



# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

## THE BOARD GAME

REMPART  
LIVRE DE MISSIONS



La guerre. La guerre ne change jamais... et pour certains, elle ne s'arrête jamais.

Même pour les Elfes et Nains pacifiques d'AvLee. L'heure est venue de vous emparer de ces anciens pouvoirs et de montrer à tout l'Antagarich qui règne sur ces terres. Si vous êtes enclin à résoudre un mystère, embarquez avec Gem et Gelu dans une aventure qui vous fera découvrir quels sinistres secrets se cachent derrière une inquiétante série de meurtres.

Cette extension pour **Heroes of Might and Magic III : The Board Game** est remplie de nouveau contenu, avec notamment les cartes Machine de guerre, une nouvelle faction, un scénario inédit, quelques variantes pour le jeu de base, ainsi qu'une campagne complète.

## TABLE DES MATIÈRES

1. Liste du matériel.....	2	c) Le Défi .....	5
2. Nouveaux éléments.....	3	4. Mode Affrontement.....	7
a) Effets Permanents.....	3	a) L'Or des Nains .....	7
b) Sites.....	3, 25	5. Campagne du Rempart .....	10
c) Machines de guerre .....	3	a) 1. À la poursuite d'un tueur .....	10
3. Mode Alliance.....	4	b) 2. Paix à son âme .....	15
a) Règles additionnelles .....	4	c) 3. Les agents De la vengeance .....	19
b) Fin de scénario .....	4	6. Crédits .....	27

## LISTE DU MATÉRIEL

### 7 tuiles de plateau :

- 1 tuile de Départ
- 3 tuiles Lointaines
- 2 tuiles Proches
- 1 tuile Centrale

### 1 plateau de Ville

### 1 livre de missions

### 1 aide de jeu

### 2 figurines de Héros

### 7 figurines d'unités

### 1 fiche de Héros (recto-verso)

### 7 cartes Unité

### 7 tuiles Bâtiment

### 2 cartes Unité neutre

### 3 cartes Proclamation des Astrologues

### 8 cartes Artefact

### 20 cartes Sort

### 4 cartes Compétence

### 6 cartes Spécialisation

### 12 cartes Machine de guerre

### 7 cartes Caractéristique

- 1 carte Attaque
- 3 cartes Défense
- 1 carte Puissance
- 2 cartes Savoir

### 9 jetons Or

- 3 × « 1 Or »
- 3 × « 3 Or »
- 3 × « 10 Or »

### 6 jetons Matériaux

- 3 × « 1 Matériaux »
- 3 × « 3 Matériaux »

### 4 jetons Richesses

- 3 × « 1 Richesses »
- 1 × « 3 Richesses »

### 1 jeton Construction

### 1 jeton Population

### 1 jeton Grimoire

### 1 jeton Moral

### 30 cubes en plastique

- 10 noirs
- 20 verts



# NOUVEAUX ÉLÉMENTS

## EFFETS PERMANENTS

∞ Ces cartes vous procurent un bonus tant qu'elles sont visibles, ou restent en jeu jusqu'à ce qu'une certaine condition soit remplie. Lorsque vous jouez un effet Permanent, placez la carte devant vous. Elle y reste jusqu'à ce que vous la défaussiez ou qu'elle soit remplacée par une autre carte ∞. Chaque joueur ne peut avoir que 1 carte de ce type devant lui à la fois.


**REMARQUE :** Vous pouvez toujours utiliser les effets Basique et Expert de la carte ∞ en jeu devant vous. Mais n'oubliez pas qu'ils ne sont pas cumulatifs : si vous utilisez l'effet Expert, n'y ajoutez pas l'effet Basique.



## SITES

L'extension Rempart inclut des tuiles de plateau avec de nouveaux sites à découvrir. Retrouvez la liste complète de ces sites page 25.

## MACHINES DE GUERRE

Vous pouvez acquérir ce nouveau type de cartes dans la Manufacture d'Armes et dans un Comptoir. Si vous décidez d'acheter une Machine de guerre dans un Comptoir, vous ne pouvez pas utiliser ce site pour autre chose lors de cette action et la machine vous coûtera 3  de plus que son coût à la Manufacture d'Armes. Placez la pile de Machines de guerre à portée de tous les joueurs.



*Carte Machine de guerre*

1. Nom
2. Effet
3. Coût à la Manufacture d'Armes
4. Coût dans un Comptoir





# MODE ALLIANCE

Ce mode de jeu nécessite au moins une extension et 4 joueurs pour faire s'affronter 2 alliances de 2 joueurs.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Dans ce mode, les règles suivantes s'appliquent :

- Une Alliance est une équipe de 2 joueurs formée en début de partie, pour la durée entière du scénario choisi.
- Chaque joueur choisit sa faction au début du scénario.
- Les joueurs alliés peuvent s'échanger des Artefacts. Pour ce faire, leurs Héros doivent se trouver sur des cases adjacentes.
- Ils peuvent également s'échanger librement des ressources lors du tour de n'importe lequel d'entre eux. Contrairement aux Artefacts, leurs Héros n'ont pas besoin d'être adjacents sur le plateau pour s'échanger des ressources.
- Un joueur ne peut pas **Revendiquer** les sites déjà **Revendiqués** par un autre membre de la même Alliance.

## FIN DE SCÉNARIO

Les joueurs alliés peuvent remplir conjointement les Conditions de Victoire et de Défaite. Ils se partagent Victoire ou Défaite, sans distinction de leur performance ou leur contribution pendant la partie.





*Le roi vient d'annoncer qu'il ne lui reste plus que quelques mois à vivre. C'est pourquoi il a proclamé que quiconque parviendrait à construire un monument pour le Graal à Osha dans les six prochains mois, serait désigné comme son successeur.*

*Le défi a été lancé, saurez-vous le relever ?*

## NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 4 joueurs (2 contre 2).

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 ou 14 manches maximum.

## PRÉPARATION DU PLATEAU




Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

- 4 tuiles de Départ (I)
- 8 tuiles Proches (IV-V), dont 4 avec un Obélisque
- 2 tuiles Centrales (VI-VII), dont 1 avec un Graal
- 8 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

**REMARQUE :** Avant de les placer, triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque). Disposez ces tuiles en alternant les piles pour que celles avec un Obélisque ne soient pas à côté l'une de l'autre.




## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

16 ×  4 ×  1 × 


## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- Demeure 



## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 2 × Groupe de  (unités avec le coût de recrutement le plus faible)

## RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Quand un joueur se déplace sur un Obélisque, il lance 2  et applique le résultat de son choix.
- Un joueur peut également utiliser son deck de Héros lorsqu'il dépense de l'or pour défendre sa Ville de faction assiégée.
- Les joueurs d'une même Alliance ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le Graal à moins d'avoir déjà exploré au moins 4 Obélisques différents, ou que le Graal ait été pris par au moins un autre Héros.
- Pour prendre le jeton Graal, un joueur doit dépenser 2 Points de Déplacement sur la case où se trouve le Graal.
- Si un Héros bat un autre Héros possédant le jeton Graal, il s'empare immédiatement de ce jeton.
- Si un Héros avec le Graal se rend lors d'un Combat, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Si une Armée neutre bat le Héros possédant le Graal, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Posséder le jeton Graal augmente de 5 votre revenu .



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner ce scénario, un Héros doit récupérer le jeton Graal et le rapporter jusqu'à sa Ville de faction.

Si le jeton Graal a été récupéré, les joueurs ont jusqu'à la fin de la manche 14 pour le rapporter jusqu'à leur Ville de faction. S'ils échouent, la partie se solde par une défaite de tous les joueurs.

