont faits de Sombreliane. Chaque figurine de l'Ombre ☹ avec au moins un pion Bosquet voit ses caractéristiques réduites de 1 (minimum 0).


CHENILLE MANGE-OMBRE (SANS-VISAGE)

Les hordes de Sans-Visage peuvent se nourrir de chair, d'ossements, de métal, voire de l'énergie contenue dans les Cristaux. Pourtant les créatures de l'Ombre se sont révélées particulièrement coriaces. Les tentatives pour absorber les émissaires de L'Ombre vaincus ont causé la mort ou la mutilation de nombreux Sans-Visage. Cette sélection naturelle brutale a finalement porté ses fruits en donnant naissance à un résultat unique : une chenille vorace qui a éclos dans le corps d'un Moissonneur décédé après avoir s'être gavé d'Ombre. Cette petite créature, ainsi que son appétit, a rapidement grandi. Vous comptez l'amener dans un endroit où ses besoins seront satisfaits.

Placez l'autocollant D07, « Chenille Mange-ombre », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. Au début de chaque bataille, après avoir déployé vos Escouades, placez 1 pion Charge représentant la Chenille Mange-ombre sur le socle d'une figurine de votre choix qui devient l'Hôte.

La Chenille est activée en même temps que son Hôte. Tant qu'elle reste active, elle peut être transférée sur une autre figurine alliée  qui devient le nouvel Hôte. La Chenille devient inactive jusqu'à ce que le nouvel Hôte soit activé.

La Chenille ne peut pas être attaquée ou blessée par les figurines de l'Ombre. Si l'Hôte est tué, le pion est placé sur le plateau à l'endroit où il se tenait. Il peut s'attacher à n'importe quelle figurine de Sans-Visage  avec lui.

Quand une figurine de l'Ombre est tuée en étant  avec l'Hôte, placez 1 pion Endurance sur le pion Chenille. Vous pouvez transférer ce pion Endurance supplémentaire sur l'Hôte à tout moment. À la fin de la bataille, les pions Endurance supplémentaires non utilisés peuvent être entreposés dans la section « Effets ». Si vous en rassemblez suffisamment, votre Chenille pourra se transformer et éclore plus tard dans la campagne.

NANO ESSAIM (RHA-ZACK)

Lorsqu'elles contemplant le néant, la plupart des races voient une menace indicible et terrifiante. Pour les Rha-Zhack, il s'agit d'un problème scientifique à résoudre. Leurs solutions sont toujours matérialistes. L'étude en laboratoire de spécimens de l'Ombre isolés a permis aux chercheurs Rha-Zack de faire plusieurs découvertes sur leur plan d'existence d'origine. Ces résultats ont permis la création de nano robots d'exploration, capables de cartographier le terrain au-delà du Portail et de transmettre leurs informations aux officiers de terrain de la force d'intervention Rha-Zack.

Le voile de l'Ombre n'est plus si opaque.

Placez l'autocollant D08, « Nano Essaim », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. Lors de l'étape de Mise en Place de chaque bataille qui utilise un Portail de l'Ombre, vous pouvez placer ce Portail n'importe où sur le plateau. Les Sources de Cristaux et les Autels doivent cependant toujours se trouver à 2 Cases minimum du Portail.

Le Nano Essaim va également permettre vos forces de couvrir plus de terrain et de tenir plus de territoires que n'importe quelle autre faction.

CRACHEUR DE NOIREFLAMME (DVERGAR)

Les Dvergars avaient déjà eu affaire à l'Ombre, même s'ils ne s'en étaient pas rendu compte jusqu'à présent. Ce n'est qu'après avoir étudié les premières créatures des ténèbres que les érudits Dvergar ont remarqué des similitudes troublantes entre la Noireflamme qui brûlait éternellement leurs entrailles et le pouvoir de l'Ombre. Leurs recherches ont établi que les Démons ont utilisé le pouvoir de l'Ombre, il y a de cela des siècles, dans le but de créer le brasier artificiel qui allait ravager le monde-forteresse insoumis et transformer les Dvergars eux-mêmes à tout jamais.

Depuis lors, la Guilde des Ingénieurs a multiplié ses tentatives pour maîtriser cette énergie noire et corrosive et a même obtenu quelques succès. Les Ingénieurs sont parvenus à construire la seule machine de guerre pouvant opérer contre l'Ombre. Un lance-flamme de siège qui crache de la Noireflamme pure, capable de tout annihiler sur son passage, que cela soit tangible ou non.

Placez l'autocollant D09, « Cracheur de Noireflamme », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. Au début de chaque bataille, après avoir déployé vos Escouades, placez 1 grand pion, représentant le Cracheur, n'importe où sur la carte, à 3 Cases minimum du Portail de l'Ombre (ou de toute figurine agissant en tant que tel lors d'un Scénario particulier). Placez en suite 2 pions Endurance, représentant le Carburant, sur le Cracheur.

Vous pouvez activer le Cracheur comme n'importe quelle autre figurine. Une fois activé, il peut se Déplacer de 2 Cases. Vous pouvez ensuite retirer un pion Carburant afin d'attaquer, déversant un torrent de flammes dans une Case ciblée située à 2 Cases ou moins. Toutes les figurines qui se trouvent dans la Case ciblée subissent immédiatement 1 Blessure.

Si le Cracheur enflamme le Portail de l'Ombre (ou un pion ou figurine agissant en tant que tel), aucune figurine de l'Ombre ne peut être déployée lors du prochain tour de l'Ombre.




BATAILLE

Vos forces avancent en formation sur le Portail de l'Ombre non défendu. Le ravitaillement suit, chargé à dos de plusieurs bêtes de guerre. Vous avez emporté de quoi survivre pendant plusieurs jours, soit plus longtemps que votre espérance de vie.

L'éclaireur de tête s'arrête à quelques pas de la surface opaque du Portail. Il hésite, puis fait un pas en avant et disparaît. D'autres guerriers le suivent.

L'invasion a commencé. Il vous appartient à présent de consolider la tête de pont que vous allez établir de l'autre côté.

MISE EN PLACE:

- Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez 2 Sources de Cristaux et votre Autel sur le plateau, à 2 Cases minimum les uns des autres (ils ne peuvent pas être  avec un obstacle).
- Placez 1 figurine de l'Ombre  avec chaque Source de Cristaux.
- Placez le Portail de l'Ombre à 3 Cases minimum des bords du plateau et à 2 Cases minimum de chaque Source de Cristaux (voir Règles Spéciales). Déployez votre force  avec le Portail de l'Ombre pour représenter votre arrivée dans l'Ombre. Si vous ne disposez pas de suffisamment de place, laissez toute figurine restante en Réserve sur sa carte Escouade.

- Prenez 5 petits pions et placez-les à votre convenance sur le bord extérieur du plateau, à 3 Cases minimum les uns des autres. Ils représentent les forces de l'Ombre en Approche et se transformeront en figurines ennemies au cours de la bataille (voir Règles Spéciales).

VOS FORCES : 4 Escouades au choix, à l'exception des Escouades d'Élite (Docteurs Purificateurs, Forgesangs, Gardiennes Vénérables, Tranchechairs, Gyrobots, Lames de la Source).

Si l'autocollant D10, « Assaut Retardé » se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre, vos hommes sont épuisés par leur longue défense du Portail. Retirez un total de 2 pions Endurance n'importe où sur vos Escouades.

VOTRE DECK : Choisissez 15 de vos cartes Action et mélangez-les. La bataille ne se termine pas quand votre deck est épuisé : mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

VOTRE OBJECTIF : Survivre.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Gagner grâce aux Points de Victoire.

FORCES DE L'OMBRE : 1 Escouade de Chimères (2 figurines déployées au début de la bataille), 1 Escouade de Spectres du Néant (aucune figurine déployée au départ), 1 Escouade d'Imposteurs (aucune figurine déployée au départ).

OBJECTIF DE L'OMBRE : Gagner grâce aux Points de Victoire.


DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Importeur. Mélangez-les et piochez les 16 premières. Mettez le reste de côté. Vous révélez 2 cartes de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre.


RÈGLES SPÉCIALES :

Chaque fois qu'une carte de l'Ombre permet de déployer une nouvelle figurine, choisissez le pion Ombre en Approche le plus proche de l'une de vos figurines et remplacez-le par la nouvelle figurine. Chaque pion Ombre en Approche compte comme un Portail d'Ombre distinct en ce qui concerne les règles. Dès que le dernier pion Ombre en Approche est retiré du plateau, placez-en un nouveau, à 3 Cases minimum de l'endroit où se trouvait le dernier.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours I, II, III et VIII sur la piste.

Tour I : Lisez le Script 21.

Tour II : Vous pouvez déployer 2 figurines en Réserve  avec le Portail de l'Ombre, du moment que vous disposez de suffisamment d'hex libres pour les placer.

Tour III : Vous pouvez de nouveau déployer 2 figurines en Réserve  avec le Portail de l'Ombre, du moment que vous disposez de suffisamment d'hex libres pour les placer. C'est votre dernière chance de le faire.

Tour VIII : Dernier tour. La bataille se termine une fois que vous avez effectué toutes vos actions ; mais avant le tour de l'Ombre.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez le Script 29.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous avez réussi à gagner grâce aux Points de Victoire, lisez le Script 22 à la place.

VOTRE PÉNALITÉ : Lisez le Script 26.

RÉCOMPENSE DE L'OMBRE : Si l'Ombre l'emporte, ajoutez 1 à la piste de l'Ultime Crépuscule.

SCÉNARIO 3

LES PILIERS DU CIEL SANS SOLEIL

Vous envoyez des éclaireurs dans le but d'évaluer la situation. La topographie déroutante des lieux rend toute orientation difficile. Comment savoir où aller et comment détruire les Portails ? Malgré tout, votre force principale va de l'avant, assaillie de toutes parts par les créatures de l'Ombre. La première nuit, personne ne dort. Vous ne savez pas si c'est dû à l'air visqueux et étouffant de l'endroit ou fait que sommeil n'a pas sa place au pays de cauchemars. Lorsque les éclaireurs reviennent, ils parlent d'étranges structures, de titans cauchemardesques et même d'autres Portails de l'Ombre, reliés à d'autres lieux du monde extérieur.

Un endroit en particulier retient votre attention, mais vous êtes conscient que si vous devez vous aventurer aussi profond dans l'Ombre, vous devez d'abord assurer vos arrières. Si vous étirez trop vos lignes, vous risquez de vous retrouver coupés du reste de votre armée, dans une situation catastrophique.

Vous jetez un dernier regard à la carte sommairement dessinée en essayant de rassembler vos pensées pendant le néant susurre à votre oreille.

PRÉPARATIFS

Prenez 2 autocollants D01, « Conquête », et assignez-les à votre convenue aux lieux ci-dessous. Lisez et appliquez les règles de toutes les terres Conquises, puis passez à l'étape de Bataille.

Si l'autocollant D11, « Pas de Ravitaillement ! » se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre, vous commencez avec 0 autocollant « Conquête ».

Vous recevez 1 autocollant « Conquête » bonus pour chacun des critères ci-dessous que vous remplissez :

- L'autocollant D08, « Nano Essaim », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- L'autocollant D05, « Encensoir des Saints », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- L'autocollant D02, « Cri de Ralliement », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- Les Échos des Mondes Déchus sont supérieurs ou égaux à 5.

LIEUX DISPONIBLES :

TAILLIS DE PROCRÉATION (DOI-A)

Un épais taillis épineux dont les longues branches emmêlées sont ornées de feuilles charnues et de filaments osseux se dresse à proximité de votre campement. Vos éclaireurs ont constaté avec dégoût que des épines se séparaient du buisson pour devenir des fleurs d'un noir de jais qui, peu après, prenaient la forme d'une Chimère. Nous devons absolument empêcher leur reproduction.

Tant que vous contrôlez cette zone, l'Escouade de Chimères ou d'Imposteurs (choisissez) voit son nombre maximal de figurines réduit de 1 (par exemple, une Escouade de Chimères complète ne comprendra plus que 3 figurines). Indiquez l'Escouade choisie à l'aide du pion Victoire de votre Faction.

PASSAGE VERS LA MÈREFORÊT (DOI-B)

Au sein de ces ténèbres mouvantes, il est difficile de passer à côté de cette tâche lumineuse, d'un vert éclatant. En s'approchant, vos éclaireurs découvrent un Portail qui relie de façon permanente ce plan au cœur de la Mèreforêt des Réincarnés. Pourquoi les habitants de la forêt n'ont-ils jamais tenté de fermer cet accès ?

Tant que vous contrôlez cette zone, l'Ombre ne pioche et ne joue qu'une seule carte lors du premier tour de chaque bataille.

TERRE D'ÉPOUVANTE (DOI-C)

Quelque chose d'horrible suinte du sol à cet endroit : une substance visqueuse qui sent la sueur et la peur. Des mares se forment çà et là. Des espèces de globes luisants, reliés par de longues tiges, en émanent, certains proches du sol et d'autres s'élevant à plusieurs dizaines de mètres d'altitude. Les éclaireurs tentent de trancher quelques tiges. Lorsque ces ballons noirs s'envolent à la dérive, l'aura de ce lieu devient immédiatement moins oppressante.

Placez un autocollant Conquête sur ce lieu. Ensuite, si l'autocollant B20, « Désert Calciné », se trouve sur la carte de campagne legacy, lisez le Script 31. Sinon, lisez le Script 35.

VORACITÉ ANTIQUE (DOI-D)

Ce gigantesque maelstrom noir, qui occupe le centre d'une vaste cuvette aux parois polies, ressemble presque à un œil. Les environs sont étrangement calmes, comme si le vortex dévorait les sons de la même façon qu'il engloutit la lumière. La seule chose qu'il est possible de percevoir, c'est cet appel silencieux qui pousse à s'aventurer sur les pentes du bassin et à plonger dans la gueule du néant. C'est apparemment ce qu'on fait de nombreux visiteurs. Les possessions abandonnées de créatures venues d'autres temps et d'autres mondes couvrent les bords de la dépression. Si vos guerriers se révèlent capables de résister suffisamment longtemps à cet appel, il est possible qu'ils puissent récolter un précieux butin.

Tant que vous contrôlez cette zone, vous commencez chaque bataille avec 1 Cristal supplémentaire en votre possession.

PASSAGE VERS AL-ISKANDRIA (DOI-E)

Au bout de quelque temps, vous découvrez un autre Portail menant vers votre monde. Cette fois-ci, il semble relié aux égouts qui s'étendent sous le refuge humain de Al-Iskandria. Vous vous demandez si ses habitants sont au courant de son existence...





Placez un autocollant Conquête sur ce lieu. Ensuite, si l'autocollant A29-A, « Mange-montagne Endommagé » ou A29-B, « Mange-montagne », se trouve sur la carte de campagne legacy, lisez le Script 32. Sinon, lisez le Script 36.

BATAILLE

Le temps a passé depuis que vous et votre armée êtes entrés dans ce royaume sans soleil. Vous ne pensez pas pouvoir tenir plus longtemps dans cet endroit. Heureusement, vos éclaireurs ont identifié une structure qui semble située au centre de monde pervers. Une série de quatre énormes piliers de cristal d'où émane une énergie ténébreuse. Au vu du nombre de créatures de l'Ombre qui gardent ce monument, il semble d'une importance capitale. Sert-il de générateur pour les Portails de l'Ombre ? Abrite-t-il une entité consciente qui dirige les forces de l'Ombre ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir. Vous préparez vos troupes pour l'assaut final.

MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez 4 grands pions dans 4 Cases de votre choix, à 1 Case minimum du bord du plateau et à 2 Cases de distance les uns des autres. Placez 3 pions Endurance sur chacun d'eux. Ils représentent les Monuments de l'Ombre que vous devez détruire au cours de la bataille. Ils bloquent la Ligne de Tir et ne peuvent pas être Poussés.

- Placez 3 Chimères au contact  avec le premier Monument.
- Placez 2 Imposteurs au contact  avec le second Monument.
- Placez 2 Spectres du Néant au contact  avec le troisième Monument.
- Placez 1 Corbeau du Massacre au contact  avec le quatrième Monument.
- Si l'autocollant D07, « Chenille Mange-ombre », se trouve dans la section « Effets » et que la Chenille a accumulé au moins 6 pions Endurance non utilisés, lisez le Script 34.

VOS FORCES : 5 Escouades au choix. Vous ne pouvez pas choisir d'Escouade d'Élite, à moins que l'autocollant D12, « Avant-Poste Fortifié », ne se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre.

VOTRE DECK : Choisissez 15 de vos cartes Action et mélangez-les. La bataille ne se termine pas quand votre deck est épuisé : mélangez la défausse pour en créer un nouveau.



VOTRE OBJECTIF : Détruire au moins 2 Monuments de l'Ombre et survivre.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Détruire tous les Monuments de l'Ombre et survivre.

FORCES DE L'OMBRE : 1 Escouade de Chimères (3 figurines déployées au début de la bataille), 1 Escouade d'Imposteurs (2 figurines déployées au départ), 1 Escouade de Spectres du Néant (2 figurines déployées au départ), 1 Escouade de Corbeaux du Massacre (1 figurine déployée au départ).

DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et piochez les 20 premières. Mettez le reste de côté. Vous révélez 2 cartes de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre. Une fois toutes les cartes résolues, la bataille prend fin à la fin du tour en cours.

RÈGLES SPÉCIALES :

IMPORTANT : Pour cette bataille, les règles d'IA de l'Ombre sont modifiées. Lors de leur Déplacement, les figurines de l'Ombre essaient toujours d'atteindre la figurine ennemie la plus proche qui se trouve  avec un Monument. En Combat, les ennemis  avec un Monument deviennent des cibles prioritaires (si la figurine de l'Ombre peut engager le Combat avec plusieurs d'entre elles, elle choisit toujours l'adversaire doté de l'INI la plus faible).

Un Monument de l'Ombre peut être attaqué comme n'importe quelle autre figurine : il subit automatiquement 1 Blessure. Lors d'un Test pour Toucher, son INI est égale à 1. Une fois tous ses pions Endurance perdus, il est détruit par l'attaque suivante.

Tant que les 4 Monuments sont en état de marche, les figurines de l'Ombre gagnent +1 à toutes leurs caractéristiques.

Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

La bataille dure jusqu'à ce que le deck de l'Ombre soit épuisé ou jusqu'à ce que l'une des factions soit éradiquée.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez le Script 38.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous avez survécu et détruit les 4 Monuments, lisez le Script 37 à la place.

VOTRE PÉNALITÉ : Lisez le Script 39.

RÉCOMPENSE DE L'OMBRE : Si l'Ombre l'emporte, ajoutez 2 à la piste de l'Ultime Crépuscule.



SCÉNARIO 4

AU SOMMET DE LA TOUR DE LA RUINE

L'idée de s'enfoncer dans ce labyrinthe cauchemardesque d'intestins gluants semble si délirante que vous n'êtes pas certain que vos hommes acceptent de vous suivre. Étonnamment, nul n'émet d'objection. Peut-être sont-ils tellement las de ces ténèbres moites et visqueuses que tout changement est le bienvenu. Mais, avant d'aller plus loin, vous devez vous assurer que l'Ombre ne va pas reconquérir la zone et vous piéger là-dedans pour l'éternité. Vous convoquez vos officiers pour donner vos derniers ordres...

PRÉPARATIFS

Prenez 2 autocollants D01, « Conquête », et assignez-les à votre convenance aux lieux ci-dessous (ou aux lieux de l'étape des Préparatifs du Scénario 2 que vous n'avez pas encore conquis). Lisez et appliquez les règles de toutes les terres Conquises, puis passez à l'étape de Bataille.

Si l'autocollant D11, « Pas de Ravitaillement ! » se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre, vous commencez avec 0 autocollant « Conquête ».

Vous recevez 1 autocollant « Conquête » bonus pour chacun des critères ci-dessous que vous remplissez :

- L'autocollant D08, « Nano Essaim », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- L'autocollant D05, « Encensoir des Saints », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- L'autocollant D14, « Monuments Déchus », se trouve dans la section « Effets » de la carte.
- L'autocollant D13, « Troupes de Réincarnés », se trouve dans la section « Effets » de la carte.

LIEUX DISPONIBLES :

PASSAGE VERS LE SITE DE FOUILLE DVERGAR (DOI-F)

Le point d'arrivée au-delà du Portail est si sombre que vos éclaireurs se demandent s'il a bien fonctionné. Ce n'est qu'après une brève reconnaissance qu'ils réalisent qu'ils ont trouvé un nouvel accès à notre monde. Mais où peut-il mener ?

Placez un autocollant D01, « Conquête » sur ce lieu. Ensuite, si l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse » se trouve sur la carte de campagne legacy, lisez le Script 42. Sinon, lisez le Script 49.

L'OCÉAN SANS LUMIÈRE (DOI-G)

Le sol poreux du royaume de l'Ombre se termine en une pente abrupte menant au bord d'une mer. Une vaste étendue composée de vieilles carapaces et des vertèbres desséchées tient lieu de plage. Ces restes sont ceux de Chimères qui semblent venir ici pour y mourir. Au loin, de grands navires faits d'ossements fendent les eaux noires et pêchent des créatures pâles et phosphorescentes. Cet océan semble s'étendre au-delà de l'horizon et vous frissonnez à l'idée des terribles secrets que pourrait y découvrir un capitaine suffisamment courageux pour s'y aventurer.

Tant que vous contrôlez cette zone, vous gagnez 1 Cristal supplémentaire au début de chaque bataille.

PÔLE DE LA TERREUR (DOI-H)

De prime abord, on dirait une sorte de champignon boursoufflé, blanc et poreux, de plus de quinze mètres de haut. De près, il révèle une structure en filigrane, constituée de synapses entrelacées, ressemblant presque à un cerveau. Une lumière émane de l'intérieur. Alors que vous vous rapprochez pour examiner cet enchevêtrement, des images d'un monde différent et d'autres époques défilent rapidement sous vos yeux. La terreur vous envahit peu à peu alors que vous réalisez que ce n'est pas la première fois que vous venez ici. Que vous avez déjà été DANS cette chose. Le rêve et le royaume de l'Ombre entretiennent un lien étroit et ce sont les rêves des créatures douées de raison que vous voyez. Peut-être ces songes sont-ils d'une façon ou d'une autre la source du pouvoir de l'Ombre ? Dans le doute, vous ordonnez à vos hommes d'anéantir cette aberration.

Tant que vous contrôlez cette zone, au début de chaque bataille, vous défaussez les 5 premières cartes du deck de l'Ombre.

TAILLIS DE PROCRÉATION (DOI-I)

Vos éclaireurs ont découvert un autre de ces taillis épineux aux feuilles charnues. Ils sont témoins de l'horrible spectacle d'un tas d'ossements qui, couvert de ces étranges fleurs noires, se sépare du reste du buisson. Des tentacules et des jambes poussent et bientôt, un nouveau Spectre du Néant prend forme. Vous devez absolument empêcher qu'il en vienne d'autres.

Tant que vous contrôlez cette zone, l'Escouade de Spectres du Néant ou de Corbeaux du Massacre (choisissez) voit son nombre maximal de figurines réduit de 1 (par exemple, une Escouade de Corbeaux du Massacre complète ne comprendra plus que 3 figurines). Indiquez l'Escouade choisie à l'aide du pion Victoire de votre Faction.

PASSAGE CONTESTÉ (DOI-J)

Dans ce lieu étrange, l'air épais et les volutes du brouillard suffocant étouffent tous les sons. Le fracas de la bataille qui s'y déroule est cependant suffisant pour alerter vos éclaireurs. Il semble qu'un autre groupe soit entré dans ce monde en utilisant un portail et qu'il soit en train de sécuriser son point d'arrivée. Vous pourriez aller les aider. Mais, s'il s'agit d'ennemis venus de l'autre côté, il se pourrait également que vous ayez à les affronter ici.

Placez un autocollant Conquête sur ce lieu. Ensuite, si l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse », se trouve sur la carte de campagne legacy, lisez le Script 44. Sinon, lisez le Script 47.

BATAILLE



C'est encore pire que lorsque vous avez franchi le Portail de l'Ombre pour la première fois. Les murs organiques et palpitants de la galerie se contractent autour de vous et vous poussent en avant dans une horrible parodie de péristaltisme. Des sucs acides irritent votre gorge. Vous suffoquez.

Vous êtes enfin expulsé de ce boyau et vos yeux sont aveuglés par le soleil. Les galeries ne menaient pas à quelque bâtisse secrète du royaume de l'Ombre, mais bel et bien dans votre propre monde ! Vous regardez autour de vous et vous êtes soudain pris de vertige. Vous vous tenez sur une épaisse membrane, suspendue à des dizaines de mètres au-dessus du sol, au point de convergence des quatre aiguilles noires. Vous ne reconnaissez pas les montagnes ou les plateaux qui vous entourent. L'Ombre a dressé cette structure dans un coin reculé et inhabité du monde. À quelle fin ? Vous ne pouvez que l'imaginer.

Alors que vos yeux se réhabituent à la lumière, vous remarquez un nuage sombre au centre de la membrane, dans lequel vous discernez une imposante silhouette accroupie, masquée dans la noirceur du Portail de l'Ombre. Elle se tourne vers vous en ouvrant un gigantesque bec : vous vous trouvez face au maître de cette tour cauchemardesque. Malgré la chaleur du soleil, un frisson glacial vous parcourt l'échine.

MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau standard. La bataille se déroule sur la plateforme, loin au-dessus du sol. Afin de représenter cette situation, toutes les Cases du bord du plateau représentent le Vide. Vous ne pouvez pas placer de figurines ou de pions dans le Vide. Toute figurine Poussée dans le Vide est immédiatement perdue (voir Règles Spéciales).

- Placez un Portail de l'Ombre à 3 Cases minimum du bord du plateau (à 2 Cases du Vide ou plus). Déployez le Corbeau du Beffroi  avec le Portail (les autres figurines de l'Ombre sont placées sur leur carte Escouade). Vos figurines de départ sont placées en contact  avec le bord du Vide. Placez enfin 2 Sources de Cristaux à 2 Cases minimum du Portail de l'Ombre et à 1 Case minimum du Vide.


- Si l'autocollant D07, « Chenille Mange-ombre », se trouve dans la section « Effets » et que la Chenille a accumulé au moins 6 pions Endurance non utilisés, lisez le Script 34.

VOS FORCES : 5 Escouades au choix. Déployez une de vos Escouades au début de la bataille. Une nouvelle Escouade arrivera au début de chaque tour.

VOTRE DECK : Choisissez 20 de vos cartes Action et mélangez-les. La bataille ne se termine pas quand votre deck est épuisé : mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

VOTRE OBJECTIF : Survivre jusqu'à ce que le deck de l'Ombre soit épuisé.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Tuer le Corbeau du Beffroi.

FORCES DE L'OMBRE : Corbeau du Beffroi (commence  avec le Portail de l'Ombre), 1 Escouade de Corbeaux du Massacre, 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Spectres du Néant.

DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Corbeau du Beffroi. Mélangez-les et piochez les 24 premières. Mettez le reste de côté. Vous révélez 2 cartes de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre. Une fois toutes les cartes résolues, la bataille prend fin à la fin du tour en cours.

SUCCÈS : La première fois qu'une figurine de l'Ombre Pousse une de vos figurines dans le Vide, lisez le Script 46.

RÈGLES SPÉCIALES :

Dans ce Scénario, les règles d'IA de l'Ombre sont légèrement modifiées. Chaque fois qu'une figurine de l'Ombre a la possibilité de Pousser l'une de vos figurines dans le Vide, elle doit le faire !

Le Corbeau du Beffroi s'accroche à la membrane qui forme le sol à l'aide de ses puissantes serres et ne peut jamais être Poussé par vos figurines. Par contre, il peut Pousser toutes vos figurines de la même taille (ou plus petites).

Au début de chaque tour, déployez une Escouade n'importe où au bord du Vide, jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'Escouade en réserve.

Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

VOTRE RÉCOMPENSE : Placez l'autocollant D19, « La Tour Déchue » dans l'emplacement approprié de la carte de campagne legacy et lisez le Script 48.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous parvenez à tuer le Corbeau du Beffroi, placez l'autocollant D17, « Corbeau du Beffroi Vaincu » dans l'emplacement approprié de la carte de campagne de l'Ombre et retirez 2 de la piste de l'Ultime Crépuscule.

VOTRE PÉNALITÉ : Ajoutez 1 Écho des Mondes Déchus et recommencez l'étape de bataille.



SCÉNARIO 5A LE CŒUR DES TENEBRES


Vous fracassez la barrière qui sépare les mondes et continuez à tomber, entouré par vos guerriers horrifiés et par le Corbeau du Beffroi, chutant juste en dessous de vous. Le royaume de l'Ombre, que vous avez essayé de conquérir avec tant d'ardeur, s'étale sous vos pieds, bordé par un océan noir et silencieux. Vous tombez vers les ruines de quatre monuments que vous connaissez bien. Une fois encore, vous fermez les yeux en vous préparant à l'impact mortel, mais le Corbeau du Beffroi percute le sol tel un bélier. Le sol se fend, révélant une nouvelle toile d'araignée de ténèbres, puis une autre, et une autre encore. Vous contemplez des royaumes de l'Ombre sans fin, connectés à une infinité de mondes comme des parasites vampires. Vous observez les galeries creusées à travers l'Ombre qui relient des mondes et des systèmes les uns aux autres. Alors que vous approchez de l'une de ces galeries, vous distinguez des légions de démons en marche : vous comprenez soudainement comment ils ont pu envahir autant de mondes habités.

Vous continuez cependant de tomber jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien qu'un océan du noir le plus profond ; une couleur que vous n'avez jamais vue auparavant, épaisse comme du goudron et qui vous brûle les yeux. Les mots vous manquent lorsque vous essayez de la définir. La mer de noirceur emplit bientôt tout votre champ de vision, puis vous vous y abîmez. L'impact est à peine perceptible, comme si les règles du monde de la lumière ne s'appliquaient pas ici. Vous vous redressez et, tout autour de vous, vos guerriers font de même. Il semble que vous ayez atteint les tréfonds de l'Ombre. Quelque chose vit ici. Une créature plus gigantesque et plus perversive que toutes celles que vous avez pu croiser jusqu'ici. Une véritable Impératrice des Abysses. Le Corbeau étend sa patte vers elle. Dressant la tête, elle pousse un hurlement perçant qui vous glace les os.

Si l'autocollant D15, « Les Héros du Crépuscule », se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre, allez au Scénario 5 B. Sinon, continuez le Scénario 5 A.

RENFORTS : Ce Scénario s'enchaîne directement avec la bataille précédente. Votre force est composée des Escouades et des figurines ayant survécu au Scénario 4. Récupérez cependant tous les pions d'Endurance et annulez tous les effets temporaires.

MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez l'Impératrice des Abysses à 3 Cases minimum du bord du plateau. Placez les Spectres du Néant au contact  avec sa figurine.
- Placez le Corbeau du Beffroi à 1 Case du bord du plateau (voir Règles Spéciales).
- Déployez vos troupes en suivant les règles standard.

VOS FORCES : Si vous avez plus de 4 Échos des Mondes Déchus, lisez le Script 58, sinon, votre force est composée des Escouades et des figurines ayant survécu au Scénario 4 (voir Renforts).



VOTRE DECK : Choisissez 20 de vos cartes Action et mélangez-les. La bataille ne se termine pas quand votre deck est épuisé : mélangez la défausse pour en créer un nouveau.

VOTRE OBJECTIF : Tuer l'Impératrice des Abysses.

FORCES DE L'OMBRE : Impératrice des Abysses, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Spectres du Néant, Corbeau du Beffroi.

DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Impératrice des Abysses, Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Corbeau du Beffroi. Mélangez-les et piochez les 36 premières. Mettez le reste de côté. Vous révéléz 3 cartes de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre. Une fois toutes les cartes résolues, la bataille prend fin à la fin du tour en cours. Si vous contrôlez le Pôle de la Terreur (D01-H), défaussez les 9 premières cartes de l'Ombre, au lieu de 5.

