

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



STRETCH GOALS  
**LIVRE DE MISSIONS**

Aimeriez-vous piétiner vos ennemis aux côtés de Mutare la Sanguinaire ? Invoquer une armée de morts-vivants pour le plus grand plaisir du maléfique Sandro ? Ou défier les plus puissants dragons en rejoignant Dracon dans ses plus glorieuses aventures ? C'est ce qui vous attend, et plus, dans les histoires épiques que vous trouverez dans ce livre.

Ce livre propose 3 nouvelles campagnes pour **Heroes of Might and Magic III The Board Game** :

- « Sang de dragon » (dédiée à la faction du Donjon),
- « L'Éveil du Nécromancien » (dédiée à la faction de la Nécropole),
- « Pourfendeur de dragons » (dédiée à la faction de la Tour).

## TABLE DES MATIÈRES

1. Liste du matériel .....	2	4. Campagne de la Nécropole.....	16
2. Nouveaux éléments.....	3	a) 1. La Cible.....	16
a) Sites .....	3, 41	b) 2. Le Maître.....	20
b) Effets Permanents .....	3	c) 3. Duc Alarice .....	24
c) Écoles de magie .....	3	5. Campagne de la Tour .....	28
d) Jouer avec les figurines .....	3	a) 1. Dragons cristallins.....	28
3. Campagne du Donjon .....	4	b) 2. Dragons corrosifs .....	30
a) 1. Piller les pillards .....	4	c) 3. Dragons féeriques .....	33
b) 2. Le sang du Dragon Primordial .....	8	d) 4. Dragons d'Azur.....	38
c) 3. Soif de sang.....	12	6. Crédits .....	43

## LISTE DU MATÉRIEL

### 15 tuiles de plateau :

- 1 tuile de Départ
- 10 tuiles Lointaines
- 3 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

### 7 fiches de Héros (recto-verso)

### 7 cartes Unité

### 7 tuiles Bâtiment

### 28 cartes Unité neutre

### 4 cartes Proclamation des Astrologues

### 11 cartes Artefact

### 7 cartes Sort

### 11 cartes Compétence

### 42 cartes Spécialisation

### 7 cartes Caractéristique

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

### 12 jetons Or

- 4 × « 1 Or »
- 4 × « 3 Or »
- 4 × « 10 Or »

### 9 jetons Matériaux

- 5 × « 1 Matériaux »
- 4 × « 3 Matériaux »

### 8 jetons Richesses

- 4 × « 1 Richesses »
- 4 × « 3 Richesses »

### 10 jetons Dégâts

- 5 × « 1 Dégât / 2 Dégâts » (recto-verso)
- 5 × « 3 Dégâts / 5 Dégâts » (recto-verso)

### 1 jeton Construction

### 1 jeton Population

### 1 jeton Grimoire

### 6 jetons Paralysie/Défense

### 5 jetons Déplacement

### 1 jeton Moral

### 30 cubes en plastique

- 10 noirs
- 20 bleus clairs





# NOUVEAUX ÉLÉMENTS

## SITES

Ce contenu exclusif inclut des tuiles de plateau avec de nouveaux sites à découvrir. Retrouvez la liste complète de ces sites page 41.

## 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.

## ÉCOLES DE MAGIE

Chaque carte Sort appartient à l'une des 4 Écoles de magie, auxquelles certaines cartes font référence : Air, Feu, Terre, et Eau. Chaque École est reconnaissable grâce à son symbole :



**REMARQUE :** Bien que « Flèche magique » appartienne à toutes les Écoles, elle ne peut pas bénéficier simultanément de bonus d'Écoles différentes.



*École du Feu*



*École de l'Eau*



*École de l'Air*



*École de la Terre*

## JOUER AVEC LES FIGURINES

Avant la partie, préparez toutes les figurines des unités que vous comptez utiliser. En Combat, vous pouvez les poser sur les cartes Unité correspondantes pour indiquer plus clairement la position de chacune sur le plateau.

**REMARQUE :** La couleur des figurines de faction correspond à la bordure des cartes correspondantes.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Veillez à bien suivre ces règles lorsque vous jouez avec des figurines :

1. Si une des situations suivantes se produit lors d'un Combat contre des Unités neutres, défaussez la carte et piochez-en une autre à la place :
  - a) Vous piochez la même Unité neutre plusieurs fois.
  - b) Vous piochez une unité déjà présente dans votre Armée.
  - c) Vous piochez une unité de votre propre faction.
2. Lorsque vous **Recrutez** des Unités neutres, vous ne pouvez pas **Recruter** les unités d'une faction choisie par un joueur, ni d'unité déjà présente dans l'armée d'un joueur. Défaussez cette unité et piochez-en une autre.



# 1. PILLER LES PILLARDS

*Le seigneur de guerre Mutare, membre énigmatique de la noblesse de Nighon, désire se faire une place dans les rangs des puissants Seigneurs de Nighon. En Nighon, on n'hérite pas de ses terres, on les prend à ceux qui sont trop faibles pour les garder. Seuls les plus forts sont dignes de diriger et les cadavres des faibles jonchent le sol des tunnels de Nighon.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 manches maximum.

## PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Donjon

**Héros de faction :** Mutare

**Armée de faction :** Quelques Troglodytes, Quelques Harpies, Quelques Yeux Démoniaques

**Ressources de départ :** Aucune

**Bâtiments :** Aucun

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

- Ajoutez l'unité Quelques Méduses dans votre Armée
- Améliorez Troglodytes et Harpies
- Fouillez (4) ☞

## PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Donjon

**Héros ennemis :** Caomham, Preuet

**Armées ennemies :**

- **Armée de Caomham :** Armée neutre de 1 niveau de plus que votre Héros, 1 carte Tourelle, 3 cartes Muraille, 1 carte Porte
- **Armée de Preuet :** Quelques Dragons Noirs, 2 × Unité neutre ★ au hasard\*

**Deck de Caomham :** 2 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Preuet :** 2 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts\*\* :** 2 × Bouclier de flammes, 2 × Cécité

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

\*\*Tous les Héros ennemis partagent le même deck de Sorts. Réinitialisez-le après chaque Combat.

## PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Donjon (S2)

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

- 3 × Donjon (F2, F5, F8)

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

- 2 × Donjon (N2, N5)

## PLACEMENT DES HÉROS

Les 2 Héros ennemis, Caomham et Preuet, sont représentés par les figurines Héros du Château. Gardez-les à portée de main, vous en aurez besoin pendant ce scénario.

Placez votre Héros du Donjon sur la case vide de la tuile tout en bas du plateau. Orientez la tuile pour que cette case vide soit sur sa partie inférieure. S'il s'agit de la case centrale, vous pouvez orienter la tuile à votre guise.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

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

- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 4.
- Vous ne pouvez pas construire de Demeure ★.
- Tant que vous n'avez pas capturé la Ville, vous ne pouvez pas produire de ressources, ni utiliser vos Bâtiments pour Recruter.
- Vous ne pouvez pas Recruter de Héros secondaire.
- Caomham ne se déplace pas.



- Preuet se déplace après votre tour de jeu.
- Explorer un Obélisque ne vous rapporte rien.
- Toutes les lignes de la case bloquée sur la tuile de Départ du Donjon sont ignorées.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre les 2 Héros ennemis : Caomham et Preuet.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si vous perdez un Combat.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

### Manche 1 :

- Lisez la section « Que les faibles trépassent ».

### Manche 5 :

- Placez la figurine de Caomham sur l'Obélisque le plus proche de votre Héros principal. S'il n'y a encore aucun Obélisque sur le plateau, Caomham apparaîtra dès que vous révélez le premier.

### Manche 8 :

- Placez la figurine de Preuet sur la case bloquée la plus à gauche (à égalité, la plus en haut) sur les tuiles de plateau déjà révélées.

### Manche 11 :

- À la fin de cette manche, il n'y a plus d'espoir ! Vous avez perdu.

### Lorsque vous capturez la Ville sur la tuile de Départ :

- Lisez la section « L'autre du tourment ».

### Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Ce n'est que le début ».



## L'HISTOIRE

### QUE LES FAIBLES TRÉPASSENT

La soirée était sombre et morose. Ou peut-être était-ce le matin. Ou la mi-journée. Il n'était pas aisé de conserver la notion du temps au fin fond des cavernes, et ce, même pour les natifs de Nighon.

Mutare rédigeait son journal. Un journal de guerre, pour être exact.

*« Ordwald. Ce nom me dégoûte. Ce vieillard a possédé de riches territoires de Nighon hérités d'un père bien supérieur à lui. Il a perdu son temps et n'a rien fait pour mériter son statut. Je suis restée dans son ombre et à ses frontières trop longtemps. »*

Mutare relisait ses phrases pensivement tout en utilisant sa plume pour se débarrasser d'un reste de mouton fermement coincé entre ses dents. Semblant satisfaite de ses écrits, elle hocha la tête et referma son journal d'un coup sec.

« Aaah... » Un cri perçant s'échappa de la bouche du troglodyte qui lui avait servi son repas quelques instants plus tôt. Mutare plissa les yeux et cela suffit à le faire s'enfuir prestement.

Après avoir indiqué à un petit groupe de ses plus proches soldats de la suivre, elle courut vers son cheval, l'enfourcha avec souplesse et partit au galop. Elle ne prenait pas la peine de s'arrêter pour donner ses ordres. Ses paroles résonnaient dans les cavernes.

«... mes espions sont revenus avec des informations. Deux jeunes seigneurs aux dents longues ont attaqué simultanément Ordwald. Ils s'en sortent étonnamment bien. »

« Peut-être sont-ils à la hauteur, » hasarda un de ses généraux en essayant de galoper à son allure.

« Il y a un an, il aurait facilement repoussé leurs attaques. Si cela se passe aussi bien pour eux, c'est certainement parce qu'Ordwald n'est plus assez compétent, » continua-t-elle en ignorant la remarque.

« Ne devrions-nous pas rappeler toutes nos troupes et aller le réduire en miettes avec une énorme armée ? » suggéra un autre général d'une voix tremblante d'hésitation.

« Quelques troupes suffiront. Le temps nous est compté. Nous avons attendu patiemment qu'Ordwald commette une erreur avant de passer à l'action. La semaine dernière, Ordwald en a commis une. Il est temps de l'anéantir. »

Lorsque vous capturez la Ville sur la tuile de Départ, lisez la section « L'autre du tourment ». Cette Ville est protégée par une Armée neutre de niveau III.

Après avoir capturé la Ville, gagnez :

- Demeure ★
- Salle du Conseil
- 25 × 🍷
- 6 × 🌿
- 3 × 🔥
- +15 revenu 🍷





## L'ANTRE DU TOURMENT

« Ordwald n'est pas là. On comprend pourquoi ses terres ont été si faciles à conquérir, » commente l'un des soldats.

Vous ôtez vos talons de la chaise et laissez la gravité faire le reste. Boum. La chaise bascule et tombe sur le sol humide, avec le prisonnier qui y est attaché. Il grogne faiblement, trop épuisé pour en faire plus.

L'interrogatoire a révélé qu'Ordwald n'était pas là pour défendre ses terres parce qu'il était parti en quête de la mythique Fiole de Sang de Dragon.

« Il semble qu'il a passé sa vie à rechercher cette fiole et y a dilapidé la fortune de son père. On raconte que quiconque boira de cette fiole se transformera en dragon, » ajoute un autre soldat en essuyant ses mains souillées par l'interrogatoire.

« Ordwald n'est pas aussi idiot que je le pensais, » admettez-vous.

« Mais il est vieux. »

« Je vais les retrouver, lui et la fiole, mais je dois d'abord me débarrasser des jeunes seigneurs qui sont sur mes talons depuis que la nouvelle s'est répandue. » Vous souriez à l'opportunité que vous offre ce petit contretemps. Caomham et Preuet sont aussi au courant pour la fiole. Ils vont sans doute essayer de vous suivre lorsque vous poursuivrez Ordwald dans les Cavernes Profondes. Vous devrez d'abord en finir avec eux. Quel dommage !

**Lorsque vous avez vaincu les 2 Héros ennemis, lisez la section « Ce n'est que le début ».**

## CE N'EST QUE LE DÉBUT

Le coup d'épée envoie des éclaboussures de sang frais sur les murs de la caverne. Un regard incrédule se lit encore sur le visage de l'homme dont la tête est en train de tomber au sol.

« *Était-ce Caomham ? Preuet ?* » Vous vous posez la question. Mais ça n'a aucune importance.