## PISTE DE MANCHES

Si aucun Héros ne s'est emparé du jeton Graal à la fin de la manche 11, la partie prend fin immédiatement et tous les joueurs ont perdu.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 4 et 9, retirez les cubes noirs de tous les sites sur le plateau.





*La fièvre de l'or s'est abattue sur la région lorsqu'Invis Smythers (un célèbre mineur nain) a touché le gros lot en découvrant un filon valant plus de 75000 pièces d'or. Les seigneurs locaux ont commencé à lancer leurs propres expéditions.*

## NOMBRE DE JOUEURS

Scénario pour 2 à 3 joueurs.

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 10 manches maximum.

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

### Pour une partie à 2 joueurs :

- 2 tuiles de Départ (I)
- 4 tuiles Proches (IV-V), toutes avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Graal
- 4 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

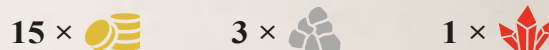
### Pour une partie à 3 joueurs :

- 3 tuiles de Départ (I)
- 6 tuiles Proches (IV-V), dont 3 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Graal
- 6 tuiles Lointaines (II-III) ; chaque joueur en reçoit 2.

**REMARQUE :** Avant de les placer, triez les tuiles Proches en 2 piles (avec ou sans Obélisque). Disposez ces tuiles en alternant les piles pour que celles avec un Obélisque ne soient pas à côté l'une de l'autre.

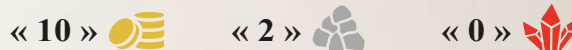
## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :



## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :



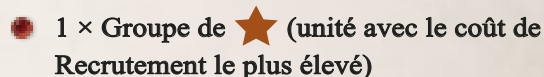
## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :



## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :



## RÈGLES ADDITIONNELLES DU SCÉNARIO

Avant le début du scénario :


- Il est interdit de jouer des cartes qui procurent des ressources pendant ce scénario. Si vous piochez une telle carte lors d'une action de **Fouille (X)**, montrez-la aux autres joueurs, défaussez-la, puis piochez une autre carte à la place.




Pendant le scénario :

- Seul un Héros principal peut s'emparer du jeton Graal.
- Le jeton Graal procure immédiatement 15 gold coins au joueur qui s'en empare. Il augmente également votre revenu gold coins de 5 une fois que votre Héros principal l'a rapporté jusqu'à votre Ville.







- Quand un joueur se déplace sur un Obélisque, il lance 2  et applique le résultat de son choix.
- Un joueur peut également utiliser son deck de Héros lorsqu'il dépense de l'or pour défendre sa Ville de faction assiégée.
- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le jeton Graal à moins d'avoir déjà exploré au moins 2 Obélisques différents, ou que le jeton Graal ait été pris par au moins un autre Héros.
- Pour prendre le jeton Graal, un joueur doit dépenser 2 Points de Déplacement sur la case où se trouve le Graal.
- Si un Héros bat un autre Héros possédant le jeton Graal, il s'empare immédiatement de ce jeton.
- Si un Héros avec le Graal se rend lors d'un Combat, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Si une Armée neutre bat le Héros possédant le Graal, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.

**REMARQUE :** S'il vient à manquer de jetons  dans la Réserve de ressources, vous pouvez placer un cube noir sur un jeton « 1 »  pour symboliser un jeton « 10 » .

## CONDITION DE VICTOIRE

Un joueur est déclaré vainqueur s'il possède au moins 75  à la fin d'une manche. Si plusieurs joueurs remplissent cette condition en même temps, le joueur avec le plus de  l'emporte.

## PISTE DE MANCHES

Si à la fin de la manche 10 la condition ci-dessus n'a pas été remplie, la partie prend fin immédiatement et tous les joueurs ont perdu.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début des manches 2, 4, 6, 8 et 10, retirez tous les cubes noirs des Moulins à eau et Moulins à vent sur le plateau.





SCÉNARIO  
POUR 2 JOUEURS



SCÉNARIO  
POUR 3 JOUEURS



## CAMPAGNE DU REMPART-VENGEANCE DE SANG FROID

# 1. À LA POURSUITE D'UN TUEUR

Lorsque deux seigneurs d'AvLee sont retrouvés morts, Gem et Gelu, avides de justice, se lancent dans une quête vengeresse. Le destin les mènera bien au-delà de ce à quoi ils s'attendaient. Parviendront-ils à déjouer le sinistre complot qui se trame aux frontières d'AvLee, ou cette sinistre découverte arrivera-t-elle trop tard pour mettre un terme aux manigances des nécromanciens ?

### DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 11 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Rempart






**Héros de faction :** Gelu

**Armée de faction :** Quelques Centaures, Quelques Nains, Quelques Elfes

**Ressources de départ :** 14 × , 4 × , bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

**Bonus :** Choisissez une des options suivantes :






-  2 × 
-  4 × 
-  Chariot de Munitions (carte Machine de guerre)

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Nécropole

**Héros ennemis :** Galthran, Aislinn, Armée nécromante

**Armées ennemies :**

-  Armée d'Aislinn : Groupe de Squelettes, Groupe de Zombies, Quelques Liches, Bandits\* 
-  Armée de Galthran : Groupe de Vampires, Groupe de Zombies, Groupe de Liches, Momies\* 
-  Armée nécromante : Groupe de Zombies, Groupe de Vampires, Groupe de Chevaliers de

l'Effroi, Groupe de Liches, cartes Muraille et Porte, Quelques Dragons Noirs

**Deck de Galthran :** 4 cartes Force

**Deck d'Aislinn :** 1 carte Force, 3 cartes Magie

**Deck de l'Armée nécromante :** 3 cartes Force, 2 cartes Capacité

**Deck de sorts d'Aislinn :** 2 × Hâte, 1 × Flèche magique

**Capacité de l'Armée nécromante :** Baliste (carte Machine de guerre)\*\*

*\*Sortez cette carte de la pile d'Unités neutres correspondante avant de commencer à jouer.*

*\*\*Gardez cette carte à côté de votre Armée. Son effet s'active lorsqu'une carte Capacité l'indique, et non en début de Combat.*


### PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :



**2 tuiles de Départ (I) :**

-  1 × Nécropole (S1)
-  1 × Rempart (S4)



**2 tuiles Lointaines (II-III) :**

-  2 × Rempart (au choix parmi : F10 à F12)

**3 tuiles Proches (IV-V) :**

-  1 × Nécropole (au choix parmi : N1, N4)
-  2 × Rempart (N7, N8)

**Préparez également, pour les événements programmés :**

-  1 tuile Lointaine Donjon (au hasard parmi : F2, F5, F8)
-  1 tuile Proche Donjon (au hasard parmi : N2, N5)





## PLACEMENT DES HÉROS

Les 2 Héros ennemis, représentés par les figurines de la Nécropole, apparaîtront sur le plateau suite à des événements programmés. Vous pouvez leur assigner les figurines à votre guise.

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ du Rempart.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Rempart, appliquez les règles suivantes :

- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.
- Vous pouvez vous déplacer sur une case bloquée où se trouve un Héros ennemi.
- Lorsqu'une Armée ennemie est vaincue, gagnez 2 .
- La première fois qu'un Héros explore un Obélisque, un événement spécial est déclenché. Après cela, lorsque votre Héros se déplace pour la première fois sur un nouvel Obélisque, lancez 2  et choisissez 1 résultat.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre toutes les Armées ennemies.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez le contrôle de votre Ville de faction.
- Vous perdez un Combat contre une Armée ennemie.

- Vous échouez à vaincre toutes les Armées ennemies avant la fin de la manche 11.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

- Lisez la section « Une mort mystérieuse ».

**Manche 5 :**

- Si vous avez lu la section « Libérer Soledare », ignorez cet événement. Sinon, lisez tout de suite la section « Les Ruines de Soledare ».