RÈGLES SPÉCIALES :

IMPORTANT : Pour cette bataille, les règles d'IA de l'Ombre sont modifiées. Lors de leur Déplacement, les figurines de l'Ombre essaient toujours d'atteindre la figurine ennemie la plus proche qui se trouve  avec l'Impératrice des Abysses. En Combat, les ennemis  avec l'Impératrice des Abysses deviennent des cibles prioritaires (si la figurine de l'Ombre peut engager le Combat avec plusieurs d'entre elles, elle choisit toujours l'adversaire doté de l'INI la plus faible).

La figurine de l'Impératrice compte comme un Portail de l'Ombre en ce qui concerne le déploiement des unités de l'Ombre.

Le plateau ne contient pas de Sources de Cristaux. Au lieu de cela, l'étape de Moisson permet à vos figurines de rassembler et de matérialiser leur énergie intérieure. Vous récupérez vos Cristaux et votre Bannière normalement et vous gagnez 1 Cristal par Escouade encore en activité sur le plateau.

Si le Corbeau du Beffroi a été vaincu au cours du Scénario précédent (l'autocollant D17, « Corbeau du Beffroi Vaincu », se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre), il commence la bataille en étant immobile. Il ne peut pas être activé, ne peut pas attaquer, bien que les cartes de l'Ombre portant son nom puissent être jouées. Le Corbeau du Beffroi immobile peut être attaqué normalement et tué (il possède 1 pion Endurance. Il est donc tué par un total de 2 Blessures).

Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et V sur la piste.

Tour III : Si le Corbeau du Beffroi est toujours vivant et immobile, lisez le Script 54.

Tour V : Lisez le Script 56.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez le Script 59.

VOTRE PÉNALITÉ : Lisez le Script 51.

SCÉNARIO 5B

LES CONQUÉRANTS DES ABYSSES

Vous ne réalisez pas immédiatement que l'Impératrice n'est pas simplement en train de s'agiter : elle est en train de se battre ! L'éclair soudain qui illumine la scène l'espace d'un instant vous fait comprendre que vous êtes en retard pour la bataille. Les trois vagabonds : le Vengeur, la Dryade et la femme en capuchonnée, sont déjà sur place. Les deux premiers flanquent l'Impératrice et la repoussent tandis que la troisième les suit en brandissant son étrange artefact.

« Nous nous occupons de cette catin, hurle la femme, en esquivant un tentacule noir. Vous devez vaincre l'Ombre Originelle ! »

Vous cherchez désespérément à repérer l'ombre dont elle parle. Puis, un autre éclair de l'artefact révèle deux titanesques ailes de cuir qui battent dans le vide, de chaque côté du champ de bataille. Vous n'êtes pas au tréfonds de l'Ombre ! Vous êtes sur le dos de la plus grande créature que vous n'avez jamais vue, une force issue des profondeurs en des âges reculés et mythologiques, lorsque la lumière et l'ombre originelles furent séparées l'une de l'autre.

Vous hésitez, incertain de vos options face à une telle puissance.


« Brisez son épine dorsale, crie la Dryade en désignant les grosses protubérances qui sortent du sol. Nous devons l'abattre ! »


RENFORTS : Ce Scénario s'enchaîne directement avec la bataille précédente. Votre force est composée des Escouades et des figurines ayant survécu au Scénario 4. Récupérez cependant tous les pions d'Endurance et annulez tous les effets temporaires.



MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez un petit pion sur la Case la plus basse du plateau (la plus proche de votre emplacement central de carte Escouade). Ensuite, regardez les Cases qui mènent en ligne droite vers le bord opposé du plateau et disposez un petit pion supplémentaire dans chacune de celles qui comportent des parties de colonne vertébrale visibles. Ces pions représentent des Segments d'Épine Dorsale (voir Règles Spéciales).

- Placez le Corbeau du Beffroi n'importe où à 3 Cases minimum d'un Segment d'Épine Dorsale, puis disposez tous les Corbeaux du Massacre en contact  avec sa figurine.

- Placez l'Impératrice des Abysses n'importe où à 1 Case minimum du bord du plateau. Placez ensuite 1 grand pion et deux petits en contact  avec sa figurine. Ces quatre éléments représentent le combat qui se déroule entre les vagabonds et l'impératrice. Vous ne pouvez en aucune façon interférer avec cette bataille.

- Déployez vos troupes en suivant les règles standard, à 2 Cases minimum de chaque Segment d'Épine Dorsale.

VOS FORCES ET VOTRE DECK : Identiques au Scénario 5A.



VOTRE OBJECTIF : Abattre l'Ombre Originelle.

FORCES ET DECK DE L'OMBRE : Prenez toutes les cartes Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Corbeau du Beffroi. Mélangez-les et piochez les 30 premières. Mettez le reste de côté. Vous révéléz 3 cartes de l'Ombre lors de chaque tour de l'Ombre. Une fois toutes les cartes résolues, la bataille prend fin à la fin du tour en cours.

OBJECTIF DE L'OMBRE : Tuer tous les ennemis.

SUCCÈS : La première fois que vous endommagez un Segment d'Épine Dorsale, lisez le Script 5B-05.

RÈGLES SPÉCIALES :

IMPORTANT : Pour cette bataille, les règles d'IA de l'Ombre sont modifiées. Lors de leur Déplacement, les figurines de l'Ombre essaient toujours d'atteindre la figurine ennemie la plus proche qui se trouve  avec un Segment d'Épine Dorsale. En Combat, les ennemis  avec un Segment d'Épine Dorsale deviennent des cibles prioritaires (si la figurine de l'Ombre peut engager le Combat avec plusieurs d'entre elles, elle choisit toujours l'adversaire doté de l'INI la plus faible).

Les Segments d'Épine Dorsale peuvent être attaqués comme une figurine normale. Ils possèdent les caractéristiques suivantes : DEF 3, INI 0. Ils utilisent toujours le Dé Rouge lorsqu'ils se défendent et ne peuvent ni attaquer ni contre-attaquer. Chaque fois qu'un Segment d'Épine Dorsale est endommagé, placez un pion Endurance (représentant 1 Blessure) dans sa Case. Tout Segment ayant subi 3 Blessures ou plus est considéré comme détruit.

La destruction de deux Segments adjacents permet de briser l'épine dorsale de l'Ombre Originelle et met fin à la bataille.

Il n'y a pas de Portail de l'Ombre sur le plateau. Les nouvelles figurines de l'Ombre n'arrivent en jeu qu'à la suite d'une scène déclenchée par un Script (5B-05).

Le plateau ne contient pas de Sources de Cristaux. Au lieu de cela, l'étape de Moisson permet à vos figurines de rassembler et de matérialiser leur énergie intérieure. Vous récupérez vos Cristaux et votre Bannière normalement et vous gagnez 1 Cristal par Escouade encore en activité sur le plateau.

Si le Corbeau du Beffroi a été vaincu au cours du Scénario précédent (l'autocollant D17, « Corbeau du Beffroi Vaincu », se trouve sur la carte de campagne de l'Ombre), il commence la bataille en étant immobile. Il ne peut pas être activé, ne peut pas attaquer, bien que les cartes de l'Ombre portant son nom puissent être jouées. Le Corbeau du Beffroi immobile peut être attaqué normalement et tué (il possède 1 pion Endurance. Il est donc tué par un total de 2 Blessures).

Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III, V, VIII et X sur la piste.

Tour III : Si le Corbeau du Beffroi est toujours vivant et immobile, lisez le Script 5B-04.

Tour V : Lisez le Script 5B-02.

Tour VIII : Lisez le Script 5B-08.

Tour X : Lisez le Script 5B-06.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez le Script 5B-09.

VOTRE PÉNALITÉ : Lisez le Script 5B-01.

FIN 1

Vous n'avez conservé que des souvenirs brumeux de ce qui s'est passé par la suite. Alors que l'Impératrice agonisait, le sol sous vos pieds s'est incliné en une pente noire. Vous et vos derniers guerriers avez basculé de nouveau dans le néant. Vous avez perdu connaissance.

Vous avez ensuite été réveillé par la lumière. Vous étiez couché, face contre terre, les derniers survivants de votre force à vos côtés, près de l'endroit où se dressait autrefois le clocher noir.

Vous êtes rentré au pays, acclamé en héros. Mais avez-vous gagné ? Vous vous souvenez de l'agonie de l'impératrice, mais également de toutes les fois où c'est vous qui avez péri. Des souvenirs dans lesquels vous êtes taillé en pièce, noyé dans un océan de noirceur ou vaincu par l'ennemi. Vous vous souvenez de chacune de vos mauvaises décisions, chacune de vos erreurs. Ces échos des mondes déçus ne cessent de vous hanter. Face à vos échecs, vous avez perdu confiance en ces capacités qui avaient fait de vous un seigneur de guerre.

Chaque jour, vous regardez l'horizon, craignant d'y voir déferler voir une vague de ténèbres complètes et vous savez qu'un jour viendra où vous et votre histoire ne serez plus qu'un pitoyable écho dans le monde de quelqu'un d'autre.

FÉLICITATIONS (si on veut...)

FIN 2

Vous n'avez conservé que des souvenirs brumeux de ce qui s'est passé par la suite. Alors que l'Impératrice agonisait, le sol sous vos pieds s'est incliné en une pente noire. Vous et vos derniers guerriers avez basculé de nouveau dans le néant. Vous avez perdu connaissance.

Vous avez ensuite été réveillé par la lumière. Vous étiez couché, face contre terre, les derniers survivants de votre force à vos côtés, près de l'endroit où se dressait autrefois le clocher noir.

Vous êtes rentré au pays, acclamé en héros. Les Portails de l'Ombre ont fini par se dissoudre, bien que de nombreuses connexions temporaires ont continué d'apparaître de temps à autre. Les choses sont retournées à la normale, pour autant qu'une guerre interminable entre six belligérants puisse être considérée comme étant la normalité.

Avec le temps, vos blessures ont fini par guérir, à l'exception de la plus secrète d'entre elles. Chaque fois que vous êtes sur le point de vous endormir, vous ressentez la peur vous enserrer dans son étouffement. Vous savez à présent vers où vos rêves vont vous emmener et cette connaissance devient chaque jour plus difficile à supporter.

FÉLICITATIONS !

FIN 3

L'Impératrice agonisante a fini par succomber et l'Ombre Originelle, sur l'échine de laquelle vous avez livré cette ultime bataille, a plongé dans les profondeurs, vous éjectant de son dos. Il n'y avait plus ni lumière ni son. Pourtant vous étiez toujours là, vivant et conscient, pendant que le néant se refermait autour de vous comme un cocon moite et gluant. Au bout d'un moment, vous avez fini par dériver vers le haut, comme si une force au cœur de ces insondables ténèbres tentait de vous expulser vers la surface. Épuisé et suffoquant, vous avez perdu connaissance pour finalement vous réveiller dans votre monde, aux côtés des derniers survivants de votre glorieuse armée.

Les Portails de l'Ombre ont fini par se dissoudre, bien que de nombreuses connexions temporaires ont continué d'apparaître de temps à autre. Les choses sont retournées à la normale, pour autant qu'une guerre interminable entre six belligérants puisse être considérée comme étant la normalité.

Parfois, au cours de longues nuits noires, un rêve vient vous hanter. Le rêve d'une créature titanesque flottant dans des ténèbres si profondes que leur couleur n'a pas de nom. Vous n'êtes qu'une poussière insignifiante accrochée à son dos, témoin des mondes et des époques qu'elle traverse. Vous vous réveillez au milieu de la nuit, avec le sentiment d'avoir laissé quelque chose inachevé, mais le matin venu, vos terreurs nocturnes vous font sourire.

L'Ombre a toujours fait partie du monde, au même titre que la lumière. Comment penser, ne serait-ce qu'un instant, qu'elle puisse être définitivement vaincue ? De toute façon, en tant que héros de votre peuple, vous avez bien d'autres choses à penser...

FÉLICITATIONS !

FIN 4

Ouvrez l'enveloppe des Secrets de Campagne et lisez L'ÉPILOGUE SECRET.

FÉLICITATIONS !

FIN 5

Nul épilogue ou nulle clôture.

Seulement l'Ombre.

Recommencez, si vous l'osez.

SCRIPTS

II L'Ombre jaillit du Portail comme un torrent de ténèbres, pervertissant les formes et dévorant la lumière. Empli d'une rage impuissante, vous observez à distance vos derniers combattants engloutis par les tentacules noirs. Vous pourriez rassembler encore assez d'hommes pour lancer un dernier assaut, mais la tentation de fuir cet endroit et de laisser d'autres combattre à votre place est grande.

Vous pouvez décider de rejouer ce Scénario depuis le début. Si vous le faites, lisez le Script 19. Sinon, appliquez la Récompense de l'Ombre et allez au Scénario suivant.

IIH Vous avez vaincu. Vous contemplez le corps mutilé d'un Spectre du Néant étalé à vos pieds. L'épaisse couche de brume noire qui l'enveloppait comme un manteau de ténèbres commence à se dissiper. Il ne reste rien d'autre qu'une épine dorsale, des os difformes et une peau parcheminée. Des organes et des fluides corporels qui ne ressemblent à rien de ce que vous avez pu voir auparavant et qui se décomposent à vue d'œil.

Ce monde ne manque pas d'ennemis étranges, mais ceux-là sont de loin les plus bizarres.

Si votre Emblème de Faction n'a pas été détruit, lisez le Script 17. Sinon, allez au Scénario suivant.

IV Une puissante acclamation interrompt votre contemplation. Vos guerriers se sont rassemblés devant le Portail de l'Ombre. Ils agitent la bannière et incitent l'ennemi à sortir les affronter. Il semble que votre petit stratagème ait fonctionné : ils sont avides de combats. Vous espérez que cela va durer.

Placez l'autocollant D02, « Cri de Ralliement », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. Allez au Scénario suivant.

IVB Votre emblème disparaît, englouti par les ténèbres. Ce n'est pas un bon présage ! Ce qui était supposé être une démonstration de puissance s'est transformé en un spectacle démoralisant.

Placez l'autocollant D03, « Bannière Perdue », dans la section appropriée de la carte de campagne de l'Ombre. Le moral de vos troupes sera affecté lors de la prochaine bataille. La bataille continue.

IVC Vous faites face à un abîme de ténèbres alors que vos soldats s'apprêtent à donner l'assaut sur le Portail de l'Ombre. Ils attendent un signal de votre part. Un signal qui ne vient pas. Un sentiment de déjà-vu vous envahit. Des images de la bataille à venir défilent devant vos yeux. Vous entendez les hurlements de terreur et le gémissement des mourants. Vous êtes confronté à chacune de vos mauvaises décisions. Le sentiment de culpabilité qui vous accable est insupportable. Soudain, tout s'arrête et le silence revient.

Ajoutez 1 Echo des Mondes Déçus à la piste et rejouez le Scénario 1 depuis le début. Pour plus de détails sur les Échos, consultez les « Règles de Campagne et Mise en Place », page 17.

IVD Lorsque vient votre tour, vous franchissez le Portail de l'Ombre sans aucune hésitation. Vous êtes soudain pris de vertiges et la douleur vous plie en deux. L'air semble s'accrocher à votre corps comme de vieux haillons et colle à votre gorge. Suffoquant, vous levez la tête. Des vortex bleus et noirs tourbillonnent au firmament, reliés à la surface poreuse sur laquelle vous vous tenez par une sorte de toile noire. Bien que vous soyez fermement planté sur vos jambes, vous avez toujours l'impression de tomber. Vous fermez les yeux afin de bloquer certains de vos sens, mais vous voyez toujours tout, comme si ces paysages horribles étaient directement gravés dans votre cerveau.

Si l'autocollant D02, « Cri de Ralliement » se trouve dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre, lisez le Script 24. Si ce n'est pas le cas et que vous avez 3 Échos des Mondes Déçus ou plus, lisez le Script 25.

Sinon, lisez le Script 23.

IVE Vos forces ont établi une tête de pont avec une vitesse et une fureur incroyables, parvenant à prendre les habitants de cette dimension par surprise et à les repousser afin de sécuriser une vaste zone. Les ouvriers et les forgerons ont ainsi pu ériger des fortifications autour du Portail. Heureusement, les pieux aliguisés et les murs de pierre semblent tout aussi efficaces ici qu'ils le sont de l'autre côté. Grâce à eux, vos hommes pourront défendre le Portail efficacement.

Cette invasion commence plutôt bien. Cependant, alors que vous contemplez l'horizon désolé, vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'à partir de maintenant, les choses ne peuvent qu'empirer.

Placez l'autocollant D12, « Avant-Poste Fortifié » sur l'emplacement approprié de la carte de campagne de l'Ombre. Allez au Scénario suivant.

IVF Vous vous forcez à ignorer la nausée et vous ouvrez les yeux. Vos guerriers semblent tout aussi affectés que vous l'êtes. Certains sont au sol, terrassés par les vertiges. D'autres semblent incapables de mettre un pied devant de l'autre. Vous tentez de rallier vos troupes, mais l'air est épais comme du gruau et étouffe votre voix. L'ennemi se rapproche...

Défaussez 2 de vos cartes Action. À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, la taille maximum de votre main est de 2 et vous devez dépenser 1 Cristal, 1 Point de Victoire ou 1 Pion Endurance (au choix) pour activer votre prochaine Escouade. Les Actions suivantes se font normalement.

La bataille continue.

IVG Vous vous forcez à ignorer la nausée et vous ouvrez les yeux. À votre grande surprise, vos guerriers semblent en pleine forme, marchant au pas et animés d'une détermination sans faille. Vous ne pouvez vous montrer faible. Vous serrez les dents et rejoignez le reste des troupes en essayant de donner des ordres malgré votre gorge serrée.

Au loin, des formes plus sombres que la nuit la plus noire approchent rapidement.

Défaussez 1 de vos cartes Action. À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, la taille maximum de votre main est de 2.

La bataille continue.

de l'Ombre. Retournez à l'étape des Préparatifs.

➤ **Les ignorer et continuer** à préparer votre prochain assaut – Retournez à l'étape des Préparatifs.

➤ **Les attaquer afin de vous emparer de l'artéfact** – Allez au Script 41.

46 Au moment où l'un de vos hommes bascule dans le vide, vous ne pouvez pas vous empêcher de regarder. La chute est longue et vous n'enviez pas le sort du malheureux. C'est alors que vous remarquez quelque chose en train de se former sous la membrane. Un épais nuage de ténébres est en train de se solidifier en prenant la forme d'une sorte de cloche géante. Votre petit doigt vous dit que le temps presse.

Si les Échos des Mondes Déchus sont supérieurs ou égaux à 6, l'une de vos Escouades bénéficie immédiatement d'une activation bonus. La bataille continue.

47 La bataille est terminée avant que vous ne puissiez la rejoindre. Il ne reste pas la moindre trace des malheureux inconscients qui ont osé s'aventurer dans ce royaume.

Prenez 1 autocollant D01, « Conquête », supplémentaire. Continuez l'étape des Préparatifs.

48 Un mètre après l'autre, vous parvenez à repousser les forces de l'Ombre, à vous emparer de la plateforme et à anéantir les renforts qui arrivent par le Portail. Le gigantesque monstre au bec d'oiseau tombe enfin, couvert de blessures. La victoire semble à votre portée.

C'est à ce moment qu'un son de cloche résonne sous la membrane sur laquelle vous vous trouvez.

Dans un vacarme assourdissant aux harmoniques dissonantes le soleil lui-même commence à s'assombrir. Le Corbeau du Belfroi croasse, comme s'il se moquait de vos vains efforts. D'un formidable coup de griffe, il déchire la membrane. Vous tombez en glissant le long des parois d'une grande cloche noire avant d'être précipité vers le sol, loin en dessous. Au même moment, une vague de ténébres commence à s'étendre depuis la base des piliers ; un océan d'ombre, dans lequel vous et vos guerriers plongez, engloutit rapidement les terres désolées.

La fin de votre monde vous a sauvé la vie. Du moins pour l'instant.

Placez toutes les figurines survivantes sur leurs cartes Escouade respectives : elles prendront part à la bataille suivante. Allez au Scénario 5A.

49 De l'autre côté du Portail se dessinent des ruines oubliées et à demi enfouies. L'air ici est lourd et l'atmosphère qui se dégage des lieux est tout aussi oppressante que dans le royaume de l'Ombre. Que les créatures de l'Ombre aient choisi cet endroit pour y dresser un Portail n'a rien de surprenant.

Vos troupes finissent par découvrir un campement d'archéologues Dvergars. Bien qu'ils soient méfiants de prime abord, ils acceptent de vous aider lorsqu'ils prennent connaissance de votre croisade dans le monde de l'Ombre. Leur chef de fouille vous présente un étrange boîtier que son équipe vient de découvrir dans les ruines. Vous ne savez pas trop comment l'utiliser, mais dès que vous le prenez vous sentez vos pensées s'accélérer et il vous semble que le temps autour de vous ralentit.

Placez l'autocollant C12, « Arche Ancienne », dans la section « Effets » de la carte de campagne de l'Ombre. À partir de maintenant, votre taille de main maximum est de 4 et vous repiochez jusqu'à 4 cartes au début de chaque tour.

51 Vous êtes mort, et votre petit monde insignifiant rejoint les milliers d'autres qui l'ont précédé dans l'Ombre.

Choisissez une option :

➤ Perdre la campagne. Lisez la **FIN 5**.

➤ Ajoutez 1 Écho des Mondes Déchus et recommencez la bataille.

54 Votre ingérence rend l'Impératrice furieuse. Elle tourne son visage-masque vers le Corbeau du Belfroi à l'agonie et pousse un nouveau hurlement perçant. D'épaisses pointes jaillissent du sol, perforent la chair de Corbeau du Belfroi et lui injectent un fluide noirâtre.

Il se relève, plus fort que jamais.

Le Corbeau du Belfroi n'est plus considéré comme vaincu. Il récupère ses pions Endurance et en gagne 1 supplémentaire. À partir de maintenant, il combat en suivant les règles normales.

La bataille continue.

56 L'Impératrice perd patience. Une fois de plus, son appel perçant déchire l'air épais et, cette fois, c'est le sol même qui semble y répondre. Vous sentez soudain quelque chose qui bouge sous vos pieds et vous réalisez que vous vous tenez sur le dos d'une créature incroyablement énorme. Des muscles titanesques se tendent sous la peau. Vous êtes brusquement tiré vers le haut, puis tout le champ de bataille commence à s'incliner, alors que le monstre s'élanche vers les royaumes de surface. Ce qui se passe ici dépasse votre entendement.

À partir de maintenant et au début de chacun de vos tours, effectuez un test d'Initiative pour chaque figurine sur le plateau, à l'exception du Corbeau du Belfroi et de l'Impératrice des Abysses. Celles qui échouent perdent pied et sont précipitées dans la nuit éternelle.

La bataille continue jusqu'à ce que l'Impératrice soit tuée ou que toutes vos figurines soient éliminées.

58 Il y a plusieurs heures, une étrange prémonition vous a poussé à laisser une partie de vos troupes près des monuments en ruine. Ils vous ont obéi et, quand vos guerriers vous voient tomber plus profondément dans l'Ombre après la bataille du clocher noir, ils sautent à votre suite sans la moindre hésitation.

Récupérez toutes vos pertes du Scénario 4. Vous commencez la bataille avec 5 Escouades au choix à pleine capacité.

S9 Comptez vos Échos des Mondes Déchus et appliquez le résultat ci-dessous :

➤ 1 Écho ou moins – Lisez la **FIN 3**.

➤ 5 Échos ou moins – Lisez la **FIN 2**.

➤ Plus de 5 Échos – Lisez la **FIN 1**.


SB-01 Vous mourrez et votre petit monde insignifiant rejoint les milliers d'autres qui l'ont précédé dans l'Ombre.

Choisissez une option :

➤ Perdre la campagne. Lisez la **FIN 5**.

➤ Ajouter 1 Écho des Mondes Déchus pour recommencer la bataille.

SB-02 Le guerrier Dvergar rugit de défi alors que les multiples bras de l'Impératrice se referment sur lui, leurs lames osseuses se glissant sous les plaques de son armure. Elle l'attire à elle, le broyant dans une fatale étreinte. « Pour le monde-forteresse ! », clame-t-il en attrapant le visage-masque de l'Impératrice et en assénant une frappe puissante de son poing de fer. L'Impératrice hurle. Ses bras et ses jambes se recroquevillent comme les pattes d'une araignée. Le guerrier Dvergar tombe à côté d'elle, son armure déchiquetée et sa chair en lambeaux. Le limon ténébreux cesse de couler de l'échine endommagée pour jaillir autour de l'Impératrice afin de la protéger et de la soigner.

Retirez le grand pion en contact  avec l'Impératrice. Ce tour-ci, l'Ombre ne pioche et ne joue qu'une seule carte. La bataille continue.


SB-04 Votre ingérence rend l'Impératrice furieuse. Elle tourne son visage-masque vers le Corbeau du Belfroi à l'agonie et pousse un nouveau hurlement perçant. D'épaisses pointes jaillissent du sol, perforent la chair de Corbeau du Belfroi et lui injectent un fluide noirâtre.

Il se relève, plus fort que jamais.

Le Corbeau du Belfroi n'est plus considéré comme vaincu. Il récupère ses pions Endurance et en gagne 1 supplémentaire. À partir de maintenant, il combat en suivant les règles normales.

La bataille continue.

SB-05 Alors que vous tranchez la peau épaisse et tailladez l'os jauni, un flot brûlant de limon noirâtre jaillit comme un geyser. Il prend rapidement forme et vous attaque. Il semble que le sang même de l'Ombre Originelle soit constitué d'Ombre liquide.

À partir de maintenant, tous les Segments d'Épine Dorsale comptent comme des Portails de l'Ombre. De nouvelles figurines de l'Ombre peuvent être déployées en contact  avec ces segments, en choisissant toujours celui le plus proche de vos figurines.

SB-06 L'Impératrice perd patience. Une fois de plus, son appel perçant déchire l'air épais et, cette fois, c'est le sol même qui semble y répondre. Vous sentez soudain quelque chose qui bouge sous vos pieds et vous réalisez que vous vous tenez sur le dos d'une créature incroyablement énorme. Des muscles titanesques se tendent sous la peau. Vous êtes brusquement tiré vers le haut, puis tout le champ de bataille commence à s'incliner, alors que le monstre s'élanche vers les royaumes de surface. Ce qui se passe ici dépasse votre entendement.

À partir de maintenant et au début de chacun de vos tours, effectuez un test d'Initiative pour chaque figurine sur le plateau, à l'exception du Corbeau du Belfroi et de l'Impératrice des Abysses. Celles qui échouent perdent pied et sont précipitées dans la nuit éternelle.

La bataille continue jusqu'à ce que l'Impératrice soit tuée ou que toutes vos figurines soient éliminées.

SB-08 Une fois le guerrier Dvergar tombé, la Dryade tente de le remplacer, repoussant l'Impératrice sous une pluie de coups, jusqu'à ce que le monstre s'empare de sa lance et la brise en deux. Brandissant son arme brisée, la Dryade se jette sur son adversaire en poussant un cri sauvage. Elle enfonce son épéu profondément dans l'estomac de l'Impératrice, tandis que la créature blessée la lacère de ses griffes. La fausse peau humaine de la Dryade part en lambeaux, révélant l'écorce épaisse qu'elle dissimulait. Des lianes et des branches jaillissent, empêtrant l'impératrice dans une étreinte verte l'espace de quelques précieux instants.

Retirez un des petits pions en contact  avec l'Impératrice. Ce tour-ci, l'Ombre ne pioche et ne joue qu'une seule carte. La bataille continue.

SB-09 Comptez vos Échos des Mondes Déchus et appliquez le résultat ci-dessous :

➤ 5 Échos ou moins – Lisez la **FIN 4**.

➤ Plus de 5 Échos – Lisez la **FIN 3**.



CAMPAGNE SOLO / COOP

LA DERNIÈRE CITÉ

PROLOGUE

Enfin ! Vous commencez à vous dire que toutes ces légendes et ces vieilles cartes n'étaient finalement qu'une ruse destinée à vous éloigner du conflit, jusqu'à ce qu'un matin vous distinguiez quelque chose qui miroitait au loin, par-delà les nuages de sable. Votre troupe de guerriers s'est rapprochée pour prendre position sur la crête d'une dune. Chacun est resté bouche bée, stupéfait par les murailles titanesques des bastions de défense et par le palais gargantuesque qui dominait la cité bâtie à flanc de la montagne de sable rouge.

La légendaire Dernière Cité ! Jusqu'à aujourd'hui, ce n'était qu'un mythe. Une colonie humaine qui aurait survécu au Jugement dans un coin oublié du monde, sans entretenir le moindre contact avec d'autres survivants ou avec le monde extérieur.

Mais les choses vont changer. Vous contemplez le petit détachement que vous dirigez. Avec toutes ces guerres qui ravagent les territoires connus, votre faction ne pouvait pas se permettre de mettre plus de troupes à votre disposition pour cette quête. Même si vous avez choisi l'élite de l'élite, vous êtes conscient que leur nombre va diminuer une fois que les combats vont commencer. Et il y aura des combats, vous en êtes certain. Les ossements blanchis et les morceaux d'armure qui jonchent le périmètre constituent une preuve suffisante.

RÈGLES ET DE CAMPAGNE ET MISE EN PLACE

En plus des règles standard détaillées en page 9 de ce livret, les instructions suivantes s'appliquent également à la campagne de la Dernière Cité.

La Dernière Cité est une campagne jouable en solo ou en coopération dans laquelle le ou les joueurs doivent affronter une IA de plus en plus puissante. L'armée adverse, les Vestiges de la Dernière Cité, utilise les règles de l'Ombre présentées au début de ce livret.

Vous commencez la campagne avec toutes les Escouades et les figurines d'une faction de votre choix. Avant chaque bataille, vous pouvez choisir jusqu'à cinq Escouades parmi vos forces restantes. Vos rangs vont s'affiner si vous subissez trop de Pertes (voir Pertes, ci-contre).

Avant de commencer la campagne, construisez votre deck de départ de 25 cartes, qui risque également de diminuer en fonction de vos pertes.

En mode COOP, les deux joueurs se partagent les forces disponibles d'une seule faction et construisent un deck de 20 cartes chacun.

PERTES

Au cours de la campagne de la Dernière Cité, la piste de campagne représente l'évolution de vos Pertes. Plus vous aventurez dans la cité, plus vous perdez de batailles, moins vous disposez de troupes.

La piste des Pertes commence à 0. Vous n'y placez pas de marqueur avant d'avoir reçu au minimum 1 Point de Perte. Quand que vous atteignez les emplacements 3, 6, 8 et 10 de la piste, retirez chaque fois l'une de vos cartes Escouade de la partie. L'Escouade retirée ne pourra plus être déployée !

Chaque fois que vous perdez une Escouade de cette façon, vous devez construire un nouveau deck Action avec 5 cartes de moins (votre taille de deck maximale est réduite de 5).

Important ! Si vous perdez une bataille et que la piste des Pertes a atteint le 10, vous perdez la campagne ! Lisez la **FIN 1**.

SCENARIO 1


LES PORTES D'AIRAIN

Bien que vous puissiez clairement distinguer les balistes automatiques à répétition positionnées sur les remparts, aucune ne s'active à votre approche. Les imposantes portes d'airain, dont les motifs représentent les rois, prêtres et héros de naguère, sont légèrement entrouvertes. Arrivez-vous trop tard ? D'autres ont-ils pillé la cité avant vous ?

Vos meilleurs guerriers en première ligne, vous ouvrez un peu plus les larges portes et entrez dans la cité crépusculaire. La cour devant vous est jonchée de cadavres et aucun ne semble appartenir à d'éventuels envahisseurs. Certains portent de sinistres masques en argent, d'autres sont vêtus d'armures ouvragées dotées de mécanismes à vapeur rappelant celles des Paladins du Chapitre. Les deux forces semblaient originaires de la cité. Pourquoi se sont-elles entretuées ?

Une silhouette surgit de l'ombre. Un homme, portant une robe de prêtre et l'un de ces masques en argent, s'avance vers vous en titubant. Soudain, des tentacules noirs jaillissent de sa bouche et de ses yeux. L'étoffe brodée se déchire, révélant des ligaments difformes, noirâtres et des épines acérées. D'autres corps sans vie s'animent et se dressent.

MISE EN PLACE :

- Utilisez le plateau standard.
- Ne placez que 2 Sources de Cristaux. Ne placez pas le Portail de l'Ombre.
- Avant la bataille, placez 9 petits pions dans n'importe quels hex libres du plateau, de façon à ce qu'ils ne soient pas  avec d'autres pions ou figurines. Ils représentent les cadavres des Vestiges (voir Règles Spéciales).