Vous suivez des yeux la tête qui roule. Comme dans le temps.

« *J'ai toujours su que je deviendrai une noble puissante un jour,* » songez-vous tout en continuant de regarder la tête rouler. « *Prendre possession du territoire de Rauric a été la première étape. Mais je n'aurais pas cru tout cela possible avant d'avoir atteint un certain âge... au moins 26 ou 27 ans. La fiole change mes calculs.* »

Vous relevez la tête. Vos troupes attendent les ordres.

« Ce n'est que le début ! » leur criez-vous en brandissant votre épée ensanglantée. Des cris de guerre assourdissants retentissent.

Quiconque se transformera en dragon pourra gravir par la force les échelons de la noblesse de Nighon.





# CAMPAGNE DU DONJON-SANG DE DRAGON

## 2. LE SANG DU DRAGON PRIMORDIAL

### DURÉE DU SCÉNARIO



Ce scénario se joue en 11 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Donjon






**Héros de faction :** Au choix : Mutare ou Alamar

**Armée de faction :** Quelques Troglodytes, Quelques Harpies, Quelques Yeux Démoniaques

**Ressources de départ :** 14 × , 3 × , 1 × , bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

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








-  **Fouillez (3)** 
-  4 × 
-  **Améliorez** les unités Troglodytes et Harpies

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Donjon

**Héros ennemis :** Troupes d'Ordwald, Dragons sentinelles

**Armées ennemies :**

-  **Armée des Troupes d'Ordwald :** Archers\* , 2 × Golems\*\*\* , Enchanteurs\* 
-  **Armée des Dragons sentinelles :** 2 × Unité neutre  au hasard\*\*, 1 × Unité neutre  au hasard\*\*

**Deck des Troupes d'Ordwald :** 3 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck des Dragons sentinelles :** 5 cartes Force, 1 carte Capacité

**Deck de Sorts des Troupes d'Ordwald :** 2 × Malédiction

**Capacité des Dragons sentinelles :** Armurerie (carte Compétence)

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

*\*\*Piochez le nombre de cartes requis dans la pile d'Unités neutres correspondante.*

*\*\*\*Révélez des cartes de la pile d'Unités neutres correspondante jusqu'à avoir 2 Golems. Remélangez toutes les autres cartes dans la pile d'Unités neutres.*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

-  1 × Donjon (S2)

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

-  3 × Donjon (F2, F5, F8)

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

-  2 × Donjon (N2, N5)

**1 tuile Centrale (VI-VII) :**

-  Terres Désolées (C1)

### PLACEMENT DES HÉROS

Pour ce scénario, les troupes d'Ordwald sont représentées par l'une des deux figurines de Héros du Château. Vous pouvez librement décider laquelle utiliser. Gardez-la à portée de main, vous en aurez besoin pendant ce scénario.

Votre Héros commence sur la case Ville de la tuile de Départ du Donjon.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

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

- Explorer un Obélisque annule le déplacement des Troupes d'Ordwald à son prochain tour.
- Toutes les lignes de la case bloquée sur la tuile de Départ sont ignorées.
- Le Héros ennemi se déplace uniquement en direction des Terres Désolées, par le chemin le plus court. Le Héros ennemi ne vous poursuit pas, mais s'il doit se déplacer sur la case de votre Héros, il déclenche un Combat.
- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.
- Dès que vous vous déplacez sur les Terres Désolées, affrontez les Dragons sentinelles.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre l'Armée ennemie dans les Terres Désolées. Vaincre les Troupes d'Ordwald est facultatif.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si Ordwald atteint les Terres Désolées.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

### Manche 1 :

- Lisez la section « Avantage ».
- 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).

### Manche 4 :

- Lisez la section « Le temps presse ».

### Manche 11 :

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

### Lorsque vous vous déplacez sur les Terres Désolées :

- Lisez la section « Les Dragons sentinelles ».

### Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « La fin de la course ».



## L'HISTOIRE

### AVANTAGE

Comme à votre habitude, vous étiez en train de mettre vos pensées à plat dans votre journal. Votre journal de guerre.

*« J'ai repéré Ordwald. Il n'est plus très loin de la fiole mais sa prudence et sa lenteur nous laissent tout loisir de lui passer devant. J'ai conscience de devoir me préoccuper d'Ordwald, mais je dois me concentrer sur l'artefact. La Fiole de Sang de Dragon me procurera l'avantage nécessaire pour m'imposer dans les rangs de la noblesse de Nighon. Une fois que je serai passée devant lui, il y aura la fiole, et elle sera sans nulle doute gardée... par des dragons gardiens. Pour l'atteindre il faudra que je les élimine... ou Ordwald... ou les deux. »*

Alors que vous finissez cette dernière phrase, un messenger court vers vous.

«... vers l'est, il y a une rivière souterraine, » commence-t-il. « Le Maître Éclaireur a la conviction que les armées d'Ordwald sont passées par là il y a 6 ou 8 mois. Une patrouille a découvert une prison au bord de la rivière aujourd'hui. Un Mage de Guerre nommé Alamar y est enfermé. Il se dit prêt à rejoindre la cause de quiconque le libérera. Voulez-vous que je vous montre le chemin ? »

Le messenger vous regarde et attend vos instructions. Vous posez lentement votre plume et commencez à donner vos ordres. « Le Général Miah va prendre la tête des troupes stationnées au campement précédent, près de l'entrée des Cavernes Profondes. Il devrait pouvoir compliquer la tâche à ceux qui tenteront de me suivre : il les harcèlera, éliminera leurs éclaireurs, fabriquera de fausses pistes et écrasera les plus intrépides. »

Vous sortez de la pièce en hâte suivie par vos gardes. Il devrait être possible de s'infiltrer avec un petit groupe sans se faire repérer.

La pièce se vide complètement à l'exception du messenger qui attend toujours sa réponse.

**Votre Héros passe immédiatement au niveau supérieur : Fouillez (2) la pioche de Compétences.**

**À la fin du déplacement de votre Héros principal à cette manche, vous pouvez choisir :**

- **Commencez immédiatement un Combat contre une Armée neutre de niveau III (considérée comme l'assaillant). Vous pouvez prolonger ce Combat sans dépenser de PD. En cas de victoire, gagnez un Héros secondaire.**





- **Gagnez +1 🐎, mais renoncez à la possibilité de Recruter un Héros secondaire, maintenant et pour le reste de ce scénario.**

## LE TEMPS PRESSE

Vivre sous terre pendant des lustres ne laisse personne indemne. Seuls les plus coriaces parviennent à survivre dans cet environnement hostile. C'est pour cela que, lorsque vous apprenez que l'armée d'Ordwald est passée au travers des troupes de Miah et avance dans votre direction, vous ne cillez pas.

Pas même en découvrant son envergure.

Un bon commandant doit tout prévoir. Pour être victorieux ou, dans le pire des cas, survivre à la défaite, quoiqu'il advienne. Rauric n'en avait pas conscience. C'est pour cela que vous l'avez vaincu si facilement et vous êtes emparée de ses terres. Si Ordwald met la main sur la fiole avant vous, vous pourriez être obligée de fuir Nighon...

**Placez la figurine représentant les Troupes d'Ordwald sur la case bloquée de la tuile en haut à droite du plateau. Si celle-ci n'a pas encore été révélée, faites-le avant de placer la figurine.**

**Lorsque vous vous déplacez sur les Terres Désolées, lisez la section « Dragons sentinelles ».**

## LES DRAGONS SENTINELLES

Vous arrivez en vue des Terres Désolées. La magie qui sature l'air de cette région semble avoir recouvert le chemin d'un sol étrangement doux et l'avoir bordé de curieux arbres. Les couleurs anormalement vives sont presque douloureuses pour vos sens. Vous avez la nausée. Cela vous fait penser aux plaines magiques, ces régions où l'on trouve des arbres et d'autres choses des Terres Lumineuses, et vous vous demandez si des dragons d'or ou verts pourraient se terrer ici. Normalement ils ne vivent qu'à la surface mais peut-être peut-on en trouver dans un tel endroit. Cela expliquerait ces hideuses nuances de vert.

« Les plantes devraient être brunes, pas vertes, » marmonnez-vous en ouvrant la porte qui se dresse devant vous.

À l'intérieur de la tour, vous découvrez d'innombrables ossements d'animaux de toutes tailles, éparpillés le long des escaliers qui mènent au sommet. Nombre d'entre eux ont l'air humains. Arrivée en haut, vous entrez dans une grande salle gardée par des dragons. Des créatures ancestrales, majestueuses. Ils attendent et ne semblent ni dérangés, ni surpris. Peut-être ne vous considèrent-ils même pas comme une menace ?

Derrière vous, résonnent les cliquetis des épées que l'on dégage les feulements de gorgones enragées et la respiration lourde des minotaures.

Sans un mot, vous brandissez votre épée et toute l'armée attaque.

**Si vous gagnez ce Combat, lisez la section « La fin de la course ».**

## LA FIN DE LA COURSE

Après la bataille, les Terres Désolées sont en ruines. Les marques de griffes des Gardiens de la fiole envahissent les murs. Le sol rendu rouge écarlate par la quantité de sang versé semble absorber des écailles pétrifiées. Dans votre camp, beaucoup de blessés... encore plus de morts. Mais maintenant c'est fini. La fiole est juste derrière les dépouilles de ces immenses dragons.

Redoutables dragons.

Les êtres les plus puissants de ce monde.

Étendus au sol, morts.

Morts à vos pieds.



## CAMPAGNE DU DONJON-SANG DE DRAGON

# 3. SOIF DE SANG

### DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 10 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Donjon


**Héros de faction :** Au choix : Mutare ou Alamar

**Armée de faction :** Quelques Harpies, Quelques Minotaures, Quelques Méduses

**Ressources de départ :** 20 × , 5 × , 2 × , bonus de revenus de +1  et +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

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




- Ajouter l'unité Quelques Dragons Noirs dans votre Armée
- Ajoutez une unité Dragons  (tirée au hasard) à votre Armée
- Améliorez les unités Harpies, Minotaures, et Méduses

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Donjon

**Héros ennemis :** 1<sup>er</sup> Seigneur, 2<sup>e</sup> Seigneur, 3<sup>e</sup> Seigneur, Ordwald

**Armées ennemies :**

- **Armée du 1<sup>er</sup> Seigneur :** Groupe de Troglodytes, Groupe d'Yeux Démoniaques, 1 × Unité neutre  au hasard\*
- **Armée du 2<sup>e</sup> Seigneur :** Quelques Manticores, 1 × Armée neutre de niveau IV\*\*
- **Armée du 3<sup>e</sup> Seigneur :** Groupe de Manticores, 1 × Unité neutre  au hasard\*, 1 × Armée neutre de niveau IV\*\*
- **Armée d'Ordwald :** Groupe de Manticores, 1 × Unité neutre  au hasard\*, 1 × Armée neutre de niveau IV\*\*

**Deck des Seigneurs\*\*\* :** 3 cartes Force, 1 carte Magie

**Deck d'Ordwald :** 5 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts des Seigneurs\*\*\* :** 1 × Cécité, 2 × Flèche magique

**Deck de Sorts d'Ordwald :** 2 × Lenteur, 2 × Carapace, 1 × Cécité

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

*\*\*Pour plus de détails sur la composition des Armées neutres, consultez la page 35 du livre de règles, Table de difficulté.*

*\*\*Les 3 Seigneurs partagent les mêmes decks d'I.A. et de Sorts. Réinitialisez-les après chaque Combat.*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Donjon (S2)

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

- 3 × Donjon (F2, F5, F8)

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

- 2 × Donjon (N2, N5)

**1 tuile Centrale (VI-VII) :**

- Terres Désolées (C1)

### PLACEMENT DES HÉROS

Les 4 Héros ennemis sont représentés par les 4 figurines des Héros du Château et de la Nécropole. Gardez-les à portée de main, vous en aurez besoin pendant ce scénario.