**Manche 7 :**

- À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).
- Lisez la section « Choisir son chemin ».
- Placez Galthran sur la case bloquée de la tuile Proche Nécropole. Si elle ne l'est pas déjà, révélez-la.

**Manche 11 :**

- Si vous n'avez pas gagné avant la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous perdez la partie.

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « Des réponses qui posent question ».

### Tuiles Rempart



▲  
S4

### Tuiles Nécropole



### Tuiles Donjon



# L'HISTOIRE

## UNE MORT MYSTÉRIEUSE

Cela aurait dû être un jour banal. Communiquer les rapports des gardes forestiers à votre seigneur avait toujours été une corvée épuisante. Pourtant, le destin trouve toujours le moyen de surprendre les gens, et ce jour-là, c'était à votre tour d'en faire l'expérience.

« Capitaine Gelu, gloire aux Anciens ! » Un jeune garde de la cité vous salue à votre arrivée à Willowglen.

« Il s'est passé quelque chose d'horrible, » commence-t-il à balbutier, ne sachant comment s'y prendre.

« Parle ! Je n'ai pas que ça à faire ! » Votre voix résonne dans l'air matinal.

« Le seigneur Falorel a été assassiné ! » répond précipitamment le garde. Puis il respire profondément et vous devinez la suite de sa phrase, « Mais... Ce n'est pas tout... »

Il vous décrit ensuite les événements de ces derniers jours.

Il semblerait que le seigneur Falorel ait été empoisonné. Ce n'est pas le moyen le plus étrange de tuer un noble mais certainement un des moins honorables. Pour compliquer la situation, l'inspection du corps a révélé que le seigneur Falorel n'était pas du tout un Elfe ! Il se faisait apparemment passer pour un Elfe alors qu'il était, en réalité, un vampire !

Les gardes se pressent autour de vous tandis que vous prenez connaissance de ces terribles nouvelles, votre regard sévère fixé sur la table devant vous. Une agitation soudaine annonce l'arrivée d'un messenger. Les informations qui vous arrivent de l'est assombrissent encore la situation. Le rapport indique que les forces nécromantes ont pris d'assaut la ville de Soledare. On y voit des squelettes déambuler dans les rues et la ville est entièrement infestée. Le messenger vous implore de vous rendre vers l'est pour aller libérer Soledare.

La mort du seigneur Falorel et la découverte de ce qu'il était réellement remettent en question toutes vos actions passées. Parmi toutes les batailles que vous avez livrées sous son commandement, vous vous demandez lesquelles l'ont vraiment été au nom de la justice. Suiviez-vous bel et bien les ordres du seigneur Falorel ? Ou bien ceux de l'imposteur ? Les visages de tous ceux que vous avez occis récemment vous reviennent en mémoire... et leurs cris...

Vous ne saurez probablement jamais ce que cet imposteur avait derrière la tête, mais vous savez désormais qu'il avait des ennemis et qu'ils l'ont retrouvé. Il se passe quelque chose de très étrange et vous devez découvrir de quoi il s'agit ! Qu'importe la mascarade qui se jouait ici,

vous devez trouver et neutraliser le meurtrier pour le bien d'AvLee.

**Retournez la tuile Proche Rempart. Elle est déjà révélée.**

**Vous avez jusqu'à la fin de la manche 4 pour atteindre un Obélisque. Si vous y parvenez à temps, lisez la section « Libérer Soledare ». Sinon, ignorez cette section.**

## LIBÉRER SOLEDARE

Vous approchez de Soledare, une ville isolée située à l'est de vos zones de patrouille habituelles. De là où vous êtes, elle semble à l'abandon. Si l'on fait abstraction des hordes de morts-vivants qui déferlent dans les rues. Vous attrapez une longue-vue afin d'analyser la situation. Votre cœur fait un bond lorsque vous découvrez qu'il y a encore des poches de résistance ! Il reste de l'espoir, la ville peut être sauvée !





Vous observez l'ennemi. Au milieu des morts-vivants, vous repérez une silhouette pâle dont les mains osseuses s'agitent en direction des créatures sans vie. Ce doit être leur chef...

Soudain, un hurlement épouvantable vous fait sursauter, vous rappelant les cris de vos victimes. Les cris de tous ceux que vous avez tués sans raison... ils vous hanteront. Au vu de ce qui vient de se produire, vous savez que vous ne pouvez plus en faire abstraction. Vous devez vous repentir et purifier votre âme ; libérer cette ville semble être un bon moyen de commencer. Il est impératif que les dirigeants d'Érathia soient informés de ces événements. Mais vous craignez qu'ils n'apprécient pas le rôle que vous avez joué dans tout cela.

Vous abaissez la longue-vue et cherchez vos troupes des yeux. Votre regard aiguisé les aperçoit loin au-dessous de votre position. Cachés dans les buissons, ils attendent patiemment. D'un léger mouvement de la tête, vous donnez l'ordre d'attaquer.

**Lorsque vous entrez dans la case Obélisque, affrontez l'Armée d'Aislinn.**

**Si vous l'emportez, gagnez au choix :**

- 4 ×  et +2 en revenu 
- 15 ×  et +5 en revenu 

**Puis, lisez la section « Gagner du terrain ».**

## LES RUINES DE SOLEDARE

Aujourd'hui, vous avez reçu la visite d'un invité imprévu, un survivant de Soledare. Il vous a raconté les horreurs dont sa famille et lui ont été témoins lorsqu'ils se cachaient dans les ruines, et le périple courageux et périlleux qu'ils ont entrepris afin de rejoindre votre camp.



La moindre des choses est de lui faire profiter de votre nourriture et votre eau, qu'il engloutit tout en parlant.

«...Elle a été presque entièrement détruite mais vous trouverez un moyen de reconstruire Soledare. » Il lève alors ses yeux luisants d'espoir vers vous.

Vous réfléchissez à ses mots. Peu importe ce que l'on souhaite, certaines choses ne peuvent être changées.

Au vu de ce qui vient de se produire, vous savez que les cris de ceux que vous avez tués sans raison vous hanteront. Vous devez vous repentir pour purifier votre âme et il est impératif que les dirigeants d'Érathia soient informés de ces événements. Vous craignez qu'ils n'apprécient pas le rôle que vous avez joué dans tout cela.

Gagnez 8  et 2  supplémentaires à cette manche.

Placez la figurine d'Aislinn sur la case Obélisque de la tuile Proche Rempart. Si elle n'a pas encore été révélée, retournez toutes les tuiles Proches Rempart du plateau avant de poser la figurine. Ajoutez Quelques Vampires à son Armée.

Lisez la section « Gagner du terrain ».

## GAGNER DU TERRAIN

Les survivants de Soledare vous fournissent de précieuses et intéressantes informations. D'après ce qu'ils disent, il existe, dans la région, un vaste réseau de tunnels souterrains qui passent sous la rivière et donnent accès à de multiples endroits. En faire bon usage permettrait d'utiliser ce réseau de tunnels pour lancer des assauts dynamiques et des attaques surprises. C'est une possibilité à étudier de près car les forces ennemies surveillent sans doute attentivement les côtes.

Prenez les 2 tuiles Donjon (préparées en début de partie) et placez-les entre les 2 parties du plateau, connectant ainsi les tuiles Proches Donjon et Rempart. Vous pouvez les disposer à votre guise. Elles apparaissent déjà révélées.