VOTRE OBJECTIF : Survivre jusqu'à l'épuisement du deck de l'Ombre ou gagner grâce aux Points de Victoire.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Ne perdre aucune Escouade.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs. Toutes arrivent au cours de la bataille.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Importeur. Mélangez-les et prenez les 10 premières.

RÈGLES SPÉCIALES : Les figurines de Vestiges n'arrivent pas par le Portail de l'Ombre. Chaque fois que vous devez générer une figurine, choisissez un des pions Cadavre le plus proche de n'importe laquelle de vos figurines et remplacez-le par la figurine de Vestige.

VOTRE RÉCOMPENSE : Placez l'autocollant E01, « Portes sous Contrôle » dans l'emplacement correspondant de la carte de la Dernière Cité. Allez au Scénario 2.

VOTRE PÉNALITÉ : +1 Perte. Rejouez ce Scénario.

VOTRE PÉNALITÉ SPÉCIALE : Que vous ayez gagné ou perdu, ajoutez +1 Perte si vous avez perdu au moins une Escouade entière (mais pas plus de +1).

SCENARIO 2

DANS LA CITÉ

Contrairement aux autres Scénarios, celui-ci comprend plusieurs batailles contre l'IA dans le but de s'emparer de certains endroits-clés de la cité. Dans chacune de ces batailles, votre objectif est de **gagner grâce aux Points de Victoire** ou de **survivre jusqu'à l'épuisement du deck adverse** (sauf indication contraire). Les forces ennemies et les règles spéciales peuvent varier selon l'endroit. La mise en place est normale, sauf instructions spécifiques.

Commencez par placer votre pion Faction sur l'une des routes partant des Portes d'Airain : (E02-A), (E02-B) ou (E03). Lisez la description du lieu et livrez bataille en suivant les règles indiquées. Si vous gagnez, continuez ensuite en vous rendant à l'un des points signalés dans la section « Aller Plus Loin ». Si vous perdez, appliquez la Pénalité. La plupart du temps, cette dernière consiste à augmenter le nombre de Pertes et à faire reculer votre pion Faction jusqu'au dernier lieu que vous avez conquis. Trouver la route la plus accessible ou la mieux adaptée à vos troupes ou à votre style de jeu peut requérir plusieurs tentatives !

NOTE : Si vous retournez dans un lieu précédemment conquis, ne refaites PAS la bataille de ce lieu. Cette zone est déjà sécurisée et pouvez immédiatement vous rendre n'importe quel endroit indiqué dans la section « Aller Plus Loin ».

(E02-A) CIMETIÈRE DES SANS-VISAGE

Vous montez le long d'un étroit escalier de bois qui grimpe en colimaçon à l'intérieur de l'un des bastions de pierre. Vous finissez par atteindre le sommet du rempart. En dessous de vous s'étale la cité silencieuse, nimbée d'un voile de mystère. Au loin, la muraille semble être engloutie par une tempête de sable pour réapparaître un peu plus loin, à proximité du palais. Cela semble être un bon moyen d'éviter toute la ville basse. En tout cas pour l'instant.

Vous continuez votre chemin et découvrez un peu plus loin une sorte de rampe sur le côté extérieur de la muraille, bâtie à l'aide de cadavres de Sans-Visage en décomposition. Il semble que leur horde ait tenté de prendre la cité d'assaut et qu'ils y soient presque parvenus. Malheureusement, pour aller de l'avant, vous devez traverser le charnier qui orne le sommet du rempart. Comme vous vous y attendiez, de sombres silhouettes se dressent entre les cadavres à votre approche.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère et Spectre du Néant et Importeur. Mélangez-les et prenez les 15 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 3 cartes de l'Ombre par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Marcher sur un tapis de cadavres de Sans-Visage constitue une entreprise risquée, certains pouvant encore être agités de convulsions. Chaque fois que l'une de vos figurines se déplace de plus de 2 Cases lors d'une seule et même Action de Déplacement, lancez le Dé Rouge. Si le résultat est 5 ou 6, la figurine subit 1 Blessure.

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous en E01.

RÉCOMPENSE : +1 Perte. Placez un autocollant E02, « Conquête », sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : D'ici, vous pouvez continuer le long de la muraille vers la tempête de sable (E04) ou retourner vers les portes de la cité (E01).

(E04) BASTION-TEMPÊTE

La dernière des tours-tempêtes qui protégeaient jadis la cité fonctionne encore et noie une partie de la muraille sous une épaisse tempête de sable. La traverser est extrêmement risqué : vous êtes certain que plusieurs de vos soldats vont y laisser leur peau, emportés par une bourrasque ou précipités dans le vide en avançant à l'aveuglette. Comme si cela ne suffisait pas, vous distinguez des formes sombres qui rôdent dans le nuage de sable. Votre seul espoir est de vous trayer un chemin pour atteindre et débrancher le Cristal-tempête le plus rapidement possible.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Importeur. Mélangez-les et prenez les 12 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Chaque minute passée au cœur de la tempête est un véritable calvaire : au début de chacun de vos tours, infligez 1 Blessure à l'une de vos figurines.

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous en E02-A.

RÉCOMPENSE : +1 Perte. Placez un autocollant E04, « Tour Hors d'État », dans l'emplacement correspondant de la carte de la Dernière Cité. Les éclats du Cristal du Bastion-Tempête se révèlent utiles : à partir de maintenant, commencez chaque bataille avec 1 Cristal supplémentaire. Allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Vous émergez du nuage de sable et constatez que la cité qui s'étale en dessous de vous a changé. Vous avez atteint la ville haute, plus représentative. Une large voie mène vers l'enceinte du palais (E02-H). Vous pouvez également faire demi-tour (E02-A).

(E03) DEMEURES ABANDONNÉES

La route qui serpente depuis la ville basse mène vos troupes jusque sur une grande place balayée par les vents de sable. Des dizaines de fenêtres et de portes muettes vous fixent comme autant d'yeux noirs. Vous appelez, mais personne ne répond. On dirait que tout le monde a disparu. Où sont passés tous ces gens ?

Avant que vous puissiez continuer, des silhouettes difformes émergent des bâtiments abandonnés, encerclant votre groupe. Vous formez les rangs au centre de la place en espérant pouvoir résister à cette vague de ténèbres.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Imposteur. Mélangez-les et prenez les 18 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 3 cartes de l'Ombre par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Il n'y a pas de Portail de l'Ombre lors de cette bataille. Chaque fois qu'une figurine de l'Ombre est générée, déployez-la sur une Case libre du bord du plateau, le plus près possible de l'une de vos figurines.

PÉNALITÉ : +1 Perte. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : +1 Perte. Placez l'autocollant E03, « Massacre sur la Place » sur l'emplacement approprié de la carte de la Dernière Cité et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Vous pouvez continuer à explorer la ville basse (E02-C) ou (E02-D). Vous pouvez également passer sous l'arche cérémoniale menant vers la ville haute (E06) ou retourner aux portes de la cité (E01).

(E02-B) ATELIER DES FABRICANTS DE RUCHES

Un véritable dédale de passages mène jusque dans cet atelier tentaculaire. Il semble que des centaines de personnes travaillaient jadis ici pour construire de grandes structures d'argile ressemblant à des rayons de ruches géants. Pourquoi consentir à tant d'efforts pour quelque chose d'aussi trivial ? Vous vous approchez afin d'observer l'un des « rayons ». Immédiatement, les portes d'un hangar barricadé de planches, situé à proximité, volent en éclat, vomissant des créatures difformes de l'Ombre qui s'abattent sur vos troupes.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les 12 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour.

PÉNALITÉ : +1 Perte. Repliez-vous en E01.

RÉCOMPENSE : Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Vous pouvez remonter une allée pentue pour atteindre un étrange temple surmonté d'un dôme (E02-C), vous aventurer plus avant dans la ville basse (E05) ou retourner aux portes de la cité (E01).

(E05) MAISON DE L'ÉTERNITÉ

Un sanctuaire silencieux se dresse devant un bassin aux eaux miroitantes. Partout dans l'enceinte du temple, on peut voir les corps faméliques et desséchés d'hommes et de femmes visiblement morts de faim, accroupis, couchés ou appuyés contre les murs, semblant attendre quelque chose qui ne s'est jamais produit.

À l'intérieur du temple, vous découvrez des dizaines de corps enveloppés de bandages autour d'un bassin d'où émane une étrange lueur. Une rampe cérémoniale en pierre mène dans le bassin. En retirant les bandages de l'une des momies, vous vous rendez compte que ces personnes émaciées ne sont pas tout à fait mortes. Elles ont été placées dans une sorte de coma, sans doute en les immergeant dans les eaux du bassin. Mais, avant que vous ne puissiez pousser votre examen, des tentacules noirs et des pseudopodes difformes émergent de plusieurs momies.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Imposteur. Mélangez-les et prenez les 14 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Mode Ombre ».

RÈGLES SPÉCIALES : L'Ombre commence la bataille avec 5.

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : Après avoir donné le repos à tous les revenants, vous découvrez que les eaux du temple possèdent effectivement des vertus curatives et antalgiques. Placez l'autocollant E05, « Bassin Drainé » sur l'emplacement approprié de la carte de la Dernière Cité. À partir de maintenant, une fois par bataille, n'importe laquelle de vos Escouades peut récupérer 1 pion Endurance. L'Escouade ainsi soignée subit -1 INI jusqu'à la fin de la bataille.

ALLER PLUS LOIN : Vous pouvez suivre l'étroit canyon qui semble mener vers la ville haute (E02-E) ou vous pouvez bifurquer vers les ateliers des fabricants de ruches (E02-B).

(E02-C) DÔME DE PIERRE

Ce gigantesque dôme était visiblement un endroit important. Ses murs sont aussi épais que les murailles de la cité et il ne dispose que d'une seule entrée. Le dôme lui-même est fissuré, et de ces failles émane une lumière bleue que vous connaissez bien.

Vous forcez la porte et entrez dans le sanctuaire. En son centre, directement sous le dôme, un énorme météore repose sur un piédestal, entouré de tapis de prière abandonnés. La surface de la météorite est constellée des plus gros Cristaux qu'il vous ait été donné de voir. Hélas, les restes difformes des ouailles du temple, rôdant le long de ses murs, ne vont pas vous laisser vous emparer de leur ancienne relique sacrée sans combattre.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les 16 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Ne placez qu'une seule Source de Cristaux, à 2 Cases minimum des bords du plateau. Lorsque vous moissonnez cette Source, vous recevez 3 Cristaux (si vous la contrôlez) ou 1 Cristal (si elle est contestée).

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : Placez un autocollant E02, « Conquête », sur ce lieu et l'autocollant E11 « Cristaux Célestes » dans la section « Butin » du la carte de la Dernière Cité. À partir de maintenant, vous commencez chaque bataille avec 2 Cristaux supplémentaires.

ALLER PLUS LOIN : Vous pouvez suivre le sentier cérémonial qui relie le dôme de pierre à la ville haute (E02-E) ou vous pouvez vous rendre aux ateliers des fabricants de ruches (E02-B). Vous pouvez également emprunter l'allée qui ramène à la place de la ville basse (E03).

(E02-D) ATELIER DES MAÎTRES DE SIÈGE

Des rangées entières de balistes automatiques à répétition ont longtemps protégé les murs de la Dernière Cité. Aujourd'hui, les ateliers dans lesquels étaient fabriquées ces merveilles de la mécanique sont abandonnés et silencieux. Des corbelles d'acier, aussi épaisses que le pouce, pendent le long de râteliers. D'énormes têtes de flèches brillent dans l'obscurité comme de monstrueuses dents métalliques.

Mais une présence hante encore les lieux. D'immenses spectres émergent des recoins les plus sombres, leur corps noueux entrelacé de câbles d'acier et orné de métal acéré. Dans l'obscurité, vous entendez soudain le son d'un mécanisme que l'on remonte, suivi du claquement sec d'une corde d'arc relâchée.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Spectres du Néant (+1 ATT, +1 pion Endurance), 1 Escouade d'Imposteurs (+1 ATT, +1 pion Endurance), 1 Escouade de Corbeau du Massacre (+1 ATT, +1 pion Endurance).

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les 16 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Choisissez un bord du plateau que vous indiquez à l'aide d'un pion. Il représente le Côté Opposé de l'atelier. Au début de chaque tour de l'IA adverse, choisissez l'une de vos figurines les plus proches du Côté Opposé et effectuez un Test pour Toucher. Effet : la figurine subit 2 Blessures et elle est Poussée de 1 Case en s'éloignant du Côté Opposé (elle peut Pousser). Ce tir de barrage dure jusqu'à la fin de la bataille.

PÉNALITÉ : +1 Perte. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : D'ici, un ascenseur grimpe le long du mur de la ville haute. Il semble être relié aux baraquements qui se trouvent au-dessus (E02-F). Si vous n'avez aucune confiance dans cette machine vétuste, vous pouvez rebrousse chemin (E03).

(E02-E) RACCOURCI PAR LE CANYON

Le sentier serpente à travers un canyon dont les parois abritent de petites demeures taillées dans le roc. Vous avez l'impression que des centaines d'yeux vous observent depuis les fenêtres obscures. Vous êtes mal à l'aise, mais la route continue à monter vers la ville haute, votre destination.

Vous commencez à savoir à quoi vous attendre dans cette ville. Vous vous préparez à essuyer une embuscade. Et sans surprise, c'est ce qui arrive. Depuis les masures de pierre, des dizaines de silhouettes sombres se jettent sur vous.

MISE EN PLACE : Ne placez pas de Portail de l'Ombre. Toutes les Cases situées le long des bords du plateau font office de Portail de l'Ombre. Les figurines ennemies sont toujours déployées le plus près possibles de vos propres figurines.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les 16 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Sangsues ».

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : +1 Perte si vous avez perdu au moins une Escouade complète lors de cette bataille. Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Au loin, le canyon mène vers les jardins verdoyants et ensoleillés de la ville haute (E02-G). Vous pouvez également repartir vers la maison de l'éternité (E05) ou vers le dôme de pierre (E02-C).

(E02-F) LA CITADELLE

Dominant les masures, les cabanons et les ateliers de la ville basse, une monumentale citadelle en briques rouges se dresse le long de la muraille intérieure. Pour une structure aussi imposante, elle semble relativement peu défendue. Vous vous aventurez dans les baraquements et les couloirs sans rencontrer âme qui vive... du moins jusqu'à ce que vous parveniez à la salle de briefing.

Si l'autocollant E08, « La Coiffe du Vicaire », se trouve dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité, lisez l'Événement 2, sinon, lisez l'Événement 1.

ÉVÉNEMENT 1

À l'intérieur du grand hall, derrière la grande table sur laquelle repose une grande maquette de la cité, se tient une imposante silhouette, vêtue de pied en cap d'un haubert doré ouvragé, appuyée sur une grande épée de cérémonie. Vous pouvez clairement voir la corruption suinter des jointures de son armure. Pourtant, l'individu semble avoir conservé le contrôle de lui-même, ainsi que celui de ses troupes mutées, postées en ligne le long du mur.

« Laquais des faces d'argent, vocifère-t-il quand il vous aperçoit. J'aurais dû me douter que le Vicaire trouverait quelqu'un pour se charger de sa sale besogne. Mais sachez une chose : notre devoir est de protéger cette cité et nous continuerons à le faire, même quand vos corps auront pourri depuis longtemps. »

MISE EN PLACE : Ne placez pas de Portail de l'Ombre et ne disposez que 2 Sources de Cristaux sur le plateau. Avant de déployer vos troupes, placez toutes les figurines ennemies dans des Cases libres le long du bord du plateau (pas plus de 1 figurine par Case).

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeau du Massacre.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeaux du Massacre. Mélangez-les et prenez les 14 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Mode Ombre ».

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : +1 Perte. Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et l'autocollant E07 « L'Épée du Prêteur » dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité. Allez plus loin.

ÉVÉNEMENT 2

À l'intérieur du grand hall, derrière la grande table sur laquelle repose une grande maquette de la cité, est assise une imposante silhouette. Le Prêteur de la Dernière Cité, vêtu de pied en cap d'une armure ouvragée, vous examine avec attention. Vous pouvez clairement voir la corruption suinter des jointures de son armure. Pourtant, l'individu semble avoir conservé le contrôle de lui-même, ainsi que celui de ses troupes mutées, postées en ligne le long du mur.

« Je vois que vous m'apportez un cadeau, commence-t-il en montrant la coiffe du Vicaire vaincu. Je suis heureux de voir qu'il a payé pour tout ce qu'il a fait subir à notre peuple. Même si aujourd'hui, cela n'a plus grande importance, car nous sommes les derniers. Une fois que nous aurons succombé à la malédiction, il ne restera plus personne. »

Il se dresse et s'avance vers vous. La pauteur de la corruption est presque insupportable. Il vous tend un grand cor de guerre.

« Allez, dit-il. Rendez-vous jusqu'au Cœur de la Cité et accomplissez votre devoir. »

RÉCOMPENSE : Placez un autocollant E02, « Conquête », sur ce lieu et l'autocollant E10 « Antique Cor de Guerre », dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité. Allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Depuis le pied de la citadelle, une grande rue mène vers l'enceinte du temple (E02-H), mais vous pouvez également emprunter l'ascenseur vétuste pour redescendre vers la ville basse (E02-D).

(E06) L'AVENUE SACRÉE

Cette avenue majestueuse, bordée par des statues de dieux et de héros, constitue l'artère principale de la Dernière Cité. Elle passe par la porte d'or du rempart intérieur et elle est bordée par des rangées de résidences de luxe, de sanctuaires et de villas. Tout au bout, on peut apercevoir les jardins du palais, mais les atteindre ne s'annonce pas simple. Un épais nuage de ténèbres bloque le passage. Des silhouettes menaçantes se tapissent à l'abri les monuments érodés par le sable. C'est la route la plus directe et, comme toutes les routes directes, elle est fortement gardée. Les créatures qui défendent cet endroit sont encore plus imposantes et redoutables que celles que vous avez affrontées jusqu'ici.

MISE EN PLACE : Avant de placer vos figurines, choisissez un bord du plateau. Déployez une Escouade de Chimères et une Escouade de Spectres du Néant, toutes deux complètes, dans deux Cases de votre choix de ce bord.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les 16 premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Croissance ».

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : +1 Perte. Placez un autocollant E06, « La Brèche » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : L'avenue sacrée mène à l'enceinte du palais (E02-H), alors qu'une voie pavée bifurque vers une immense villa dont la façade est ornée d'un gigantesque masque d'argent, haut de deux étages (E02-G). Derrière vous se trouve la ville basse (E03).

(E02-G) LA VILLA DU VICAIRE

Une luxueuse résidence se dresse sur une terrasse verdoyante écrasée sous un soleil de plomb. L'immense visage argenté qui orne sa façade semble se convulser et grimacer. Sans doute n'est-ce dû qu'à un mirage causé par l'air brûlant... En entrant dans le bâtiment, vous découvrez des fresques à caractère religieux, des statues sacrées et de grandes bibliothèques. Vous êtes sûrement dans la demeure d'un membre important du clergé.

Vous arrivez finalement dans un bureau poussiéreux, situé directement derrière le masque, dont les yeux sont des fenêtres qui surplombent toute la cité. Une mince silhouette est assise près de l'une d'entre elles. Elle porte un masque ouvragé, fait non pas d'argent, mais de platine incrusté de diamants.

Si l'autocollant E07, « L'Épée du Prêteur », se trouve dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité, lisez l'Événement 2. Sinon, lisez l'Événement 1.

ÉVÉNEMENT 1

L'individu se lève lentement et se tourne vers vous. Il enlève le masque, révélant un crâne jauni qui présente un vide là où devrait se trouver le visage, l'os encadrant un petit vortex noir qui semble attirer toute la lumière de la pièce.

« Comment savoir ? Murmure une voix sinistre. Trop de rêveurs... trop de rêves... trop de chemins menant à la terre des cauchemars. »

Il laisse échapper un cri horrible. Les murs de la pièce se dissolvent en un océan de ténèbres.

MISE EN PLACE : Déployez une Escouade de Chimères et une Escouade d'Imposteur, toutes deux complètes, avec le Portail d'Ombre.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs. Les Spectres du Néant arrivent pendant la bataille.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant et Imposteur. Mélangez-les et prenez les **16** premières.

DIFFICULTÉ : Jouez **3** cartes de l'Ombre par tour. L'Ombre commence la bataille avec **6** ☉.

RÉCOMPENSE : Placez l'autocollant E08, « La Coiffe du Vicaire » dans l'emplacement approprié de la carte de la Dernière Cité. Placez un autocollant E02, « Conquête », et allez plus loin.

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

ÉVÈNEMENT 2

« Je vois que vous avez donné une bonne leçon à cet hérétique, commence l'individu, même s'il refuse toujours de voir la vérité. Ses soudards ont massacré de nombreux Serviteurs du Rêve. Ils nous tiennent responsables de tout cela. Les pauvres idiots. »

Devant vous se matérialise une petite table sur laquelle repose un ancien parchemin résineux autour duquel la réalité même semble se déformer.

« C'est grâce à cela que je leur ai appris à rêver. Le savoir qu'il contient est immense. Prenez-le. Puisse-t-il apporter plus de chance à votre peuple qu'au mien. »

RÉCOMPENSE : Placez l'autocollant E09 « Le Parchemin d'Embaumement » dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité et allez plus loin. Vous pouvez couvrir l'autocollant E09 à tout moment entre deux batailles pour récupérer l'une de vos Escouades perdues à cause de la piste des Pertes. Placez un marqueur sur la carte de l'Escouade. Elle subit -1 à toutes ses caractéristiques (INI, ATT, DEF, DEP), mais gagne +1 Endurance. Ajoutez ensuite 5 cartes Action de votre choix à votre deck.

ALLER PLUS LOIN : D'ici, un escalier privé, utilisé par le Vicaire en personne, mène dans l'enceinte du palais (E02-H). Une route pavée permet de revenir à l'avenue sacrée (E06) et un raccourci secret, creusé à même le canyon, ramène à la ville basse (E02-E).

(E02-H) ENCEINTE DU PALAIS

Vous êtes pratiquement au point culminant de la cité. Une vue à couper le souffle s'étend dans toutes les directions. Au-dessus de vous, l'immense palais projette son ombre menaçante. En vous approchant, vous constatez que quelque chose ne va pas. Une substance fétide suinte des murs fissurés. Une énergie sombre semble émaner des grandes structures en forme de rayon de miel, fixées au flanc de la montagne. Mais l'heure n'est plus aux questions. Vous découvrez rapidement que les sentiers et les jardins labyrinthiques qui entourent le palais grouillent de créatures difformes, comme si le bâtiment les avait attirés ici depuis différents endroits de la cité. Vous frayer un chemin jusqu'au palais s'annonce extrêmement difficile.

OPTIONNEL

Ne lisez le passage suivant que si l'autocollant E10, « Antique Cor de Guerre », se trouve dans la section « Butin » de la carte de la Dernière Cité.

Face à ces innombrables adversaires, vous vous souvenez du cadeau du Préteur. Guidé par votre intuition, vous décidez de souffler dans le cor. Un son puissant retentit et se répercute sur la paroi de la montagne. Certaines créatures, vêtues de l'armure des gardes de la cité, semblent sensibles à cet appel. Elles se lèvent pour venir combattre à vos côtés et attaquent vos adversaires.

Couvrez l'autocollant E10, utilisez les Forces de Vestiges alternatives présentées ci-dessous.

LA BATAILLE

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

FORCES DES VESTIGES ALTERNATIVES : (si vous avez utilisé l'Antique Cor de Guerre) 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant.

DIFFICULTÉ : Jouez **3** cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Essence ».

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les **16** premières.

PÉNALITÉ : +1 Perte. Repliez-vous sur le dernier lieu conquis.

RÉCOMPENSE : Placez un autocollant E02, « Conquête », et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : La voie vers les portes du palais (E02-I) est dégagée ! Vous ne pouvez plus reculer à présent, trop de créatures rôdent dans les jardins derrière vous.

(E02-I) LE CŒUR DE LA CITÉ

Allez au Scénario 3 !

SCÉNARIO 3 LE CŒUR DE LA CITÉ

Vous traversez des cours vides et des salles immenses. Vous apercevez des dômes constellés de gemmes. L'Ombre est partout. Elle se tapit dans les recoins obscurs. Des membranes de ténèbres pendent des arches de pierre comme des rideaux putrides. La corruption suinte des murs.

Vous parvenez enfin dans une salle du trône à ciel ouvert. Mais ce ciel n'est pas le vôtre. Au lieu du soleil radieux, vous contemplez une obscurité infinie, des vortex d'énergie noire qui tourbillonnent, des filaments de ténèbres pendants jusqu'au sol. Le Cœur de la Cité s'est abîmé dans l'Ombre !

Devant vous, un chemin mène vers le trône, taillé à même la montagne sur laquelle cette ville a été bâtie. Jadis, ce trône devait sembler énorme. Aujourd'hui, il est flanqué par de gigantesques amas de ces espèces de rayons de ruches en argile. Certains ont éclaté, et vous pouvez distinguer les momies entourées de bandages qu'ils contiennent. Une dans chacun des rayons de l'immense structure. Combien y en a-t-il ? Cinq mille ? Dix mille ? Impossible de les compter...

Un glissement derrière vous attire soudain votre attention. Une silhouette menaçante, entourée de tentacules frémissants, émerge des ténèbres. La masse cancéreuse au sommet de sa tête s'ouvre pour révéler une sorte de visage parfaitement triangulaire. Derrière elle, d'autres créatures plus petites grouillent dans l'obscurité. Vous formez des rangs au milieu de la cour, sous le ciel noir. Ce sera votre dernier combat.

MISE EN PLACE:

● Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard, et placez 4 Sources de Cristaux en suivant les règles de mise en place standard.

● Déployez vos forces dans les 3 Cases centrales du plateau (la zone rouge). Si vous ne disposez pas de suffisamment d'hex, placez les figurines restantes ☉☉ avec celles déjà déployées.

● Placez un Portail de l'Ombre à 1 Case de distance de l'un des bords du plateau.

● Placez la figurine de l'Ombre Ancienne à 1 Case de distance du bord du plateau, directement à l'opposé du Portail de l'Ombre.

● Déployez les Spectres du Néant ☉☉ avec l'Ombre Ancienne et les Chimères ☉☉ avec le Portail de l'Ombre. Les autres figurines arrivent en jeu pendant la bataille.

● Les Vestiges commencent le premier tour.

VOS FORCES : Utilisez les Escouades de votre choix parmi celles qui vous restent.

VOTRE OBJECTIF : Tuer l'Ombre Ancienne, puis gagner grâce aux Points de Victoire.

FORCES DES VESTIGES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre, 1 Ombre Ancienne.

DECK DES VESTIGES : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Ombre Ancienne. Mélangez-les et prenez les **24** premières.

DIFFICULTÉ : Jouez **3** cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Maintenant ou Jamais ». Son effet est permanent !

RÈGLES SPÉCIALES : Même si vous avez gagné suffisamment de Points de Victoire, la bataille ne peut pas se terminer tant que l'Ombre Ancienne n'a pas été vaincue !

RÉCOMPENSE : Lisez la FIN 2.

PÉNALITÉ : +2 Pertes. Rejouez ce Scénario.

FIN 1

La Cité a pris votre vie, ainsi que celle de tous ceux qui vous ont suivi. Ses trésors et ses secrets restent intacts, attendant qu'un nouveau conquérant suffisamment téméraire passe les Portes d'Airain. Au plus profond du Cœur de la Cité, les rêveurs tissent des cauchemars sans fin et l'Ombre Ancienne occupe toujours le trône entre les mondes.

RECOMMENCEZ LA CAMPAGNE !

FIN 2

Vous parvenez péniblement à repousser la horde de l'Ombre. Le ciel s'éclaircit. Les lamentations qui émanaient des cellules funéraires se taisent peu à peu. Mais, même si la salle du trône est sécurisée, les créatures difformes qui hantent la cité convergent encore vers le palais.

Vous et vos hommes êtes trop affaiblis pour vous frayer un chemin à travers ces créatures. Vous vous aventurez plus profondément dans la bâtisse. Vous finissez par tomber sur une longue fresque qui raconte l'histoire de la cité, jusqu'à ses derniers jours. En étudiant les miniatures soigneusement mises en scène, vous commencez à comprendre.

Les habitants pensaient être les derniers survivants de la race humaine. Ils bâtirent leurs impressionnantes murailles, leurs balistes et leurs tours-tempêtes dans le seul but d'assurer la survie de leur espèce. Mais ils se coupèrent également du monde extérieur. Peu après, ils furent frappés par une grande famine.

C'est à cette époque que les masques d'argent commencèrent leurs rites d'embaumement, destinés à plonger en hibernation les citoyens de moindre importance, en les scellant dans leurs rayons de miel en céramique. Ces derniers devaient être réveillés lorsque reviendraient des jours meilleurs.

Les jours meilleurs ne revinrent pas et le nombre d'embaumés augmenta avec régularité. Des milliers de personnes furent enfermées dans un rêve suffocant. Avec autant de voles ouvertes en permanence sur la terre de cauchemars, ce n'était qu'une question de temps avant que l'Ombre ne se manifeste.

Elle parvint à corrompre à la fois les gardes de la cité et les masques d'argent, les poussant à une guerre civile qui laissa la cité exsangue. Cette dernière ne fut bientôt plus qu'une coque vide balayée par le sable et, en son cœur corrompu, un envahisseur venu de l'autre côté s'empara du trône.

Vous méditez sur cette histoire quand l'un de vos éclaireurs vient vous trouver. Vos soldats ont découvert un passage secret qui mène du sommet du palais jusqu'au mur de la cité. Pour vous et les derniers survivants de votre groupe, il est temps de quitter cet endroit, en emportant le maigre butin que vous avez récolté et une histoire. Une histoire terrible, qui restera à jamais gravée dans votre mémoire.

Vous abandonnez les rêveurs à leur triste sort, condamnés à un cauchemar qui durera jusqu'à la fin des temps.

FÉLICITATIONS !





CAMPAGNE SOLO / COOP

L'IMPÉRATRICE DES ABYSSES

PROLOGUE

Il est un lieu dont on ne parle qu'à mots couverts. Une forteresse tombée en ruine depuis des temps immémoriaux et dont seuls demeurent les murs extérieurs. Derrière les portes envahies par la végétation se dissimule une sphère de ténèbres pures. Les sages et les prêtres ont longtemps cherché à en découvrir l'origine.

Les gens du cru sont d'un naturel sinistre et mystérieux, mais ils répètent à qui veut l'entendre la sombre histoire de ce seigneur, dont le fils maladif et attardé écrivit un ouvrage blasphématoire, couchant une nouvelle page chaque nuit, alors qu'il était totalement incapable de tenir une plume durant le jour. Son père étudia le livre, cherchant les indices qui pourraient l'aider à comprendre son fils unique. Il découvrit quelque chose d'autre. Un jour, toute la demeure et ses occupants disparurent, ne laissant qu'une sphère de néant qui englobait tous ceux qui le touchaient. Le temps passa, l'endroit fut abandonné et oublié. Jusqu'à votre arrivée.

Pourquoi être venu ici ? Êtes-vous en quête de savoir ? Cherchez-vous à arracher quelque ancien pouvoir au néant ? Simplement pour résoudre une énigme vieille de plusieurs siècles ? Peu importe. Alors que vous vous tenez devant la sphère, en fixant sa noirceur totale, vous êtes obnubilé par ce qui pourrait reposer à l'intérieur...

RÈGLES DE CAMPAGNE ET MISE EN PLACE

En plus des règles standard présentées au début de ce livret, appliquez également les instructions suivantes à la campagne de l'Impératrice des Abysses. Cette campagne a été conçue pour le mode solo ou coopératif.

ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

L'Impératrice des Abysses est une campagne plutôt compacte. Elle ne possède de fait aucun autocollant à ajouter à la carte, bien que certains choix et bonus se répercutent d'un Scénario à l'autre. Afin de ne rien oublier, créez une fiche de sauvegarde sur une feuille de papier.