Votre Héros commence sur la case Ville de la tuile de Départ du Donjon.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

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

- Toutes les lignes de la case bloquée sur la tuile de Départ sont ignorées.
- Sur les Terres Désolées, vous pouvez **Recruter des Dragons\*** au prix indiqué sur leur carte. Vous devez pour cela posséder une Demeure ★. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 unités Dragons dans votre Armée.
- Gagnez 1 ★ lorsque vous battez un Héros ennemi.
- Vous ne pouvez pas jouer d'unités Manticores.
- Explorer un Obélisque annule le déplacement de tous les Héros ennemis à leur prochain tour. Cela ne fonctionne qu'une fois par Obélisque.
- Vous affrontez un Héros différent à chaque combat contre un Héros ennemi. Ces Héros apparaîtront dans l'ordre suivant : Armée du 1<sup>er</sup> Seigneur, Armée du 2<sup>e</sup> Seigneur, Armée du 3<sup>e</sup> Seigneur, puis Armée d'Ordwald.

*\*Vous pouvez Recruter une unité Dragons de votre choix dans la pile d'Unités neutres Azur.*

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Survivre aux attaques de tous les Héros ennemis.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si vous perdez un Combat.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

### Manche 1 :

- Lisez la section « Pas de repos pour les braves ».

### Manche 3 :

- Lisez la section « Inspirer la peur ».
- 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).

### Manche 5 :

- Lisez la section « Contrer le mensonge ».

### Manche 7 :

- Lisez la section « Arrivée tardive ».

### Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Reine de Nighon ».



## L'HISTOIRE

### PAS DE REPOS POUR LES BRAVES

« Maintenant, Ordwald et ses sous-fifres veulent me tuer pour boire mon sang. Ils pensent que mon sang les transformera, comme la fiole m'a transformée », déclarez-vous d'une voix si grave qu'elle fait frissonner tout le monde autour de vous.

Votre corps a changé. Vous avez changé. Vos cheveux roux ne sont plus. Votre peau, trop douce et vulnérable, s'est transformée en de magnifiques écailles écarlates qui ornent désormais tout votre corps. Vos mains sont pourvues de redoutables griffes et votre puissante mâchoire remplie de longs crocs aiguisés. Vos subordonnés observent votre nouvelle, apparence partagés entre l'effroi et l'admiration. Certains évitent même votre regard lorsque vous vous tournez vers eux. Bien.

« Ils ne boiront jamais de mon sang. C'est moi qui boirai le leur... »

Au moment où vous finissez votre phrase, un bélier fait voler les portes en éclat et un petit groupe d'ennemis se dirige droit vers vous... et vers la mort.

**Piochez vos cartes et commencez immédiatement le Combat contre la 1<sup>re</sup> Armée ennemie. Vous ne pouvez pas acheter d'unités ou faire quoi que ce soit d'autre avant ce Combat.**

**Après le Combat, votre Héros gagne immédiatement 2 niveaux : Fouillez (2) la pioche de Compétences, 2 fois. Ce Combat n'octroie pas le bonus d'expérience stipulé dans règles additionnelles du scénario.**

### INSPIRER LA PEUR

Un message du général Miah est arrivé aujourd'hui : il a obtenu ce qu'il pense être des informations crédibles. Au moins deux des seigneurs qui bloquent mon accès à Nighon se sont alliés.

*« Cela ne m'étonnerait pas. Les seigneurs contre lesquels je me bats ne sont pas idiots. Je les vaincrai, quoiqu'ils fassent. »* Vous riez à cet avertissement. *« Ce sera un peu plus difficile mais ma victoire n'en sera que plus belle. »*

La perspective des batailles qui s'annoncent vous fait éclater de joie. Vous prenez un instant pour admirer vos superbes griffes, puis rugissez à l'intention des messagers pour qu'ils convoquent vos meilleurs guerriers.

Il est temps de montrer aux incrédules que vous êtes digne de rejoindre les rangs des plus puissants nobles de Nighon.

*« Alors comme ça, ils veulent boire mon sang ? Je me baignerai dans le leur ! »*

Lancez un dé d'Attaque. Sur un « 0 », relancez.

- Sur « +1 », placez la figurine du prochain Héros ennemi sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à droite du plateau.
- Sur « -1 », placez la figurine du prochain Héros ennemi sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à gauche du plateau.

Si cette tuile n'a pas encore été révélée, faites-le avant de placer la figurine.

### CONTRER LE MENSONGE

Vous essayez maladroitement de tenir une plume entre vos griffes.

*« Je vais devoir contrecarrer les mensonges d'Ordwald... »* écrivez-vous lentement dans votre journal. *« Si les gens pensent réellement pouvoir devenir un dragon en buvant de mon sang, tous les seigneurs du monde vont tenter de me tuer. Les meilleurs mensonges sont ceux que les gens veulent entendre... »*

Un autre craquement, une autre plume qui se casse... Vous en attrapez une autre en réfléchissant à la suite. Il n'y a sans doute rien de mieux que d'être la créature la plus puissante du monde, mais ce n'est pas sans danger.

*« J'ai envoyé un message au général Miah afin qu'il fasse courir le bruit que mon sang rend les gens malades. Il doit répandre la rumeur selon laquelle un de mes champions a bu de mon sang et a simplement été malade pendant une bonne semaine. La nouvelle se répandra des terres frontalières jusqu'au reste de Nighon. Si cela fonctionne, je cesserai d'être une cible. »*

Lancez un dé d'Attaque. Sur un « 0 », relancez.

- Sur « +1 », placez la figurine du prochain Héros ennemi sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à droite du plateau.
- Sur « -1 », placez la figurine du prochain Héros ennemi sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à gauche du plateau.

Si cette tuile n'a pas encore été révélée, faites-le avant de placer la figurine.

### ARRIVÉE TARDIVE

Le jeune éclaireur se précipite hors de la pièce dès son rapport fini et cela vous fait éclater de rire. Ou peut-être que c'est son message qui vous rend si joyeuse ? Ordwald se montre enfin. Puisqu'il ne peut pas boire le contenu de la fiole, il a décidé de s'en prendre à vous. Par désespoir ?

*« Peut-être l'ai-je surestimé ? »*



« J'ai envoyé un messager parler au Sage de Sinkhole, » marmonnez-vous. « Je lui ai demandé de faire des recherches qui prouveront qu'il faut boire le sang du Dragon Primordial et non le MIEN pour devenir un dragon. Je lui offert beaucoup d'or, il ferait mieux de le prouver. »

La pièce était tristement silencieuse. Elle était plus animée, autrefois...

**Lancez un dé d'Attaque. Sur un « 0 », relancez.**

- Sur « +1 », placez la figurine d'Ordwald sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à droite du plateau.
- Sur « -1 », placez la figurine d'Ordwald sur la case bloquée de la tuile Lointaine la plus à gauche du plateau.

Si cette tuile n'a pas encore été révélée, faites-le avant de placer la figurine.

S'il y a déjà 2 figurines de Héros ennemis sur le plateau, attendez d'avoir vaincu l'une d'elle avant de placer Ordwald sur le plateau, à la fin de la manche.

## REINE DE NIGHON

Ordwald est mort.

Ses laquais sont morts.

Assise sur une montagne de pièces d'or et d'artefacts, vous vous demandez que faire ensuite. Ces derniers temps, vous avez étrangement envie de dormir sur de l'or.

*« Plus étrange encore, le Sage n'a toujours pas pu confirmer que mon sang ne transformait pas en dragon. Il ne cesse de demander plus d'or et d'équipement. Mais cela n'a aucune importance. »*

Désormais, les terres et les richesses d'Orwald et ses alliés m'appartiennent. Bientôt, c'est tout Nighon qui m'appartiendra. »





## CAMPAGNE DE LA NÉCROPOLE-L'ÉVEIL DU NÉCROMANCIEN

# 1. LA CIBLE

*Sandro doit combattre son ancien maître et plusieurs autres seigneurs qui veulent mettre la main sur les artefacts qu'il possède. Une fois arrivé à Deyja, il trouvera des alliés et gravira les échelons de la hiérarchie.*

### DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 8 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Nécropole




**Héros de faction :** Au choix : Sandro ou Tamika

**Armée de faction :** Quelques Squelettes, Quelques Zombies

**Ressources de départ :** 25 × , 3 × , 1 × 

**Bâtiments :** Demeure 

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


- Améliorez l'unité Zombies
- Fouillez (3) 
- Révélez des cartes de la pioche  jusqu'à en trouver une qui inflige des  ; ajoutez cette carte à votre main et défaussez les autres

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Indéfinie

**Héros ennemis :** Shiva, Jeddite

**Armées ennemies :**

- Armée de Shiva : 1 × Armée neutre du même niveau que votre Héros\*\*, Nomades\* 
- Armée de Jeddite : Groupe d'Yeux Démoniaques, Groupe de Minotaures, Groupe de Méduses

**Deck de Shiva :** 5 cartes Force


**Deck de Jeddite :** 1 carte Force, 2 cartes Magie, 2 cartes Capacité

**Deck de Sorts de Jeddite :** 1 × Carapace, 2 × Flèche magique

**Deck de Capacités de Jeddite :** Résurrection VI\*\*\*

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

*\*\*Pour plus de détails sur la composition des Armées neutres, consultez la page 35 du livre de règles, Table de difficulté.*

*\*\*\*Carte Spécialisation du Héros du Donjon Alamar. À chaque fois qu'une carte I.A. vous indique d'utiliser une capacité, placez 1 cube noir sur cette carte Spécialisation. À chaque fois qu'une attaque devrait faire tomber une unité de l'Armée de Jeddite à 0 , retirez 1 cube et appliquez l'effet de la carte « Résurrection VI ».*

### 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 × Château (S3)

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

- 4 tuiles du jeu de base (au hasard parmi : F1 à F9)

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

- 3 tuiles du jeu de base (au hasard parmi : N1 à N6)

### PLACEMENT DES HÉROS

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ de la Nécropole.

Les 2 Héros ennemis sont représentés par les figurines du Donjon. Placez-les chacun sur une tuile de Départ inoccupée, au hasard.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Nécropole, appliquez les règles suivantes :

- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 4.
- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.
- En explorant un Obélisque, vous pouvez choisir quelle figurine représente chaque ennemi (voir la section « Cher Jeddite... »).

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre les 2 Héros ennemis.

**Défaite :** Vous échouez le scénario si vous perdez un Combat.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

### Manche 1 :

- Lisez la section « Cher Jeddite... ».

### Manche 6 :

- Ajoutez Quelques Manticores à l'Armée de Jeddite.
- Ajoutez une autre ★ à l'Armée de Shiva.

### Manche 8 :

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

### Si vous vous déplacez sur un Obélisque :

- Lisez la section « Tout faire soi-même ».
- Vous pouvez choisir quelle figurine représente chaque ennemi.

### Si votre Héros se retrouve sur la même tuile qu'un Héros ennemi :

- Lisez la section « Les mêmes erreurs ».

### Lorsque vous réussissez le scénario :

- Lisez la section « Debout les morts ».



## L'HISTOIRE

### CHER JEDDITE...

Dans l'obscurité de la chambre à coucher de son manoir, Sandro regardait par la fenêtre. Perdu dans ses pensées, il avait dans la main la lettre d'une de ses anciennes connaissances.

« Sandro,  
Mon nom est Jeddite. Peut-être te souviendras-tu de moi, si tes souvenirs ne sont pas troublés par ton défunt esprit. Nous avons suivi ensemble l'enseignement d'Ethric. En devenant Nécromancien, tu m'as couvert de honte, car c'est moi qui t'ai présenté à Ethric. Tu aurais dû l'écouter. Il a, dès le début, douté de ta capacité à supporter sereinement le poids des connaissances magiques. Ethric m'a parlé des deux artefacts en ta possession. Dis-toi une chose, Sandro : je t'empêcherai de te rendre à Deyja. J'ai passé un accord avec la ville de Rempart, au nord, et ils seront à mes côtés contre toi. Je vais récupérer les artefacts sur ton cadavre pourrissant et les rendre à Ethric. »

Après une énième lecture, il froissa le papier et se retourna.

« Ah, te voilà, » commença-t-il. « Enfin ! J'ai la Cape du Roi Mort-Vivant et l'Armure des Damnés ! Mon plan pour la conquête de Deyja peut maintenant commencer ! Mais... Il semble qu'Ethric... mon ancien maître... m'a retrouvé. »

Il a prononcé les mots « mon ancien maître » sur un ton sarcastique. S'il avait encore des muscles faciaux, il aurait sûrement souri d'un air suffisant.

« Il n'est pas très content de moi... » continua Sandro. « Non, il n'a pas été content que je devienne Nécromancien et il voudrait effacer cette... souillure... sur sa carrière immaculée. Ethric n'est pas idiot. Il a indiqué l'endroit où je me trouvais à tous ceux qui sont déterminés à m'arrêter. Certains seigneurs voudront garder ces artefacts pour leur usage personnel. D'autres préféreront les détruire. »

Le silence s'installa dans la pièce. On entendait que le vent qui soufflait dehors et les crépitations du bois dans la cheminée.