## CHOISIR SON CHEMIN

Sans savoir comment, vous vous retrouvez dans une forêt. À courir. Quelque chose vous poursuit. Vous entendez des centaines de voix crier votre nom. Vous reconnaissez les environs. Vous vous souvenez être venu ici quand vous étiez enfant. Mais contrairement à vos souvenirs, tout devient de plus en plus sombre et inquiétant à mesure que vous avancez. Soudain, le sentier bifurque. Un côté est noyé de lumière et mène hors de la forêt tandis que l'autre s'enfonce dans les profondeurs et l'obscurité. Le choix est simple. Vous prenez la direction de la sortie, mais sentez soudain quelque chose agripper fermement vos jambes. Vous baissez les yeux. D'abominables mains

blanchâtres vous tirent vers le bas, vous entraînant vers les entrailles de la terre. Les mains appartiennent à des visages. Des visages familiers enfouis sous terre. Les visages de ceux que vous avez tués. Ce sont eux qui criaient. Leurs cris se font plus de plus en plus forts et les voix se mélangent dans votre esprit :

*« Il n'y a pas d'échappatoire... Comprends-tu... ? C'est toi qui as fait ça... Inutile de fuir ! Capitaine... Pas de rédemption pour toi... Vous m'entendez, Capitaine ? »*

Vous vous réveillez. Instinctivement, vous attrapez une dague et vous retrouvez face à la voix. Un visage terrifié vous regarde depuis l'entrée de votre tente et répète :

« Vous m'entendez, Capitaine ? »

Vous reconnaissez alors la jeune recrue et abaissez votre arme.

« Au rapport ! » À cet ordre, le soldat salue.

« D'après les devins, le vrai nom du seigneur Falorel était Vayarad et c'était un seigneur vampire du nord-ouest de Deyja. Il aurait propagé sa progéniture dans tout AvLee, pour préparer une sorte de coup d'état à Deyja. Ses troupes grossissaient lentement mais sûrement. Ils pensent également que le vrai seigneur Falorel a été tué il y a longtemps et remplacé par ce Vayarad. Il est fort probable que Falorel a été transformé en mort-vivant et fait depuis partie des armées de Deyja. »

« Comment ? Ça me semble un peu tiré par les cheveux. Qu'est-ce qui leur fait penser ça ? »

« Ce sont des devins... » il s'interrompt, haussant les épaules. Devant votre regard noir, il enchaîne avec d'autres nouvelles.

« Hormis cela, nous avons repéré des mouvements de troupes dans l'armée du nécromancien, au sud de notre position. Ils ont l'air de se diriger directement vers nous. »

Vous hochez la tête. Il fallait vous attendre à ce qu'ils envoient quelqu'un à vos trousses si vous preniez cette voie.

« Une missive de vos commandants érathiens est également arrivée. » Il achève son rapport presque gaiement en vous tendant la lettre.

*« Depuis que la population est au courant de la mort du seigneur Falorel, la nouvelle s'est rapidement propagée et les Elfes de haut rang craignent pour leur vie. Démasquez ce tueur. Les Elfes enquêtent auprès des leurs afin de vérifier qu'AvLee n'a pas été plus largement impliquée. Nous avons été informés que les nécromanciens étaient en mouvement. Partez à la recherche de la druidesse Gem, elle enquête sur des événements similaires.*

*Concernant ce que vous avez fait lorsque vous étiez sous les ordres de cet imposteur, ne craignez rien ! Sa majesté le roi Gryphonheart est au fait de la situation et vous avez son soutien. »*

Des paroles si rassurantes qu'on pourrait croire qu'elles faisaient écho à votre nuit agitée. Alors pourquoi avez-vous encore le cœur aussi lourd ? Est-il possible de faire disparaître ce sentiment de culpabilité et vous retirer toute responsabilité uniquement parce que votre hiérarchie l'a décrété ?

**Lorsque vous vous déplacez sur la tuile de Départ de la Nécropole, lisez la section « Comme du bétail ». Affrontez l'Armée nécromante.**

## COMME DU BÉTAIL

Vous arrivez en vue d'une fosse large et profonde à l'orée d'un village non loin d'ici. Vous avez entendu dire que les nécromanciens regroupent les villageois en troupeaux et les jettent dans des fosses afin de les abattre et de les transformer en morts-vivants. Présument que c'est ce que vous avez sous les yeux, vous regardez à l'intérieur. Les rapports des éclaireurs indiquaient clairement de ces rituels de transformation étaient particulièrement ignobles. Mais il y a une différence



entre savoir et voir de ses propres yeux... Les détails répugnants vous retournent l'estomac, vous êtes à deux doigts de vomir. Heureusement, votre formation s'avère suffisamment efficace pour vous permettre de supporter un tel spectacle. La colère vous étroit et vous jurez de venger ces pauvres gens.

Vous examinez de plus près le contenu de la fosse immonde en espérant en apprendre plus. À en juger par sa taille, les nécromanciens doivent avoir grand besoin de renflouer les rangs de leurs armées, ce qui pourrait jouer en votre faveur, car vous n'avez qu'une seule option. Vous fixez vos troupes d'un regard sanguinaire et lancez l'attaque vers les positions ennemies.

**Après avoir vaincu l'Armée nécromante, lisez la section « Des réponses qui posent question ».**

## DES RÉPONSES QUI POSENT QUESTION

Une lettre de la druidesse Gem est arrivée aujourd'hui. Elle souhaite vous rencontrer lorsque vous en aurez fini avec vos investigations chez le seigneur Falorel afin de s'intéresser de plus près aux opérations des nécromanciens. Elle pense qu'ils se préparent à frapper au fin fond du territoire d'AvLee, et vous êtes entièrement d'accord.

« Qu'allez-vous faire, Capitaine ? » Demande l'un de vos officiers.

« ...Dès que j'en aurai terminé ici... J'irai à sa rencontre. » Répondez-vous, après avoir pris le temps d'y réfléchir.

Vous congédiez l'officier d'un hochement de tête, il vous salue et vous laisse continuer vos investigations. Vous regardez autour de vous. Les inscriptions sur les murs, les meubles détruits, la fenêtre cassée et les taches de sang aux murs du cottage calciné racontent, certes, une histoire... Mais sûrement pas aussi intéressante que celle que vous êtes en train d'entendre. Vous repérez une chaise utilisable, la traînez à travers la pièce et vous prenez place en face d'une silhouette étendue sur le sol. Ou plutôt, maintenue au sol par vos soldats.

« Alors ce Sandro était un rival de Vayarad et pourrait avoir donné l'ordre de l'empoisonner, dis-tu ? Dis-m'en plus. »





## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 13 manches maximum.

## PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Rempart

**Héros de faction :** Gem

**Armée de faction :** Quelques Centaures, Quelques Nains, Quelques Elfes

**Ressources de départ :** 12 × , 4 × , 2 × , bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

**Bonus :** Choisissez une des options suivantes :

- 8 × 
- 4 × 
- Fouillez (2) , 2 fois.

## PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Nécropole

**Héros ennemis :** Garde de Lord Fayette, Lord Fayette

**Armées ennemies :**

- **Armée de la Garde de Lord Fayette :** Groupe de Squelettes, Groupe de Vampires, Groupe de Zombies, Quelques Liches
- **Armée de Lord Fayette :** Groupe de Zombies, Groupe de Vampires, Groupe de Liches, Groupe de Chevaliers de l'Effroi

**Deck de la Garde de Lord Fayette :** 5 cartes Force

**Deck de Lord Fayette :** 3 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts de Lord Fayette :** 2 × Carapace

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page suivante :

**3 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Nécropole (S1)
- 1 × Donjon (S2)
- 1 × Rempart (S4)

**2 tuiles Lointaines (II-III) :**

- 2 × Rempart (au choix parmi : F10 à F12)

**6 tuiles Proches (IV-V) :**

- 2 × Donjon (N2, N5)
- 2 × Nécropole (N1, N4)
- 2 × Rempart (N7, N8)

La tuile de Départ du Rempart est déjà révélée.