SCÉNARIO 1

INDICES DU PASSÉ

Vous pensiez que l'endroit aurait été pillé depuis des années, mais on peut encore y découvrir quelques objets abandonnés, éparpillés dans le périmètre autour de la sphère. Sur une table de pierre se trouvent les restes d'un livre ancien, manifestement coupé en deux par le néant obscur. Les gens évitent cet endroit, qu'ils considèrent comme maudit. De nombreux indices sur ce qui s'est produit ici ont été ainsi préservés.

Au moment où vous tendez la main pour ramasser les restes du livre, une main difforme jaillit du vide et vous saisit le poignet. Des doigts osseux et gluants vous enserrant. Vous la tranchez d'un coup d'épée. Autour de vous, vos hommes dégainent leurs armes. Des Ombres émergent du néant pour vous attaquer.

Vous savez à présent pourquoi l'endroit est demeuré intact...

MISE EN PLACE:

- Utilisez le plateau standard.
- Placez un grand pion à 3 Cases minimum du bord du plateau. Ce pion, ainsi que toutes les Cases adjacentes, représente la Sphère du Néant (voir Règles Spéciales). Les frontières extérieures des Cases qui entourent le pion constituent le Bord de la Sphère du Néant.
- Placez 8 petits pions le long du Bord de la Sphère du Néant (1 par Case maximum). Ils représentent des Indices Troublants qui pourront vous aider à comprendre ce qui s'est passé ici autrefois.
- Placez 2 Sources de Cristaux, votre Autel et vos forces en suivant les règles standard.

VOS FORCES : Choisissez 2 Escouades et construisez 1 deck contenant jusqu'à 15 cartes Action.


VOTRE OBJECTIF : Survivre à l'assaut de l'ennemi.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Récolter autant d'Indices Troublants que possible.

FORCES ABYSSALES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK ABYSSAL : Prenez toutes les cartes Chimère et Imposteur. Mélangez-les et prenez les 12 premières.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les forces Abyssales piochent et résolvent 2 cartes de l'Ombre par tour.
- Aucune figurine ne peut franchir le Bord de la Sphère du Néant ou entrer dans l'une des Cases de la Sphère elle-même. Toute figurine Poussée, même partiellement, dans l'une de ces Cases est immédiatement détruite.
- La Sphère du Néant compte comme un Portail de l'Ombre pour les besoins de ce Scénario. Les figurines de l'Ombre sont déployées au Bord de la Sphère du Néant chaque fois qu'elles sont générées par une carte de l'Ombre.
- Si l'une de vos figurines se trouve en contact  avec un pion Indice Troublant, elle peut le ramasser en action gratuite.
- La bataille se termine quand vous avez récolté tous les Indices Troublants, quand le deck de l'Ombre est épuisé ou quand toutes vos figurines sont éliminées.

VOTRE RÉCOMPENSE : Si vous avez récolté au moins 6 Indices Troublants, allez au Scénario 3. Sinon allez au Scénario 2.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous avez récolté les 6 Indices Troublants, cochez l'événement « Prévoyant et Vigilant » sur votre fiche de sauvegarde avant de passer au Scénario 3.

VOTRE PÉNALITÉ : Vous mourrez, taillés en pièces par les rejets de l'Ombre. Recommencez la campagne.

SCÉNARIO 2



LE SACRIFICE

Une fois les Ombres vaincues, vous vous êtes retirés des ruines afin de ne pas essuyer une nouvelle attaque. Les indices que vous avez récoltés vous laissent perplexes. Les objets autour de la Sphère semblent dotés d'une signification rituelle et, bien que certains soient aussi anciens que les ruines elles-mêmes, certains sont relativement récents. Dommage que vous n'avez pu vous emparer des restes du livre ou déchiffrer les inscriptions griffonnées sur le sol.

Durant la nuit, alors que vos guerriers se remettent des combats et pensent leurs plaies, l'ennemi frappe par surprise. Votre dernière vision est celle d'un humanoïde portant un masque triangulaire qui s'apprête à vous fendre le crâne d'un coup de massue.

Vous vous réveillez ligoté, à proximité de la Sphère, au beau milieu d'une sorte de cérémonie. Les habitants des villages et bourgs voisins, portant tous le même masque triangulaire, chantent autour de la Sphère. Un prêtre vient tout juste de sacrifier l'un de vos guerriers. Vous essayez désespérément de vous libérer frottant la corde contre une pierre acérée quand quelque chose à l'intérieur de la Sphère du Néant semble répondre à l'appel. Une silhouette gigantesque et terrifiante, couronnée d'un énorme casque pyramidal, commence à se matérialiser.

MISE EN PLACE:

- Placez la figurine de l'Impératrice des Abysses à 3 Cases minimum du bord de la carte. Elle sert de Portail de l'Ombre pour les besoins du Scénario.
- Déployez tous les Imposteurs, Spectres du Vide et Chimères en contact  avec l'Impératrice.
- Choisissez un bord de carte et déployez vos figurines à 1 Case maximum de ce bord. Placez ensuite un petit pion en contact  avec chacune de vos figurines, à l'exception de l'une d'entre elles. Ils représentent des Liens (voir Règles Spéciales).

VOS FORCES : Choisissez 4 de vos Escouades. Construisez un deck contenant jusqu'à 25 cartes Action.

VOTRE OBJECTIF : Gagner grâce aux Points de Victoire ou survivre jusqu'à épuisement du deck Abyssal.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Libérer tous vos guerriers.

FORCES ABYSSALES : Impératrice des Abysses (commence inactive, voir Règles Spéciales), 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK ABYSSAL : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Impératrice des Abysses. Mélangez-les et prenez les 16 premières.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les forces Abyssales piochent et résolvent 2 cartes de l'Ombre par tour.
- L'Impératrice des Abysses commence la bataille en étant inactive, entourée par un tourbillon de ténèbres. Elle ne peut pas être activée, effectuer d'actions, être attaquée, Poussée ou affectée de quelque façon que ce soit.
- Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III, VI et V sur la piste.
- Toutes les figurines qui possèdent un pion Lien sont Bloquées. Pour retirer un pion Lien, attaquez-le avec une figurine déjà libérée.
- Tour III :** L'Impératrice remarque que vous allez vous échapper. Elle émerge du néant, malgré le fait que ce soit visiblement très douloureux pour elle. À partir de maintenant, l'Impératrice s'active et agit en suivant les règles standard d'IA de l'Ombre.
- Tour IV :** Les adorateurs masqués finissent par remarquer que vous êtes en train de vous libérer et se précipitent pour vous arrêter. Si des figurines sont encore Attachées (à l'aide d'un pion Lien), l'une d'entre elles est immédiatement tuée.
- Tour V et plus :** À partir de maintenant, au début de chaque tour, tuez une figurine Attachée (s'il en reste).

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez au Scénario 4.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous êtes parvenu à libérer toutes vos figurines, cochez l'événement « On n'Abandonne Personne » sur la fiche de sauvegarde.

VOTRE PÉNALITÉ : Plusieurs de vos compagnons ont connu une mort atroce, l'Impératrice des Abysses est maintenant libérée sur le monde, mais au moins vous êtes parvenu à survivre. Cochez l'événement « Un Festin pour l'Impératrice » sur la fiche de sauvegarde et allez au Scénario 4.

SCÉNARIO 3

SOUPÇONS CONFIRMÉS


Une fois les Ombres vaincues, vous vous êtes retirés des ruines afin de ne pas essuyer une nouvelle attaque. Heureusement, vous avez réussi à rassembler presque tous les indices éparpillés autour de la Sphère du Néant. Les résultats sont troublants. Il semble que ce néant permanent ait été créé à l'aide d'une sorte de rituel. Pire encore, il semble que quelqu'un semble accomplisse le rituel à intervalles réguliers.

Les sinistres habitants de la région ne vous inspirent pas confiance et vous doublez les gardes. Bien vous en prend, car juste avant l'aube, vos hommes sont attaqués par des silhouettes masquées. Sans l'effet de surprise, ils ne sont pas de taille face à vos soldats. Peu après, vous entendez une litanie qui émane des ruines.

En vous approchant, vous découvrez d'autres adorateurs formant un cercle autour de la Sphère du Néant. Il ne fait aucun doute que vos hommes et vous deviez servir d'offrandes. Voyant que ce n'est plus possible, certains adeptes plongent leur poignard dans leur propre cœur. Dès que leur sang se répand sur les pierres et atteint le néant, le tourbillon de ténèbres s'accélère.

À l'intérieur, une forme colossale, dotée d'une tête géométrique, commence à se matérialiser.

MISE EN PLACE:

- Placez la figurine de l'Impératrice des Abysses à 3 Cases minimum du bord de la carte. Elle sert de Portail de l'Ombre pour les besoins du Scénario.
- Placez 2 Sources de Cristaux à 1 Case de distance de l'Impératrice.
- Placez 2 Chimères en contact  avec chacune des Sources de Cristaux.
- Déployez toutes vos Escouades à 3 Cases minimum de l'Impératrice.

VOS FORCES : Choisissez 4 de vos Escouades. Construisez un deck contenant jusqu'à 25 cartes Action.

VOTRE OBJECTIF : Survivre jusqu'à épuisement du deck Abyssal.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Tuez l'Impératrice des Abysses.

FORCES ABYSSALES : Impératrice des Abysses (commence inactive, voir Règles Spéciales), 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK ABYSSAL : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Impératrice des Abysses. Mélangez-les et prenez les 16 premières. Si l'événement « Prévoyant et Vigilant » est coché sur la fiche de sauvegarde, défaissez les 4 premières cartes du deck Abyssal.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les forces Abyssales piochent et résolvent 2 cartes de l'Ombre par tour.
- L'Impératrice des Abysses commence la bataille en étant inactive, entourée par un tourbillon de ténèbres. Elle ne peut pas être activée, effectuer d'actions, être attaquée, Poussée ou affectée de quelque façon que ce soit. Sa valeur d'Endurance est de 0.
- Au début de chaque tour (à l'exception du premier), placez 1 pion Endurance sur la carte Escouade de l'Impératrice pour chaque Source de Cristaux sur le plateau.
- Si vous réussissez à Moissonner 1 Cristal d'une Source de Cristaux, celle-ci est retirée du plateau.
- Une fois que les 2 Sources de Cristaux ont été retirées ou que l'Impératrice a récupéré toute son Endurance, elle se joint au combat. Elle peut à présent être attaquée et activée normalement.
- Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez au Scénario 4.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous êtes parvenu à tuer l'Impératrice des Abysses, elle sera affaiblie lors du prochain Scénario. Cochez l'événement « L'Impératrice Blessée » sur la fiche de sauvegarde.

VOTRE PÉNALITÉ : Plusieurs de vos compagnons ont connu une mort atroce, l'Impératrice des Abysses est maintenant libérée sur le monde, mais au moins vous êtes parvenu à survivre. Cochez l'événement « Un Festin pour l'Impératrice » sur la fiche de sauvegarde et allez au Scénario 4.


SCÉNARIO 4

MARÉE NOIRE

La bataille prend fin. Des corps sans vie jonchent les ruines et le sang ruisselle sur les pavés fissurés pour aller nourrir la Sphère du Néant. Escortée par plusieurs de ses adorateurs, l'Impératrice se retire en claudiquant de la bataille. Il est hors de question que vous la laissiez sans fuir. Cela voudrait dire que vos guerriers sont morts en vain.

Vous vous lancez à sa poursuite. L'Impératrice est facile à suivre, tant par les traces qu'elle laisse que par son odeur pestilentielle. Vous découvrez bientôt les cadavres d'adorateurs disséminés dans son sillage. Il semble qu'elle ait besoin de les tuer à intervalles réguliers pour conserver ses forces. Une piste de sang noir mène jusqu'à un hôtel de ville dévasté. À l'intérieur, l'Impératrice se repaît d'hommes, de femmes et d'enfants, placés tel du bétail en une longue ligne silencieuse encadrée par des adorateurs masqués. Elle remarque votre présence et pousse un hurlement perçant. Les acolytes entonnent une étrange incantation et la lumière à l'intérieur de la pièce décroît tandis que le plancher commence à s'enfoncer dans l'Ombre.

MISE EN PLACE:

- Placez 8 petits pions le long du bord opposé du plateau (1 par Case maximum). Ils représentent l'Ombre Étouffante, une vague de ténèbres qui va lentement balayer le champ de bataille (voir Règles Spéciales).
- Si l'événement « Un Festin pour l'Impératrice » a été coché sur la fiche de sauvegarde, déplacez tous les pions Ombre Étouffante de 2 Cases vers votre bord du plateau et ajoutez 1 pion Endurance supplémentaire à l'Impératrice.
- Placez l'Impératrice des Abysses à 3 Cases minimum de n'importe quel pion Ombre Étouffante à 2 Cases minimum des bords du plateau.
- Placez tous les Corbeaux du Massacre en contact  avec l'Impératrice.
- Déployez les figurines et 2 Sources de Cristaux en suivant les règles standard.
- Si l'événement « L'Impératrice Blessée » a été coché sur la fiche de sauvegarde, retirez 2 pions Endurance de la carte Escouade de l'Impératrice des Abysses.
- Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

VOTRE OBJECTIF : Vaincre l'Impératrice des Abysses avant que l'Ombre Étouffante n'atteigne votre bord du plateau.

FORCES ABYSSALES : Impératrice des Abysses, 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK ABYSSAL : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Impératrice des Abysses. Mélangez-les et prenez les 16 premières. Si l'événement « Prévoyant et Vigilant » est coché sur la fiche de sauvegarde, défaissez les 4 premières cartes du deck Abyssal.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les forces Abyssales piochent et résolvent 2 cartes de l'Ombre par tour.
- Les Cases qui contiennent des pions Ombre Étouffante servent de Portails de l'Ombre pour les besoins du Scénario. Lorsqu'elles sont générées par des cartes de l'Ombre, les nouvelles unités Abyssales sont déployées sur le bord de ces Cases.
- Au début de chaque tour, déplacez tous les pions Ombre Étouffante de 1 Case en avant, en direction de votre bord du plateau.
- Toutes vos figurines qui se trouvent dans les Cases affectées par les pions Ombre Étouffante sont Affaiblies et subissent -1 à toutes leurs caractéristiques.
- Toutes les figurines Abyssales qui se trouvent dans les Cases affectées par les pions Ombre Étouffante sont Renforcées. Elles gagnent +1 à toutes leurs caractéristiques et infligent 2 Blessures par attaque au lieu de 1 seule.
- Toutes les Cases situées derrière les pions Ombre Étouffante sont affectées par ceux-ci.
- Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez au Scénario 5.

VOTRE PÉNALITÉ : Rejouez ce Scénario, ou recommencez la campagne depuis le début.

SCÉNARIO 5

OMBRES BRÛLANTES







Vous êtes parvenu à terrasser l'Impératrice, mais l'instant d'après, son corps était englouti par un raz de marée de ténèbres. Vous et vos guerriers avez dû fuir pour ne pas être emportés. L'Ombre a rapidement enveloppé tout le centre de la ville, formant une sphère parfaite de pur néant, identique à celle se trouvant dans les ruines. Une autre balafre laissée sur ce monde par les créatures des Abysses.

Mais la victoire vous a laissé un goût amer, accompagné par le sentiment omniprésent d'avoir laissé une tâche inachevée. Vous avez été témoin de l'influence qu'exerçait l'Impératrice sur les êtres doués de raison. Vous assurer de sa mort était votre devoir.

Il vous fallut un peu de temps pour rassembler une nouvelle troupe et trouver le moyen d'entrer dans le repaire de l'Impératrice, mais une fois vos préparatifs terminés, vous êtes retourné au bord du néant. Lorsque vous l'avez traversé, vous avez pu sentir le poids du monde des ténèbres peser sur vos épaules. De l'autre côté, le sol est poreux et laisse s'insinuer un épais liquide noir qui recouvre vos pieds comme du goudron.

Par chance, elle n'est pas loin, pansant ses blessures dans un berceau de ligaments difformes, sous la protection de dizaines de formes noires. Elle lève la tête et, bien qu'elle n'ait pas d'yeux, vous savez ce qu'elle regarde : les deux puissantes mines souterraines Dvergars que vous avez apportées, dans l'éventualité où vous vous retrouveriez de nouveau face à elle. Tout ce que vous avez à faire, c'est vous rapprocher au maximum ce qui, compte tenu du nombre d'ennemis qui vous barrent le chemin, ne va pas être simple.

MISE EN PLACE :

- Pour cette bataille, utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez un Portail de l'Ombre à 2 Cases maximum de votre bord du plateau.
- Déployez toutes vos figurines en contact  avec le Portail de l'Ombre. Si vous manquez de place, déployez les figurines restantes en contact  avec les autres unités.
- Placez l'Impératrice des Abysses à 2 Cases maximum du bord de plateau opposé.
- Placez 4 Sources de Cristaux à 2 Cases minimum du Portail de l'Ombre, de l'Impératrice et des uns des autres.
- Placez toutes les Chimères en contact  avec la première Source de Cristaux, tous les Imposteurs en contact  avec la seconde, tous les Spectres du Néant en contact  avec la troisième et tous les Corbeaux du Massacre en contact  avec la quatrième.
- Déployez vos Escouades en suivant les règles standard. Ensuite, placez un autocollant Mine sur le socle de deux de vos figurines. Ils représentent les mines souterraines Dvergars (voir Règles Spéciales).



VOS FORCES : Choisissez 5 de vos Escouades. Si vous jouez en coopération, décidez qui prend deux Escouades et qui en prend trois.

VOTRE OBJECTIF : Placez les deux Bombes dans la zone rouge et repliez-vous par le Portail de l'Ombre.

FORCES ABYSSALES : Impératrice des Abysses, 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK ABYSSAL : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur, Corbeau du Massacre et Impératrice des Abysses. Mélangez-les et prenez les 18 premières.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Les forces Abyssales piochent et résolvent 3 cartes de l'Ombre par tour.
- Une Bombe est considérée comme étant Armée lorsqu'elle se trouve au centre du plateau (dans la zone rouge).
- En action gratuite, les Bombes peuvent être transférées entre deux figurines en contact , lâchées au sol ou ramassées. Elles sont lâchées au sol quand leur porteur est tué.
- Une fois les deux Bombes Armées, vous pouvez les faire Exploder à tout moment, mettant ainsi fin au Scénario.
- À tout moment, vous pouvez décider d'Évacuer une figurine en contact  avec le Portail de l'Ombre. Retirez la figurine du plateau et placez-la sur sa carte Escouade.
- Personne ne peut gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.
- Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez le tour VIII sur la piste.

Tour VIII : L'Impératrice commence à lancer sa plus puissante magie. Changez-la de Mode. Vous ne disposez plus que de 3 tours pour atteindre votre objectif !

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez à la section « Score Final ».

VOTRE PÉNALITÉ : Vous perdez la campagne !

SCORE FINAL

Calculez votre score pour la campagne :

- +1 par figurine Évacuée au cours de la dernière mission.
- + 3 si l'événement « Prévoyant et Vigilant » a été coché sur la fiche de sauvegarde.
- + 3 si l'événement « On n'Abandonne Personne » a été coché sur la fiche de sauvegarde.
- 2 si l'événement « Un Festin pour l'Impératrice » a été coché sur la fiche de sauvegarde.

Si votre score final est de 7 ou plus, lisez la FIN 2. Sinon, lisez la FIN 1.

FIN 1

Les Bombes sont en place. Vous êtes presque au Portail, prêt à repartir dans votre monde. Vous jetez un coup d'œil derrière vous. Votre cœur se serre quand vous constatez que la plupart de vos hommes ont été massacrés. Ceux qui devaient déclencher les bombes gisent sur le sol poreux, entourés par des dizaines de créatures de l'Ombre.

Il n'y a plus qu'une seule chose à faire. Vous replongez dans la mêlée et vous vous frayez un chemin jusqu'à l'une des bombes. Vous pressez la petite tablette runique qui en orne la surface. Les runes déclenchent la bombe. Il y a un éclair aveuglant, suivi d'une terrible vague de chaleur. L'Impératrice, fauchée par la détonation, pousse un hurlement strident.

Un triangle brillant brûle au cœur des ténèbres. Vous revenez lentement à la conscience et des sensations envahissent à nouveau votre corps... sauf que le corps que vous occupez n'est pas le vôtre ! Alors que la folie s'insinue dans votre esprit, vous vous observez pour constater avec horreur que vous n'êtes plus qu'un amas d'ossements jaunis entouré d'un nuage de ténèbres.

Vous pensiez que la mort allait vous libérer. Que votre sacrifice était noble. Mais hélas, dans ce royaume, la mort n'est que le commencement.

Vous êtes à présent une créature de l'Ombre, condamnée à errer dans cet étrange territoire jusqu'au retour de votre Maîtresse.

FIN 2

Il y a un éclair aveuglant, suivi d'une terrible vague de chaleur. L'Impératrice, fauchée par la détonation, pousse un hurlement strident. Ensuite, le Néant vous recrache, ensanglanté et mutilé. Autour de vous, une poignée de vos guerriers gisent au sol en gémissant.

Il vous faut un moment avant de pouvoir vous relever. Vous remarquez que la Sphère du Néant a enfin disparu de votre monde. Pour être sûr qu'elle ne revienne pas, vous décidez d'incendier la ville. Vous retournez dans l'ancienne forteresse et vous détruisez tous les indices que vous y trouvez. Vous découvrez un vieux livre poussiéreux dans un coin oublié du château. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous l'ouvrez. Chacune de ces pages a été écrite par un petit garçon, à l'aide de son propre sang. Vous y trouvez des représentations enfantines du monstre à la tête pyramidale, ainsi que des rituels et de chants de nature indéfinie.

Vous jetez le livre au feu, en espérant que tout est vraiment terminé, puis vous rentrez chez vous.

Plusieurs mois plus tard, par une matinée sombre et brumeuse, vous émergez de votre sommeil en vous sentant étrangement vaseux. À côté des vous, il y a une page fraîchement écrite. La représentation grossière d'une tête monstrueuse et triangulaire semble vous observer.

Vous regardez vos mains tachées d'encre et vous vous demandez si vous aurez la force de les trancher lorsque le moment sera venu...



CAMPAGNE SOLO / COOP

LE CORBEAU DU BEFFROI

PROLOGUE

Au départ, c'est toujours bénin. Des murmures à votre oreille. Des rêves étranges. Des présages auxquels vous ne prêteriez normalement pas attention. Les victimes sont nombreuses, mais toutes pensent que leur esprit leur joue des tours. De peur de passer pour des fous, elles n'osent se confier à quiconque. Un sentiment intangible d'effroi s'installe petit à petit, jusqu'à toucher des communautés entières.

C'est alors que les premiers incidents surviennent. D'abord des animaux qui disparaissent. Puis des enfants. Des signes de sacrifices rituels. Les premiers rapports de témoins oculaires. Bientôt, tout bascule dans la folie, le chaos et la violence.

Vous connaissez bien ce cycle. Les méthodes de la caste Terreur n'ont pas de secret pour vous et vous avez appris, à la dure, à combattre par le fer et le feu les premiers signes de corruption. Et c'est ce que vous avez fait lorsqu'on vous a rapporté d'étranges événements survenus dans l'une des communautés sous votre supervision. Vous avez rassemblé vos troupes et vous vous êtes armé en vue d'une purification pénible, mais nécessaire.

Mais cette fois, il s'agissait de tout autre chose.

RÈGLES DE CAMPAGNE ET MISE EN PLACE

En plus des règles standard présentées au début de ce livret, appliquez également les instructions suivantes à la campagne du Corbeau du Beffroi. Cette campagne a été conçue pour le mode solo ou coopératif.

ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Le Corbeau du Beffroi est une campagne plutôt compacte. Elle ne possède de fait aucun autocollant à ajouter à la carte, bien que certains choix et bonus se répercutent d'un Scénario à l'autre. Afin de ne rien oublier, créez une fiche de sauvegarde sur une feuille de papier.

SCÉNARIO 1

LA CABALE CAQUETANTE

Vous intervenez tardivement. Les rapports mentionnent la présence de Sombres Érudits et plusieurs meurtres sont déjà à déplorer. C'est à la fois une bonne et une mauvaise chose. Une mauvaise, parce qu'il ne vous reste que peu de temps pour agir et une bonne, car vous allez enfin pouvoir mettre la main sur les véritables coupables : ces larves de la caste Terreur.

Vos éclaireurs découvrent rapidement que leur cabale opère depuis le réseau de cavernes situé sous les collines voisines. Vous observez soigneusement l'endroit en attendant le moment opportun pour frapper.

Le soir suivant, vous voyez les adorateurs qui affluent vers les cavernes, comme des mouches sur un morceau de viande. Vous attendez que le dernier soit entré et vous passez à l'action.

Vous prenez position à l'entrée d'une grande caverne. La lumière des bougies éclaire des peintures murales, exécutées par quelque race ancienne depuis longtemps éteinte. Un groupe de Sombres Érudits est assis face à une gigantesque silhouette votée, vêtue de haillons noirs et de chaînes. De lourdes cloches pendent de ses robes en lambeaux. Un sentiment de crainte vous envahit. Vous avez déjà entendu parler de ce monstre. L'un des plus redoutables de tous les rejetons de l'Ombre, un ennemi juré de toute créature vivante ; ou du moins c'est ce que vous pensiez jusqu'à ce jour.

Il semble que les Érudits et le Corbeau du Beffroi soient en train de... négocier. Le monstre semble comprendre les caquètements qu'ils émettent avec leur bec en leur répondant par de profonds gémissements. Vous n'avez aucune idée de ce que l'Ombre et la caste Terreur mijotent, mais ce n'est certainement rien de bon. Vous lancez l'assaut.

L'instant d'après, c'est le chaos. Les Sombres Érudits fuient, tels les lâches qu'ils sont, tandis que le Corbeau du Beffroi demeure impassible. Autour de lui, d'obscures silhouettes se matérialisent.

MISE EN PLACE:

- Utilisez le plateau standard.
- Placez la figurine du Corbeau du Beffroi à 3 Cases minimum du bord du plateau. Il ne prend pas part à cette bataille, mais fait office de Portail de l'Ombre qui invoque des créatures de l'Ombre.
- Placez 4 Sources de Cristaux le long des bords du plateau, à 3 Cases minimum les unes des autres.
- Déployez vos figurines dans des Cases libres le long du bord du plateau.
- Placez 8 petits pions (ou des figurines de Sombres Érudits, si vous les avez) dans n'importe quelles Cases libres, à 1 Case minimum du bord du plateau et pas plus de 1 Érudit par Case.

VOTRE OBJECTIF : Gagner grâce aux Points de Victoire.

VOTRE OBJECTIF SPÉCIAL : Capturer au moins 6 Sombres Érudits.


FORCES ENNEMIES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK ENNEMI : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectres du Néant et Corbeau du Massacre, mélangez-les et prenez les **16** premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 2 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Sangsues ».

RÈGLES SPÉCIALES:

● Le Corbeau du Beffroi est protégé par un voile de ténèbres tourbillonnantes et ne peut être ni attaqué ni affecté de quelque façon que ce soit. Il ne peut pas non plus être activé ou affecter vos figurines. Dans ce Scénario, il fait simplement office de Portail de l'Ombre.

● À la fin de votre tour, déplacez tous les Sombres Érudits de 1 Case, en empruntant le chemin le plus court possible vers le bord du plateau, du moment qu'il ne met pas les Érudits en contact  avec vos figurines.

● Si un Érudit effectue un déplacement depuis une Case du bord du plateau, il en sort et s'enfuit. Retirez le pion ou la figurine.

● Vous pouvez attaquer un Sombre Érudit comme s'il s'agissait de n'importe quelle autre figurine. Une Attaque permet de Capturer automatiquement l'Érudit qu'elle cible. Retirez-le du plateau pour le placer dans votre pile de Capture.

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez au Scénario 2.

VOTRE RÉCOMPENSE SPÉCIALE : Si vous avez Capturé au moins 6 Sombres Érudits, cochez l'événement « Preuves de Félonie » sur votre fiche de sauvegarde.

VOTRE PÉNALITÉ : Rejouez ce Scénario.

SCÉNARIO 2

LA ROUTE OMBREUSE

Le Corbeau du Beffroi finit par remarquer que la bataille dans la caverne est en train de tourner en votre faveur. Il se redresse, dominant la salle de toute sa hauteur. Il lève les deux poings et frappe violemment le sol. Vous avez la sensation d'être brusquement devenu aveugle, tant les ténèbres qui vous entourent sont profondes et intenses. Le sol sous vos pieds se transforme en une espèce de gelée. Tout d'abord, vous vous enfoncez, puis vous chutez à travers le néant.

Vous atterrissez sur la surface chaude et gélatineuse qui forme le sol du territoire de l'Ombre. Des vortex noirs et bleus tourbillonnent au firmament, reliés à la surface sur laquelle vous vous tenez par des espèces de filaments organiques noirs. Vous titubez et tombez à genoux, submergé par un vertige soudain. Vous fermez les yeux pour essayer de bloquer quelques-uns de vos sens, mais rien n'y fait, comme si ces horribles paysages étaient directement gravés dans votre esprit.


Au bout d'un moment, vous reprenez vos esprits et regroupez vos hommes. Vous repérez les traces que l'imposant Corbeau du Beffroi a laissées dans le sol spongieux. En l'absence d'un meilleur plan, vous vous élancez à sa poursuite.

Vous finissez par tomber sur un spectacle dont vous n'auriez jamais pensé être témoin dans le monde de l'Ombre : une route pavée d'ossements jaunis, assez large pour que deux chariots puissent s'y croiser, qui traverse le territoire des cauchemars. Une légion de démons, forte d'environ deux cents individus, l'arpente au pas cadencé, en direction d'un Portail de l'Ombre visible au loin.

Alors que la légion progresse, vous remarquez qu'elle est encadrée par des groupes de Sombres Érudits équipés de chaudrons et de bidons pleins d'une sorte de limon noirâtre et bouillonnant. Vous en reconnaissez instantanément l'odeur : celle du sang des créatures de l'Ombre ! Les miasmes méphitiques couvrent la puanteur de l'armée des démons tout en maintenant les créatures de ce monde à distance.

Vous observez le portail qui se dresse au loin, mais il semble fortement gardé et une seconde colonne de démons marche déjà dans sa direction. Si vous traînez trop longtemps dans les parages, les démons font finir par vous repérer et par vous écraser sous leur nombre. La mort dans l'âme, vous vous remettez sur la piste du Corbeau du Beffroi. Vous la remontez un moment en traversant les étendues désolées, mais sans la protection du sang noir, vous êtes bientôt repérés par un groupe de créatures de l'Ombre qui vous encerclent.

MISE EN PLACE:

- Utilisez le plateau alternatif de l'Ombre, au dos du plateau standard.
- Placez 2 Sources de Cristaux, ainsi que votre Autel, sur le plateau, à 2 Cases minimum les uns des autres (sans qu'aucun soit  avec un quelconque obstacle).
- Placez 1 figurine de l'Ombre en contact  avec chacune de ces sources.
- Déployez vos figurines. Elles doivent toutes être positionnées dans les 4 Cases qui forment la zone rouge au centre du plateau. Toutes les figurines qui n'y rentrent pas restent sur leur carte Escouade et ne prennent pas part à la bataille.

Prenez 5 petits pions et placez-les à votre convenance sur le bord extérieur du plateau, à 3 Cases minimum les uns des autres. Ils représentent les forces de l'Ombre en Approche et se transformeront en figurines ennemies au cours de la bataille (voir Règles Spéciales).

VOS FORCES & VOTRE DECK : Choisissez 4 de vos Escouades et construisez un deck de 20 cartes Action.

VOTRE OBJECTIF : Survivre jusqu'à épuisement du deck de l'Ombre.

FORCES ENNEMIES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Imposteurs.

DECK ENNEMI : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectres du Néant et Importeur, mélangez-les et prenez les **18** premières.

DIFFICULTÉ : Jouez 3 cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Essence ».

RÈGLES SPÉCIALES : Chaque fois qu'une carte de l'Ombre permet de déployer une nouvelle figurine, choisissez le pion Ombre en Approche le plus proche de l'une de vos figurines et remplacez-le par la nouvelle figurine. Chaque pion Ombre en Approche compte comme un Portail d'Ombre distinct en ce qui concerne les règles. Dès que le dernier pion Ombre en Approche est retiré du plateau, placez-en un nouveau, à 3 Cases minimum de l'endroit où se trouvait le dernier.