« C'est sans importance. Je vais vaincre ces imbéciles, piétiner mon maître et continuer vers Deyja où mes talents seront appréciés à leur juste valeur. »

«... tu es bien taciturne aujourd'hui, » ajouta Sandro en s'élançant vers la table. Il attrapa le crâne qui trônait dessus.

« Tu avais plus de répondant la semaine dernière ! » finit-il dans un éclat de rire sinistre. Puis il soupira et se désintéressa du crâne, il s'assit à la table recouverte de feuilles froissées et de parchemins laissés en désordre. Il fit claquer ses doigts osseux et un squelette sortit aussitôt d'un coin sombre de la pièce, un plateau dans les mains. Sur le plateau, une plume.

« Cher Jeddite » il débuta sa lettre. « J'ai bien reçu ta mise en garde. Suis-je supposé partir la queue entre les jambes par peur que tu ne m'arrêtes ? Non, tes menaces ne font que renforcer ma détermination. Car je vais me consacrer tout entier à vous anéantir, tes troupes et toi. Je vais emporter ces artefacts à Deyja, où je les utiliserai pour m'élever jusqu'au plus haut rang de la hiérarchie. Ta misérable petite bande et toi ne pourrez m'arrêter. Si je te trouve sur mon chemin, je tuerai tous ceux qui t'accompagnent et leurs corps sans vie viendront rejoindre mon armée.

P.S. Par ailleurs, je te remercie de m'avoir initié à la magie. Sans ton aide, je n'aurais jamais pu accéder à autant de pouvoir.

Sandro »

Une fois la lettre achevée, il inspecta la feuille de papier sous toutes ses coutures. Puis la froissa avec agacement et la jeta derrière lui avant de recommencer à écrire.

« MOI, LE GRAND SANDRO, ai bien reçu ta mise en garde... »

**Si vous vous déplacez sur un Obélisque, lisez la section « Tout faire soi-même ». Vous pourrez choisir quelle figurine représente chaque ennemi.**

**Si votre Héros se retrouve sur la même tuile qu'un Héros ennemi, lisez la section « Les mêmes erreurs ».**

### TOUT FAIRE SOI-MÊME

Il n'est pas dans vos habitudes d'envoyer un message annonçant clairement vos intentions à vos ennemis. Vous préférez la manipulation sournoise ou les attaques surprises à la guerre civilisée... trop chevaleresque. Mais vos conseillers sont payés très généreusement pour découvrir les faiblesses de vos ennemis et voici ce qu'ils suggèrent : « Envoyez un message à toutes les villes de la région, indiquant que vous possédez les artefacts. Décrivez-leur ensuite, en détails, la puissance à laquelle vous aurez accès lorsque vous en ferez usage. Dites-leur que, s'ils ne vous laissent pas passer, vous utiliserez les artefacts pour combattre et répandrez l'ombre de la mort sur leurs terres. »

Malgré cela, certains de vos éclaireurs ne vous donnent pas de bonnes nouvelles.



« Et je leur ai même envoyé ces lettres... » pensez-vous.  
« Je vais devoir pendre quelques conseillers... Ah, oui...  
C'est déjà fait. »

Il semble qu'au loin, une armée est en marche. Vos éclaireurs ne sont pas certains de quelle armée il s'agit, mais elle est à la recherche de quelqu'un dans les villages des alentours. Agacé, vous lancez un sort qui vous permettra de voir des territoires lointains en marmonnant « quelle bande d'incapables ».

**Choisissez quelle figurine représente chaque ennemi.**

**Ignorez la section « Les mêmes erreurs ».**

**Si vous battez les 2 Héros ennemis, lisez la section « Debout les morts ».**

## LES MÊMES ERREURS

Jeddite est devenu un seigneur puissant et un Mage de Guerre redoutable. Vous savez que c'est un homme de parole et qu'il n'a jamais tourné le dos à un combat. Vous vous demandez si sa stratégie sera perturbée parce qu'il se bat contre un ancien ami. Après tout, les deux côtés ont le même avantage de savoir comment l'adversaire va agir pendant les combats.

Vos éclaireurs vous apportent un message. Vous faites comme si cela vous intéressait et écoutez ce qu'ils baragouinent sur l'armée ennemie qui arrive.

« On dirait que, tout au long de leur vie, les gens refont les mêmes erreurs... tant qu'ils sont en vie... »

**La première fois que vous vous retrouvez sur la même tuile qu'un Héros ennemi, lancez un dé d'Attaque :**

- Sur un « +1 », cet ennemi est Shiva, l'autre est Jeddite.
- Sur un « -1 », cet ennemi est Jeddite, l'autre est Shiva.
- Sur un « 0 », relancez.

**Si vous battez les 2 Héros ennemis, lisez la section « Debout les morts ».**

## DEBOUT LES MORTS

Après le combat, vous observez le champ de bataille, sur lequel les squelettes et zombies restants se chargent des derniers survivants. Un groupe de squelettes a capturé un hallebardier blessé et ils se sont mis à chuchoter entre eux. Ils prennent des paris. Vous vous demandez sur quoi...

Un espion revient du camp ennemi et vous informe de dissensions internes. Les alliés de votre vieil ami Jeddite veulent s'emparer des artefacts et les rendre dès que

possible à Ethric. Mais deux autres villes alliées au nord et au nord-est voudraient conserver les artefacts. D'après vos conseillers, Lord Jabarkas, le dirigeant d'une de ces villes, est le jeune frère illégitime d'Ethric et souffre d'un complexe d'infériorité. Apparemment, Jabarkas a toujours été envieux de la réputation de son frère et vous pensez qu'il s'imagine pouvoir gagner le respect de ses pairs s'il possède les deux artefacts.

Un sourire sinistre se dessine sur votre visage. Les attaques psychologiques sont vos préférées. Avec de la chance, vos ennemis vont s'entre-tuer et vous pourrez traverser jusqu'à Deyja discrètement, sans être inquiété.

Mais Ethric ne vous rendra pas la tâche aussi facile.

Vous parcourez du regard les terres qui vous entourent et les ossements éparpillés de vos morts-vivants. Jeddite était bien devenu aussi redoutable que ce que l'on vous avait rapporté. Devriez-vous le ramener à la vie afin que feu votre ami puisse voir où vous allez ? Peut-être qu'il pourrait même combattre à vos côtés, comme au bon vieux temps.

Vous vous tenez au-dessus du cadavre de Jeddite.





## CAMPAGNE DE LA NÉCROPOLE-L'ÉVEIL DU NÉCROMANCIEN

# 2. LE MAÎTRE

### DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 10 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Nécropole



**Héros de faction :** Au choix : Sandro ou Tamika

**Armée de faction :** Quelques Squelettes, Quelques Zombies, Quelques Spectres

**Ressources de départ :** 3 × , 2 × 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure 

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


- 5 × 
- 9 × 
- Construisez gratuitement le Bâtiment Voile des Ténèbres

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Indéfinie

**Héros ennemis :** Ivor, Ethric

**Armées ennemies :**

- **Armée d'Ivor :** Nomades\* , 1 × Armée neutre du même niveau que votre Héros\*\*\*
- **Armée d'Ethric :** Groupe de Minotaures, Groupe de Méduses

**Deck d'Ivor :** 4 cartes Force, 1 carte Capacité

**Deck d'Ethric :** 2 cartes Force, 3 cartes Magie

**Deck de Sorts d'Ethric :** 2 × Carapace, 1 × Flèche magique

**Capacité d'Ivor :** Tir à l'arc\*\* (carte Compétence)

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

*\*\*À chaque Combat, appliquez l'effet Basique de cette carte la première fois que l'I.A. active sa Capacité. Si l'I.A. active à nouveau sa Capacité après cela, appliquez l'effet Expert.*

*\*\*\*Pour plus de détails sur la composition des Armées neutres, consultez la page 35 du livre de règles, Table de difficulté.*

### 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 × Donjon (S2)

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

- 3 × Nécropole (F1, F4, F7)

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

- 4 tuiles du jeu de base (au hasard parmi : N1 à N6)

### PLACEMENT DES HÉROS

Ethric est représenté par l'une des deux figurines du Donjon. Vous pouvez librement décider laquelle utiliser. Placez la figurine d'Ethric sur la Ville de la tuile de Départ en haut à gauche.

Ivor est représenté par l'une des deux figurines de Héros du Château. Vous pouvez librement décider laquelle utiliser. Mettez de côté la figurine d'Ivor, vous en aurez besoin pendant ce scénario.

Votre Héros commence sur la Ville de la tuile de Départ de la Nécropole, en bas à droite du plateau.

### RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Nécropole, appliquez les règles suivantes :

- Votre Héros ne peut pas gagner d'Expérience au-delà du niveau 5.
- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.



## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre les 2 Héros ennemis.

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

- Vous atteignez la fin de la manche 10.
- Vous perdez votre ville de faction.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

- Lisez la section « Les temps sont durs ».

**Manche 4 :**

- Lisez la section « Un message de V ».
- Ajoutez un Groupe d'Yeux Démoniaques à l'Armée d'Ethric.

**Manche 6 :**

- Ajoutez Quelques Manticores à l'Armée d'Ethric.

**Manche 10 :**

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

**Si vous battez un des Héros ennemis :**

- Lisez la section « Vous êtes amoureux ».

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « La route de Deyja ».



## L'HISTOIRE

### LES TEMPS SONT DURS

« *Ethric ne baisse pas les bras...* » pensez-vous en voyant un soldat courir frénétiquement vers vous.

« Terribles nouvelles, messire ! »

Il vous rapporte que quelqu'un s'est introduit dans vos quartiers, a déchiré vos draps et a planté une épée au milieu de votre lit. Un message y était attaché :

« *Sandro, mort à toi et à tous ceux qui te suivront. Je m'emparerai des artefacts que tu as volés.* »

Le message n'était pas signé.

« Messire, je suis navré de vous dire que l'intrus, quelle que soit son identité, n'as pas été repéré, » continue le soldat. « Et il y a autre chose. L'intrus a volé l'or que vous aviez dissimulé... tout l'or ! »

Avec un grognement, vous dégainez votre épée et décapitez le soldat. Si vous aviez dormi dans votre lit la nuit dernière, vous auriez pu être assassiné. Il faut que vos troupes s'améliorent dans l'art de se défendre contre de telles attaques.

Témoins de votre colère, les squelettes qui vous entourent commencent à trembler de tous leurs os. À votre droite, vous entendez un soupir d'admiration. Vidomina.

Ce que raconte Ethric commence à semer le chaos à Érathia, beaucoup de gens ont le regard braqué vers vous. Mais ils ne vous regardent pas tous avec envie.

Ou, plutôt... pas avec la même envie.

*Vidomina est une jeune magicienne qui aspire à devenir Nécromancienne. Elle va m'être utile pendant quelque temps, mais je m'en séparerai une fois que je me serai débarrassé d'Ethric et que j'aurai atteint Deyja.*

Vidomina ne cesse de prouver son talent et son désir de devenir Nécromancienne. Vous avez passé la journée en réunion avec vos conseillers et n'avez pas eu le temps de l'encadrer aujourd'hui, mais ce soir, vous allez contrôler ses progrès. Tandis que vous la regardez s'entraîner à faire des incantations, sous la lumière de la lune, vous réalisez qu'elle est aussi assez belle. Soudain, vos regards se croisent et elle vous sourit chaleureusement. Vous vous détournez, légèrement honteux de vous être laissé aller pendant un court instant.

Les Nécromanciens ne sont pas censés ressentir ce genre de choses !

Vidomina s'approche et pose sa main sur votre épaule.

« Bonsoir, Maître. Je suis contente de vous voir. Votre compagnie m'a manqué aujourd'hui. » Vous écartez sa main.

« Première leçon de ce soir : ne te comporte pas si familièrement avec moi. Les Nécromanciens ont sans cesse affaire à la mort et il est plus sage de prendre un peu de distance vis-à-vis des gens qui t'entourent, y compris tes mentors. »

« Oui, Maître », répond Vidomina, gênée.