## PLACEMENT DES HÉROS

La Garde de Lord Fayette, représentée par la figurine de la Nécropole de votre choix, apparaîtra sur le plateau suite à un événement spécial.

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ du Rempart.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Rempart, appliquez les règles suivantes :

- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.
- Vous pouvez vous déplacer sur une case bloquée où se trouve un Héros ennemi.
- Lorsqu'une Armée ennemie est vaincue, gagnez 2 .
- La première fois qu'un Héros explore un Obélisque, un événement spécial est déclenché.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre toutes les Armées ennemies.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez le contrôle de votre Ville de faction.
- Vous perdez un Combat contre une Armée ennemie.
- Vous échouez à vaincre toutes les Armées ennemies avant la fin de la manche 13.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

- Lisez la section « La dernière faveur ».

**Manche 4 :**

- Lisez la section « De bons souvenirs ».

**Manche 7 :**

- Si vous avez lu la section « De vieux amis », ignorez cet événement. Sinon, placez la Garde de Lord Fayette au centre de la tuile de Départ de la Nécropole, et ajoutez Quelques Chevaliers de l'Effroi à son Armée.

**Manche 13 :**

- Si vous n'avez pas vaincu Lord Lafayette avant la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous perdez la partie.

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « L'ultime devoir ».





# L'HISTOIRE

## LA DERNIÈRE FAVEUR

Vous êtes assise dans votre tente, faiblement éclairée par une lueur magique ; une druidesse telle que vous ne gaspille pas son pouvoir pour des choses aussi futiles qu'une lumière vive. Votre pouvoir doit servir une plus noble cause. Égratignant le parchemin de votre plume, vous rédigez une nouvelle lettre à Clancy, l'un de vos amis rôdeurs. En partie pour le tenir informé des derniers développements. En partie pour mettre de l'ordre dans vos pensées.

*« Lorsque je suis allée trouver le seigneur Fayette pour l'informer de la trahison de Sandro, j'ai appris que, pendant mon absence, il était parti en mission à Deyja et n'était pas encore revenu. J'ai donc lu son destin et ai découvert que sa mission avait affreusement mal tourné. Il avait été tué par les nécromanciens et... »*

Les tremblements de votre main vous contraignent à faire une pause. Essayant de contrôler vos mouvements saccadés, vous serrez la plume dans votre main et reprenez.

*«...et... avait été ressuscité sous la forme d'un Chevalier de la Mort ! »* Vous appuyez si fort en formant le point d'exclamation que vous déchirez le parchemin. Vous inspirez profondément... Peu importe.

*« Maudits soient tous les nécromanciens ! »* Vous exclamez-vous pour vous soulager.

*« Je peux rendre une dernière faveur à mon seigneur. Nous nous sommes infiltrés au-delà la frontière jusqu'à une région déserte entre AvLee et Deyja. Nous allons reconstituer nos troupes à cet endroit et pousser jusqu'à Deyja. Je vais apporter la paix à son âme en détruisant le mort-vivant dont le cadavre la relie encore à ce monde. C'est le moins que je puisse faire pour lui. »*

Lorsque vous vous déplacez sur la case Obélisque de la tuile Proche Rempart, lisez la section « Une manigance après l'autre ».

Lorsque vous vous déplacez sur la Ville de la tuile de Départ de la Nécropole, affrontez la Garde de Lord Fayette. Ajoutez 3 cartes Muraille et une carte Porte sur le plateau, du côté ennemi. Après avoir vaincu l'armée ennemie, lisez la section « De vieux amis ».

## DE BONS SOUVENIRS

Vous percevez le craquement des feux de camp à l'extérieur de votre tente. Le vent chuchote ses secrets nocturnes et les insectes bourdonnent sur les restes de nourriture. Mais vous êtes toujours dans votre tente. Une plume et une feuille de papier dans une main, une

lettre dans l'autre. Une lettre tâchée de larmes. Elle vient de l'épouse de feu le seigneur Fayette.

*« Je viens de recevoir un message de l'épouse du seigneur Fayette. »* commencez-vous votre rapport pour Clancy. *« Elle m'informe qu'elle avait découvert l'objectif de la mission secrète de son mari. Apparemment, il essayait d'obtenir des informations sur ce qui était arrivé à son voisin, le seigneur Falorel. Le seigneur Falorel a été retrouvé mort par un rôdeur nommé Gelu mais le cadavre était celui d'un vampire. Ce qui s'est passé n'est pas très clair. Falorel avait-il été remplacé par un vampire ? Le vrai Falorel a-t-il été capturé et transformé en vampire ? Se tramait-il quelque chose d'autre ? Et qui a tué ce vampire ? »*

Pendant que vous écrivez, vous entendez des voix d'Elfes au-dehors.

*«...ce bleu autour de ses yeux doit bien signifier quelque chose. »*

*« Mais des peintures de guerre ? Je ne trouve pas qu'elle ait l'allure d'une guerrière. »*

*« On ne peut jamais vraiment savoir... il y en a tant de sortes... des druides... »* Vous distinguez les dernières bribes de leur conversation, tandis qu'ils s'éloignent.

*« Dans d'autres circonstances, ça aurait pu être drôle... »* murmurez-vous. *« Je vous raconterais que j'ai peint mon visage de cette façon pour une cérémonie au cours de laquelle j'honorais un petit animal quelconque qui m'avait rendu un service, et que, dans mon cas, il s'agissait de rats-laveurs qui avaient rincé ma nourriture dans la rivière. C'est aussi ça d'être druide. Cela vous ferait-il rire ? Cela vous décevrait-il ? Alors je me mettrais en colère et je rechignerai en vous disant que ces rats-laveurs n'avaient peut-être rien fait d'épique, mais que ce souvenir m'était précieux. »* L'image fait apparaître un léger sourire sur votre visage. Vous reportez votre regard sur le rapport et recommencez à marmonner.

*« Hmm, autre question... Pourquoi un seigneur des frontières de Deyja souhaitait-il parler de ça au seigneur Fayette ? »*

## UNE MANIGANCE APRÈS L'AUTRE.

Vous retrouvez Clancy qui avait pris de l'avance pour inspecter la région. Après vous avoir dit quelle route était la plus sûre, il mentionne que l'un de ses compagnons a aperçu une large armée de nécromanciens qui se dirigeait sous terre. Ils escortaient clairement quelqu'un mais impossible de savoir qui. Il s'avère également que, même à Deyja, il reste quelques habitants qui ne sont pas des morts-vivants. La patrouille de Clancy a pris contact avec certains d'entre eux hier. Ils avaient

des informations intéressantes. Le seigneur local des frontières de Deyja a récemment été assassiné. Il aurait été tué le même jour que le seigneur Fayette.

« Le plus intéressant est que les personnes interrogées par la patrouille pensent qu'il a été assassiné par un autre seigneur de Deyja. » Il vous regarde d'un air entendu.

Toutes ces informations semblent confirmer que vous n'avez fait qu'effleurer la surface d'une machination bien plus vaste. Vaincre le seigneur Fayette pourrait ne pas suffire à arrêter ce qui est en train de se tramer...

**Révélez 1 des tuiles Proches Nécropole. Puis révélez les tuiles Proches Donjon.**

## DE VIEUX AMIS

Vous prononcez vos dernières prières pendant que vos hommes finissent d'enterrer les derniers corps des vaincus.

« Peut-être trouveront-ils enfin la paix, » murmurez-vous en tentant de vous débarrasser de l'affreux sentiment qui vous étreint depuis le début de la bataille. Les soldats ennemis... Ils faisaient tous partie des troupes du seigneur Fayette. C'était sa garde personnelle. Vous considérez même certains d'entre eux comme des amis... Libérer leurs âmes de l'emprise des nécromanciens vous apporte un peu de réconfort. Mais très peu. Ceux qui ont fait cela sont toujours en liberté, prêts à commettre d'autres atrocités.