VOTRE RÉCOMPENSE : Allez au Scénario suivant.

VOTRE PÉNALITÉ : Rejouez ce Scénario.

FIN 1

Le Corbeau du Beffroi, mortellement blessé, titube et semble enfin vaincu. Vous constatez avec surprise que c'est du sang qui s'écoule de ses plaies béantes, et non ce limon fétide qui circule dans les veines la plupart des créatures de l'Ombre.

Dans un râle, il arrache les haillons et les bandages qui entourent son bec, découvrant pour la première fois un visage à la fois familier et étranger. Alors que vous vous approchez de lui, vous commencez à comprendre. Cette immense armure de démon était-elle la sienne ? Était-il un des Chasseurs qui, ayant succombé à la corruption, a massacré tous ses compagnons ? Intrigué, vous donnez l'ordre de le capturer. Le Corbeau du Beffroi, appuyé contre un mur et crachant son sang, murmure quelque chose. Des dizaines de tentacules noirs jaillissent du mur, l'enserrent et l'emportent au cœur de l'Ombre.

Bientôt, il ne reste plus vous et vos derniers soldats, couverts de sang et indécis.

Durant les jours qui suivent, vous établissez votre base dans l'avant-poste abandonné. Vous utilisez les pièges et les armes que vous avez découverts tantôt pour constituer votre propre réserve de sang noir. Vous apprenez à rester invisible aux yeux de l'Ombre. Vous retournez ensuite vers la route ombreuse pour observer les légions démoniaques aller et venir par les portails.

Vous frissonnez à l'idée que, dans tout l'univers, aucune forme de vie douée de raison n'est à l'abri de leurs griffes. En rêvant, chaque être vivant se relie au monde de l'Ombre et ouvre malgré lui la voie aux invasions démoniaques. Combien de temps faudra-t-il avant que l'univers entier ne soit conquis par cette symbiose d'une terrifiante efficacité ?

Malgré tout, le fait qu'il existe tant de connexions vous permet aussi d'espérer qu'un jour vous trouverez le moyen de quitter l'Ombre. Le monde vers lequel vous voyagerez ne sera pas forcément le vôtre et il sera probablement la cible d'une invasion. Mais cela ne pourra jamais être pire qu'ici.

En attendant, vous n'avez d'autre choix que de chasser.

FIN 2

Le Corbeau du Beffroi, mortellement blessé, titube et semble enfin vaincu. Vous constatez avec surprise que c'est du sang qui s'écoule de ses plaies béantes, et non ce limon fétide qui circule dans les veines la plupart des créatures de l'Ombre.

« Dommage, n'est-ce pas ? Tu as oublié que nos chroniques sont éternelles, ricane l'Aîné. Le nom de chaque déserteur, de chaque traître y est gravé. Justice finit toujours par être rendue. »

Dans un râle, Le Corbeau du Beffroi arrache les haillons et les bandages qui entourent son bec, découvrant pour la première fois un visage à la fois familier et étranger. Alors que les démons s'approchent de lui, vous commencez à comprendre. Était-il un des Chasseurs qui, ayant succombé à la corruption, a massacré tous ses compagnons ? Était-il un démon, il y a des siècles de cela ?

Le Corbeau du Beffroi, appuyé contre un mur et crachant son sang, murmure quelque chose. Des dizaines de tentacules noirs jaillissent du mur, l'enserrent et l'emportent au cœur de l'Ombre. L'Aîné se précipite sur lui en sifflant de rage, mais il arrive trop tard. Dans un dernier souffle, le Corbeau semble émettre ce qui ressemble à un sarcasme, puis il disparaît.

Vous vous attendez à ce que les démons passent à présent votre pitoyable troupe au fil de l'épée, mais l'Aîné est visiblement impressionné par le fait que vous soyez parvenu à survivre dans ce monde et à traquer le Corbeau du Beffroi. Il vous propose un marché : un siècle de service dans la Septième Ferrata en tant que Chasseurs de sang noir en échange d'un billet de retour vers votre monde.

À contrecœur, vous et vos hommes acceptez et les démons vous donnent un coup de main pour remettre l'avant-poste en état. Alors qu'ils vous montrent le fonctionnement de vos nouveaux outils de travail, une pensée vous obsède.

Est-ce ainsi que tout a commencé ? Lorsque les chasses interminables auront eu raison de votre santé mentale, quand ce ciel noir sera peu à peu devenu votre unique horizon et que vos souvenirs de la lumière s'effaceront peu à peu, allez-vous à votre tour devenir une chose immonde et perversité ?

Allez-vous devenir comme lui ?





CAMPAGNE SOLO / COOP EXTENSION DÉMIURGE DU SOLEIL REQUISE

LE SEIGNEUR DE LA LUMIÈRE

PROLOGUE

Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous arrivé ici ? Faisiez-vous partie de l'une de ces malheureuses armées qui ont tenté d'envahir l'Ombre et caressant le vain espoir de pouvoir sauver leur monde ? Étiez-vous un explorateur qui s'est aventuré trop loin ? Un savant fou qui est allé en des lieux où nul homme ne devrait se rendre ? Ou une simple victime qui, aspirée par une sphère du néant, s'est retrouvée de l'autre côté ? Peut-être avez-vous péri en ces lieux pour renaître en tant que créature de l'Ombre, tentant pitoyablement de vous raccrocher à ce que vous étiez jadis ?

Quelle que soit la vérité, vous êtes coincé ici. Vous avez erré à travers les plaines désolées, suffoquant à cause de l'épais brouillard. Vous avez traversé des fleuves de limon goudronneux. Vous avez dévalé des pentes constituées de vieux ossements jaunis. Il y a des semaines que vous n'avez pas aperçu la moindre lumière, à l'exception de la pâle lueur des vortex d'énergie qui tourbillonnent loin au-dessus de vous.

Jusqu'au jour où vous l'apercevez. Un minuscule point qui luit à l'horizon. Vous êtes irrésistiblement attiré, comme le sont d'autres âmes en peine venues de divers endroits de ce monde. Les pèlerins se font de plus nombreux. Vous retrouvez même des guerriers de votre peuple.

La lumière vous appelle. Vous n'avez d'autre choix que de la suivre.

RÈGLES DE CAMPAGNE ET MISE EN PLACE

En plus des règles standard présentées au début de ce livret, appliquez également les instructions suivantes à la campagne du Seigneur de la Lumière.

ÉCLATS DE TOURMENT & DÉSESPOIR

Lors de la campagne du Seigneur de la Lumière, la piste de campagne de l'Ombre représente les Éclats de Tourment récoltés par votre troupe (les détails vous seront donnés plus loin). Cette piste commence à 0. Placez le marqueur à côté du premier emplacement de la piste.

Les Éclats de Tourment peuvent être utilisés pour sauver votre troupe de Désespoir. Quand votre troupe disparaît et épuisée perd des batailles et se décourage, certaines Escouades peuvent désertir. Chaque fois qu'une pénalité de Scénario mentionne du Désespoir, vous pouvez utiliser 1 Éclat de Tour-

ment pour allumer un feu de camp qui va permettre de remonter le moral de vos guerriers et annuler les résultats de ce Désespoir.

Faites cependant attention à ne pas utiliser trop d'Éclats, sous peine de ne pas pouvoir terminer la campagne !

UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Votre force est composée de 4 Escouades de votre faction, ainsi que de votre Bannière et de votre Autel (sauf indication contraire du Scénario). Construisez un deck contenant jusqu'à 20 cartes Action.

Vous ne pouvez pas ajouter d'Escouades entre les batailles. Si vous perdez une Escouade (ou plus) à cause du Désespoir, vous devrez vous débrouiller avec 3 Escouades (ou moins) jusqu'à la fin de la campagne. Vous pouvez également retirer jusqu'à 5 cartes de votre deck Action.

En mode Coopératif, chaque joueur choisit 2 Escouades d'une faction de son choix et crée un deck de 15 cartes. Les Éclats de Tourment sont partagés entre les deux joueurs. Lors de la résolution du Désespoir, considérez que les deux forces font partie de la même armée. Cependant, si un joueur possède plus d'Escouades que l'autre, c'est lui qui doit en perdre une à cause du Désespoir.

peu à peu que cette cité n'a pas été bâtie ici et qu'elle devait se trouver dans un autre monde qui a basculé dans l'Ombre ou qui a été conquis par ses créatures. Concentré sur votre recherche d'indices, vous provoquez accidentellement l'ouverture d'un Portail de l'Ombre.

FORCES ENNEMIES : 1 Escouade de Chimères, 1 Escouade de Spectres du Néant, 1 Escouade d'Importeur, 1 Escouade de Corbeaux du Massacre.

DECK ENNEMI : Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Importeur et Corbeau du Massacre. Mélangez-les et prenez les **18** premières.

DIFFICULTÉ : Jouez **2** cartes de l'Ombre par tour. Utilisez la carte de Difficulté « Essence ».

RÈGLES SPÉCIALES : La cité recèle encore de nombreux trésors : chaque fois que vous Moissonnez une Source de Cristaux sous votre contrôle, gagnez 1 Cristal supplémentaire.

VOTRE PÉNALITÉ : -1 Éclat de Tourment. Reculez ensuite vers le dernier lieu conquis.

VOTRE RÉCOMPENSE : +1 Éclat de Tourment. Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Au loin, vous distinguez une cathédrale monumentale, d'où émane une lueur chaude (F02). Si vous ne vous sentez pas encore prêts pour y aller, vous pouvez retourner aux embarcations (F01-C) ou vous rendre vers les bâtisses dans la plaine voisine (F01D).

(FOI-G) LE PORTAIL DU SOLEIL NOIR

Un portail solitaire, bardé de fer, se dresse au bord d'une falaise. Il est surmonté d'un visage doré qui semble vous toiser.

En vous approchant, vous remarquez un escalier qui descend le long de la falaise depuis le portail, se perdant en direction d'une gigantesque cathédrale qui surplombe la pointe de la péninsule. Vous distinguez des adorateurs qui surveillent le périmètre. Brandissant vos lanternes, vous essayez d'établir le contact. Ils se séparent en deux groupes, l'un venant dans votre direction, manifestement animé d'intentions belliqueuses, tandis que l'autre reste en retrait, prêt à intervenir.

MISE EN PLACE : Placez 4 pions Charge sur la carte Escouade des Adorateurs du Soleil. Chaque pion représente une figurine supplémentaire en réserve. Déployez toutes les figurines d'Adorateurs du Soleil à 2 Cases minimum de vos propres figurines.

FORCES ENNEMIES : 1 Escouade d'Adorateurs du Soleil (avec renforts supplémentaires).

DIFFICULTÉ : L'ennemi joue **1** carte par tour.

RÈGLES SPÉCIALES : Quand un Adorateur du Soleil est tué, retirez 1 pion Charge de sa carte Escouade et redéployez sa figurine dans n'importe quelle Case libre du bord du plateau.

VOTRE PÉNALITÉ : -1 Éclat de Tourment. Reculez ensuite vers le dernier lieu conquis.

VOTRE RÉCOMPENSE : +1 Éclat de Tourment. Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : Vous pouvez emprunter l'escalier abrupt qui descend le long de la falaise (F01-H) ou retourner dans les plaines désolées (F01-D).

(FOI-H) L'ESCALIER INVERSÉ

L'escalier se fait de plus en plus raide, au point de devenir pratiquement vertical. Vous tenez cependant sans problème et, même s'il vous semble dangereusement pencher de plus en plus vers l'avant, vous ne perdez pas l'équilibre. L'escalier finit par former un angle étrange et vous vous retrouvez la tête en bas, comme une mouche marchant au plafond. De cette position, vous pouvez contempler l'envers de ce pays de l'Ombre que vous arpentez depuis si longtemps.

Un continent entier s'étend là-dessous ! La cathédrale s'y trouve également, bien qu'elle soit plus sombre. Vous êtes soudain pris de vertige et vous vous asseyez sur les marches, essayant de donner un sens à tout ça. Votre pause est bientôt interrompue par des piaillements venant de la falaise, au-dessus de vous (ou en dessous, selon le point de vue choisi). Plusieurs énormes araignées s'approchent de votre groupe. La plupart de vos guerriers sont soit trop épuisés, soit trop désorientés pour combattre.

MISE EN PLACE : Déployez tous les Rejetons des Abysses dans les Cases situées le long du bord du plateau, en ne plaçant pas plus de 1 figurine par Case.

VOS FORCES & VOTRE DECK : Choisissez une Escouade dont vous ne déploierez pas les figurines. Elles resteront sur leur carte Escouade pendant toute la bataille et ne pourront y participer en aucune façon. Retirez jusqu'à 5 cartes Action de votre deck pour la durée de cette bataille.

FORCES ENNEMIES : 1 Escouade de Rejetons des Abysses.

DECK ENNEMI : Prenez toutes les cartes Rejeton des Abysses et mélangez-les. Si le deck vient à être épuisé, remélangez la défausse pour en créer un nouveau.

DIFFICULTÉ : L'ennemi joue **2** cartes par tour.

VOTRE PÉNALITÉ : -1 Éclat de Tourment. Reculez ensuite vers le dernier lieu conquis.

VOTRE RÉCOMPENSE : +1 Éclats de Tourment. Placez un autocollant E02, « Conquête » sur ce lieu et allez plus loin.

ALLER PLUS LOIN : L'escalier inversé mène jusque dans la sinistre cathédrale du dessous, que vous pouvez traverser pour éviter l'entrée principale du dessus, fortement gardée (allez au Scénario 3). Vous pouvez également rebrousser chemin jusqu'au portail (F01-G).

(FO2) ENTRÉE DE LA CATHÉDRALE

La cathédrale vous domine de toute sa splendeur. Tout le firmament semble reposer sur ses murs soutenus par des contreforts. En vous approchant, vous constatez que l'édifice a été bâti à l'aide de morceaux provenant d'autres bâtisses plus anciennes. Les poutres et les poteaux sont faits à partir d'ossements plutôt que de bois. Une lumière aveuglante émane des vitraux et jaillit à travers le toit ouvert.

Plusieurs processions, semblables à celle que vous avez rencontrée, passent devant la porte fortement gardée. Peut-être est-ce votre chance ? Vous approchez lentement de l'entrée, présentant vos luminaires.

Consultez le nombre d'Éclats de Tourment sur la piste:

Moins de 3 Éclats de Tourment – Les gardes se montrent hostiles. Vous ne voulez pas affronter toute la cathédrale et vous préférez vous replier. Reculez vers le dernier lieu conquis.

3 Éclats de Tourment ou plus – Les gardes vous saluent et vous laissent passer. Vous pouvez accéder au temple de la lumière ! Placez un autocollant F02 sur ce lieu et passez au Scénario 3.

SCÉNARIO 3

LA NAISSANCE D'UN NOUVEAU SOLEIL

Aveuglé par les lumières de la cathédrale et par le gigantesque soleil qui flotte sous ses chevrons, vous avez à peine le temps de remarquer que les gardes vous poussent vers le premier rang de la congrégation. Une imposante silhouette se tient près de l'autel ; une créature grande et mince qui bouge avec grâce et précision, tandis que ses adorateurs la contemplant dans une adoration béate.



Les gardes vous emmènent au premier rang et vous forcent à vous agenouiller sur des coussins brodés d'or. Vous n'opposez pas de résistance. Pour la première fois depuis des jours, vous ressentez de la chaleur. Vous mettez votre méfiance de côté. Vous balayez vos réserves. Vous baignez dans la gloire du soleil.

Le Dèmiurge du Soleil s'approche lentement de vous, laissant dans son sillage des volutes d'encens et d'étincelles virevoltantes. Il prend vos lanternes et vos encensoirs. Leurs éclats s'envolent et rejoignent la sphère lumineuse qui flotte au-dessus de l'assemblée. Ensuite, il pose une de ses quatre mains sur la tête du guerrier placé à votre droite. Le soldat commence à haleter et son visage pâlit à vue d'œil. Des petites images commencent à se former au-dessus de sa tête et à clignoter de plus en plus vite, jusqu'à ce qu'elles se fondent en une traînée brillante et disparaissent. L'instant d'après, le guerrier s'effondre comme une coquille pâle et vide. Le soleil qui flotte au-dessus de l'autel semble briller plus fort, comme s'il avait été alimenté par ce supplice.

Vous commencez à comprendre. Cette chose n'est pas vraiment un soleil, mais une sorte de spectre, composé des souvenirs de la lumière que portent en eux tous les naufragés de ce monde. Mais vous n'allez pas les laisser vous prendre votre lumière. Pas sans combattre !

Au prix d'un énorme effort, vous vous redressez et dégainez votre arme. Le dèmiurge vous fixe et semble perplexe. Un long grognement résonne dans la voûte de la cathédrale. Les adorateurs s'avancent vers vous, lame au poing, tandis que le Dèmiurge se dresse de toute sa hauteur en écartant les bras.

MISE EN PLACE:

- Utilisez le plateau standard.
- Avant de déployer les figurines, Sources de Cristaux ou pions, placez un grand pion dans n'importe quelle Case du plateau. Il représente le Second Soleil, dont les rayons vont régulièrement frapper vos figurines (voir Règles Spéciales).
- Placez 4 Sources de Cristaux à 5 Cases minimum du Second Soleil.
- Placez 4 petits pions dans 4 Cases libres n'importe où sur le plateau, à 2 Cases minimum les uns des autres. Ils représentent des Piliers infranchissables qui occupent toute leur Case. Aucune figurine ne peut se Déplacer (ou être Déplacée) dans une Case occupée par un Pilier. Les Piliers bloquent la Ligne de Tir.
- Déployez le Dèmiurge du Soleil  avec le Second Soleil.
- Déployez tous les Adorateurs du Soleil  avec les Sources de Cristaux.
- Enfin, déployez vos figurines en suivant les règles standard.

VOS FORCES & VOTRE DECK : Les mêmes qu'à la fin du Scénario 2.

VOTRE OBJECTIF : Vaincre le Dèmiurge du Soleil et gagner grâce aux Points de Victoire avant la fin de la bataille.

FORCES ENNEMIES : 1 Dèmiurge du Soleil, 1 Escouade d'Adorateurs du Soleil (renforts illimités), 1 Escouade de Rejetons des Abysses (invoqués par le Dèmiurge du Soleil).

DECK ENNEMI : Prenez toutes les cartes Dèmiurge du Soleil, Adorateur du Soleil et Rejeton des Abysses. Mélangez-les.

DIFFICULTÉ : L'ennemi joue 2 cartes par tour.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Avant le début de la bataille, échangez tous vos Éclats de Tourment contre des Cristaux.
- À la fin de chacun de vos tours, placez 1 pion Charge sur le Second Soleil. Si 2 pions ou plus s'y trouvent, retirez-les : les rayons infernaux du Second Soleil frappent vos troupes. Effectuez un Test pour Toucher pour chaque figurine dans la Ligne de Tir du Second Soleil. Effet : 1 Blessure. Si aucune cible n'est disponible, la lumière régénère le Dèmiurge du Soleil : il récupère 1 de ses pions Endurance.
- Chaque fois que vous Blessez le Dèmiurge du Soleil, retirez 1 Charge du Second Soleil. Si le Dèmiurge du Soleil est tué, mettez sa figurine de côté. Il ne pourra pas revenir en jeu, même si une carte le lui permet.

● Les Adorateurs sont innombrables. Chaque fois que l'un d'entre eux est tué, remplacez sa figurine dans une Case libre le long du bord du plateau.

● Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours **V** et **X** sur la piste.

Tour V : Le Dèmiurge du Soleil perd patience. S'il est toujours en jeu, il puise l'énergie du Second Soleil pour le rediriger sur vous. Choisissez 1 Case dans sa Ligne de Tir qui contient le plus de vos figurines (ou la figurine qui possède le plus de pions Endurance). Effectuez un Test pour Toucher toutes les figurines situées dans la Case et dans toutes les Cases adjacentes. Effet : 2 Blessures.

Tour X : Fin de la bataille. Si vous n'avez pas atteint votre objectif, vous êtes submergé par les légions sans fin d'Adorateurs et vous perdez la bataille.

VOTRE RÉCOMPENSE : Lisez la FIN 1.

VOTRE PÉNALITÉ : Vous perdez la campagne ! Lisez la FIN 2.

FIN 1

Avec quelques-uns de vos hommes, vous parvenez à vous enfuir de justesse de la cathédrale, poursuivi par la plainte de son maître blessé. Vous courrez jusqu'à ce que la lumière du Second Soleil soit hors de vue pour vous réfugier dans l'Ombre salvatrice, comme le ferait n'importe quelle créature de ce monde.

Certes, vous avez survécu, mais vous ne pouvez pas vous empêcher de vous sentir coupable de ne pas avoir accepté le don du Dèmiurge. Peut-être qu'un jour, lui et ses ouailles parviendront à rallumer leur soleil et à l'envoyer briller dans les cieux, qui sait ?

Bien que vous ayez perdu la plupart de vos guerriers et que les blessures que vous avez subies semblent avoir été faites au fer rouge, vous avez réussi à conserver quelques-unes de ces lanternes ouvragées. Ce feu volé vous apporte une lueur d'espoir. Si le Dèmiurge du Soleil et ses adorateurs ont réussi à survivre sur ce monde, peut-être serez-vous également capable de vous adapter ?

D'un autre côté, en constatant à quel point cet endroit les a transformés, vous frissonnez à l'idée de l'impact que le temps et l'Ombre auront sur vous...

FIN 2

Les adorateurs du soleil prennent rapidement l'avantage sur vous et bientôt, vous êtes jeté sans ménagement aux pieds du Dèmiurge. Sa longue main effilée se pose délicatement sur votre tête qu'il enveloppe de ses doigts chauds. Des images commencent à danser devant vos yeux : des souvenirs de chez vous, du soleil, des feux de camp et des cités en flammes. Un à un, ces souvenirs s'envolent, absorbés dans un torrent de ténèbres. Vous essayez de lutter, mais vos forces vous abandonnent alors que vous vous transformez en une coquille vide.

Au bout d'un moment, tout n'est plus qu'obscurité. Vous ne vous souvenez plus à quoi peut ressembler la lumière, ni même si une telle chose a jamais existé. Des bras vous soulèvent et vous êtes jeté, tel un déchet, hors de la cathédrale.

Mais une étincelle de vous vit encore, brûlant pour l'éternité sous un ciel noir, attendant la naissance du Second Soleil.

CAMPAGNE JCJ

LE DÉVOREUR DE MONDES

Auteur : Andrzej Betkiewicz

Développement & Tests : Paweł Samborski, Łukasz Krawiec, Krzysztof Belczyk, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz

Illustrations : Patryk Jędraszek, Ewa Labak, Piotr Orleański

Relecture : Dan Morley, Krzysztof Piskorski

Version Française : Hervé Daubet



Carte de Campagne du Dévoreur de Mondes



Carte du Dévoreur de Monde

PRÉCÉDEMMENT DANS THE EDGE...

Al-Iskandria est assiégée ! Le Mange-Montagne se trouve encore quelque part sous terre et il constitue toujours une menace. De leur côté, les derniers survivants de la patrouille frontalière ont rejoint les terres désolées orientales où ils ont vaincu la Compagnie de Fer. Après leur victoire, ils ont entrepris de bâtir Fort Espérance.

Les hordes de Sans-Visage ont détruit la Mèreforêt et l'Arbre Éternel, mais la Prophétesse et ses fidèles ont fini par les repousser. Les deux factions ont subi de lourdes pertes. Certains Réincarnés, se faisant appeler les Évolutionnistes, se sont rebellés contre la Prophétesse. Ils prèchent la fusion avec les Sans-Visage dans le but d'atteindre un nouveau palier d'évolution.

Le conflit qui opposait les Rha-Zack aux Dvergars s'est avéré infructueux pour les deux parties. Le Varfater Vagr a disparu dans les terres désolées en emportant la Machine Prodigieuse. Personne n'a plus jamais entendu parler de lui.

Quelque temps plus tard, des héros inconnus se sont infiltrés dans le monde de l'Ombre pour mettre fin à la menace des forces des ténèbres. Du moins pour un temps...

PROLOGUE

Altière sur son trône, Ish écoutait les Aînés se chamailler. Elle avait du mal à conserver le calme forcé qu'elle affichait. Le sujet ne méritait pas qu'on en discute ! Le choix se limitait à soit se replier de ce monde pendant qu'il en était encore temps, soit faire venir le Dévoreur de Mondes, détruire la planète entière et récolter les ressources restantes. La guerre s'enlisait et ce monde était de toute façon condamné. L'Ombre serait là bientôt et les Démons devaient agir avant qu'il ne soit trop tard.

« Assez ! ordonna Ish d'une voix forte. Cessez de geindre et réfléchissez une seconde. Le siège de cette cité humaine ne nous mène à rien. Ce que nous voulons, c'est une extermination rapide afin de pouvoir récolter les ressources de cette planète. Avez-vous oublié ce qui arrive aux mondes qui résistent trop longtemps à nos conquêtes ? Y a-t-il un cerveau dans vos crânes épais ? »

Sa voix résonna dans le grand hall jusqu'à se perdre parmi les chuchotements nerveux et courroucés de l'assistance. Un des Aînés finit par oser prendre la parole :

« Il faut amener le Dévoreur de Mondes ici. Sinon, nous devons nous replier. – Les Démons ne reculent jamais ! surenchérit un autre. Et ces ressources sont vitales pour notre prochaine campagne.

Les discussions ne durèrent pas et une décision fut prise. Malgré son énervement et sa fatigue, Ish finit par esquisser un sourire.

DÉMONS :

« Vénérée Maîtresse !

Les vils et pathétiques Aînés chargés de l'acheminement du Dévoreur de Mondes ont été exécutés. Lentement et avec la plus grande cruauté. À cause de leur incompétence, l'arme est sans doute gravement endommagée. Sa position nous est inconnue. Tout ce que nous savons, c'est qu'elle est tombée quelque part dans les terres désolées orientales. Je vous assure que je suis totalement étranger à cet incident. J'ai repris la direction du projet Dévoreur de Mondes après l'exécution des Aînés coupables. Toute mon attention est focalisée sur la récupération du Dévoreur.

Les rapports des espions de la caste Terreur font état d'une importante activité militaire dans la zone de l'impact. Même s'il existe une petite chance pour que cela ne soit pas directement lié au Dévoreur, je ne veux rien laisser au hasard et être prêt au pire. J'implore donc votre grandeur de m'accorder de retirer une partie de nos forces du siège d'Al-Iskandria afin de les envoyer à l'est.

Je vous supplie, sublime Maîtresse, d'avoir l'obligeance de prendre ma demande en considération. »

Draal Œil Terrible, Maître Espion de la Noirceur.

« Nous nous terrions dans les terres désolées comme de misérables rats ! Nous étions libres, certes, mais nous avons de nouveau perdu notre honneur. Notre fierté et notre gloire ! Qui allait se souvenir de la Compagnie de Fer si nous permettons à de pathétiques humains de nous vaincre ? Mon désir d'ajouter une nouvelle page au livre de la Compagnie se transformait peu à peu en une intolérable pulsion. Nous devons racheter notre nom ! Nous allons écorcher ces pitoyables humains et écrire notre chronique avec leur sang ! Cependant, Porc-Épic était patient et retenait les troupes. Avec l'aide de la caste Terreur, nous rassemblâmes nos forces et nous préparâmes à attaquer une de ces colonies humaines qui poussaient plus vite que des diabolins dans une fosse d'élevage.

Nous étions presque prêts quand une pluie de roches incandescentes s'abattit sur nous. Fort heureusement, elle ne frappa pas directement notre campement, mais nous étions assez proches pour subir les secousses et les rafales brûlantes. Ish soit louée, nos pertes furent minimes. Peu après, Gvor l'Éclairer revint du site de l'impact, porteur d'excellentes nouvelles. Une des colonies avait pratiquement été détruite. Sans perdre un instant, Porc-Épic donna le signal du départ. C'était moment rêvé pour attaquer. Nous partions au combat ! »

Chroniqueur de la Compagnie de Fer

CHAPITRE :

« Gloire au Chapitre !

Je vous envoie mes salutations depuis Al-Iskandria, assiégée par l'ennemi. Je compte bien défendre la cité au péril de ma vie. Nous avons réussi à intercepter les plans du dernier assaut et à repousser l'attaque. Nous n'avons perdu qu'une poignée de soldats et quelques ressources. Nous avons beau nous montrer économes, les munitions viennent à manquer. D'ici un mois, nos éclaireurs se serviront de leurs arbalètes comme de massues. Mais, pour l'instant, nous avons repoussé l'ennemi et saboté un chargement de Cristaux qui a balayé les troupes des Démons au lieu de détruire les portes de la cité. Cette victoire reste l'une des plus importantes du siège.

La nuit suivante, les événements ont pris une tournure plus sinistre. À l'est, le ciel s'est emplí de longues traînées de feu tandis que de violentes secousses faisaient trembler les murailles. Par chance, seuls quelques bâtiments civils ont été réellement touchés. Cependant, ces bruits et ces vibrations semblent provenir de quelque part sous la cité. Quelle que soit l'explication, tout cela n'augure rien de bon pour nous.

Deux jours après ces incidents, un important contingent de forces démoniaques a abandonné le siège pour se diriger vers l'est. Si nos renseignements sont justes, les démons postés à l'extérieur de nos murailles ne bénéficient plus de l'avantage du nombre. C'est le moment ou jamais de tenter une sortie pour détruire leur ravitaillement et leur matériel de siège. Toutefois, je préconise également l'envoi de troupes vers l'est. Ce n'est qu'un pressentiment, mais si ce qui se trouve là-bas est important pour les Démons, nous ferions bien de le découvrir avant eux. »

Riziano Rufo, commandeur de la défense d'Al-Iskandria.

« Nous venons d'établir Mémento, une nouvelle colonie destinée à accueillir les réfugiés de guerre. Notre petite nation, que nous appelons Humble Refuge, est en pleine expansion. Je me demande encore comment nous sommes arrivés à guider des colonnes entières de réfugiés des terres frontalières à travers les lignes de l'armée des Démons. Cela tient du miracle.

À Fort Espérance, nous avons rapidement été confrontés au manque de place et de nourriture. Nous avons donc fondé Rations, notre première colonie à vocation non militaire, sur les rives étonnamment fertiles d'une rivière. Renouveau,

une petite cité qui abrite ceux qui souhaitent échapper à la guerre, a été la suivante. Ce fut ensuite le tour de Mémento, un endroit plein de beauté et de technologie.

Mémento était tout juste établie lorsqu'une pluie de feu est tombée du ciel. Des météorites enflammées ont ravagé le secteur à l'est de Fort Espérance, là où est bâtie Mémento. J'ai rassemblé les survivants épuisés de l'ancienne patrouille frontalière et nous nous hâtons de porter secours à notre peuple. »

Fulvio, commandant par intérim des survivants de la patrouille frontalière.

RHA-ZACK :

//MB-02_rapp_météo/15j/08m/0002a/coord_reseau_48E34S/force_flux : excellente/

... écrasement des anciennes données...

Astéroïde inconnu repéré. Possiblement de nature artificielle. Entrée prévue dans l'atmosphère prévue dans dix-huit heures et dix minutes. Chances de destruction ou de dégâts importants lors de la descente estimées à 86 %. Probabilité de dommages aux installations Rha-Zack : inconnue. La vitesse de l'astéroïde est fluctuante et ne suit aucun schéma connu. Trajectoire de l'objet avant détection : inconnue. Recommandation : CODE GRIS.

//AS-01_analys_signal/15j/08m/0002a/CORE/force_flux : excellente/

CODE GRIS ! L'objet repéré par MB-02 a probablement été construit par des créatures intelligentes. Nos capteurs les plus avancés ont détecté un signal unique dont l'objet est vraisemblablement la source. Le code source est étrangement similaire à celui de notre propre Flux, mais son cryptage nous est inconnu. Les données ont été transmises de toute urgence à une équipe de décryptage.