« Maintenant, deuxième leçon. Ne fais pas trop confiance aux autres, en particulier aux vivants. Toute la journée, mes conseillers m'ont parlé du territoire que nous traversons, mais je crains de trop me reposer sur eux. J'attends de toi que tu partes en éclaireuse et me rapportes tes propres impressions sur la situation. Découvre de quelle puissance disposent nos ennemis, combien de troupes ils possèdent et quelle sorte de magie ils utilisent. Les quatre dernières villes que j'ai traversées ont été faciles à vaincre, mais je ne voudrais pas être trop présomptueux. J'ai besoin que quelqu'un pose un regard neuf sur ce qui nous attend. Maintenant, pars ! »

En voyant Vidomina partir seule en mission pour la première fois, vous hésitez entre le soulagement et l'appréhension.

« Que les temps sont durs », marmonnez-vous.

**Votre Héros passe immédiatement au niveau supérieur : Fouillez (2) la pioche de Compétences.**

**Au début de la manche 4, lisez la section « Un message de V ».**

**Si vous battez un des Héros ennemis, lisez la section « Vous êtes amoureux ».**





## UN MESSAGE DE V

Un message de Vidomina arrive.

« Maître, il y a deux villes Rempart dans cette région. Ethric leur a envoyé un message expliquant pourquoi les artefacts que vous possédez font de vous un très sérieux danger. Malheureusement, une de ces villes est habitée par des nains et, lorsqu'ils ont appris que l'un de vos artefacts avait été volé à leur peuple, ils ont choisi de s'allier à la cause d'Ethric. Soyez prudent lorsque vous traverserez cette zone.

Signé, Vidomina. »

« Vidomina. Me met en garde. Contre un danger. MOI ? Ah ! » Vous réfléchissez.

Vous pliez soigneusement la lettre et la rangez dans votre besace.

« Tenez-vous prêts ! Des rôdeurs elfes sont en route », criez-vous à l'un de vos éclaireurs.

Votre armée se met en branle, pendant que vous vous demandez comment il réagiront quand il verront l'armée ennemie.

**Placez la figurine d'Ivor sur l'Obélisque révélé le plus proche. S'il n'y a encore aucun Obélisque sur le plateau, il apparaîtra dès que vous révélez le premier.**

## VOUS ÊTES AMOUREUX

« Je te dis qu'il est amoureux », chuchote un guerrier squelette à l'un de ses camarades.

« Tu as vu comment il la regarde ? Quand elle est partie, il avait presque la larme à l'œil. »

« Tais-toi, imbécile », intervient un zombie. « Tu vas te faire tuer à faire courir de telles rumeurs. »

« Pfff ! Sandro ne me fait pas peur », ricane le squelette.

« Il est tellement amoureux que je me demande s'il a encore le courage de nous mener en... »



Soudain, la foudre s'abat violemment sur le squelette et fait exploser ses os calcinés dans toutes les directions.

« Je ne veux plus entendre parler de ça ! Remettez-vous au travail », grogne Sandro à l'intention des survivants. Ils se dispersent rapidement et retournent à leurs postes.

Maudites soient ces faiblesses humaines, vous agacez-vous. Si vous n'arrivez pas à mieux contrôler vos émotions, vos soldats n'auront plus confiance en votre autorité !

« Où sont mes éclaireurs ? Je veux savoir ce que mijote Ethric ! Et où sont mes conseillers... »

Si Ethric est toujours sur le plateau, il change d'objectif. Il cesse de vous pourchasser, et tente désormais de retourner jusqu'à sa Ville. Si vous l'affrontez sur la case de sa Ville, ajoutez les cartes Muraille, Porte et Tourelle sur le plateau de Combat, de son côté.

Vous pouvez  10  pour réduire le déplacement de la figurine d'Ethric à 2 cases par manche.

## LA ROUTE DE DEYJA

Ethric n'est plus. Le dernier obstacle qui se dressait sur votre route jusqu'à Deyja n'est plus. La dernière personne à avoir connu Sandro avant qu'il ne devienne Nécromancien.

La dernière dont vous vous souvenez.

« Devrais-je en être plus affecté ? » Vous vous interrogez. Cette fragilité humaine n'est pas digne de vous.

Alors que vous pensez à feu votre maître, une horde de squelettes se regroupe. Tous prêts à avancer vers votre prochaine destination.





## CAMPAGNE DE LA NÉCROPOLE-L'ÉVEIL DU NÉCROMANCIEN

# 3. DUC ALARICE

### DURÉE DU SCÉNARIO






Ce scénario se joue en 11 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Nécropole


**Héros de faction :** Au choix : Sandro ou Tamika

**Armée de faction :** Quelques Squelettes, Quelques Liches

**Ressources de départ :** 20 × , 2 × , 4 × , bonus de revenus de +2  et +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

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






- Ajoutez Quelques Vampires à votre Armée
- 4 × 
- 2 × 

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Faction :** Indéfinie

**Héros ennemis :** Thorgrim, Melodia, Duc Alarice

**Armées ennemies :**

- **Armées de Thorgrim et Melodia\*\* :** Quelques Griffons, Quelques Paladins, Archers\* , Enchanteurs\* 
- **Armée du Duc Alarice :** Groupe de Paladins, 2 × Momies\* , Archers\* , Enchanteurs\* 

**Deck de Thorgrim :** 3 cartes Force, 1 carte Magie

**Deck de Melodia :** 1 carte Force, 3 cartes Magie

**Deck du Duc Alarice :** 6 cartes Force

**Deck de Sorts de Thorgrim et Melodia\*\* :**  
2 × Bénédiction, 1 × Flèche magique

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

*\*\*Thorgrim et Melodia partagent les mêmes Armées et deck de Sorts. Réinitialisez le deck de Sorts après chaque Combat.*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Nécropole (S1)

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

- 2 × Nécropole (au choix parmi : F1, F4, F7)

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

- 1 × Nécropole (au choix parmi : N1, N4)
- 2 × Château (N3, N6)

**1 tuile Centrale (VI-VII) :**

- 1 × Terres Désolées (C1)

### PLACEMENT DES HÉROS

Melodia et Thorgrim sont représentés par les figurines de Héros du Château. Gardez-les à portée de main, vous en aurez besoin pendant ce scénario.

Le Duc Alarice n'apparaîtra pas sur le plateau. La bataille contre lui sera déclenchée dans une section.




Votre Héros commence sur la Ville de la tuile de Départ de la Nécropole, en bas à droite du plateau.

### RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Nécropole, appliquez les règles suivantes :

- Le Héro ennemi ignore les règles normales de déplacement de l'I.A. (avec toujours 3 PD) et se dirige vers votre figurine la plus proche, par le chemin le plus court.
- Les Héros ennemis se déplacent après votre tour de jeu.



- Vaincre un Héros ennemi vous rapporte soit 6 , soit 2 .
- Les Obélisques vous rapportent 10  et permettent à votre Héros de se déplacer sur les Terres Désolées.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Vaincre tous les Héros ennemis et gagner le Combat sur les Terres Désolées.

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

- Vous atteignez la fin de la manche 11.
- Vous perdez votre ville de faction.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

- Lisez la section « Gouverner dans l'ombre ».

**Manche 11 :**

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

**Si vous vous déplacez sur une Enclave :**

- Lisez la section « Arrêtez-vous, Lord Alarice ! ».

**Après avoir révélé la 2<sup>e</sup> tuile Proche :**

- Lisez la section « Le sale coup du Duc ».

**Après vous être déplacé sur les Terres Désolées :**

- Lisez la section « Derniers mots ».

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « Mes derniers mots ».



### GOUVERNER DANS L'OMBRE

Un nouveau squelette qui explose en morceaux après avoir été foudroyé.

« Ta prochaine leçon : tu dois te concentrer sur la Nécromancie ET sur les sorts », commentez-vous calmement. « Personne ne va attendre que ton armée s'éveille pendant que tu t'amuses avec des incantations. »

Vidomina était en train de lancer un nouvel éclair tout en éveillant des morts. Ce n'était pas une technique facile à maîtriser mais son acharnement était récompensé. Elle allait à une vitesse impressionnante.

« Comme je le disais, sur ma route vers Deyja, j'ai rencontré Finneas Vilmar. Un Nécromancien ambitieux mais légèrement idiot. Il possède des propriétés par ici et il essaie d'agrandir sa sphère d'influence. Mes talents de persuasion devraient lui permettre de se retrouver bientôt à la place qu'il convoite. » Vous faites part de vos plans à Vidomina, qui a rejoint vos troupes en chemin.

« Maître, pourquoi ne voulez-vous pas... » commença Vidomina, mais vous l'interrompez sans tarder.

« Concentre-toi ! Celui qui dirige est toujours tenu responsable des erreurs des autres. Tout le monde essaie de le tuer. Empoisonnement, arme blanche, magie. Fais ton choix. On a planté une épée dans mon lit alors que je n'ai même pas le titre de dirigeant », finissez-vous par dire en la regardant dans les yeux. Ses yeux si beaux, si profonds...

« Bien sûr, ce sera moi qui donnerai les ordres dans l'ombre », ajoutez-vous après une courte pause. « Finneas Vilmar est un jeune seigneur qui a soif de pouvoir. Avec une ambition si dévorante et un tel manque d'ingéniosité et de savoir tactique... Il fera une marionnette idéale ! Mais il ne le sait pas encore. »

Tout en regardant Vidomina continuer silencieusement son entraînement, vous vous demandez ce qui vous attend. Le Duc Alarice ne tardera pas à rejoindre vos victimes. Vos plans se déroulent parfaitement et vous préparez vos troupes à passer à l'attaque. Finneas n'apprécie pas votre méthode, mais la sienne vous mènerait vers une mort certaine. Il est convaincu d'être un grand stratège.

Il réalisera bientôt qu'il ne peut pas survivre si vous n'êtes pas là pour le guider.

**Votre Héros passe immédiatement au niveau supérieur : Fouillez (2) la pioche de Compétences.**

**Si vous vous déplacez sur une Enclave, lisez la section « Arrêtez-vous, Lord Alarice ! ».**

**Après avoir révélé la 2<sup>e</sup> tuile Proche, lisez la section « Le sale coup du Duc ».**

### ARRÊTEZ-VOUS, LORD ALARICE !

« Ne bougez plus ! » crie une voix sortie de nulle part.

« Pourquoi nous arrêtez-vous ? » criez-vous en retour.

« Nous vous l'avons déjà dit, Duc Alarice, nous ne vous aiderons pas ! »

« Je ne suis pas le Duc Alarice », expliquez-vous.

« Oh, » dit la voix avec soulagement. Un nain apparaît sur le toit du bâtiment devant vous. « Salutations. Je suis Taruzdandu. Heureux de voir que vous n'êtes pas Lord Alarice. Cet homme est exaspérant ! »

« Ah, tiens ? Pourquoi dites-vous cela ? »


« Il n'abandonne jamais », soupire le nain. « Il veut que nous lui fournissions de l'or pour financer sa prise de pouvoir ou une autre imbécilité. Mais la vérité, c'est que les intrigues politiques de la surface, ça ne nous intéresse pas. On veut juste exploiter notre mine en paix. »

« Ah, vraiment ? Et de quelle mine parlez-vous ? »

« Il y a un gros filon d'or pas loin d'ici, qui donne plus que n'importe quelle autre mine. On ne peut pas y accéder tant que les raids et les pillages ne s'arrêtent pas dans la région. Apparemment, Alarice n'est pas seul à en avoir après notre or, il y a aussi un certain Sandro. » Le nain vous regarde de plus près. « Hé, mais ce ne serait pas vous, Sandro ? J'ai entendu de vilaines choses sur vous. On dit que vous tuez tout le monde partout où vous passez pour grossir les rangs de vos troupes. »

« Je serais ravi d'avoir des fidèles aussi malins que vous dans mon armée. C'est vrai, je suis bien Sandro, et à mes yeux, vous n'êtes que de nouvelles recrues qui ne le savent pas encore. »

Après avoir dit cela, vous reprenez votre avancée pour prendre le contrôle de la ville.

**Cette Enclave produit de l'or. Augmentez votre revenu  de 10.**

**Après avoir révélé la 2<sup>e</sup> tuile Proche, lisez la section « Le sale coup du Duc ».**

### LE SALE COUP DU DUC

Vous arrivez à cheval au milieu d'une clairière, quand vous distinguez au loin deux armées se dirigeant vers vous. Comment est-ce possible ? Vos éclaireurs n'ont mentionné aucune armée proche. Ils ont même dit que la voie était libre. À moins que...

« Duc Alarice a fait quelque chose », murmurez-vous.