« Il faut que ça cesse, » jurez-vous avec colère, votre regard rivé vers l'horizon.

**À partir de maintenant, lorsque vous vous déplacez sur l'Obélisque de la tuile Proche Nécropole, vous êtes téléporté sur celui de la tuile Donjon. Et vice-versa : vous déplacer sur l'Obélisque de la tuile Donjon vous envoie vers la case Obélisque de la tuile Nécropole.**

**À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).**

**Lorsque vous vous déplacez sur la Ville de la tuile de Départ du Donjon, affrontez l'Armée du seigneur Fayette. Ajoutez 3 cartes Muraille, une carte Porte et une carte Tourelle du côté ennemi. Après avoir vaincu l'armée ennemie, lisez la section « L'ultime devoir ».**

## L'ULTIME DEVOIR

Vous contemplez le corps sans vie de votre seigneur ; son allure paisible contraste violemment avec le tourbillon d'émotions qui vous envahit. Le grand seigneur Fayette. Votre ami. Faire de lui un mort-vivant était une aberration. C'était injuste. Il avait la vie devant lui. Tant de choses

à découvrir. Tant d'histoires à entendre. Et tant d'autres à raconter. Tant de...

Vous secouez la tête avec colère. Ce n'est pas le moment. Le chagrin doit attendre. Une fois que vous aurez fini ce que vous avez commencé, vous prendrez le temps. Pour l'instant, vous devez vous concentrer. Vous demandez à Clancy de vous rejoindre.

« Il est désormais évident que la mort du seigneur Fayette fait partie d'une plus vaste machination. » Vous fermez les yeux et tournez le dos au corps sans vie. « Mais j'ignore s'il a été tué parce que c'était un seigneur frontalier ou parce qu'il en avait trop découvert. »

« À mon avis, il s'agissait d'une manœuvre pour envahir AvLee, » il s'arrête un instant, laissant les mots prendre tout leur sens. « C'est une stratégie plutôt simple et directe. Miser sur la confusion semée par la mort de deux seigneurs voisins des frontières avec AvLee... »

« Ça pourrait avoir du sens » l'interrompez-vous. « Si ce n'est... si ce n'est qu'un seigneur a aussi été assassiné de l'autre côté de la frontière à Deyja. On dirait qu'il se trame quelque chose de plus vaste qu'une invasion ou alors ce n'est pas la seule chose qui se prépare. »

Clancy hoche la tête à votre raisonnement.

« J'ai décidé d'en informer le Haut Conseil druidique et de leur demander de partager ces informations avec le Conseil des Anciens d'AvLee. J'envoie de ce pas une lettre à Gelu pour lui faire part de ma conviction que les morts de Falorel et Fayette sont liées et... » une sécheresse soudaine dans votre bouche empêche les mots de sortir. «...et lui demander de me rencontrer une fois... » votre voix s'éteint à nouveau. « Une fois que j'aurais rendu les derniers honneurs à... au seigneur Fayette. » Vous respirez profondément avant de continuer. « J'aimerais savoir ce qu'il a découvert sur ces événements. Je dois savoir. »







# CAMPAGNE DU REMPART-VENGEANCE DE SANG FROID

## 3. LES AGENTS DE LA VENGEANCE

### DURÉE DU SCÉNARIO


Ce scénario se joue en 12 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Rempart

**Héros de faction :** Gem, Gelu

**Armée de faction :** Quelques Centaures, Quelques Nains, Quelques Elfes

**Ressources de départ :** 14 × , 8 × , 3 × , bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

**Bonus :** Choisissez une des options suivantes :

- 2 × 
- Fouillez (4) 
-   2 de vos unités.

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Nécropole

**Héros ennemis :** Charna, Galthran, Vidomina

**Armées ennemies :**

- **Armée de Charna :** Groupe de Zombies, Groupe de Spectres, Groupe de Liches, Quelques Vampires
- **Armée de Galthran :** Groupe de Vampires, Groupe de Liches, Groupe de Zombies, Quelques Chevaliers de l'Effroi
- **Armée de Vidomina :** Groupe de Squelettes, Groupe de Chevaliers de l'Effroi, Groupe de Dragons Fantômes, Groupe de Liches

**Deck de Charna :** 4 cartes Force




**Deck de Galthran :** 4 cartes Force

**Deck de Vidomina :** 4 cartes Magie, 3 cartes Capacité

**Deck de Sorts de Vidomina :** 2 × Hâte, 2 × Guérison

**Capacité de Vidomina :** Sorcellerie (carte Compétence)\*

**Préparez également, pour les événements programmés :** Cartes Spécialisation de Sandro : I et VI

*\*Si vous piochez 2 cartes Capacité d'affilée, ou s'il n'y a plus de sorts dans le deck de Sorts, infligez autant de  que  à l'unité du joueur avec le moins de .*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez ces tuiles et disposez-les comme indiqué sur le schéma page 21 :

**2 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Nécropole (S1)
- 1 × Rempart (S4)

**4 tuiles Lointaines (II-III) :**

- 2 × Rempart (au choix parmi : F10 à F12)
- 2 × Nécropole (au choix parmi : F1, F4, F7)

**4 tuiles Proches (IV-V) :**

- 2 × Nécropole (N1, N4)
- 2 × Rempart (N7, N8)

**Préparez également, pour les événements programmés :**

- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Terres Désolées (au choix parmi : C1, C3)

La tuile de Départ du Rempart est déjà révélée.

### PLACEMENT DES HÉROS


Charna et Galthran sont représentés par les deux figurines de la Nécropole. Gardez-les à portée de main : ils apparaîtront sur le plateau suite à des événements spéciaux. Vous pouvez leur assigner les figurines à votre guise.

Vidomina ne se déplace pas sur le plateau.

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ du Rempart.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne du Rempart, appliquez les règles suivantes :

- Chaque fois qu'un de vos Héros explore un Obélisque, un événement spécial est déclenché.
- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.
- Lorsqu'une Armée ennemie est vaincue, gagnez 2 .
- Le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats sur une tuile Nécropole (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre l'Armée ennemie dans les Terres Désolées.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si :

- Vous perdez le contrôle de votre Ville de faction.
- Vous n'avez pas vaincu l'Armée ennemie dans les Terres Désolées avant la fin de la manche 12.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

- Lisez la section « Arrêter les seigneurs de Deyja ».

**Manche 3 :**

- Lisez la section « Des spectres à l'horizon ».
- Placez Charna au centre de la tuile de Départ de la Nécropole.

**Manche 7 :**

- Lisez la section « Renforts chez les nécromanciens ».
- Placez Galthran au centre de la tuile Lointaine Nécropole la plus éloignée de votre Héros. Si les 2 tuiles sont à égale distance, choisissez sur laquelle des deux le Héros ennemi apparaît.

**Manche 12 :**

- Si vous n'avez pas gagné avant la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous perdez la partie.

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « Loin d'être fini ».





**Tuiles Rempart**



**Tuiles Nécropole**

## L'HISTOIRE

### ARRÊTER LES SEIGNEURS DE DEYJA

Il y a quelques jours, le Conseil des Anciens d'AvLee a ordonné à Gem et Gelu de venger la mort des seigneurs Falorel et Fayette, des seigneurs Dragons et de toutes les autres victimes des nécromanciens, et bien que tous deux aient déjà eu affaire à ces ennemis, rien ne les avait préparés aux atrocités auxquelles ils firent face à la frontière de Deyja. Des fosses. Des fosses creusées à la va-vite et remplies de cadavres entassés les uns sur les autres. Non, pas des cadavres. Des restes de chair, des lambeaux de chair pourrissante devenus superflus une fois que le squelette en avait été extrait.