//AS-01_CODEGRIS/16j/08m/0002a/CORE/force_flux : excellente/

L'équipe de décryptage n'a toujours pas réussi à déchiffrer le code. Mais ce n'est plus notre priorité, car nous avons obtenu de nouvelles données. La transmission du signal a été interrompue lorsque OB-A06 (précédemment appelé « astéroïde » ou « objet ») a traversé la mésosphère pour entrer dans la stratosphère. Quand nous avons observé la chute des morceaux de OB-A06 dans les terres australes, nos capteurs ont enregistré un autre signal. Son code était similaire à celui du Flux et, cette fois-ci, il utilisait notre cryptage : « Appareil sérieusement endommagé. Coordonnées réseau : 47E 30S ». OB-A06 abrite de la technologie Rha-Zack ! Nous envoyons immédiatement la Force Rouge afin de sécuriser l'artéfact. Les soldats ont pour ordre de tenir la position jusqu'à l'arrivée des renforts.

DVERGAR :

Norisk, une des Cités de l'Anneau, a été ravagée par une pluie de météorites. Les pierres qui sont tombées du ciel n'étaient pas plus grandes que des grains de sable, mais elles ont causé d'importants dégâts. Beaucoup plus qu'elles ne l'auraient dû. Aucun habitant n'a survécu.

La même nuit, une comète de taille plus importante a été repérée loin à l'est et l'impact a été ressenti dans toutes les terres Dvergar. Il semble que nous ayons encore beaucoup à apprendre sur ce monde et ses catastrophes naturelles. Notre ignorance pourrait se révéler désastreuse.

Un groupe de Prospecteurs a immédiatement été envoyé étudier les ruines de Norisk. Leur rapport est sinistre, mais néanmoins fascinant. À l'arrivée des Prospecteurs, les Dvergars défunts étaient toujours consumés par le Feu Noir, alors que leur réserve de gaz aurait dû être épuisée depuis longtemps. Cette information n'a pas manqué d'attirer l'attention du Conseil, plongé jusque-là dans d'interminables débats portant sur la guerre contre les Rha-Zack, sur les intentions réelles de cette race disposant d'une technologie avancée ou sur le sort du Varfater Vagr. Ces sujets étaient certes importants, mais le Conseil s'en est détourné pour s'occuper de ce nouveau problème, probablement plus Rentable.

Les fragments de la météorite et les dépouilles des citoyens ont été soigneusement analysés par les membres les plus éminents de la Guilde des Ingénieurs et de celle des Géologues. Ils ont établi que les sidérites étaient artificielles, constituées de métal et de filaments cristallins. La plupart de ces filaments sont inertes, mais certains produisent encore du gaz. Le même gaz que celui qui maintient les Dvergars en vie. L'idée d'une source de gaz infinie est si séduisante que le Conseil est prêt à prendre des risques. Sous le commandement du Varfater Snorre, une unité a été envoyée dans le monde de l'Ombre, dans le but d'émerger dans les terres orientales en empruntant le portail de l'Ombre. Cette méthode de transport n'a été utilisée qu'une seule fois auparavant. Elle a l'avantage d'être immédiate, mais plusieurs voyageurs ont trouvé la mort. Le Conseil a décidé que le jeu en valait la chandelle. Les ordres du Conseil ont été reçus avec une certaine méfiance. Ils sont certes Prompts et potentiellement Rentables. Mais sont-ils Décents ?

RÉINCARNÉS :

À la suite du tragique incident survenu à l'Arbre Éternel, la Prophétesse et ses fidèles étaient partis en exil. Les Réincarnés se déchiraient entre eux... La Prophétesse n'avait pu supporter les regards accusateurs et méprisants de son propre

peuple. Oui, elle était coupable. Oui, elle avait perdu ses pouvoirs. Oui, l'Arbre Éternel avait brûlé. Elle devait trouver la rédemption. Faire repousser la Mèreforêt, retrouver ses pouvoirs de prémonition et mettre la fin à la guerre civile. Si seulement elle savait comment... comme si cela ne suffisait pas, les Évolutionnistes la traquaient sans relâche. Misérables créatures. Des Réincarnés qui avaient choisi de suivre la voie des Sans-Visage. Le simple d'évoquer leur existence la rendait malade.

La Prophétesse était en train de dormir lorsque le feu tomba du ciel. Une vision remplaça soudain ses rêves flous. Elle rappelait ses révélations prophétiques, tout en étant différente. Plus concentrée, moins stable. Morcelée, précise et limitée. Presque contre nature. Comme des histoires qui se ramifieraient en de multiples futurs à partir d'un point unique.

Elle vit les flammes. Une immense sphère de feu. Les parties métalliques d'un engin inconnu, éparpillées dans toutes les terres désolées. Des hordes grouillantes de Sans-Visage. Des Démons massacrant leurs ennemis à l'aide d'une machine diabolique.

Des prêtres du Chapitre extatiques, dressant quelque chose sur leurs autels technologiques. Des Rha-Zack armés au poing. Des Dvergars en train de... se détendre ? Ce serait bien la première fois de leur histoire. Et, enfin, elle vit la forêt. Mélange majestueux de cristaux, de métal et de grands arbres robustes. Un grand chêne doté d'un cœur mécanique. Elle se vit elle-même, sereine au sein de sa clairière, en train de proférer de sages paroles, entourée de son peuple.

À ce moment, la Prophétesse fut brusquement arrachée à son sommeil par les secousses et les explosions distantes. Une lumière aveuglante illumina le ciel au sud-ouest. Elle prit alors une décision. Il était temps de changer, d'évoluer. Après tout, tel était possiblement le destin des Réincarnés ? Peut-être les Évolutionnistes n'avaient-ils pas totalement tort ? Même s'ils se trompaient, elle ne disposait d'aucune autre option : c'était sa seule chance d'arrêter la guerre civile et d'aider son peuple.

SANS-VISAGE :

Nos corps sont dispersés. Les souvenirs de notre défaite dans la forêt des Réincarnés et de la perte du Démolisseur s'effacent peu à peu. Mais ces échecs nous ont affaiblis. C'est à peine si nous survivons. Nous nous nourrissons des plus faibles. Nous sommes faibles nous-mêmes, dépourvus de tout moyen de devenir plus forts. Nous ne relevons plus aucun défi. Nous n'avons pas de but. Nous nous contentons d'exister.

Pendant de nombreux cycles de lumière et d'obscurité, nous errons. Parfois, nous trouvons un autre corps, mais le plus souvent, nous laissons derrière nous de la viande morte dont le Cristal s'est tari. Nos corps s'engourdissent peu à peu.

Soudain, nous entendons un appel lointain. Nous l'ignorons, trop préoccupés par notre futile existence. Nous ne grandissons pas. Nous n'évoluons pas. Mais l'appel est fort. Constant. Nous errons toujours, mais nos corps sont peu à peu entraînés vers sa source. Nous sommes de plus en plus nombreux. Nous commençons à nous battre les uns contre les autres. Une chance d'évoluer se présente. Un nouveau défi s'offre à nous.

L'appel est maintenant plus clair. Il nous attire. Sa source doit être puissante. Plus puissante que le Démolisseur. Si nous la tuons et que nous l'absorbons... nous serons de nouveau des prédateurs. Nous rattrapons notre retard. Bientôt, nous festoierons.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

IMPORTANT! Notez que certaines règles de campagne prennent le pas sur les directives normales de partie en joueur contre joueur. Toute exception se voit détaillée dans le Scénario approprié. Si un Scénario ne mentionne pas certains aspects de la bataille (comme l'ordre de jeu, le déploiement des Escouades ou la Réserve de Cristaux de départ), cela signifie que cet aspect n'est pas modifié et que les règles normales s'appliquent, telles que présentées dans le Livret de Règles. Il en va de même pour la partie mise en place de chaque Scénario : seuls les éléments particuliers qui dérogent à la règle standard de mise en place d'une bataille sont détaillés.

● Dans cette campagne, chaque joueur choisit une faction qu'il va conserver jusqu'à la fin. Chaque faction ne peut être représentée qu'une seule fois.

● Lors de cette campagne, utilisez les Bannières et les Autels standard.

● Cette campagne utilise la carte de campagne du Dévoreur de Mondes. Les pistes de Faction sur la carte représentent la Puissance Militaire de chaque faction et servent à mesurer le nombre de soldats, les services de renseignements et le ravitaillement de chaque camp. Placez un marqueur dans la case 4 de la piste de chaque joueur.

● Chaque piste ne peut pas monter au-delà de 10 ou descendre en dessous de 0.

● Chaque fois que le Scénario demande de faire quelque chose en dehors de la séquence normale du tour de bataille (comme lire un Script), effectuez les tâches dans l'ordre indiqué.

MODIFICATIONS DE LA CARTE DE CAMPAGNE

● Parfois, un Script vous demande de poser un autocollant dans un emplacement particulier sur la carte de campagne. Ces autocollants peuvent représenter diverses choses comme des colonies rasées ou d'étranges pouvoirs libérés par vos actions.

● Pour conserver votre carte de campagne intacte, il n'est jamais demandé de retirer un autocollant. Au lieu de cela, quand un Scénario indique qu'un autocollant est perdu, recouvrez-le à l'aide d'un autocollant Annulé jaune, tout en laissant apparaître le numéro de l'autocollant d'origine.

● Une fois la campagne terminée, tous les autocollants restent en place pour indiquer les changements permanents survenus dans le monde de *The Edge : Dawnfall*. Ces changements peuvent provoquer des répercussions inattendues lors de campagnes suivantes et vous permettront d'atteindre des parties de l'histoire inaccessibles jusqu'alors.

● Si vous abandonnez la campagne ou que vous perdez, recouvrez tous les autocollants et retenez votre chance. Si vous êtes à court d'autocollants, vous pouvez soit les télécharger et les imprimer vous-même, soit utiliser une fiche de sauvegarde simplifiée.

UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Chaque faction dispose de son propre deck de départ, constitué de 10 cartes Action. Au début de chaque bataille, après avoir consulté la section Forces, ajoutez 5 cartes à votre deck pour constituer votre deck Action pour le Scénario en cours. Vous pourrez ainsi affiner votre deck en fonction des Escouades en présence et de votre style de jeu.

DECK DE DÉPART DES DÉMONS : Brume [x2], Foi [x1], Horde [x1], Infection [x1], Percée [x1], Puissance Infernale [x1], Résurrection [x2], Zone d'Ombre [x1].

DECK DE DÉPART DU CHAPITRE : Alerte [x1], Bond [x2], Bousculade [x2], Garde [x1], Piège [x1], Tactique [x1], Tir [x2].

DECK DE DÉPART DES RHA-ZACK : Auto-Réparation [x1], Champs de Mine [x1], Décharge [x1], Éclair [x1], Rayon [x1], Saut [x1], Saut Temporel [x1], Tir [x2], Trépanation [x1].

DECK DE DÉPART DES DVERGARS : Arme à Chaîne [x1], Détonation [x1], Marque de la Faucheuse [x1], Plein d'Énergie [x1], Poste Radio [x1], Protection [x1], Redirection [x2], Tactique Risquée [x2].

DECK DE DÉPART DES RÉINCARNÉS : Affaiblissement [x1], Appel de la Forêt [x1], Fousseur [x1], Frappe Souterraine [x1], Graine [x2], Jungle Rampante [x1], Surcroissance [x1], Traction [x2].

DECK DE DÉPART DES SANS-VISAGE : Enfer [x1], Nuée [x2], Projection de Lames [x2], Retour à la Source [x2], Vacillement [x2], Victime Choisie [x1].

IMPORTANT ! Contrairement aux parties classiques, les batailles d'une campagne ne se terminent pas lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Action. Quand cela se produit, remélanguez les cartes de la défausse afin de former un nouveau deck.

PION HÉROS

Certains Scénarios font appel à un pion Héros, représenté par un pion Point de Victoire de votre faction.

PISTE DE TEMPS

De nombreuses batailles de la campagne ont recours à la piste de Temps. Utilisez la piste de Temps fournie dans l'extension de l'Ombre. La piste de Temps indique généralement la fin de la bataille, ainsi que tous les événements qui se produisent lors de la rencontre. Avant le début d'un Scénario, placez un marqueur Temps dans l'emplacement 1 sur la piste, puis positionnez les marqueurs Tour dans les emplacements respectifs comme indiqué dans le Scénario. Ils vous serviront de repère pour le déclenchement de certains événements.

Notez que la piste de Temps n'augmente qu'une fois que les DEUX joueurs ont effectué leur tour.

ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Bien que les batailles d'une campagne soient plus courtes qu'un match normal, terminer intégralement une campagne prend de longues heures. Si vous et votre adversaire souhaitez arrêter entre deux batailles, notez simplement le numéro du Scénario en cours et le statut des deux pistes de campagne.

Rangez ensuite le jeu jusqu'à votre prochaine partie. Grâce au système d'autocollants, tous vos choix de Scénario sont enregistrés au fur et à mesure sur la carte de la campagne.

SCÉNARIO 1: PREMIER CONTACT

INTRODUCTION :

Un cratère fumant se dessine dans le lointain. Il y a encore quelques jours, la colonie humaine de Mémento se dressait ici. Elle a cessé d'exister. Les lieux vides et désolés permettent aux éclaireurs de facilement repérer les troupes adverses. Chaque faction a déployé de petites unités mobiles dans le but de ralentir l'ennemi et de l'empêcher d'atteindre le site d'impact de la météorite le premier.

DÉMONS : Nous venons d'arriver dans la colonie détruite par la météorite et déjà les rapports de Gvor font état de troupes Réincarnées et Rha-Zack en approche. Si elles sont là, on peut également présumer de la présence des forces du Chapitre. Nous ne les attendions pas si tôt, mais leur venue n'a rien de surprenant. Haagenti, notre précieux conseiller de la caste Terreur détient des informations sur cette comète. Il prétend qu'il s'agit du Dévoreur de Mondes ! Nous allons envoyer nos unités afin de ralentir la progression de l'ennemi. Nous devons nous emparer de cette arme !

CHAPITRE : Lors de notre course éperdue vers Mémento, nous poussons nos armures à vapeur à leur maximum. Mais la route est longue et les ressources sont rares. Si seulement Opossum était encore parmi nous... il avait toujours une solution à tous les problèmes. Et lorsqu'il était à court de conseils, il comptait sur sa chance insolente. Mais il ne peut rien faire pour nous. Il se trouvait à Mémento lorsque la météorite s'est écrasée. Ce serait une perte terrible s'il n'avait pas survécu. Nous perdrons à la fois un bon soldat et un ami cher.

Nous approchons. Les ruines de Mémento sont visibles dans le lointain. Nous découvrons que nous ne sommes pas seuls. Que fait cette autre armée ici ? Nous dépêchons rapidement nos Pèlerins afin de ralentir l'ennemi et de gagner du temps en attendant les renforts.

RHA-ZACK : //RB-16S_CODEGRIS/17j/08m/0002a/coord_reseau_47E31S/force_flux : bonne/

J'ai demandé au Flux d'effectuer une analyse des différents obstacles présents sur le trajet vers le site de l'impact. J'ai immédiatement été submergé par un flot de données sur cinq forces armées différentes qui convergent toutes vers le même point. Les informations continuent à arriver. Trois autres contingents se trouvent en périphérie des terres désolées. Le Flux n'est pas en mesure de les identifier. S'agit-il de renforts ? Quoi qu'il en soit, le temps est compté et nous devons reprendre notre progression.

DVERGARS : Une unité spéciale Dvergar progressait vers le nord-est à travers les terres désolées. Il y avait deux jours qu'elle avait émergé du portail de l'Ombre. À la surprise générale, aucune perte n'avait été à déplorer durant ce trajet... Indécemment. Cependant, le Varfater Snorre avait été touché : ses jambes s'étaient transformées en une masse palpitante de goudron. Il choisit de mettre fin à ses jours avant que quiconque ne puisse se porter à son secours.

Roe, un jeune sergent prometteur, prit en charge les soldats désorientés et mit fin aux commérages sur l'aspect Indécemment des instructions du Conseil. Il ordonna ensuite une marche forcée. Après tout, les Dvergars étaient là pour récupérer un artefact Rentable et non pour ergoter sur leurs sentiments.

RÉINCARNÉS : La Prophétesse ne s'attendait pas à ce que cette quête soit simple. Elle n'avait pas besoin de ses pouvoirs pour le savoir, mais elle se révéla cependant incapable d'anticiper les dangers qui attendaient les siens.

Ses Dryades repèrent une horde de Sans-Visage qui rôdait dans les pa-

rages. Afin de protéger ses forces de l'immonde influence et de la folie meurtrière de ses ennemis, la Prophétesse décida de prendre le contrôle d'une colonie récemment établie par les humains. De là, elle découvrit la présence de troupes mécaniques et contre nature qui venaient de l'est. Les Rha-Zack.

Elle prit la tête d'une petite troupe et mena ses enfants vers le sud, là où était tombée la météorite. Déterminées à parvenir sur place avant leurs adversaires, elles avançaient à vive allure, jusqu'au moment où la Prophétesse reçut des nouvelles alarmantes. En premier lieu, la colonie dont les Réincarnés venaient de s'emparer subissait une attaque des Évolutionnistes. D'autre part, un petit groupe de soldats ennemis se dressait sur le chemin.

SANS-VISAGE : Hier, nous avons dévoré de grands chiens démoniaques. Ils étaient forts. Certains de nos corps marchent à présent à quatre pattes et sont plus rapides que jamais. Ils ne sont pas encore parfaits : ils n'ont pas de mains pour s'emparer des Cristaux ou de l'essence vitale, mais ils sont rapides et fatals. Nos autres corps pourront profiter de cette évolution.

Au lever du soleil, nous étions dans le cratère situé entre le territoire des humains et les terres désolées, en train de nous nourrir de Cristaux. L'endroit était dangereux. Beaucoup d'entre nous n'ont pas survécu. Mais les autres sont devenus plus forts. Maintenant nous courons. Nous traversons des lieux couverts de coquilles mortes, vidées de leur essence. Mais nous sentons bientôt des êtres vivants, quelque part devant nous. Des corps frais, remplis de sang chaud.

PRÉPARATION :

OPTIONS DU JOUEUR DES DÉMONS :

- Porc-Épic emmène plus d'unités. Lisez le Script 15.
- Porc-Épic ordonne à ses soldats de fortifier le site de l'impact. Lisez le script 12.

OPTIONS DU JOUEUR DU CHAPITRE :

- Peut-être que des troupes devraient se rendre à Rations ou à Renouveau pour recruter d'autres membres de la patrouille frontalière ? Lisez le Script 10.
- Pas une minute à perdre ! Mémento a besoin d'aide et les signes d'activité des autres factions sont troublants. Lisez le script 19.

OPTIONS DU JOUEUR DES RHA-ZACK :

- Envoyez une demande au Flux pour en apprendre plus sur les signaux émis par OB-A06. Lisez le Script 17.
- Envoyez une demande au Flux pour recevoir une analyse du champ de bataille et des forces ennemies. Lisez le script 11.

OPTIONS DU JOUEUR DES DVERGARS :

- Les ennemis ne sont pas de taille face aux Dvergars ! Roe répartit ses troupes afin de découvrir et de prendre le contrôle des sources de gaz avoisinantes. Lisez le Script 13.
- Roe pense que sécuriser le périmètre autour de l'artefact est prioritaire. Ses troupes disposent de suffisamment de ressources pour l'instant. Lisez le script 18.

OPTIONS DU JOUEUR DES RÉINCARNÉS :

- La Prophétesse envoie une partie de ses forces au nord afin d'affronter les Évolutionnistes. Lisez le Script 14.
- La Prophétesse a confiance en ses Gardiennes Vénérables qui défendent la colonie. Elles parviendront à repousser l'assaillant. La Prophétesse guide l'intégralité de ses forces dans les terres désolées. Lisez le script 20.

OPTIONS DU JOUEUR DES SANS-VISAGE :

- Un défi nous attend ! Nous nous précipitons au combat, certains que notre fureur et notre faim nous permettront de venir à bout de l'ennemi ! Lisez le Script 16.
- Certains de nos corps se souviennent. Plus nous sommes nombreux, plus nous sommes forts. Nos corps s'arrêtent pour festoyer en vue de la bataille qui s'annonce. Lisez le script 21.

MISE EN PLACE :

Effectuez la mise en place en suivant les règles normales (page 4 à 6 du Livret de Règles) en appliquant les exceptions suivantes :

- Les joueurs ne disposent ni de leur Autel ni de leur Bannière pour ce Scénario.
- Les joueurs ne déploient qu'une partie de leur armée (consultez la section Forces pour plus de détails).
- S'il vous est demandé d'attacher une Amélioration avant la bataille, choisissez-en un qui ne se trouve pas dans votre deck et, si possible, faites-le avant d'ajouter de nouvelles cartes à votre deck.
- Choisir des Escouades d'Élite ne permet pas à l'adversaire de bénéficier de Cristaux supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et VI sur la piste.
- **Tour III :** Arrivée du reste des troupes. Les joueurs déploient la seconde partie de leur armée en suivant les règles normales. Reprenez ensuite le cours de la bataille.
- **Tour VI :** Placez l'autocollant W06, « Bataille Interminable » dans l'emplacement correspondant sur la carte de campagne. Reprenez ensuite le cours de la bataille.
- Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire de et la piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

OBJECTIFS :


- L'objectif est le même pour chaque joueur : tuez 4 figurines ennemies. Alternativement, si votre adversaire descend en dessous de 4 figurines à la suite d'un sacrifice, toutes ses figurines sont tuées. Indiquez les figurines tuées à l'aide de pions Point de Victoire.
- La récompense est la même pour les deux joueurs : placez l'autocollant de votre faction dans l'emplacement S1 sur la carte de campagne. Gagnez 1 en Puissance Militaire. Lisez le Script 22.
- La condition de déclenchement de la Conséquence est la même pour les deux joueurs : perdez une figurine dotée d'un pion héros (voir section Forces).

FORCES DES DÉMONS :

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- Porc-Épic (Escouade de Forgesangs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Rites Infernaux » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 1 Escouade de Sombres Érudits (Escouade partielle composée de deux figurines).

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- La dernière figurine de l'Escouade de Sombres Érudits (ajoutez-la à l'Escouade qui se trouve déjà en jeu. Peut être déployée sans être  avec les autres figurines de l'Escouade).
- 1 Molosse du Carnage.
- 1 seconde Escouade de Sombres Érudits.

CONSÉQUENCE :


 Lisez le Script 7.

FORCES DU CHAPITRE :

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- Jehl, Chasseur de Fyrlogis (Escouade d'Éclaireurs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Position de Tir » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 1 Escouade de Pèlerins (Escouade partielle composée de deux figurines).

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 Paladin.
- Deux figurines de l'Escouade de Pèlerins (ajoutez-les à l'Escouade qui se trouve déjà en jeu. Peuvent être déployées sans être  avec les autres figurines de l'Escouade).

CONSÉQUENCE :


 Lisez le Script 25.

FORCES DES RHA-ZACK :

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- RB-16S (Escouade de Gardiens du Flux composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Épées Énergétiques » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 1 Escouade de Porteurs d'Orage (Escouade partielle composée d'une seule figurine).

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 figurine de Porteur d'Orage (ajoutez-la à l'Escouade qui se trouve déjà en jeu. Peut être déployée sans être  avec l'autre figurine de l'Escouade).
- 1 Escouade de Lames de la Source (Escouade partielle composée d'une seule figurine. Ajoutez-la à une Escouade de Lames de la Source en jeu, si vous en avez déployé une).

CONSÉQUENCE :

 Lisez le Script 29.

FORCES DES DVERGARS :

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- Roe (Escouade d'Indomptés composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Exosquelette » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Passif, mais aucun pion Charge).
- 1 Escouade d'Illuminés (Escouade partielle composée de deux figurines et d'un seul pion Endurance).

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 seconde Escouade d'Indomptés.
- Escouade de Gyrobots (Escouade partielle composée d'une seule figurine).

CONSÉQUENCE :

 Lisez le Script 2.

FORCES DES RÉINCARNÉS :

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- Prophétesse (Escouade de la Prophétesse, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et de seulement 2 pions Endurance).
- 1 Escouade de Dryades (Escouade partielle composée de deux figurines).

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 Escouade de Guivres.
- Escouade de Gardiennes Vénérables (Escouade partielle composée d'une seule figurine).

CONSÉQUENCE :

 Lisez le Script 30.

FORCES DES SANS-VISAGE :

Placez l'autocollant W12, « Évolution » dans votre section du joueur sur la carte de campagne.

PREMIERE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 Escouade de Géniteurs de Lames (Escouade partielle composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et 1 pion Endurance supplémentaire. Cette Escouade commence en Mode Fusionnel).
- 1 Escouade de Berserkers.

SECONDE PARTIE DE L'ARMÉE :

- 1 seconde Escouade de Berserkers.
- Escouade de Tranchechairs (Escouade partielle composée d'une seule figurine).

CONSÉQUENCE :

 Lisez le Script 5.

SCÉNARIO 2 :

BATAILLE DANS LES RUINES DE MÉMENTO

INTRODUCTION :

Une armée victorieuse vient d'arriver à destination, mais je ne sais pas encore laquelle. Les vainqueurs ont dû se préparer à défendre le site avec tous les moyens à leur disposition, en utilisant des portes arrachées ou des morceaux de métal méconnaissables. Les forces ennemies, mises en déroute lors du précédent affrontement se sont regroupées et s'approchent des ruines de la colonie.

Une chose étrange a été repérée sur le champ de bataille. Une lumière bleutée qui brille et palpite parmi les débris. Sans doute quelque chose qui mériterait qu'on le récupère. Mais comment faire, au milieu du fracas des combats ?

- Si les Démons ont été choisis en tant que faction et si l'autocollant W06, « Bataille Interminable » se trouve sur la carte, le joueur des Démons lit le Script 1.
- Si l'autocollant W03, « Analyse » se trouve sur la carte de campagne, le joueur des Rha-Zack lit le Script 4.

MISE EN PLACE :

Effectuez la mise en place en suivant les règles normales (page 4 à 6 du Livret de Règles) en appliquant les exceptions suivantes :

- Les joueurs disposent à présent de leur Autel et de leur Bannière.

● Au cours de ce Scénario, le joueur dont l'autocollant de faction se trouve dans l'emplacement S1 sur la carte campagne place les Débris sur le champ de bataille (après avoir placé les Sources de Cristaux et en suivant les règles de placement de ces dernières). Les Débris sont représentés par le pion Portail de l'Ombre. Ce joueur est également considéré comme le joueur en Contre.

● Placez 3 pions Objectif Spécial (représentés par de petits pions Campagne) sur les Débris. Aucune figurine ne peut être déployée avec les Débris.

● S'il vous est demandé d'attacher une Amélioration avant la bataille, choisissez-en un qui ne se trouve pas dans votre deck et, si possible, faites-le avant d'ajouter de nouvelles cartes à votre deck.

● Choisir des Escouades d'Élite ne permet pas à l'adversaire de bénéficier de Cristaux supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES :

● Lors d'un tour Passif, un joueur peut récupérer un pion Objectif Spécial de la même manière qu'il récolterait un Cristal d'une Source de Cristaux. La figurine doit être avec le pion Débris, qui ne doit pas être contesté. Aucun Cristal n'est récolté. Dès qu'un joueur a récupéré 2 pions Objectif Spécial, retirez les Débris du plateau. Il est impossible de récupérer un pion Objectif Spécial lors d'un tour Actif.

OBJECTIFS :

● L'objectif est le même pour chaque joueur : gagnez aux Points de Victoire ou tuez toutes les figurines ennemies.

● La récompense est la même pour les deux joueurs : placez l'autocollant de votre faction dans l'emplacement S2 sur la carte de campagne. Gagnez 1 en Puissance Militaire. Lisez le Script 3.

● L'objectif spécial est le même pour les deux joueurs : récupérez 2 pions Objectif Spécial dans les Débris. Il est possible de perdre ce Scénario tout en remportant l'objectif spécial.

● La récompense spéciale est la même pour les deux joueurs : placez l'autocollant W18, « Cristal Palpitant » dans votre section du joueur sur la carte de campagne.

FORCES DES DÉMONS :

● Porc-Épic (Escouade de Forgesangs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Rites Infernaux » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge). Si l'autocollant W07, « Porc-Épic Blessé » est en jeu, n'attachez pas la carte Amélioration.

● 2 Molosses du Carnage.

● 1 Maître des Éléments.

FORCES DU CHAPITRE :

● Jehl, Chasseur de Fyrlogis (Escouade d'Éclaireurs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Position de Tir » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge). Si l'autocollant W08, « Jehl Blessé » est en jeu, n'attachez pas la carte Amélioration.

● 2 Paladins.

● 1 Escouade de Pèlerins (Escouade partielle composée de deux figurines).

FORCES DES RHA-ZACK :

● RB-16S (Escouade de Gardiens du Flux composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Épées Énergétiques » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge). Si l'autocollant W09, « RB-16S Endommagé » est en jeu, n'attachez pas la carte Amélioration.

● 1 Escouade de Lames de la Source (Escouade partielle composée de deux figurines).

● 1 Escouade de Porteurs d'Orage.

● 1 Escouade de Surfeurs du Flux (Escouade partielle composée d'une seule figurine).

FORCES DES DVERGARS :

● Roe (Escouade d'Indomptés composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Exosquelette » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Passif, mais aucun pion Charge).

● 1 Escouade d'Indomptés.

● 1 Escouade d'Illuminés (Escouade partielle composée de deux figurines).

CONSEQUENCE : Roe est tué. Lisez le Script 2.

FORCES DES RÉINCARNÉS :

● Prophétesse (Escouade de la Prophétesse, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et de seulement 2 pions Endurance). Si l'autocollant W11,

« Prophétesse Blessée » est en jeu, placez un pion Paralysie sur le socle de la Prophétesse. Il fonctionne comme indiqué sur le Fiche de Faction des Réincarnés.

● 1 Monture de la Ruine.

● 1 Escouade de Guivres.

FORCES DES SANS-VISAGE :

Si l'autocollant W12, « Évolution » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, couvrez-le avec l'autocollant W15, « Évolution Accélérée ». S'il ne s'y trouve pas, placez l'autocollant W12, « Évolution » dans votre section du joueur sur la carte de campagne.

● 1 Escouade de Géniteurs de Lames (Escouade partielle composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et 1 pion Endurance supplémentaire. Cette Escouade commence en Mode Fusionnel). Si l'autocollant W15, « Évolution Accélérée » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, cette Escouade commence en Mode Évolution plutôt que Fusionnel.

● 1 Moissonneur.

● 1 Escouade de Berserkers.

CONSEQUENCE : Le Géniteur de Lames est tué. Lisez le Script 5.

SCÉNARIO 3 :

LES TERRES DÉSOLÉES ORIENTALES

Pour ce Scénario, conservez la carte de campagne à portée. Après avoir lu l'introduction, vous allez être confrontés à différents choix qui auront un impact sur cette bataille ainsi que sur les Scénarios suivants.

INTRODUCTION :

Pendant que les unités les plus mobiles tentent de sécuriser le premier site d'impact, le reste de l'armée essaie de repousser les autres factions. Les terres désolées se transforment en un gigantesque champ de bataille. Vous devez parvenir à occuper le terrain tout en conservant suffisamment de combattants pour vous défendre. À quoi bon s'emparer de l'artéfact si c'est pour finir encerclés par des hordes ennemies ?

DÉMONS : *Tout cela ne me dit rien qui vaille. Porc-Épic compte effectuer un raid éclair dans les terres désolées dans le but de récupérer les fragments dispersés du Dévoreur de Mondes. L'acquisition de cette arme terrible permettra à la Compagnie de réintégrer les rangs. Il se pourrait même que ce soit Ish en personne qui en fasse la demande. Nous pourrions ainsi racheter notre nom de façon éclatante.*

Mais les choses se présentent mal, même sans tenir compte de l'escarmouche qui a eu lieu dans les ruines. Nous avons reçu des rapports faisant état d'une activité militaire Rha-Zack au nord. Ces maudits soldats du Chapitre sont partout. Les autres factions sont également présentes. Même ces damnés Dvergars ont trouvé un moyen de venir jusqu'ici !

J'espère que nos avant-postes nous permettront de gagner suffisamment de temps...

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 9 « Camp des Démon » sur la carte de campagne.

CHAPITRE : *Toutes ces armées ! Je m'attendais à croiser nos vieux ennemis, les Démon. La présence des Rha-Zack n'est pas vraiment une surprise non plus. Après tout, ils vivent dans le secteur et sont du genre curieux. Je ne suis pas étonné non plus de voir des Sans-Visage : ces horreurs pullulent partout.*

Mais les Réincarnés ? Les Dvergars ? Le peuple des arbres ne quitte jamais sa forêt et les nabots vivent au-delà des Grands Refuges !