Révélez les 2 autres tuiles Proches et placez un Héros du Château sur la case centrale de chacune d'elles.

Une fois votre déplacement terminé, ils commencent à se diriger vers le Héros le plus proche.

Pour vous déplacer sur les Terres Désolées, vous devrez visiter un Obélisque.

Après vous être déplacé sur les Terres Désolées, lisez la section « Derniers mots ».

## DERNIERS MOTS

Vous rattrapez le Duc Alarice dans la soirée, non loin des ruines sinistres d'une ancienne tour. Votre avant-garde se débarrasse vite de ses gardes, le laissant seul, impuissant. Si petit. Si insignifiant.

Vos soldats encerclent sa silhouette isolée, l'écrasant presque contre les murs en ruine.

Vous avancez nonchalamment sans même un regard pour le Duc, vos yeux tournés vers le soleil couchant. Une fois qu'il a disparu à l'horizon, vous vous tournez vers le Duc.

« Vos derniers mots ? »

La taille impressionnante de votre armée ne semble pas troubler Duc Alarice. Est-ce par fierté ? De toute façon, on ne lit pas grand chose sur le visage d'une liche... Puis soudain, sans la moindre trace de peur, il s'approche... et articule un mot.

« ÉVEILLEZ-VOUS ».

Soudain, des nuées de mains émergent de la bande de terre qui vous sépare du Duc, traînant derrière elles le reste de leurs corps, recouverts de bandelettes de tissus en lambeaux. Au même moment, vous entendez les grognements sinistres qui vous sont si familiers. Et des yeux qui luisent dans la nuit. Les yeux des morts. Dans les ruines qui vous entourent, toutes les créatures que vos troupes viennent de massacrer se réaniment pour un baroud d'honneur.

« Encore un de vos sales coups... » grommelez-vous.

Avant de commencer le Combat, placez une unité Momies ★ sur le plateau de Combat (sur une case libre sur votre ligne arrière ou de front). Les Momies ★ attaquent avant toute autre unité.

Si vous gagnez ce Combat, lisez la section « Mes derniers mots ».

## « MES DERNIERS MOTS »

Le Duc Alarice est seul. À nouveau.

Vous jetez un regard nerveux autour de vous en vous tenant sur la pointe des os. Mais rien d'autre ne se passe. Encore cette maudite fragilité humaine.

Vous approchez de lui, un peu soulagé. Les mots se mélangent dans votre tête. Ou peut-être dans votre âme... Puisque, comme toutes les liches, votre crâne est vide.

« Il est tout à vous », marmonnez-vous à vos laquais blessés. Leurs yeux s'illuminent dans l'obscurité et l'air s'emplit bientôt des craquements des os et des bruits de chairs déchiquetées.

En vous éloignant, vous réalisez... « Zut. J'ai oublié de récupérer sa couronne. »

Vous faites volte-face et contemplez la masse de morts-vivants qui a envahi la pièce dans laquelle se trouvaient les restes d'Alarice, il y a encore un instant. Juste un instant.

« Bon... Il va m'en falloir une nouvelle. Ce n'est pas comme si Finneas allait le remarquer, de toute façon », murmurez-vous avant que quelques squelettes se mettent à rire autour de vous. Agacé, vous concentrez de l'énergie magique dans vos mains et criez :

« Remettez-vous au travail ! »





## CAMPAGNE DE LA TOUR-POURFENDEUR DE DRAGONS

# 1. DRAGONS CRISTALLINS

*La voie du Pourfendeur de Dragon est une voie dangereuse. S'il veut prouver qu'il en est digne, Dracon doit se mesurer à une série de défis périlleux et le premier d'entre eux est de vaincre un Dragon Cristallin. Après cela, Dracon va devoir se mettre en quête du plus puissant de tous les dragons et le terrasser, car seule une victoire contre le Dragon d'Azur peut assurer à Dracon le titre de Pourfendeur.*

### DURÉE DU SCÉNARIO





Ce scénario se joue en 9 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Tour


**Héros de faction :** Au choix : Dracon ou Solmyr

**Armée de faction :** Quelques Lutins, Quelques Gargouilles

**Ressources de départ :** 15 × , 3 × , 1 × ,  
bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure 

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

- 2 × 
- Ajoutez Quelques Golems de Fer à votre Armée
- Améliorez les unités Lutins et Gargouilles

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Ennemis :** Dragons Cristallins

**Armée de Dragons Cristallins :** 1 × Dragons Cristallins\* , Archers\* 

**Deck des Dragons Cristallins :** 3 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts des Dragons Cristallins :** 3 × Flèche magique

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

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Tour (#S1)

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

- 3 tuiles du jeu de base ou des stretch goals (au hasard parmi : F1-F9 et #F1-#F3)

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

- 2 × Château (N3, N6)

### PLACEMENT DES HÉROS

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ de la Tour.

### RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Tour, appliquez les règles suivantes :

- Explorer un Obélisque déclenche un événement spécial.
- Pour pouvoir révéler une tuile Proche, toutes les tuiles Lointaines du plateau doivent d'abord avoir été révélées.

### CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Visiter un Obélisque et y remporter la bataille contre votre ennemi.

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

- Vous perdez un Combat.
- Vous atteignez la fin de la manche 9.

### ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :



### Manche 1 :

- Lisez la section « À la hauteur de ses aïeux ».

### Manche 4 :

- Lisez la section « Proche du but ».

### Manche 9 :

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

### Si vous vous déplacez sur un Obélisque :

- Lisez la section « Mon premier défi ».



## L'HISTOIRE

### À LA HAUTEUR DE SES AÏEUX

Vous vous tenez au sommet de la plus haute colline des environs. Des vallées enneigées s'étendent à perte de vue et l'horizon est voilé par un lointain brouillard. Derrière vous, vos fidèles troupes attendent les ordres, prêtes à aller défier les dragons aux côtés de leur maître : vous.

D'aussi loin que vous vous souvenez, votre mère a toujours formé des Pourfendeurs de Dragons. Il est temps qu'elle forme son fils unique. Elle sait combien vous êtes intelligent et ne peut donc pas vous confier une tâche ordinaire. Votre capacité à entraîner prêtres et mages à devenir des Enchanteurs est votre seul atout. Vous contrôlez un petit village.

« Ma mère a achevé les préparatifs pour ma dernière épreuve », commencez-vous, tournant toujours le dos

à vos troupes. « Un puissant cristal, dérobé dans les cavernes de Krewlod, a servi à créer un redoutable golem dragon. La construction de cette créature est une remarquable prouesse magique. Et la détruire... » Vous levez votre main et serrez le poing, comme pour attraper une chose invisible, « ...sera une prouesse encore plus grande. Mais je n'ignore pas que le plus grand exploit qu'un Pourfendeur de Dragon peut accomplir est de vaincre l'insaisissable, le puissant Dragon d'Azur. »

Vous vous retournez enfin et constatez que la moitié de vos soldats sont déjà partis préparer le repas, monter les tentes ou s'occuper d'autres tâches importantes. De toute façon, vous vouliez camper ici ce soir, donc c'est très bien. En vérité, vous êtes fier que vos hommes anticipent si bien vos décisions. D'un signe de tête, vous congédiez les plus jeunes recrues qui attendent encore vos instructions.

Vous devez tuer le Dragon Cristallin avec les troupes qui vous ont été assignées afin de prouver à votre mère et tous les autres que vous êtes prêt à devenir un Pourfendeur de Dragons. C'est une mission dangereuse, prenez garde.

### PROCHE DU BUT

À quelques encablures de vous, un éclat brillant au sol attire votre attention. Vous stoppez les troupes et descendez de cheval. Accroupi dans la neige, vous ramassez soigneusement les fragments de cristal rougeoyants. Vous reconnaissez ces fragments et en déduisez que les Dragons Cristallins ont dû être mécontents que leurs larbins échouent à vous arrêter. Cela vous fait sourire et vous donne confiance. Vous êtes prêt... c'est ce que vous vous dites.

Gagnez 2 .

### MON PREMIER DÉFI

Droit devant vous, vous apercevez l'objet de votre quête : les Dragons Cristallins. Deux d'entre eux sont endormis au milieu de la vallée que vous traversez. Comme vous l'attendiez !

Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer leur beauté majestueuse. Ils sont entièrement faits de cristaux auxquels la magie a insufflé la vie et dégagent une aura mystérieuse. Vous les observez et remarquez que l'on aperçoit la vallée teintée de rouge, au travers de leurs corps cristallins à moitié translucides. Un cœur magique est enfoui dans leur poitrail et illumine leur corps de l'intérieur. Nombre de magiciens créent ces créatures pour récupérer les écailles cristallines qu'ils perdent... d'après ce qu'on dit.

Les vaincre ne sera que la première étape de votre vie de Pourfendeur de Dragons, mais quelle étape ! « Mère sera heureuse », pensez-vous tout en vous lançant à l'attaque.

**Affrontez l'Armée de Dragons Cristallins.**



## 2. DRAGONS CORROSIFS

L'extension **Forteresse** est nécessaire pour jouer ce scénario. Si vous ne la possédez pas, ignorez-le.

### DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 11 manches maximum.


### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Tour

**Héros de faction :** Au choix : Dracon ou Solmyr

**Armée de faction :** Groupe de Gargouilles, Groupe de Golems de Fer, Quelques Mages

**Ressources de départ :** 18 × , 1 × , 3 × 

**Bâtiments :** Demeure , Citadelle









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

-  5 × 
-  Améliorez l'unité Mages

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Ennemis :** 1<sup>re</sup> Armée de Dragons Corrosifs, 2<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs, 3<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs

**Armées ennemies :**

-  1<sup>re</sup> Armée de Dragons Corrosifs : 1 × Dragons Corrosifs\* 
-  2<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs : 1 × Dragons Corrosifs\* , 1 × Golems d'Or\* 
-  3<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs : 2 × Dragons Corrosifs\* , 2 × Golems d'Or\* 

**Deck des Dragons Corrosifs\*\* :** 3 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts des Dragons Corrosifs\*\* :** 2 × Malédiction

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

*\*\*Toutes les Armées ennemies partagent le même deck. Réinitialisez-le après chaque Combat.*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

-  1 × Tour (#S1)

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

-  1 × Tour (#F2)
-  2 × Forteresse (F14, F15)

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

-  2 × Nécropole (N1, N4)







## PLACEMENT DES HÉROS

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ de la Tour.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Tour, appliquez les règles suivantes :

- Chaque fois que vous vous déplacez sur une Mine, lisez la section correspondante (page suivante).
- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur le Gisement de Gemmes avant d'avoir capturé les 3 Mines.
- Lorsque vous battez une armée de Dragons Corrosifs, gagnez 1  et .

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Capturer toutes les Mines et le Gisement de Gemmes, et vaincre les armées qui les défendent.

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

- Vous perdez un Combat.
- Vous atteignez la fin de la manche 11.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Si vous vous déplacez sur une Mine de la tuile de Départ de la Tour :**

- Lisez la section « Une mission digne du Héros ! ».



## L'HISTOIRE

### UNE MISSION DIGNE DU HÉROS !

Vous examinez une carte de la région. Selon les éclaireurs qui viennent de quitter votre tente, les Dragons Corrosifs ont décidé d'utiliser les mines des environs d'Ochre pour se nourrir. Ce n'est pas étonnant. Ils vivent et se nourrissent dans les mines de soufre. Ces créatures peu banales ont fait fuir les paysans et menacent maintenant leur moyen de subsistance.

« En tant que Héros, je me dois d'aider les habitants de cette ville ! » vous exclamez-vous pour renforcer votre détermination. « Mais je le fais pour perfectionner mes talents. S'il y a des Dragons Corrosifs dans les environs, l'Azur n'est peut-être pas loin... »

Les Dragons Corrosifs attaquent principalement en crachant un jet d'acide concentré. Cet acide peut dissoudre les plus solides armures. Le combat est prometteur.

**La première fois que vous vous déplacez sur une Mine, lisez la section « Première Mine ».**

### PREMIÈRE MINE

Vous entrez dans une des mines infestées de dragons de la région en vous attendant à ce que ces puissantes créatures attaquent votre armée à tout moment. Mais, à votre grande déception, au lieu du regard ardent des Dragons Corrosifs, vous ne rencontrez que le silence et la poussière. La mine est abandonnée. Pourquoi ? Vous cherchez à éclaircir ce mystère et ne tardez pas à réaliser ce qu'il en est : il n'y a simplement plus rien à manger ici. Pour eux.