« C'est... c'est... répugnant, » bredouilla Gelu en tentant désespérément de contrôler la nausée qui lui montait à la gorge.

Gem avait le regard fixe, froid, comme si elle ne voyait rien. Au bout de quelques instants, elle s'accroupit et cacha son visage dans ses mains.

« Cette poupée m'a achevée, » lança-t-elle. « Elle ressemblait tellement à celle qu'avait ma sœur juste avant de mourir. Je me souviens m'être dit qu'elle était la plus chanceuse du monde d'avoir une si belle poupée... Et puis les hordes de squelettes ont massacré tout mon village... » Sa voix s'éteignit.

« Tu ne devrais pas voir ça. Ce n'est pas pour... »

« J'ai été la seule survivante. » Elle releva la tête et planta son regard dans celui de Gelu.

« Je me RÉJOUIS d'avoir été choisie par le Conseil des Anciens pour punir Deyja. »

Il n'y avait aucune hésitation dans ses yeux. Juste une extrême détermination. Gelu se détourna et regarda au loin. Depuis le sommet de cette colline, il voyait parfaitement les vallées de cet étrange territoire désolé qui s'étendait à perte de vue. On aurait dit que l'automne était en avance et avait coloré les feuilles et les buissons en rouges et bruns. L'herbe sèche faisait place à une terre sombre, et tous les arbres qu'il voyait avaient l'air de lutter pour survivre, quand ils n'étaient pas déjà morts.

« Après avoir appris que Sandro était celui qui avait commandité l'assassinat du seigneur Falorel, j'ai poussé mes investigations et découvert que les seigneurs Dragons que j'ai décimés n'étaient pas des bandits. C'étaient réellement des seigneurs frontaliers d'AvLee. J'ai ressenti le besoin de m'en expliquer personnellement devant le Conseil des Anciens d'AvLee et d'accepter leur punition pour cette erreur. Le Conseil a eu ses doutes, mais après avoir consulté leur Oracle, il a été décidé

que je me rachèterai en prenant part à une expédition punitive contre Deyja. » Voyant que Gem se levait et s'approchait de lui, Gelu s'interrompit. « C'est un honneur pour moi d'accepter leur jugement et j'ai mis en suspend mes engagements auprès de la Garde Forestière, » conclut-il.

Un silence de mort s'abattit sur eux alors qu'ils prenaient la mesure de leurs décisions.

« Les seigneurs de Deyja doivent être anéantis avant que toute la population d'AvLee ne soit décimée pour aller grossir les rangs de leurs armées de morts-vivants, » asséna Gelu.

« Il faut les détruire tous, » ajouta Gem.

Lorsque vous vous déplacez sur la Ville de la tuile de Départ de la Nécropole, lisez la section « C'est tout ? ».

### DES SPECTRES À L'HORIZON

Un rapport de vos éclaireurs vient d'arriver. Ils semblent avoir croisé la route de miliciens d'Érathia aujourd'hui. Ils faisaient partie d'une unité indépendante à Clovergreen. Ils connaissaient Gem. Ils ont aussi partagé des nouvelles intéressantes. Deux barbares nommés Crag Hack et Hog sont partis d'Érathia pour envahir Deyja.

Alors que vous réfléchissez à ce que cela peut signifier, vous apercevez une messagère qui se précipite vers vous. À son arrivée, elle s'effondre d'épuisement. Fiévreuse et délirante, ses paroles semblent n'avoir aucun sens, mais vous parvenez à en comprendre quelques bribes. Une de ses visions les plus persistantes représente des dizaines de spectres livides mettant à sac tous les campements qui se dressent sur leur passage. Il est vrai qu'une horde de ces abominations nécromantiques a été repérée au sud d'ici. Mais au vu de son état, la messagère a besoin de quelques jours avant de se remettre sur pieds. Vaut-il mieux l'abandonner ici ou attendre qu'elle ait récupéré ? Au final... c'est seulement UNE personne. N'est-ce pas ?

Si vous l'emportez, choisissez :

- Perdez 1  et gagnez 
- Prenez un Moral Négatif

Retournez la tuile de Départ de la Nécropole. Elle est désormais révélée.

Placez Charna au centre de la tuile de Départ de la Nécropole. Lorsque vous affrontez l'Armée de ce Héros, ses Spectres gagnent +1 en ~~XX~~.



## RENFORTS CHEZ LES NÉCROMANCIENS

Aujourd'hui vous devez rencontrer votre partenaire sur cette opération. Vous tentez de rejoindre le lieu de rendez-vous au plus vite, mais traverser un territoire ennemi n'est pas une mince affaire. Quand vous finissez par arriver, il fait déjà nuit. Épuisée et en retard, vous vous faufilez dans une tente. Vous pourrez vous reposer en parlant.

Vous passez des heures à échanger des informations, puis Gem finit par exploser de colère.

« ...J'ai reçu un message d'Ethric aujourd'hui. Il dit que Sandro n'était plus son apprenti depuis des dizaines d'années. Et que Sandro s'était enfui avant de se tourner vers la nécromancie ! » Elle s'époumone, en faisant les cent pas.

« Ce nom a aussi été mentionné durant les interrogatoires. » ajoute calmement Gelu.

« Il y a d'autres mauvaises nouvelles. Ethric pense que Sandro pourrait être en train de construire un puissant artefact en combinant tous les artefacts que j'ai collectés pour lui. Ça m'a rendue furieuse, j'ai hurlé. »

« *J'imagine sans mal,* » se dit Gelu.


« Personne ne s'est approché de moi pendant au moins une heure. Il faut que je fasse part de ces informations au Conseil des Anciens... »

Soudain, vous entendez un froissement et entrevoyez une ombre sur le mur en toile de la tente. Vous échangez presque instinctivement des regards pour coordonner vos actions et vous attaquez la silhouette. C'est un vampire. Grâce à quelques formules magiques, Gem illumine la zone, contraignant plusieurs silhouettes lugubres à se tordre de douleur et se couvrir les yeux. Encore des vampires. Apparemment votre camp a été attaqué par un petit groupe de ces créatures et quelques jeunes recrues sont tombées sous leurs crocs.

Votre expérience, votre instinct et votre coopération mettent rapidement un terme à ce combat. Peut-être parce qu'ils n'étaient pas nombreux ou parce qu'ils ont été surpris par votre résistance. Mais cela signifie également que vous ne bénéficiez plus de l'effet de surprise, car ceux qui les ont envoyés savent que vous êtes à Deyja.

« *Sandro a peut-être construit un puissant artefact en réunissant tous ceux qu'il a collectés.* » Vous réfléchissez à voix haute. « *Je me demande si les seigneurs d'AvLee assassinés avaient connaissance de ce plan ?* »

Choisissez :

- Retournez face Quelques une de vos améliorées. 
- Défaussez une de vos .

Si vous ne pouvez appliquer aucune de ces options, ignorez cet effet.

Puis, révélez les 2 tuiles Lointaines Nécropole.

## C'EST TOUT ?

Vous arrivez ensemble devant l'un des châteaux nécromants. Il a l'air d'avoir été abandonné. À la va vite. Récemment.

« Tu penses que c'est à cause de nous ? » S'interroge Gem.

« J'en doute, » rétorque Gelu tout en jetant un œil aux environs. « et même en surveillant nos mouvements, ils ne devraient pas pouvoir connaître le moment exact de notre arrivée. Quelqu'un d'autre les a fait fuir. »

Vous retournez le château sans dessus-dessous, et, après de longues recherches, vous finissez par trouver un morceau de papier à moitié calciné dans l'une des cheminées. Il s'agit d'une carte montrant un chemin vers le « Château Crypthome ». Vous continuez à fouiller la forteresse mais ne trouvez pas d'autres informations utiles. Une heure plus tard, vous êtes étonnés de voir vos éclaireurs Elfes escorter des espions orques détenteurs d'un message pour vous. Le message provient d'un héros barbare nommé Yog.