Ironiquement, Fort Espérance et ses habitants constituent notre seul espoir. Puisse l'Unique leur permettre de défendre ces terres pendant que nous filons au sud. Il y a là-bas quelque chose qui attire les autres factions. Nous devons absolument découvrir de quoi il s'agit.

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 1 « Fort Espérance » sur la carte de campagne.

● Si l'autocollant W02, « Recrutement » se trouve sur la carte de campagne, gagnez 2 en Puissance Militaire.

RHA-ZACK : //AS-01_CODEGRIS/18j/08m/0002a/ CORE /force_flux : excellente/

La Force Rouge continue sa mission. Ses membres doivent concentrer leurs efforts sur la sécurisation d'OB-A06. Ils ne doivent pas dépenser leur énergie ou occuper leur mémoire vive à des considérations d'ordre stratégique. Les forces principales Rha-Zack sont venues renforcer l'avant-poste militaire de recherche austral. De là, ils seront à même de soutenir la Force Rouge et d'arrêter les armées ennemies.

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 7 « Avant-poste Rha-Zack » sur la carte de campagne.

DVERGARS : *L'Armée Dvergar a enfin rejoint les terres désolées orientales. Le portail est toujours contrôlé par les Dvergars et les renforts sont accueillis à bras ouverts par les sentinelles. Les gardes informent les nouveaux arrivants du décès du Varfater Snorre et des progrès accomplis par les troupes de Roe.*

Le Varfater Jorfi prend le commandement et fortifie le campement. Son objectif est de sécuriser les terres désolées dans les deux jours qui suivent afin de laisser les coudées franches à Roe. Il doit agir Promptement et ses actions doivent rester Décentes et Rentables. Il ne peut en être autrement.

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 4 « Portail de l'Ombre » sur la carte de campagne.

● Si l'autocollant W04, « Gisement de Gaz » se trouve sur la carte de campagne, gagnez 2 en Puissance Militaire.

RÉINCARNÉS : *La Prophétesse eut du mal à masquer son étonnement lorsque la Dryade Shank l'informa que l'armée des Réincarnés arrivait par le nord afin de lui prêter main-forte. Elle ne s'attendait pas à ce que ses enfants fassent preuve d'autant de loyauté. Peut-être avaient-ils changé ? Peut-être avaient-ils toujours été ainsi, indépendants, mais dévoués ? Peut-être aurait-elle dû se montrer plus compatissante et moins hautaine ? Mais l'heure n'était pas à de telles considérations. Elle devait avancer. Lors de la marche, d'agréables sentiments germèrent en elle, pareils des bourgeons printaniers.*

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 2 « Renouveau » sur la carte de campagne.

● Si l'autocollant W05, « Renforts » se trouve sur la carte de campagne, gagnez 2 en Puissance Militaire.

SANS-VISAGE : *Nous sommes légion. Certains d'entre nous se repaissent sur les champs de bataille. D'autres répondent à l'appel et massacrent tout ce qui se dresse sur leur chemin. Notre corps se trouve dans le second groupe, mais cela importe peu. Un grand nombre d'entre nous se gorgent des Cristaux que nous avons trouvés dans le cratère au début de notre périple. Nous sentons qu'ils sont rassasiés, mais en même temps, nous sommes affamés. Affamés de nouveaux corps, affamés d'évolution. Bientôt, nous déferlerons sur cette terre, tel un raz-de-marée.*

● Placez un pion Point de Victoire de votre faction dans l'emplacement 6 « Cratère aux Cristaux » sur la carte de campagne.

MISE EN PLACE :

Les lieux que vous contrôlez (sur lesquels vous avez apposé votre pion Point de Victoire) vont vous octroyer différents bonus au cours de ce Scénario ainsi que lors des suivants. Vous trouverez ci-dessous la liste des différents lieux et des bonus qu'ils procurent.

● 1, Fort Espérance – à la fin de ce Scénario, ce lieu octroie 2 points de Puissance Militaire supplémentaires.

● 2, Renouveau – ce lieu vous octroie 1 Point de Victoire au début de chaque bataille.

● 3, Memento – avant chaque Dispersion, vous pouvez effectuer un muligan gratuit.

● 4, Portail de l'Ombre – avant chaque Dispersion, vous pouvez placer un pion Vitesse (représenté par un pion Point d'Ombre) sur une Escouade afin d'augmenter sa valeur de Déplacement de 1.

● 5, Rations – avant le début de chaque bataille, vous pouvez placer 1 pion Endurance supplémentaire sur une Escouade. L'ennemi ne gagne pas de Point de Victoire supplémentaire lorsqu'il détruit cette Escouade.

● 6, Cratère aux Cristaux – avant le début de chaque bataille, ajoutez un Cristal à votre Réserve Épuisée.

● 7, Avant-poste Rha-Zack – avant chaque Dispersion, vous pouvez effectuer une action de Déplacement avec une figurine.

● 8, Lac – ce lieu vous octroie un bonus de Cristaux lors du dernier Scénario.

● 9, Camp des Démons – chaque bataille, ce lieu vous permet de redéployer votre Autel juste avant la Dispersion. L'Autel peut être placé avec des figurines, mais doit demeurer à au moins 2 cases des Sources de Cristaux et de l'Autel ennemi.

● 10, Colline Rocailleuse – ce lieu vous octroie un bonus d'Endurance lors du dernier Scénario.

À présent, lisez la partie 3-1.

PARTIE 3-1 – COMMENCEZ ICI

Dans ce Scénario, les factions neutres sont représentées par des pions Charge. Lors de cette étape, ignorez les factions choisies par les joueurs.

DÉMONS : *Après un bref contact avec la Compagnie de Fer, d'importantes forces démoniaques rejoignent le petit campement.*

● Placez un pion Charge sur le lieu 9.

CHAPITRE : *Le Conseil du Chapitre a validé la proposition du commandeur d'Al-Iskandria et a envoyé d'importantes forces à l'est afin de découvrir ce qui a pu attirer les Démons dans ce secteur. L'armée a rejoint Fort Espérance où elle a retrouvé les soldats de l'ancienne patrouille frontalière.*

● Placez un pion Charge sur le lieu 1.

RHA-ZACK : //AS-01_CODEGRIS/18j/08m/0002a/CORE/force_flux : excellente/ Les escouades S12, S18 et S19 ont pour ordre de se regrouper à l'avant-poste 0-05, 47E 32S. S05 et S22 sont chargées d'effectuer une reconnaissance avant de rejoindre 0-05.

● Placez un pion Charge sur le lieu 7.

DVERGAR : *Un important contingent, mené par la Varfater Jorfi, se dirige vers les terres désolées australes, où se dresse une ancienne construction de renom. Malgré la pénurie de gaz, les Dvergars avancent Promptement. À cause de celle-ci, ils n'ont d'autre choix que de réussir.*

● Placez un pion Charge sur le lieu 4.

RÉINCARNÉS : *Un groupe d'Évolutionnistes, les Réincarnés dissidents, approchait par le nord. Il était clair qu'il se dirigeait vers les sites d'impact des météorites. Il commença toutefois par attaquer Renouveau.*

● Placez un pion Charge sur le lieu 2.

SANS-VISAGE : *Surgis de nulle part, les Sans-Visage commençaient à se faire de plus en plus nombreux dans les terres désolées. Leurs corps putrides hantaient les champs de bataille, les routes et les colonies déchirées par la guerre. Mais il y avait un endroit où ils grouillaient littéralement.*

● Placez un pion Charge sur le lieu 6.

À présent, lisez la partie 3-2.

PARTIE 3-2

Vos forces contrôlent un des lieux-clés des terres désolées. Les autres factions sont proches. Vous devez vous montrer prudent. Vos troupes, vos éclaireurs et vos ressources sont limités : ils sont représentés par votre Puissance Militaire. Sur la carte de campagne, les lieux sont reliés par des lignes en pointillés. Lorsque vous décidez de conquérir un lieu, celui-ci doit être relié à un lieu se trouvant déjà sous votre contrôle.

RÈGLES :

● Vous disposez d'un unique pion Blocus (représenté par un pion Endurance) et d'un unique pion Assaut (représenté par un pion Faction).

● Un pion Blocus peut être placé sur une Route, représentée sur la carte par une ligne en pointillés. Le pion Blocus bloque la Route choisie (les lieux ne sont plus considérés comme reliés pour le tour).

● Un pion Assaut peut être placé sur un lieu que vous souhaitez conquérir. Il ne peut être placé que sur un lieu relié à un lieu se trouvant déjà sous votre contrôle (contenant votre pion Point de Victoire).

- Vous devez dépenser de la Puissance Militaire pour lancer un assaut sur un lieu :
 - Sans aucun pion – 1 point de Puissance Militaire.
 - Doté d'un pion Charge – 2 points de Puissance Militaire.
 - Doté d'un pion Point de Victoire ennemi – 0 point de Puissance Militaire, mais l'assaut déclenche une bataille (voir plus bas).
- Les joueurs peuvent tous deux placer leur pion Assaut sur le même lieu. Chacun d'eux doit d'abord payer, puis on procède à la mise en place de la bataille en utilisant les règles standard. Les joueurs ont accès à leurs Autels, leurs Bannières et à la totalité de leurs cartes et Escouades. Ils peuvent également utiliser les bonus octroyés par les lieux sous leur contrôle. Le vainqueur conquiert le territoire.
- Les joueurs effectuent leurs actions dans l'ordre suivant : Démons, Chapitre, Rha-Zack, Dvergars, Réincarnés et Sans-Visage.

TOUR :

- Chaque joueur place son pion Blocus.
- Chaque joueur place son pion Assaut. Cette étape est optionnelle.
- Un joueur qui ne contrôle plus aucun lieu peut payer 2 points de Puissance Militaire pour placer son pion Assaut sur n'importe quel lieu.
- Résolez les batailles (si nécessaire).
- Chaque joueur place un pion Point de Victoire de sa faction sur le lieu qu'il a éventuellement conquis.
- Chaque joueur récupère ses pions Blocus et Assaut.
- Effectuez 4 Tours, puis passez à la partie 3-3. Utilisez la piste de Temps pour compter ces tours.

PARTIE 3-3

- Retirez tout pion Charge qui se trouve encore sur la carte.
- Remplacez les pions Point de Victoire par des autocollants de la faction correspondante.
- Passez au Scénario 4.

SCÉNARIO 4 :

ACCROCHAGE DANS LE CRATÈRE

INTRODUCTION :

D'épaisses fumées s'échappaient encore du site d'impact de la seconde météorite. L'immense cratère était garni de larges crevasses, d'énormes rochers et de débris métalliques mélangés à des cristaux. Au centre de ce chaos se trouvait une profonde fissure d'où émanaient des sons aigus et une lumière bleutée.

DÉMONS :

- Si l'autocollant W07, « Porc-Épic Blessé » se trouve sur la carte de campagne, annulez-le.
- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 23.

La seconde partie du Dévoreur de Mondes se trouvait forcément ici. Selon Haagenti, l'élément central de cette partie devait être intact et était suffisamment petit pour être transporté. Nous étions prêts à subir quelques désagréments, mais nous fûmes sujets à d'insupportables migraines. Cet élément regorgeait d'une magie brute qui suintait de toute part. Une véritable torture pour les sens.

CHAPITRE :

- Si l'autocollant W08, « Jehl Blessé » se trouve sur la carte de campagne, annulez-le.
- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 8.

Nous nous tenions au bord du site d'impact suivant. Le second artefact devait se trouver au fond de cette profonde crevasse d'où émanait une étrange lumière bleutée. Du moins, c'est ce que nous pensions. Nous ignorions si c'était

ce qui avait provoqué cette terrible catastrophe et qui avait entraîné notre peuple dans une nouvelle guerre. Les années de service dans la patrouille frontalière nous avaient appris une chose : on ne peut jamais être certain de rien. Memento était détruite. Opossum, dont nous avions découvert le corps dans les ruines, était mort. La colère habitait nos corps et nous avions soif de vengeance. Nous devons trouver le responsable de ce chaos !

RHA-ZACK :

- Si l'autocollant W09, « RB-16S Endommagé » se trouve sur la carte de campagne, annulez-le.
- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 26.
//RB-16S_CODEGRIS/19j/08m/0002a/coord_reseau_47E30S/force_flux : faible/

Nos capteurs s'affolent à proximité du cratère. Cette partie d'OB-A06 perturbe le Flux. Le temps de chargement a augmenté de deux secondes ! C'est un vrai problème qui impacte directement nos communications. Si cela ne s'améliore pas, nous risquons d'avoir des problèmes à coordonner nos forces. Mais mes processus mentaux doivent rester concentrés sur la récupération de l'artefact, et non sur des spéculations inutiles. Le crash d'OB-A06 a causé d'importantes déformations du terrain. Les analystes ont déterminé le trajet le plus optimal. Nous pouvons à présent atteindre notre but sans avoir à nous préoccuper de trouver une voie d'accès praticable.

DVERGAR :

- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 31.

Sans répit, Roe poussait ses soldats à toujours aller de l'avant, au mépris de leurs dernières réserves de gaz. Il n'était pas certain qu'ils auraient une nouvelle chance de faire le plein. Un autre site d'impact se trouvait devant eux. Il abritait que ce que lui et tous les autres Dvergars étaient venus chercher : la partie suivante de la machine, qui représentait peut-être le début de leur salut. Roe espérait vraiment qu'ils pourraient construire un appareil qui allait produire des quantités illimitées de gaz. Il accéléra encore le pas. La réflexion et le repos n'étaient absolument pas Rentables pour le moment.

RÉINCARNÉS :

- Si l'autocollant W11, « Prophétesse Blessée » se trouve sur la carte de campagne, annulez-le.
- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 38.

Guivres et Bêtes de Guerre dévalèrent les pentes du cratère pour se diriger vers son centre. Certaines se blessèrent dans l'opération, mais elles ouvrirent la voie pour la Prophétesse et le reste de son armée. La bataille qui se profilait l'inquiétait. Le site recelait de nombreuses crevasses et d'autres dangers. L'issue d'une bataille en ces lieux relevait de la chance pure. Si seulement elle disposait de plus de temps pour se préparer...


SANS-VISAGE :

- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, lisez le Script 42.

Nous arrivons au bord d'un immense trou. Il est si grand que tous nos corps ne suffiraient pas à le remplir. Entraînés par ceux d'entre nous que les batailles précédentes ont rassasiés, nous dévalons la pente sans nous préoccuper du danger. Nos corps sont remplaçables.


MISE EN PLACE :

Effectuez la mise en place en suivant les règles normales (page 4 à 6 du Livret de Règles) en appliquant les exceptions suivantes :

- Si l'autocollant W18, « Cristal Palpitant » se trouve dans la section d'un joueur sur la carte de campagne, celui-ci peut choisir de l'annuler pour gagner 3 Cristaux Temporaires (leur fonctionnement est similaire à ceux décrits sur la Fiche de Faction des Démons). Notez cependant que ce Cristal peut également se révéler utile par la suite...
- Le joueur dont l'autocollant de faction se trouve dans l'emplacement S2 sur la carte de campagne est le joueur en Contre. L'autre est le joueur Opérateur.
- Lors de l'étape 12 de la mise en place, le joueur Opérateur déploie toutes les Sources de Cristaux, puis place le Lieu du Crash, représenté par un pion Portail de l'Ombre doté d'un pion Objectif Spécial (lui-même représenté par un petit pion Campagne).
- Le joueur Opérateur déploie un Grand Terrain Difficile (représenté par un grand pion Campagne) et 2 Petits Terrains Difficiles (représentés par des petits pions Campagne). Le joueur en Contre déploie ensuite 3 Petits Terrains Difficiles. Les Terrains Difficiles ne peuvent pas être déployés  avec une Source de Cristaux ou un Autel.
- S'il vous est demandé d'attacher une Amélioration avant la bataille, choisissez-en une qui ne se trouve pas dans votre deck et, si possible, faites-le avant d'ajouter de nouvelles cartes à votre deck.

● Choisir des Escouades d'Élite ne permet pas à l'adversaire de bénéficier de Cristaux supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Toute figurine qui entre dans une case contenant un Grand Terrain Difficile subit 1 Blessure.
- Toute figurine dotée d'un socle de 1 hex qui entre dans un hex contenant un Petit Terrain Difficile subit 1 Blessure.
- Un joueur qui possède une ou plusieurs figurines  avec le Lieu du Crash peut tenter de récupérer l'artéfact. Il doit lancer un Dé Rouge lors de l'un de ses tours Passifs. Sur un résultat de 4 ou plus, il gagne le pion Objectif Spécial. Ce dernier représente l'artéfact et il est placé sur le socle de la figurine.
- Le joueur qui s'empare du pion Objectif Spécial gagne immédiatement 3 Points de Victoire (peu importe qu'il le récupère sur le Lieu du Crash ou qu'il le prenne à l'ennemi).
- L'adversaire peut tenter de récupérer le pion Objectif Spécial. Si, lors d'une séquence de Combat, il parvient à Blessure la figurine ennemie qui transporte le pion, il s'en empare automatiquement et le place sur le socle de sa figurine.
- Si la figurine qui transporte le pion est tuée en dehors d'une séquence de Combat, le pion est placé dans l'un des hex qu'occupait la figurine. C'est le propriétaire de la figurine tuée qui place le pion Objectif Spécial. Une figurine qui se tient sur le pion peut le ramasser (et gagner 3 Points de Victoire).
- Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et VI sur la piste.
- **Tour III** : Lisez le Script 27.
- **Tour VI** : Lisez le Script 33.

OBJECTIFS :

- L'objectif est le même pour chaque joueur : gagnez aux Points de Victoire ou tuez toutes les figurines ennemies.
- La récompense est la même pour les deux joueurs : gagnez 1 en Puissance Militaire. Lisez le Script 41.

FORCES DES DÉMONS :

- Porc-Épic (Escouade de Forgesangs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Rites Infernaux » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 1 Molosse du Carnage.
- 1 Maître des Éléments.

FORCES DU CHAPITRE :

- Jehl, Chasseur de Fyrlogis (Escouade d'Éclaireurs composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Position de Tir » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 2 Paladins.

FORCES DES RHA-ZACK :

- RB-16S (Escouade de Gardiens du Flux composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Épées Énergétiques » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Charge).
- 1 Escouade de Porteurs d'Orage.
- 1 Gardien du Flux.

FORCES DES DVERGARS :

- Roe (Escouade d'Indomptés composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade. Commence avec la carte Amélioration « Exosquelette » attachée à sa carte Escouade. Placez-y 1 pion Passif, mais aucun pion Charge).
- 1 Escouade d'Illuminés.

CONSÉQUENCE : Roe est tué. Lisez le Script 2.

FORCES DES RÉINCARNÉS :

- Prophétesse (Escouade de la Prophétesse, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et de seulement 2 pions Endurance).
- 1 Escouade de Guivres.
- 1 Escouade de Bêtes de Guerre.

FORCES DES SANS-VISAGE :

- 1 Escouade de Géniteurs de Lames (Escouade partielle composée d'une seule figurine, dotée d'un pion Héros sur sa carte Escouade et 1 pion Endurance supplémentaire. Cette Escouade commence en Mode Fusionnel). Si l'autocollant W12, « Évolution » se trouve dans votre section du joueur sur la carte de campagne, cette Escouade commence en Mode Évolution plutôt que Fusionnel. Si l'autocollant W15, « Évolution Accélérée » se trouve dans

votre section du joueur sur la carte de campagne, cette Escouade commence en Mode Évolution avec 1 autre pion Endurance supplémentaire.

- 2 Escouades de Berserkers (Escouades partielles composées de 2 figurines chacune).



SCÉNARIO 5 : LA BATAILLE DU CŒUR

INTRODUCTION :

Le cratère créé par la chute de la dernière météorite, la plus grosse de toutes, s'étend en perte de vue. L'impact a transformé le paysage à tout jamais. De l'eau, sans doute issue d'une source souterraine, commence à s'accumuler au fond de la dépression. Peut-être qu'avec le temps cet endroit deviendra moins hostile...

Mais pour l'instant, c'est loin d'être le cas. Le cratère est constellé d'éclats de Cristaux qui se mélangent à l'eau en une mortelle association. Les Cristaux détremés explosent comme des grenades, laissant de profondes balafres dans le sol déjà scarifié. Malgré leur violence, les rayons du soleil peinent à dissiper les épaisses nappes de brouillard. L'air est chaud et étouffant. Des ombres dansent au sein des nuages de vapeur tourbillonnants.

On peut cependant noter un aspect positif : la grande masse métallique qui repose sur l'un des flancs du cratère. Il n'est donc pas nécessaire de descendre jusqu'au fond et de procéder à l'extraction dans un environnement hostile. Cet aspect est toutefois intrigant : pourquoi la machine ne se trouve-t-elle pas au fond ? Comment a-t-elle été transportée jusqu'ici ? Mais l'heure n'est pas aux conjectures.

Sur le bord du cratère, une terrible bataille oppose les deux armées. Les soldats affirment que le brouillard dissimule quelque chose de terrifiant. Ils jurent que certains de leurs compagnons ont été enlevés par une forme ténébreuse. Mais nul ne les écoute, car ce n'est ni l'endroit ni le moment de prêter l'oreille à ce genre de balivernes. Le fracas des combats s'intensifie alors que les guerriers se rapprochent de plus en plus de l'artéfact.

C'est alors qu'apparaît une nouvelle menace. La grande masse métallique qui constitue la troisième partie de la météorite s'anime soudainement. Il s'agit vraisemblablement d'une sorte de machine animée d'une semi-conscience et, plus grave, il semble qu'elle soit hostile. Un hurlement retentit soudain, détournant l'attention des belligérants du colosse de métal. Un tentacule noir jaillit de la brume et arrache la tête d'un soldat.

MISE EN PLACE :

Effectuez la mise en place en suivant les règles normales (page 4 à 6 du Livret de Règles) en appliquant les exceptions suivantes :

- Si l'autocollant W18, « Cristal Palpitant » se trouve dans la section du joueur des Réincarnés sur la carte de campagne, lisez le Script 34.
- Si l'autocollant W18, « Cristal Palpitant » se trouve dans la section du joueur des Sans-Visage sur la carte de campagne, lisez le Script 37.
- Si l'autocollant W16, « Étreinte de l'Ombre » se trouve dans la section du joueur des Dvergars sur la carte de campagne, lisez le Script 47.
- Si l'autocollant W17, « La Première Partie » ou W19, « La Deuxième Partie » (ou les deux) ET l'autocollant W18, « Cristal Palpitant » se trouvent dans la section d'un même joueur, lisez le Script 39.
- Les joueurs ajoutent 10 cartes à leur deck au lieu de 5.
- Les joueurs peuvent payer pour bénéficier de l'un ou plusieurs des effets suivants :
 - 2 points de Puissance Militaire : reconstruire complètement son deck Action (avec 20 cartes au choix)

Grâce à la puissance du Cœur, la faction bénéficia d'un net avantage tout au long de la guerre éternelle.

Félicitations !

Si vous voulez explorer d'autres fins, rejouez la campagne. N'oubliez pas que vous combattez pour récupérer les différentes parties du Dévoreur de Mondes. Vous devez donc vous focaliser sur cette tâche autant que possible.

FIN 3

Une fois la bataille terminée, la Prophétesse s'approcha du Cœur de l'étrange machine. Elle avait la conviction qu'il était à l'origine de ses étranges visions. Lorsqu'elle le toucha, elle ressentit une puissance incroyable, mais également autre chose... quelque chose de répugnant, qui rappelait l'influence des Sans-Visage. Les Gardiennes Vénérables, épuisées, s'étaient rassemblées autour de la Prophétesse et attendaient sa décision. Elle devait faire un choix.

« Nous retournons dans la Mèreforêt ! Avec l'aide de cette machine, nous ferons repousser notre foyer. Une nouvelle ère commence, celle de la prochaine étape de l'évolution des Réincarnés ! ». Elle décida, non sans une certaine hésitation, que l'Arbre-cœur, combinaison de la nature et de la technologie, serait au centre de cette évolution.

La Prophétesse, entourée de ses Gardiennes Vénérables et de ses Dryades, édit ses tiges et ses racines vers la machine. Elle n'était pas certaine d'avoir fait le bon choix, mais elle espérait que cette décision allait mettre fin à la guerre civile et qu'elle permettrait aux Réincarnés de revenir au faite de leur puissance. Certains Évolutionnistes revinrent en paix et acceptèrent de nouveau la Prophétesse comme guide. Mais quel allait être l'avenir des Réincarnés ? La Prophétesse l'ignorait. Ses visions n'étaient plus aussi précises qu'autrefois. Dans l'immédiat, elle fusionnait avec l'Arbre-cœur.

● Placez l'autocollant W24-B, « Évolution Réincarnée » dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 4

Nous sommes légion. Chaque corps mort et immobile reçoit un Cristal. Tous deux abondent en cet endroit. Mais, pendant que les autres Sans-Visage sont occupés à créer de nouveaux corps, je me sens différent... distinct. Je ne suis plus dirigé par les besoins du collectif. Je dispose de mon libre arbitre ! Cependant, j'entends toujours l'appel de la grande carcasse métallique qui gît au sol. Il y a peu, elle décapait ses adversaires. Maintenant, elle est morte, mais en même temps, elle chante pour moi. Je l'approche avec méfiance. Je la tâte de mes griffes. Oui. Elle sera mon nouveau corps. Je déchire l'armure métallique de la machine, laissant apparaître un grand Cristal. Je l'arrache et le plante dans ma poitrine. Je sens immédiatement que j'évolue... et qu'avec moi grandit la puissance des Sans-Visage.

● Placez l'autocollant W24-C, « Conscience de Soi » dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 5

Les Dvergars revinrent de leur périple oriental. Ils étaient épuisés, mais fiers. Ils avaient rapporté l'artéfact qu'ils confièrent à la Guilde des Ingénieurs pour analyse. Les résultats allèrent au-delà de leurs espérances ! Ils mirent au point un prototype d'appareil de production de gaz portatif, alimenté par de petits éclats de Cristal et quelques gouttes d'eau. Ces ressources pouvaient générer du gaz pour toute une journée. Il suffisait que les Dvergars s'en équipent pendant une demi-heure, deux fois par jour. On pouvait certes imaginer plus Prompt, mais difficilement plus Rentable, si bien que le prototype fut adopté à l'unanimité par les Dvergars. La vue d'un Dvergar équipé de son appareil, en train de se reposer, devint chose courante. Dans les années qui allaient suivre, les Dvergars allaient pouvoir se concentrer sur leur expansion plutôt que sur leur survie et leur quête éternelle de nouveaux gisements de gaz.

● Placez l'autocollant W24-D, « Appareil Portatif Révolutionnaire » dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 6

Nos compétences technologiques se révélèrent insuffisantes pour faire fonctionner la machine. Nous eûmes beau essayer de fusionner les différentes parties, d'y ajouter des Cristaux, de bricoler à droite à gauche, rien n'y fit. Cependant, nous avions un plan de secours. Nous savions qu'une grande armée du Chapitre arrivait par l'ouest. Une semaine auparavant, cette nouvelle aurait eu de quoi nous inquiéter, car après tout, nous étions des déserteurs. Mais l'heure était venue d'établir des relations amicales. Nous remîmes les artéfacts aux prêtres de l'Unique et en échange, Humble Refuge fut reconnu comme une nation indépendante alliée au Chapitre. Nous entreprîmes ensuite de reconstruire les colonies détruites et de chasser les derniers vestiges des armées ennemies.



Un mois plus tard, nous recevions de bonnes nouvelles : l'ennemi avait levé le siège à Al-Iskandria. C'était la machine dont nous nous étions emparés qui avait rendu cette victoire possible. Nous allions peut-être enfin vivre en paix.

● Placez l'autocollant W24-E, « Dévoreur de Mondes », ainsi qu'un autocollant de faction du Chapitre, dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne. Félicitations !

FIN 7

Haagenti brancha les différentes parties du Dévoreur de Mondes, mais le résultat obtenu ne fut pas celui escompté. Porc-Épic n'en fut pas étonné, car après tout, il ne restait que trois misérables pièces de ce qui était auparavant une gigantesque machine. Le Dévoreur endommagé se révéla toutefois suffisamment puissant pour soutenir notre armée et empêcher les autres factions de s'en emparer. Nous entreprîmes ensuite de contacter l'armée des Démons, la peur au ventre.

Peu après, nous reçûmes une proposition émanant d'Ish en personne ! En remerciement pour le Dévoreur et pour notre contribution, elle souhaitait faire de la Compagnie de Fer sa garde personnelle. Et ce n'était même pas un ordre, mais une demande ! Cela faisait bien longtemps que je n'avais pas écrit dans le livre de la Compagnie avec une telle délectation.

● Placez l'autocollant W24-E, « Dévoreur de Mondes », ainsi qu'un autocollant de faction des Démons, dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne. Félicitations !

FIN 8

//AS-01_analys_sgnl/22j/08m/0002a/CORE/force_flux : excellente/

Une fois les différentes parties d'OB-A06 assemblées, l'appareil fut de nouveau étudié. Nos services de renseignements nous informèrent qu'OB-A06 était initialement une arme de destruction massive appartenant aux Démons et connue sous le nom de « Dévoreur de Mondes ». Au vu des événements récents, une conclusion s'imposait : c'était une bonne chose que la machine soit endommagée et il était préférable qu'elle soit entre les mains des Rha-Zack.

Mais notre analyse révéla d'autres informations. Il apparaissait que sur les différentes parties, un total de 6 % des éléments étaient issus d'une technologie Rha-Zack dépassée. Le reste des composants semblaient provenir de plusieurs autres mondes civilisés sur lesquels le Flux possédait quelques informations. Certaines données demeuraient néanmoins incompréhensibles. Une des parties qui contenait notre propre technologie avait été construite avec des matériaux issus de ce monde. La datation carbone indiquait qu'ils avaient plus de mille ans. Était-ce là un indice qui allait permettre d'en apprendre plus sur nos origines ? Les données furent rendues publiques afin que chaque Rha-Zack puisse utiliser ses facultés d'analyse à étudier ce problème et à chercher une solution dans le Flux.

● Placez l'autocollant W24-F, « Analyse du Dévoreur de Mondes » dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 9

Les Dvergars avaient détruit le Cœur du Dévoreur de Mondes. Indifférent à la bataille qui se déroulait autour de lui, Roe s'approcha de la machine. Il ouvrit la bouche pour produire un son étrange, sifflant et vibrant à la fois. Les autres Dvergars se détournèrent des combats pour le rejoindre. Un portail de l'Ombre s'ouvrit juste derrière le Cœur immobilisé et aspira Roe, les Dvergars et la machine.

Quelques temps plus tard, des portails de l'Ombre apparurent en divers endroits des terres désolées. La situation était grave...

● Placez l'autocollant W24-A, « Ombre sur les Terres Désolées » dans l'emplacement W24 sur la carte de campagne.

● La campagne est terminée. Les joueurs ont perdu.

EXTENSION TERRAINS

Auteur : Kamil Cieřla

L'extension « Terrains » apporte de nouveaux types d'obstacles pour les parties en multijoueur de *The Edge : Dawnfall*. Ces terrains sont divisés en quatre types indépendants qui possèdent chacun leurs propres règles et spécificités, tout en suivant un corpus de règles communes. L'extension « Terrains » contient un deck de 12 cartes, 28 pions Terrain en carton avec leur socle en plastique (ou 28 figurines de Terrain en résine, selon la version choisie).

MISE EN PLACE

Effectuez la Mise en Place de la partie en suivant les règles standard. Avant le placement des unités et en commençant par le premier joueur, placez les éléments de terrain à tour de rôle, du plus petit (1 hex) au plus grand. Les éléments de terrain doivent être placés à 1 hex minimum des Sources de Cristal et à 1 hex minimum les uns des autres. Les joueurs déploient ensuite leurs figurines en suivant les règles standard. Comme dans le jeu de base, les figurines doivent être placées à 2 Cases minimum des Sources de Cristaux et à 1 hex minimum des éléments de terrain. Quand vous utilisez un type de terrain, les petits pions génériques servent à représenter les pions Charge, Furie, Cristal ou Instable. Pendant la partie, les joueurs vont se servir de 2 séries des pions correspondants. Conservez-en donc 10 à portée de main. Si la pile neutre ne contient plus de pions, le pouvoir du portail est temporairement épuisé et ne peut plus être utilisé avant que des pions soient retournés dans la réserve.