« Désormais, plus personne ne peut exploiter ces tunnels... » murmurez-vous.

Le peuple de Bracada parvenait à tenir les Krewlodiens à distance en contrôlant ces mines. Maintenant que les Dragons Corrosifs ont pris possession des lieux, ils vont épuiser toutes les ressources de cette terre. À moins que quelqu'un ne les arrête. Ces gens ont besoin de votre aide et un peu d'entraînement ne vous fera pas de mal.

**La prochaine fois que vous vous déplacez sur une Mine inexplorée, lisez la section « Deuxième Mine ».**

### DEUXIÈME MINE

Lorsque vous entrez dans la mine de cristal, vous entendez des hurlements si terrifiants qu'ils rendraient fou n'importe qui d'autre. Vous vous dirigez vers une faible lumière qui semble provenir des profondeurs de la caverne. En vous rapprochant de la lumière, vous découvrez un homme prisonnier des griffes des dragons, il se tourne vers vous et murmure faiblement à votre intention : « Aidez-nous. »

**Affrontez la 1<sup>re</sup> Armée de Dragons Corrosifs. Posez .**



sur l'unité Dragons Corrosifs. La prochaine fois que vous vous déplacez sur une Mine inexplorée, lisez la section « Troisième Mine ». Après ce Combat, le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats jusqu'à la fin de la partie (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).

### TROISIÈME MINE

Le chemin à travers les montagnes et les bois a été long. Sur votre route, vous apercevez un très vieil homme étendu au sol. Il porte un bandage autour du crâne, son bras est en écharpe et il semble inconscient, voire mort. Vous fermez les yeux en remuant la tête et décidez que vous allez débarrasser ces terres des dragons qui ont fait cela.

Certains de vos hommes, qui vous connaissent bien, se portent volontaires pour enterrer le corps. Vous ne pouvez pas le laisser pourrir ici. Pourtant, le moindre ralentissement risque de vous faire perdre la trace de l'ennemi.

Choisissez :

- Retournez une de vos unités de la face « Groupe » vers la face « Quelques », puis, gagnez .
- Gagnez .

Alors que vous marchez à travers les montagnes, vous apercevez un reflet rouge-orangé dans le ciel non loin de vous. En arrivant vers la mine, vous sentez une légère brise. Au moment où vous voyez les dragons atterrir, vous souriez, satisfait d'être là au bon moment.

« Cette fois-ci, les dragons seront les seuls à souffrir », pensez-vous tout haut.

**Affrontez la 2<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs. Après ce Combat, vous pouvez vous déplacer sur le Gisement de Gemmes. Lorsque vous vous déplacez sur le Gisement de Gemmes, lisez la section « Confrontation finale ».**

### CONFRONTATION FINALE

Vous approchez d'un étang de gemmes grouillant de dragons. Un relent de puanteur acide vous arrive en plein visage, vous donnant une nausée menaçant de faire ressortir votre petit-déjeuner. Vous plaquez vos mains sur votre bouche, luttant pour ne pas vomir. Non sans effort, vous parvenez à vous contrôler. Ce qui n'est pas le cas de tous vos hommes. L'odeur est pestilentielle. Les rayons du soleil chauffent le sang qui recouvre le soufre. Les dragons s'en sont donné à cœur joie. Vous avancez. Alors que vous vous apprêtez à pénétrer dans l'étang, vous manquez d'être bousculé par une avalanche de mineurs. Un coup d'œil suffit à voir qu'ils sont à bout de forces. Vous décidez de mettre un terme à leurs souffrances et vous vous empressez d'aller éliminer les dragons qui les tourmentent.

**Affrontez la 3<sup>e</sup> Armée de Dragons Corrosifs.**





CAMPAGNE DE LA TOUR-POURFENDEUR DE DRAGONS  
**3. DRAGONS FÉERIQUES**

L'extension **Rempart** est nécessaire pour jouer ce scénario. Si vous ne la possédez pas, ignorez-le.

### DURÉE DU SCÉNARIO





Ce scénario se joue en 13 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Tour

**Héros de faction :** Au choix : Dragon ou Solmyr

**Armée de faction :** Groupe de Gargouilles, Groupe de Golems de Fer, Quelques Mages

**Ressources de départ :** 15 × , 5 × , 1 × , bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle

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

-  4 × 
-  **Améliorez l'unité Mages**

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Ennemis :** 1<sup>re</sup> Armée de Dragons Féeriques, 2<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques, 3<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques

**Armées ennemies :**

-  **1<sup>re</sup> Armée de Dragons Féeriques :** Dragons Féeriques\* 
-  **2<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques :** Dragons Féeriques\* , Trolls\* 
-  **3<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques :** 2 × Dragons Féeriques\* , Trolls\* 

**Deck des Dragons Féeriques :** 5 cartes Force

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

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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


**1 tuiles de Départ (I) :**

-  1 × Tour (#S1)

**4 tuiles Lointaines (II-III) avec une Enclave :**

-  1 × Nécropole (F1)
-  1 × Donjon (F2)
-  1 × Château (F3)
-  1 × Rempart (F10)

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

-  2 × Tour (#F2, #F3)

**1 tuile Proche (IV-V) avec une Boîte de Pandore :**

-  1 × Château (N3)

Mélangez les tuiles Lointaines et placez-les au hasard, face cachée.



## PLACEMENT DES HÉROS

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ de la Tour.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Tour, appliquez les règles suivantes :

- Après avoir capturé une première Enclave, l'histoire vous indiquera une section à lire à chaque fois que vous vous déplacez sur la prochaine Enclave inexplorée.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Capturer toutes les Enclaves du plateau, puis remporter le Combat sur la Boîte de Pandore.

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

- Vous perdez un Combat.
- Vous atteignez la fin de la manche 13.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

- Lisez la section « La malice du Dragon Féérique ».





## L'HISTOIRE

### LA MALICE DU DRAGON FÉERIQUE

Vos expéditions vous ont fait voir du pays mais vous semblez être arrivé dans une impasse. Toujours à la recherche des rares et glorieux Dragons d'Azur qui semblent avoir été repérés vers l'ouest. Vous examinez une carte, dans votre tente, et retracez les nombreuses pistes qui vous ont mené ici, à la découverte d'un Dragon Féérique qui joue des tours aux habitants. Vous avez été déçu, avant de découvrir que, non pas un, mais plusieurs de ces dragons étaient à l'œuvre ici, à manipuler des villes, des jeunes filles et à semer la pagaille. Vous y voyez une opportunité.

« Par contre, je n'ai jamais vu de Dragon Féérique », avouez-vous à l'officier qui vous accompagne. « Et on ne sait pas grand chose de ces trublions notoires. »

« Ah, alors on sait quand même quelque chose ? »

« Oui. Ce qu'on en sait se trouve dans les livres de contes plutôt que dans les ouvrages magiques. »

« Ah, je vois. »

« Certains disent qu'ils sont invisibles. Qu'ils peuvent lancer des sorts. »

« Inquiétant. »

« Mais ils ne mesureraient pas plus de trois pieds de haut. J'ignore à quoi m'attendre ou comment je vais être mis à l'épreuve. Néanmoins, plus j'en sais, mieux je serai préparé aux Azurs. »


Sentant que vous avez besoin d'entraînement avant de vous mesurer aux Dragons d'Azur, vous décidez d'aider le peuple de Bracada à se débarrasser de cette nuisance. Mais en examinant la carte, vous réalisez que la situation pourrait être plus grave qu'une simple supercherie. Il semblerait que, si les Dragons Féériques ne sont pas neutralisés dans les six mois, les villages côtiers ne tiendront pas.

« Messire, j'ai des nouvelles. » Vous vous retournez en entendant une voix familière devant votre tente. L'officier à qui vous parliez depuis un quart d'heure... vient d'arriver à l'entrée.

« Mais vous n'étiez pas... » balbutiez-vous en regardant autour de vous.

Il n'y a que vous dans la tente.

« Hein ? »

Lorsque vous vous déplacez sur une case avec , lisez la section « Première rencontre... ? ». Aucune tuile de plateau ne peut être révélée avant que vous n'ayez exploré cette case.

### PREMIÈRE RENCONTRE... ?

Alors que vous marchez dans la forêt, vous tombez sur une boîte. Vous avez déjà vu ce genre de boîtes et décidez rapidement de ne pas l'ouvrir. Après vous en être éloigné, vous réalisez que votre curiosité est trop forte. Ainsi, vous revenez sur vos pas et tendez la main pour l'ouvrir. Soudain, un leprechaun surgit de la forêt et vient s'asseoir sur le couvercle, vous empêchant de l'ouvrir. Sans comprendre ce qui vient de se passer et voyant un leprechaun pour la première fois, vous restez là à l'observer. Après un long moment, il finit par rompre le silence : « Je suis Erik ! Et vous, vous êtes ? » Vous répondez en vous demandant ce que ce petit bonhomme mijote. « Je sais ce qui se passe ici. Alors je voulais vous donner un conseil : quoiqu'il arrive, n'ouvrez pas cette boîte », dit le leprechaun en tapotant sur le bord de l'objet. Puis, juste avant que vous ne lui demandiez pourquoi, il disparaît dans un nuage de fumée. Il vous laisse avec la boîte... et l'étrange sentiment de l'avoir déjà rencontré.

Choisissez :

- Lancez 2  et choisissez 1 résultat.
- Gagnez  et +1 .




Lorsque vous capturez une première Enclave, lisez la section « De bon conseil ».

### DE BON CONSEIL

Peu après avoir quitté le campement, vous découvrez un homme étendu au sol, essayant désespérément de rejoindre son foyer. L'homme d'honneur que vous êtes se retrouve à nouveau face à un dilemme. Cet homme a besoin de votre aide, tout comme ces gens, terrorisés par ces créatures nuisibles ; plus longtemps vous resterez ici, plus longtemps ils souffriront. Votre mère vous a enseigné qu'il fallait aider ceux qui en avaient besoin, mais elle n'a jamais mentionné de telles décisions !

Lorsque vous vous déplacez sur la prochaine Enclave inexplorée, lisez la section « Le scintillement ».

Choisissez :

- Gagnez +1 , puis gagnez . Ignorez la suite de cette section.
- Commencez votre prochain tour avec -1 , mais révélez 2 tuiles de votre choix.

Vous choisissez de l'aider. Il vous faut environ une heure pour le ramener chez lui et, après vous être assuré qu'il était en sécurité, vous vous apprêtez à repartir. Au moment où vous allez ouvrir la porte, le vieil homme revient à lui et partage avec vous sa connaissance des environs.


## LE SCINTILLEMENT

Vous traversez une ville. Des chariots traînent dans les rues mais vous ne voyez personne. Vous jetez un œil dans une taverne et n'y trouvez que des chaises vides et des restes de repas. Les Dragons Féériques les ont probablement terrorisés et ils ont dû fuir. Au milieu de la ville, une colline abrite une garnison formée de mercenaires de la région. Devrait abriter une garnison. « *S'il reste des gens, c'est là-bas que je les trouverai.* » Vous tentez de garder espoir, ne serait-ce qu'un instant, et commencez à grimper. Alors que vous pénétrez dans la garnison, vous apercevez un léger scintillement sur le petit monticule qui se dresse devant vous. Vous savez que se trouve ici. Vous vous demandez s'il n'y a pas un autre accès. Et arrivé à la conclusion que non, vous continuez d'avancer. Une fois au sommet, vous apercevez le leprechaun qui vous fait signe. La créature galope jusqu'à vous et s'arrête net.

« Je me suis dit que, comme vous n'alliez pas m'écouter, je n'allais pas vous mettre en garde contre les Dragons Féériques qui occupent la garnison, » dit-il.

« Merci beaucoup. Ça se passait plutôt bien jusqu'à ce que tu arrives, » assétez-vous en perdant patience.

« Puisque vous le prenez comme ça, je ne vous dirai pas que l'un des Dragons s'est enfui et revient avec plusieurs de ses congénères », dit le leprechaun en disparaissant à nouveau dans un nuage de fumée.

**Affrontez la 1<sup>re</sup> Armée de Dragons Féériques. Posez  sur l'unité Dragons Corrosifs. Si vous remportez le Combat, lisez la section « L'illusion ».**

## L'ILLUSION

Une fois les Dragons Féériques vaincus, vous jetez un œil aux alentours. Après quelques instants, votre vision se trouble et l'illusion se dissipe aussi vite qu'elle était apparue. Vous regardez à nouveau autour de vous et constatez que la ville n'a pas été abandonnée du tout. Elle a plutôt l'air de prospérer.