« Mmh, j'ai eu affaire à lui une fois à Enroth, » se souvient Gem.

« Il fait équipe avec un autre barbare du nom de Crag Hack, » ajoute le messager.

« J'ai aussi entendu parler de Crag, » continue Gem.

« Yog et Crag sont en colère contre les nécromanciens et tout particulièrement contre Sandro. Et... » La voix de l'orque devient si faible que vous devez tous deux vous rapprocher pour l'entendre.

« Quoi ? ! Crag a réuni des artefacts pour Sandro qui servaient bien à construire un artefact plus puissant ! »

Prenez la tuile Centrale mise de côté en début de partie et ajoutez-la au plateau en la connectant à au moins 1 tuile Proche Nécropole. Lorsque vous vous déplacez sur les Terres Désolées, lisez la section « Château Crypthome ».

Choisissez :

- 3 × 
- 10 × 
- Fouillez (4) 

## CHÂTEAU CRYPTHOME

Bien cachés dans des bâtiments abandonnés non loin de là, vous surveillez le château. Cette fois vous avez la certitude qu'il n'a pas été déserté. Des hordes de squelettes vont et viennent, transportant des caisses de matériel.

« ...pour faire comprendre qu'ils étaient mécontents de Sandro, les barbares ont décidé d'envahir Deyja, mais Yog veut savoir ce qu'il se passe réellement. » marmonne Gelu, réfléchissant à voix haute.


« Mécontents. Quel joli mot ! » Ricane Gem.

« Ça tombe à pic pour nous. On attaque Deyja par le nord pendant qu'ils attaquent par l'ouest. »

« Les Ératheiens vont se faire des cheveux blancs quand ils entendront parler de Yog et Crag. Il faut que je parle à Yog. Où est la carte ? demande Gem en fouillant son paquetage. « Mmh, nous devons commencer par prendre possession du Château Crypthome pour sécuriser cette région de Deyja, ensuite nous demanderons à Crag et Yog de nous retrouver à... », elle s'interrompt le temps de déplier la carte et suit du doigt une route. « Blagden. Ensuite... »

Elle s'arrête soudain lorsque les murs explosent et que les squelettes déferlent à l'intérieur du bâtiment. Derrière les silhouettes osseuses se dresse une nécromancienne blafarde entourée de ses sinistres chevaliers et accompagnée des ossements éthérés de dragons morts depuis longtemps. Tous aussi morts que mortels. Gem sent les poils se hérissier sur sa peau lorsque la nécromancienne invoque ses énergies magiques. Sa puissance est incommensurable. Vos troupes sont déjà mobilisées, vous vous hâtez de les rejoindre. Pendant que l'un ordonne à ses archers de lancer un barrage de flèches, l'autre puise dans les énergies magiques de la nature.

**La bataille contre l'Armée de Vidomina commence. Placez les 2 cartes Spécialisation de Sandro sur l'unité Groupe de Squelettes. Puis effectuez une attaque gratuite avec cette unité ; elle pourra encore attaquer lors de son activation normale.**

**Si vous avez choisi Gelu comme Héros principal, infligez 1  à chaque ennemi sur le plateau de Combat.**

**Si vous avez choisi Gem comme Héros principal, infligez 3  à l'unité ennemie de votre choix.**

**Le Combat se poursuit ensuite selon les règles normales.**

## LOIN D'ÊTRE FINI

Une fois que vous en avez fini avec les dernières forces ennemies, Gem se précipite vers leur commandante. Vidomina se couvre le visage comme pour se protéger de la rage vengeresse de Gem.

« S'il vous... » articule-t-elle avant que l'une des flèches de Gelu vienne l'interrompre et lui fracasser le crâne. Le reste de son corps s'effrite immédiatement et tombe en poussière sur le sol.

« Qu'est-ce que... ! »

« Un golem ! » S'écrie Gem, un mélange de surprise et de frustration dans la voix. Elle s'accroupit pour inspecter les restes du golem de plus près. « Elle a dû s'enfuir plus tôt durant la bataille. Il ne reste plus personne ici. »

Furieux, Gelu envoie d'un coup de pied un crâne voler dans les airs.

« Ne t'inquiète pas. On les aura, » finit-elle avec assurance.

« Jusqu'au dernier » ajoute-t-il, la mâchoire serrée. Une fois sa colère retombée, il se dirige vers le Château Crypthome.







# SITES

## VILLE



Catégorie : **Revendicable**

C'est là que les joueurs commencent la partie. Si un joueur capture une Ville, il gagne une récompense selon le scénario.

## ENCLAVE



Catégorie : **Revendicable**

Lorsque vous prenez le contrôle d'une Enclave, vous pouvez choisir une récompense parmi plusieurs. Si l'Enclave que vous capturez était déjà contrôlée par un autre joueur, vous gagnez une récompense supplémentaire (voir page 25 du livre de règles, Enclaves).

## MINE : SCIERIE



Catégorie : **Revendicable**

La scierie fonctionne exactement comme les autres Mines. Si vous capturez une Mine qui n'a pas encore été Contrôlée par un autre joueur, gagnez immédiatement son revenu. De plus, elle vous rapportera un revenu au début de chaque manche de Revenus, en fonction de son type.

**Scierie** : 2 Matériaux



## COMPTOIR



Catégorie : **Ouvert**

Permet au Héros d'échanger des ressources, de Détruire 1 carte ou d'acheter 1 Machine de guerre.

## MANUFACTURE D'ARMES



Catégorie : **Ouvert**

Ce site permet aux Héros d'acheter une Machine de guerre.







**Auteurs :** Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

**Auteur du mode Solo :** Aleksander Kubiak

**Auteur des règles de Tournoi :** Kamil Białkowski

**Relecteurs :** Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

**Graphistes :** Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

**Illustratrice des couvertures :** Iana Vengerova

**Illustrateurs :** Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

**Sculpteurs :** Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

**Chefs de projet :** Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

**Directeur de projet :** Michał Pawlaczyk

**Directeur de studio :** Jarosław Ewertowski

**Version française :** Spieletexter Ludiversal Translations

**Traduction :** Judith & Matthieu Bonin-Brustlein

**Relecture :** Olivia Revault d'Allonnes, Thibault Pannier

**Coordination & intégration :** Michael Csorba

**Licence Heroes of Might & Magic (Ubisoft) :**

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

**Remerciements :**

Jean-Felix Monin-Directeur créatif (Ubisoft)

Jon Van Caneghem et New World Computing-les créateurs originaux de Heroes of Might & Magic

**Testeurs et consultants :**

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kłoskowski,

Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziol, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas et Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marena, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poumpouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cypryan Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczecinecki Klub Fantastyki, Trzy Plansze

**Consultants sur l'univers :** Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

**Merci pour l'inspiration et les textes de certaines**

**Proclamations des Astrologues :** Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio et le logo Archon Studio logo sont des marques de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est une marque déposée de Archon Studio. Tous droits réservés aux propriétaires respectifs. ©2022 Archon.

Archon Studio siège au Warszztatowa 8 Street, Piła 64-920, Pologne. Le contenu réel peut différer de celui affiché. Imprimé en Chine. Figurines fabriquées en Chine. Fabriqué en Chine et distribué par Archon Sp. z o.o.

Les marques Might and Magic™, Heroes™, Ubisoft et le logo Ubisoft sont la propriété d'Ubisoft et utilisés sous licence de Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.





**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®  
**THE BOARD GAME**