MANIFESTATION CRISTALLINE

L'escouade de dryades à la peau cristalline constituait un spectacle hors du commun. Leur peau brillait alors qu'elles chargeaient, apparemment invincibles, la horde de Sans-Visage. La commandante observait ses troupes depuis sa position sous le portail de cristal.

L'espace d'un instant, elle se demanda si les Sans-Visage, une masse de corps dotée d'un esprit unique, étaient capables d'apprécier la beauté des dryades qui décaminaient leurs rangs. Elles étaient semblables à une flèche de cristal, une minuscule épine traversant leur corps purulent. Leur étincelante fureur en faisait une arme parfaite, des déesses de la guerre répandant la mort dans les rangs de l'ennemi. Cette pensée fugace disparut aussi vite qu'elle était apparue. Ce pouvoir, aussi glorieux soit-il, était dangereux. Après tout, même le plus dur des cristaux pouvait être brisé.

Les dryades causèrent des ravages pendant un long moment, invulnérables aux attaques des Sans-Visage. Un coup heureux parvint cependant à percer leurs défenses et une première dryade éclata en des milliers de minuscules éclats scintillants, aussi magnifique dans la mort qu'elle l'avait été dans la vie. Peu à peu, les Sans-Visage gagnèrent du terrain jusqu'à atteindre les troupes des Réincarnés massées autour de l'imposante structure.

Alors que les Sans-Visage balayaient les derniers défenseurs du portail de cristal et absorbaient sa puissance, la dernière pensée de la commandante fut que même ces monstres devenaient magnifiques lorsqu'ils étaient cristallisés...

SCÉNARIO : PÉNURIE DE CRISTAUX

Lorsque le dernier cristal finit par s'éteindre et mourir, nos derniers espoirs disparurent avec lui...

MISE EN PLACE : Lors de la mise en place, les joueurs ne placent pas de Sources de Cristaux et ne reçoivent aucun Cristal dans leur Réserve.

RÈGLES SPÉCIALES : Chaque fois qu'un joueur utilise un Portail de Cristal ou un Cristal Mineur, il ajoute 1 Cristal à sa Réserve.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

SCÉNARIO : LIÉ PAR LE POUVOIR DU CRISTAL

Libérez-le ! Brisez ces entraves de cristal ! Le temps est compté !

MISE EN PLACE : Lors de la mise en place, déployez le leader de faction à 3 Cases minimum du Portail de Cristal le plus proche. Si la configuration du plateau ne le permet pas, recommencez la mise en place depuis le début. Le leader de faction commence le Scénario avec 7 pions Cristal sur sa carte Escouade.

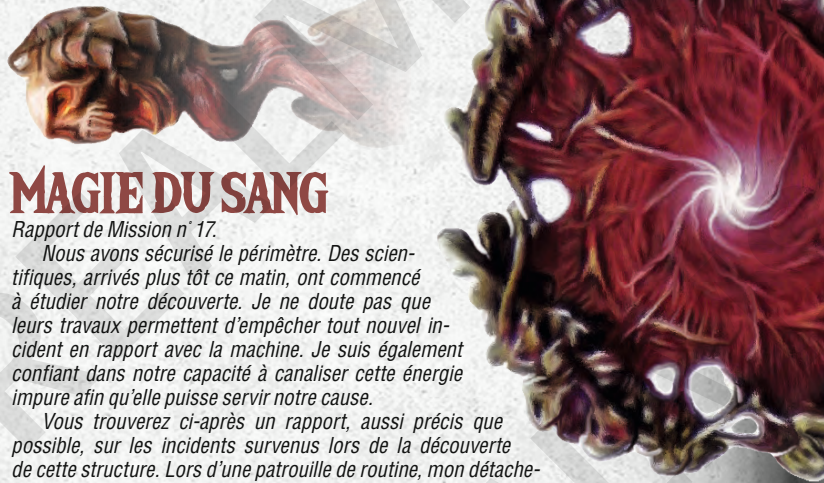
RÈGLES SPÉCIALES :

- Les leaders de faction ne peuvent pas effectuer d'actions de Déplacement ou de Combat si leur carte contient un pion Cristal ou plus. Lorsqu'il subit une Blessure, le leader de faction ne perd pas d'Endurance, mais retire un pion Cristal de sa carte Escouade.

- Une fois tous les pions Cristal retirés, le Déplacement du leader de faction est réduit à 1 Case par action de Déplacement.

- Quand le leader de faction se trouve socle à socle avec un Portail de Cristal, il peut utiliser une action de Déplacement pour s'échapper du plateau au lieu de se téléporter vers un autre Portail.

FIN DE LA PARTIE : Le joueur dont le leader de faction parvient à s'échapper, ou qui élimine toutes les unités de son adversaire, gagne la partie.



MAGIE DU SANG

Rapport de Mission n° 17.

Nous avons sécurisé le périmètre. Des scientifiques, arrivés plus tôt ce matin, ont commencé à étudier notre découverte. Je ne doute pas que leurs travaux permettent d'empêcher tout nouvel incident en rapport avec la machine. Je suis également confiant dans notre capacité à canaliser cette énergie impure afin qu'elle puisse servir notre cause.

Vous trouverez ci-après un rapport, aussi précis que possible, sur les incidents survenus lors de la découverte de cette structure. Lors d'une patrouille de routine, mon détachement de Paladins a découvert une structure qui n'était pas là le jour précédent. Suspectant une origine extra dimensionnelle, nous avons procédé avec la plus grande prudence en envoyant immédiatement un messenger prévenir les scientifiques. Mais rien n'aurait pu nous préparer à ce qui s'est passé ensuite. Le lieutenant Garreth, que l'Unique ait son âme, s'est montré trop téméraire dans son étude de l'énergie rougeâtre qui tournait au centre de cette monstruosité. Lorsqu'il y a posé la main, tout son corps a soudain été secoué de spasmes. Il s'est ensuite tourné vers nous, une fureur démente dans le regard, et a dégainé son épée. Avant que nous puissions réagir, il avait abattu deux de mes meilleurs chevaliers avec une précision mortelle. Il a fallu pas moins de quatre hommes pour le maîtriser. Avec le temps, sa folie furieuse a fini par se calmer et il sera soumis à un interrogatoire dès que son état mental le permettra.

En attendant, nous montons la garde. Lors de mon prochain rapport, j'espère être apte à fournir plus d'informations sur le pouvoir de ce site. Prions pour qu'il n'y ait pas d'autre endroit tel que celui-ci et que nos ennemis ne parviennent jamais à en maîtriser la puissance...

SCÉNARIO : FURIE

Ils sont malades, animés d'un besoin irrésistible. Tout ce qu'ils veulent, c'est du sang, et ce désir infernal se répand comme une traînée de poudre dans les deux armées.

MISE EN PLACE : Une Escouade commence avec un pion Furie.

RÈGLES SPÉCIALES : Quand une figurine dont l'Escouade est affectée par un pion Furie termine son Déplacement avec une autre figurine dont l'Escouade n'est pas affectée, cette dernière reçoit 1 pion Furie. À la fin de son tour, chaque joueur doit défausser 1 pion Furie de l'une de ses Escouades.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

SCÉNARIO : LE CHOC DES GÉANTS

Lorsque les titans s'affrontent, même la plus puissante des magies ne fait pas le poids.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Lors de l'étape de déploiement, après le placement des Autels sur le plateau, déployez votre leader de faction. Ne déployez pas vos autres figurines, qui sont placées sur leur carte Escouade.

RÈGLES SPÉCIALES : Chaque fois qu'un leader de faction perd 1 pion Endurance, son contrôleur déploie immédiatement 1 Escouade sur la carte (qui ne doit pas avoir déjà utilisée). Le placement de l'Escouade doit se faire en suivant les règles standard.

FIN DE LA PARTIE : Le joueur qui tue le leader de la faction adverse gagne la partie.



FLAMMES INSTABLES

<Date illisible> Mes frères,

Si vous lisez ceci, c'est que je suis sans doute mort. Mon nom est Gunnar. J'ai été un Gardien de la Flamme durant ces vingt dernières années. Je ne suis jamais sorti du droit chemin et j'ai toujours travaillé dur au service du peuple Dvergar. Mais la découverte que j'étudie depuis maintenant six semaines est d'un genre entièrement nouveau. Je ne suis même pas sûr de comprendre son fonctionnement.

C'est une construction qui n'est pas originaire de ce monde, une sorte de portail. Les mineurs qui l'ont découvert affirment qu'il n'était pas là quelques jours auparavant. J'ai eu vent de l'apparition de plusieurs structures plus ou moins similaires en divers endroits de la région. Il est probable qu'elles proviennent d'une autre dimension. Au centre de l'anneau géant se trouve une énergie mouvante et tourbillonnante et qui évoque un brasier. Cela me fait penser à cette flamme qui brûle dans nos tripes.

J'ai effectué toutes les expériences imaginables afin de déterminer son utilité. Je ne pouvais en faire moins. Cet objet est arrivé jusqu'à nous, après tout. Son pouvoir sera une bénédiction pour mon peuple, même si je dois donner ma vie pour cela.

Il est temps à présent de libérer cette étrange magie. Cette tâche m'incombe, car il m'appartient d'en assumer tous les risques. J'espère puiser la puissance qui réside dans cet appareil. La seule chose qui m'inquiète, c'est de savoir si je parviendrais à la maîtriser. Que se passera-t-il si la situation échappe à mon contrôle ? J'ai préparé plusieurs... <page calcinée>

SCÉNARIO RÉSERVE TACTIQUE

Garder un bon allié en réserve est toujours bon pour le moral. Et mauvais pour les plans de l'adversaire.

MISE EN PLACE : Pendant la mise en place, les joueurs choisissent chacun une carte Escouade qu'ils placent à côté du plateau en y ajoutant un pion Instable. Les figurines de cette Escouade sont déployées en suivant les règles standard.

RÈGLES SPÉCIALES : Une Escouade affectée par un pion Instable ne peut être attaquée que par une Escouade également dotée d'un tel pion.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

SCÉNARIO : BRÛLEZ-LES TOUS !

Au bout d'une heure de combats de plus, tout était en feu. La végétation, les animaux, l'ennemi... et même nous.

MISE EN PLACE : Le marqueur de PV doit être placé à 2 emplacements de distance de l'emplacement bleu de la piste des Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Cette partie est divisée en rounds. Un round commence avec le tour du premier joueur et se termine une fois que tous les joueurs ont chacun effectué leur tour.

- Au début de chaque round, le marqueur de PV est déplacé de 1 vers l'emplacement bleu de la piste des Points de Victoire. Quand le marqueur atteint l'emplacement bleu, toutes les Escouades perdent 1 pion Endurance et le marqueur de PV est replacé dans sa position initiale.

- Si une Escouade doit défausser un pion Endurance alors qu'elle n'en possède plus, son contrôleur doit détruire une figurine de son choix dans l'Escouade. Cette élimination ne permet pas de déplacer le marqueur de PV.

FIN DE LA PARTIE : Le dernier joueur à posséder une ou plusieurs figurines en jeu gagne la partie.



LE POUVOIR DE LA TECHNOLOGIE

Il courait. Le sang lui battait les tempes. La pluie torrentielle troublait sa vision et ses pieds collaient au sol boueux. Il avait dû fuir la terrible défaite afin de pouvoir raconter au Chapitre ce qui s'était réellement passé. Il s'accrochait à cette idée, comme si c'était la dernière chose qui le maintenait sain d'esprit et en vie.

Une voix insidieuse le poussait à repartir en arrière, vers le champ de bataille gorgé de sang où les démons les avaient taillés en pièces avec une facilité déconcertante, en faisant preuve d'une puissance formidable et débridée. Une puissance tellement inouïe qu'elle en était effrayante.

La foudre frappa près de l'endroit où il se trouvait, l'aveuglant momentanément. Assourdi par le tonnerre, il ralentit le pas et fit une pause.

C'est à ce moment qu'il l'aperçut, au milieu des troncs calcinés. Une structure circulaire qui ne ressemblait à rien de ce qu'il avait pu voir auparavant. Une sorte d'énergie tourbillonnait en son centre, crépitant de temps à autre. Il tendit la main pour la toucher. La puissance. Formidable et débridée. Il pouvait la sentir dans chacune des fibres de son corps, incontrôlable et sans limite. Au prix d'un énorme effort, il parvint à contenir ce pouvoir titanesque qui brûlait en lui.


C'était... c'était peut-être la réponse. Ce pouvoir pouvait tout changer. Grâce à lui, ils allaient pouvoir renaître des cendres de la défaite et du désespoir et se dresser contre l'ennemi lors des prochaines batailles.

Il pria pour ne pas se tromper.

SCÉNARIO : D'UN AUTRE MONDE

La puissance de cette nouvelle technologie inconnue s'est révélée supérieure à nos prévisions, provoquant l'ouverture d'un portail qui a aspiré l'espace et le temps, nous transportant dans un monde lointain et hostile.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Lors de l'étape de déploiement, après le placement des Autels sur le plateau, ne déployez pas les unités. Toutes les figurines sont placées sur leur carte Escouade.

RÈGLES SPÉCIALES : Au début du tour, si le joueur n'a aucune unité sur le plateau, il doit activer une Escouade qui n'a pas encore été déployée. L'Escouade activée est ensuite placée  avec un Cercle de Pouvoir.

FIN DE LA PARTIE :

- Un joueur n'a pas d'unité sur le plateau et il ne peut plus déployer de nouvelle Escouade.

- Un joueur a gagné le montant requis standard de Points de Victoire.

SCÉNARIO : ÉPUISEMENT

Cette bataille dure depuis des jours, depuis des semaines... Tout le monde est à bout et l'Ombre nous entoure. Nous rassemblons nos dernières forces et nous tentons une percée.

MISE EN PLACE : Pendant l'étape de déploiement, les unités peuvent être placées socle à socle avec des éléments de terrain.

RÈGLES SPÉCIALES : Aucune (appliquez les règles standard).

FIN DE LA PARTIE : Quand un joueur élimine toutes les unités de son adversaire.

NOTE : Lorsque des cartes ou des Scénarios de l'extension Terrains renvoient à des « pions Charge », il s'agit toujours des pions de l'extension Le Pouvoir de la Technologie et non des pions Charges utilisés pour alimenter les cartes Amélioration.



EXTENSION BOSS IA

Auteur : Kamil Cieřła

L'extension « Boss » propose un nouveau défi aux joueurs de *The Edge : Dawnfall*. Dans ce nouveau mode solo, le joueur devra affronter six redoutables ennemis. Chacun de ces imposants adversaires possède ses propres mécanismes de jeu et représente une nouvelle menace pour les joueurs. L'extension « Boss » contient un deck de 28 cartes et 6 figurines de Boss.

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place en suivant les règles standard qui s'appliquent à votre faction, en tenant compte des modifications suivantes :

1. PLATEAU – Préparez et mettez de côté 10 petits pions génériques (inclus avec chaque faction de base).

2. CRISTAUX ET CHARGES – Mettez de côté 10 Cristaux et 8 pions Charge pour constituer la pile neutre disponible au cours de la partie.

3. CHOIX DES FACTIONS – Choisissez votre faction et prenez tous les éléments qui s'y rapportent : cartes Escouades, deck Action, Bannière, carte de Référence, pion Autel, fiche de Faction, tous les pions spécifiques à la faction ainsi que, bien évidemment, toutes les figurines de celle-ci.

4. PLACEMENT DES BANNIÈRES, CHOIX DES ESCOUADES & PRÉPARATION DU DECK ACTION – Placez la Bannière sur le plateau. Ensuite, choisissez et préparez 5 Escouades. Placez les figurines sur leur carte Escouade en suivant les quantités indiquées pour chacune. Enfin, construisez votre deck en choisissant 20 cartes Action de votre faction.

5. PRÉPARATION DU DECK BOSS – Choisissez le Boss que vous allez affronter et prenez toutes ses cartes Action. Construisez le deck Boss en suivant les instructions ci-dessous.

Important : les cartes Action du Boss doivent être placées en cascade, face visible : la partie supérieure d'une carte doit être masquée par celle qui la couvre. La partie inférieure (située sous la chaîne) doit demeurer **visible**.

A Si le Boss possède une carte AU BAS de la pile, prenez-la. Si le Boss possède une carte AU SOMMET de la pile, mettez-la de côté et remplacez-la par une carte Action choisie au hasard parmi celles qui restent.

B Placez la carte choisie lors de l'étape A en première position du deck Action du Boss.

C Prenez une carte Action choisie au hasard parmi celles qui restent et placez-la au sommet du deck.

D Si le Boss possède une carte AU SOMMET de la pile, prenez-la. Sinon, prenez une carte Action choisie au hasard parmi celles qui restent.

E Placez la carte choisie lors de l'étape D au sommet du deck Action du Boss.

F Assurez-vous que le deck Action du Boss soit bien composé de 3 cartes, que toutes soient face visible et disposées correctement.

G Votre deck Action du Boss devrait ressembler à l'exemple ci-dessus.



6. PLACEMENT DES AUTELS, SOURCES DE CRISTAUX ET FIGURINES – Placez votre Autel et 2 Sources de Cristaux. Déployez ensuite vos figurines en suivant les règles standard.

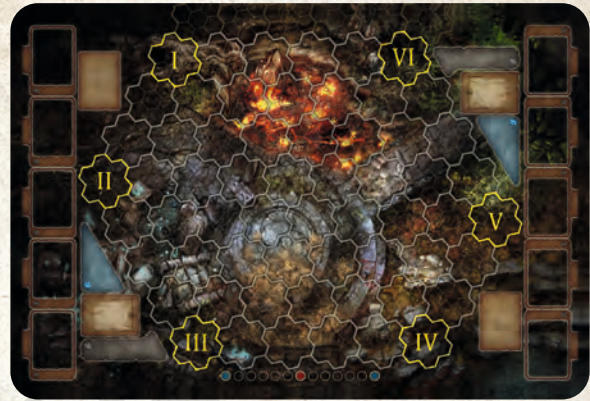
7. MARQUEUR DE VICTOIRE – Placez un marqueur de Victoire sur l'emplacement rouge de la piste des PV.

8. PRÉPARATION DES RÉSERVES DE CRISTAUX – Prenez 1 Cristal de la pile neutre et placez-le dans votre Réserve de Cristaux.

9. CARTES ACTION – Mélangez votre deck Action et piochez 3 cartes.

10. DISTRIBUTION DES PIONS ENDURANCE – Placez sur la carte Action du Boss située au sommet de la pile un nombre de pions Endurance égal à la valeur d'Endurance indiquée.

II. PLACEMENT DU BOSS – Lancez le Dé Rouge et consultez le schéma ci-après, puis placez le Boss dans la Case correspondante du plateau. Assurez-vous que son socle occupe bien 1 Case. Si des figurines du joueur se trouvent dans ces Cases, Poussiez-les en suivant les règles standard, en décidant de la direction vers laquelle elles sont Poussées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le combat contre un Boss est divisé en rounds. Chaque round est composé de 3 phases.

- Phase d'Activation du Joueur
- Phase d'Activation du Boss
- Phase de Défaite

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR – Lors de cette phase, le joueur décide s'il veut être soit actif, soit passif, en suivant les règles standard. Une fois que le joueur a effectué son tour, passez à la phase d'Activation du Boss.

PHASE D'ACTIVATION DU BOSS – L'Activation du Boss commence toujours par une action passive de Moisson suivie du retrait de tous les effets négatifs. Résolez ensuite toutes les actions possibles sur la carte du Boss, en allant du haut vers le bas. Le Combat contre le boss est résolu en suivant les règles de Combat standard. Si le Boss reçoit plus de Blessures que son Endurance actuelle, les Blessures supplémentaires sont ignorées (ces Blessures ne sont pas conservées lors de la phase de jeu suivante).

PHASE DE DÉFAITE – Une fois toutes les actions du Boss résolues, si la carte Action du sommet de la pile ne contient plus de pions Endurance, défaussez-la. L'action située directement dessous devient la carte du sommet de la pile. Placez des pions Endurance en fonction du montant indiqué sur la nouvelle carte. Il est possible que le Boss dispose à présent de nouvelles actions (si elles étaient cachées par la carte défaussée). Comme lors d'une partie normale, le joueur gagne des Points de Victoire pour la carte défaussée.

CARTE BOSS – Les cartes Action des Boss possèdent les caractéristiques suivantes : INI [1], ATT [2], DEF [3] et Endurance [4]. Le reste de la carte détaille les actions que le Boss peut accomplir pendant son tour [5]. Les Boss ne possèdent pas de caractéristique de DEP : lorsqu'ils se déplacent, ils ne sont pas limités par la distance. Le texte d'Action situé dans le cadre sombre ne doit être visible que si la carte se trouve au sommet de la pile.

CIBLE – La cible indique quelle figurine (ou groupe de figurines, si le Boss peut attaquer plusieurs cibles à la fois) sera choisie par le Boss. Si, à un quelconque moment, plusieurs figurines se retrouvent à égalité pour être ciblées par le Boss, le joueur décide celles qui sont affectées.

Exemple : Si la carte Boss indique « Ciblez une figurine ennemie dotée de l'INI la plus faible » et que 2 Escouades à Portée possèdent chacune une INI de 0, le joueur choisit quelle figurine de quelle Escouade est ciblée par le Boss.

La Portée est calculée en suivant les règles standard. Ce qui veut dire que les Attaques à une Portée de 1 pourront affecter des figurines situées dans les Cases adjacentes à celles du Boss. Les Attaques à une Portée de 2 affectent les Cases précitées, ainsi que les Cases qui leur sont immédiatement adjacentes, etc.

IMPORTANT : Si, à quelque moment que ce soit, aucune figurine ne remplit les conditions pour être ciblée par l'Attaque du Boss, c'est la figurine la plus proche du Boss qui devient la nouvelle cible.

COMBAT – Sauf indication contraire, les Boss utilisent toujours le Dé Jaune.

BULLGRIM - SCÉNARIO 1 AMÉLIORATION

L'air est rempli de crissements de métal et de craquements de roches. La poussière obscurcit la vision, transformant Bullgrim en une ombre fugace et menaçante.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Le joueur commence avec 2 Cristaux supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES : Pendant la partie, après avoir défaussé la carte Action du Boss du SOMMET de la pile, les pions Proie gagnent les capacités de TOUTES les cartes Action du Boss présentes dans la pile. À partir de maintenant, les pions Proie de Bullgrim utilisent en permanence toutes les cartes Action de la pile (au lieu de n'utiliser que la carte du sommet). Les pions Proie conservent les capacités des cartes Action du Boss défaussées.

FIN DE LA PARTIE : Le joueur ne perd pas automatiquement la partie quand il atteint 0 sur la piste des Points de Victoire. Le joueur gagne la partie quand Bullgrim est tué.

BULLGRIM - SCÉNARIO 2 UNE CAPE ROUGE POUR LE TAUREAU

La bête est déchaînée. Le taureau enragé grogne, ses naseaux rasant le sol. Parfait... essayons de le maintenir en colère. Nous avons un plan, aussi insensé soit-il.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Placez un grand pion Campagne sur une carte Escouade pour indiquer l'Escouade spéciale de Provocation.

RÈGLES SPÉCIALES : Quand il résout sa première carte Action du Boss (la carte du sommet de la pile), Bullgrim cible toujours la figurine de l'Escouade de Provocation la plus proche.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

MANGE-MÉTAL - SCÉNARIO 1 ENNEMI COMMUN

Nous formons un tout. Nous sommes témoins de l'attaque et du trépas. Nous ressentons la douleur et nous sommes la main qui la cause. Nous sentons le néant... et nous sentons la plénitude.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Le joueur commence avec 5 cartes en main. Sa limite de cartes est également de 5.

RÈGLES SPÉCIALES : Chaque fois qu'un pion Entaille est placé sur une carte Escouade, cette Escouade perd 1 pion Endurance. Lors de l'Étape Finale de son tour Actif, le joueur peut défausser jusqu'à 2 cartes et piocher jusqu'à avoir une main de 5 cartes. Dès que le deck Action du joueur est épuisé, mélangez la défausse afin d'en créer un nouveau.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

MANGE-MÉTAL - SCÉNARIO 2 COQUE BLINDEE

Le monstre se tient sur un tas de cadavres semblables à des pantins de métal désarticulés. Nous ressentons sa faim et nous savons une chose : si nous ne l'arrêtons pas, nous serons tous bientôt absorbés dans son énorme masse.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard.

RÈGLES SPÉCIALES : Le Mange-métal est insensible aux attaques provenant d'unités non adjacentes (seules les unités socle à socle avec le Mange-métal peuvent lui infliger des dégâts).

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.


UULSOT - SCÉNARIO 1 LA MORT VIENT D'EN HAUT

Un fléau, planant haut dans le ciel. Son souffle empoisonné vous réveille. Ne l'inhalez pas, car il est mortel.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Le joueur commence avec 4 Cristaux supplémentaires.

RÈGLES SPÉCIALES :

● Quand la carte du sommet de sa pile est défaussée, Uulsot n'atterrit pas sur le plateau. Avant son Action, déterminez sa cible actuelle en utilisant sa

carte au sommet de la pile. Uulsot effectue l'action Atterrissage  avec la cible, puis il résout le reste de ses Actions contre les cibles appropriées. À la fin de son Activation, Uulsot effectue l'Action Envol.

● Pendant la partie, le joueur ne résout pas la partie supérieure des cartes d'Uulsot, où les actions Actives ou Passives se rapportent aux pions Toxique. FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

UULSOT - SCÉNARIO 2 RETENEZ VOTRE SOUFFLE

Des volutes de vapeurs toxiques se répandent sur le champ de bataille, semblables à de mortels tentacules. Il est difficile de s'approcher du monstre, mais nous devons essayer.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Uulsot n'utilise pas la carte du sommet de la pile lors de la création de son deck. Au lieu de cela, placez Uulsot sur le plateau en suivant les règles standard.

RÈGLES SPÉCIALES : Appliquez les règles standard.

FIN DE LA PARTIE : Appliquez les règles standard.

TITAN DE LA DESTINÉE - SCÉNARIO 1 ANNIHILATION

Signal source entrant. Ordre : Éliminer la cible à tout prix. Demande de suppression des restrictions. Tous les systèmes au vert. Cible localisée. Annihilation en cours.

MISE EN PLACE : Effectuez la mise en place en suivant les règles standard.

RÈGLES SPÉCIALES : Pendant la partie, quand le Titan de la Destinée active une action « À la Fin du Stage », il active dans l'ordre toutes les capacités de ce type se trouvant dans son Action de Boss. >

FIN DE LA PARTIE : Le joueur ne perd pas automatiquement la partie quand il atteint 0 sur la piste des Points de Victoire. Le joueur gagne la partie quand le Titan de la Destinée est tué.

TITAN DE LA DESTINÉE - SCÉNARIO 2 UNE TEMPÊTE SE LÈVE

Ouvrir // titan / var_attr / restrictions / titan01200 /. Passer outre. Définissez les autorisations 7-0-0. Message entrant : Accès autorisé. Pleine puissance en 10, 9, 8...

MISE EN PLACE :

● Le joueur ne peut ni gagner ni dépenser de Points de Victoire lors de cette partie. La piste de PV est utilisée pour un mécanisme de jeu particulier.

● Effectuez la mise en place en suivant les règles standard. Placez le marqueur de PV dans l'emplacement central de la piste des Points de Victoire.

RÈGLES SPÉCIALES : Le Titan résout deux fois chacune des actions présentes sur sa carte (à l'exception des actions et des cibles indiquées « À la Fin du Stage »). Chaque tour le marqueur avance de 1 Case vers le côté du Titan de la Destinée.

FIN DE LA PARTIE : Le marqueur de PV atteint le dernier emplacement de la piste des Points de Victoire ou le Titan de la Destinée est vaincu. Si le joueur possède encore au moins une unité sur le plateau, il gagne la partie.



RÉINCARNÉS : UULSOT LE GARDIEN



CRISTAUX BONUS : 2 GUIDE TACTIQUE :

- Si Uulsot est en danger, utilisez la carte Draconide pour le retirer du plateau.
- En Combat contre des adversaires dotés de meilleures caractéristiques, utilisez des pions TOXIQUE pour les affaiblir et renforcer Uulsot.



PION TOXIQUE – voir règle détaillée ci-dessous.

Draconide – le retrait d'Uulsot n'est pas considéré comme une Activation.



Herbes – cette Action ne permet qu'à 1 seule figurine de récupérer 1 seul pion Endurance.

Vapeur Toxique – le repositionnement doit être simultané.



Brouillard – peut être jouée immédiatement après votre lancer afin d'améliorer le résultat.

Souffle Pestilentiel – Les pions TOXIQUE doivent être retirés avant le lancer d'Attaque.



Germination – peut seulement être placé dans des hex libres (la Poussée n'est pas autorisée).

Plongeon – Vous pouvez Pousser. Cette Action n'inflige qu'une Blessure à chaque figurine Ennemie, même si plusieurs pions TOXIQUE se trouvent à Portée.

RÈGLES DÉTAILLÉES : PION TOXIQUE

Ils ne sont défaussés que lorsqu'une carte vous demande de le faire. Ils peuvent être Poussés. Chaque figurine ennemie située dans une Case contenant un ou plusieurs pions TOXIQUE subit –2 DEF (non cumulatif).

RHA-ZACK : TITAN DE LA DESTINÉE



CRISTAUX BONUS : 1 GUIDE TACTIQUE :

• L'Action Balise peut être utilisée pour empêcher votre adversaire de contrôler des Sources de Cristaux et de récolter des Cristaux. Essayez d'effectuer un tour Passif avant eux et bloquez-le !

• Il est important que vous déteniez un grand nombre de Cristaux dans votre Réserve. Les cartes du Titan de la Destinée possèdent des effets liés aux Cristaux non utilisés.

• Le positionnement du Titan de la Destinée est capital lorsque vous souhaitez infliger des Blessures. Planifiez soigneusement vos Déplacements.



Balise – ne peut être placée que dans des hex libres. Ni Portée ni Ligne de Tir requises.

Pion Balise – voir règle détaillée ci-dessous.

Réacteur – Vous ne pouvez Charger que 1 seule Amélioration avec 1 seule Charge.



Conscience Collective – voir règle détaillée ci-dessous.

Force Instable – le Cristal détruit doit provenir de votre Réserve de Cristaux. Remettez-le dans la pile Neutre. Ne comptez les Cristaux dans votre Réserve qu'après le lancer d'Attaque.



Rappel – pas de restriction de Portée, mais la Case doit être totalement libre (elle ne peut même pas contenir de pions tels que des MINES ou des PIÈGES).

Frappe Tornado – Ne comptez les Cristaux dans votre Réserve qu'après le Test pour Toucher. Cette Action affecte TOUTES les figurines situées à Portée 2 ou moins et en Ligne de Tir, y compris les vôtres !



Nuage d'Énergie – pas de restriction de Portée, mais la Case doit être totalement libre (elle ne peut même pas contenir de pions tels que des MINES ou des PIÈGES).

Matrice Défensive – peut être jouée immédiatement après votre lancer de DEF afin d'améliorer le résultat. Ne comptez les Cristaux dans votre Réserve qu'après le lancer de DEF.

RÈGLES DÉTAILLÉES :

PION BALISE

Ce pion indique la Case où se place le Titan de la destinée après avoir récolté des Cristaux lors du tour Passif des Rha-Zack. Il peut être Poussé. Le Titan de la Destinée peut également Pousser.

CONSCIENCE COLLECTIVE

Quand vous jouez cette Action, choisissez 1 des 3 caractéristiques indiquées, une figurine ciblée et une Escouade d'origine. Jusqu'à la fin du Combat, la figurine ciblée utilise la valeur de la caractéristique choisie de l'Escouade d'origine à la place de la sienne.

Peut être utilisé sans restriction de Portée ou de Ligne de Tir.

L'INI peut être modifiée avant un Test d'Initiative, mais pas après.

L'ATT et la DEF peuvent être modifiés avant un lancer de Combat, mais pas après.

La figurine ciblée utilise la valeur de base de la caractéristique choisie, telle qu'imprimée sur la carte de l'Escouade d'origine. Tout bonus éventuel appliqué à l'Escouade d'origine est ignoré.