**Lorsque vous vous déplacez sur la prochaine Enclave inexplorée, lisez la section « La troisième rencontre ».**

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

## LA TROISIÈME RENCONTRE

Le leprechaun réapparaît devant vous ; il secoue la tête en ricanant. Cela ne vous surprend pas. Mais son hystérie vous préoccupe un peu, vous lui demandez donc ce qui le rend si joyeux.

« Vous faites exprès de ne pas prêter attention aux autres ? » répond le leprechaun, toujours hilare.

N'étant pas d'humeur à l'écouter, vous passez devant lui en espérant qu'il s'en ira si vous l'ignorez. À votre grand regret, il ne s'en va pas. Il marche à vos côtés en vous expliquant par le menu, pourquoi vous feriez mieux de l'écouter. Après des heures passées à l'écouter bavasser, vous réalisez que vous en avez plus qu'assez de ses singeries. Vous vous retournez brutalement vers lui et essayez de lui arracher la tête d'un revers de la main. Mais dès que votre main entre en contact avec son corps, il disparaît. Il vous a tellement tapé sur les nerfs que vous commencez à marmonner tout seul, en reprenant votre chemin à la recherche des Dragons Féériques.

**Affrontez une Armée neutre sur cette case, selon les règles normales. Lorsque vous vous déplacez sur la prochaine Enclave inexplorée, lisez la section « Les derniers opprimés ».**





## LES DERNIERS OPPRESSÉS

Vos éclaireurs étaient très occupés aujourd'hui, vous avez donc décidé d'aller inspecter la région vous-même. C'est sûrement en vous intéressant aux activités quotidiennes de vos troupes que vous élargirez votre horizon et deviendrez un meilleur commandant.

Mauvaise idée.

Vous vous retrouvez maintenant à tenter d'échapper à plusieurs Dragons Féeriques. Vous dévalez le sentier à toute allure, vous efforçant de mettre le plus de distance possible entre eux et vous. Vous tournez la tête pour essayer d'évaluer le chemin qui vous sépare et... cette... cette chose n'est qu'à une cinquantaine de pas. Vous reportez votre regard vers la route et manquez de vous écraser au sol, surpris par le leprechaun qui apparaît juste devant vous.

« Je vous l'avais bien dit ! » hurle-t-il. « Allez. Qu'est-ce que j'avais dit ? Répétez après moi : « quoiqu'il arrive, n'ouvrez pas cette boîte. » Et vous ne m'avez pas écouté, hein ? Hé hé, la prochaine fois, vous écouterez. » Le leprechaun éclate de rire.

Et, une fois encore, il disparaît avant que vous n'ayez pu lui demander quoi que ce soit.

**Affrontez la 2<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques.** Lorsque vous vous déplacez sur la case avec la Boîte de Pandore, lisez la section « Une dernière conversation ».

### UNE DERNIÈRE CONVERSATION

Vous posez les yeux sur une mystérieuse Boîte de Pandore posée au sol devant vous. Alors que vous alliez y poser aussi les mains, vous réalisez qu'un leprechaun vous observe, assis sur ce qui semble être une très vieille souche.

« Re-bonjour ! » dit le leprechaun en souriant.

« Bonjour » répondez-vous en vous demandant pourquoi il n'est pas en colère après vous. Il n'y a pas si longtemps, vous avez quand même essayé de le décapiter à mains nues...

Vous cessez de vous interroger lorsque vous voyez la créature scintiller et s'évaporer. En lieu et place d'un leprechaun, trois Dragons Féeriques se dressent à présent sur la souche. Vous réalisez que cette créature se joue de vous depuis le début et en regardant les trois dragons, vous vous demandez lequel est le vrai.

**Affrontez la 3<sup>e</sup> Armée de Dragons Féeriques.**







## CAMPAGNE DE LA TOUR-POURFENDEUR DE DRAGONS

# 4. DRAGONS D'AZUR

### DURÉE DU SCÉNARIO





Ce scénario se joue en 11 manches maximum.

### PRÉPARATION DU JOUEUR

**Faction :** Tour



**Héros de faction :** Au choix : Dragon ou Solmyr

**Armée de faction :** Groupe de Gargouilles, Groupe de Mages

**Ressources de départ :** 30 × , 4 × , 2 × ,  
bonus de revenu de +5 

**Bâtiments :** Demeure , Demeure , Citadelle





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

- Fouillez (3) la pioche de Compétences
- Fouillez (3) 
- Fouillez (3) 

### PRÉPARATION DE L'I.A.

**Ennemi :** Dragons Cristallins, Dragons Noirs, Dragons d'Azur, Dragons

**Armées ennemies :**

- Armée de Dragons Cristallins : Dragons Cristallins\* 
- Armée de Dragons Noirs : Quelques Dragons Noirs
- Armée de Dragons d'Azur : Dragons d'Azur\* 
- Armée de Dragons : Dragons Cristallins\* , Quelques Dragons Noirs, Dragons d'Azur\* 

**Deck des ennemis\*\* :** 3 cartes Force, 2 cartes Magie

**Deck de Sorts des ennemis\*\* :** 2 × Carapace, 2 × Flèche magique

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

*\*\*Toutes les Armées ennemies partagent les mêmes deck d'I.A. et de Sorts. Réinitialisez-les après chaque Combat.*

### PRÉPARATION DU PLATEAU

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

**1 tuiles de Départ (I) :**

- 1 × Tour (#S1)

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

- 3 × Tour (#F1 à #F3)

**3 tuiles Proches (IV-V), avec Obélisques :**

- 1 × Château (N3)
- 1 × Nécropole (N4)
- 1 × Donjon (N5)

**1 tuile Centrale (VI-VII) :**

- Terres Désolées (C1)







## PLACEMENT DES HÉROS

Votre Héros commence sur la case centrale de la tuile de Départ de la Tour.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pour ce scénario de campagne de la Tour, appliquez les règles suivantes :

- Chaque fois que vous explorez un nouvel Obélisque, affrontez l'Armée de Dragons Cristallins, l'Armée de Dragons Noirs ou l'Armée de Dragons d'Azur. Vous ne pouvez choisir chaque armée qu'une seule fois.
- Après la capture d'un Obélisque, gagnez, au choix, 2  ou 7 .
- Après avoir capturé le 1er Obélisque, le niveau de difficulté est augmenté de 1 pour tous les Combats jusqu'à la fin de la partie (voir page 35 du livre de règles, Table de difficulté).
- Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les Terres Désolées avant d'avoir capturé tous les Obélisques.

## CONDITIONS DE VICTOIRE/DÉFAITE

**Victoire :** Explorer les 3 Obélisques, puis vaincre l'Armée sur les Terres Désolées.

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

- Vous perdez un Combat.
- Vous atteignez la fin de la manche 11.

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

Au début de ces manches, suivez les instructions correspondantes :

**Manche 1 :**

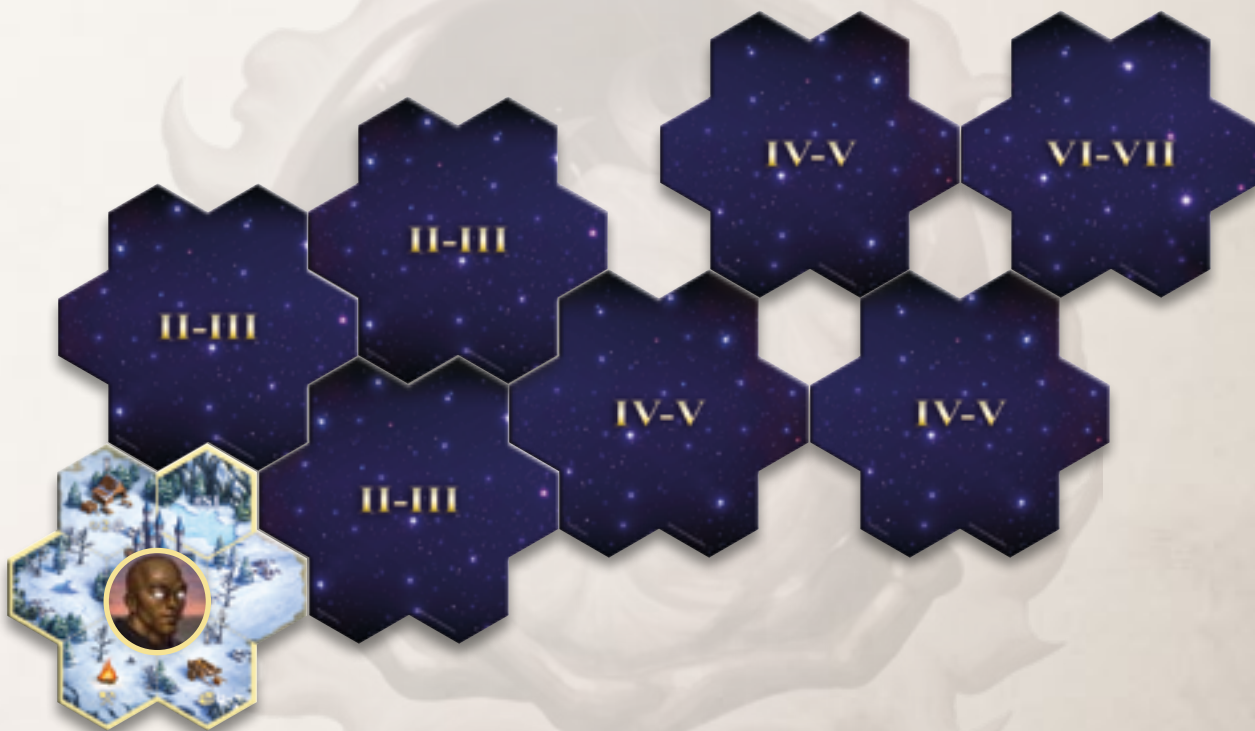
- Lisez la section « Le défi final ».

**Manche 11 :**

- À la fin de cette manche, vous avez perdu la partie.

**Lorsque vous réussissez le scénario :**

- Lisez la section « Un sentiment de vide ».



## L'HISTOIRE

### LE DÉFI FINAL

Vous vous tenez au milieu de la cour de votre château. Vos troupes sont réunies autour de vous et attendent votre discours.

« J'ai localisé un nid de puissants Dragons d'Azur. Et avec lui, j'ai trouvé ma destinée. Les Dragons d'Azur ne nidifient pas longtemps et leur entourage est constitué de toutes les races de dragons » criez-vous de toutes vos forces. Puis, remarquant la nervosité qui commence à se propager dans les rangs, vous ajoutez : « C'est un défi de taille, mais je suis déterminé. Finissez les préparatifs, nous partons sans tarder ! »

« Le moment est venu », pensez-vous en vous préparant pour ce long périple. Ce moment que vous avez attendu si longtemps. Vous vous armez de tout votre courage et prenez la route pour aller relever le dernier défi, celui qui fera de vous un puissant Pourfendeur de Dragons. Les Dragons d'Azur !

### UN SENTIMENT DE VIDE

Vous êtes debout sur le corps du dragon, triomphant. Vos soldats ont déchiqueté ses écailles pour se les partager. Ils portent désormais les morceaux d'écailles en pendentifs ou sur leur armure en guise de porte-bonheur. Tout le monde a encore peur, mais rien de tel que de vaincre une chose réputée invincible pour améliorer le moral. Vous avez relevé l'épreuve imaginée par votre redoutable mère. Le puissant Pourfendeur de Dragons.

Pourtant... quelque chose ne va pas.

« Ma victoire sonne creux », murmurez-vous. « Je ne comprends pas pourquoi. J'ai accompli ce dont rêvent les plus grands. En privé, je sentais que cette créature serait la clef qui me permettrait d'accéder enfin à un épanouissement longtemps désiré. »

Vous arrachez une écaille à l'aile du dragon.

« J'avais tort », dites-vous en la laissant tomber au sol.

« Je ne suis toujours pas satisfait et je me demande... je me demande que faire à présent ? »





# SITES

## 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 × 

## MARCHÉ NOIR




Catégorie : **Ouvert**

Regardez les 4 premières cartes de la défausse . Vous pouvez en acheter 1 pour :

5  si c'est un Artefact **mineur**

7  si c'est un Artefact **majeur**

10  si c'est un Artefact **relique**

## UNIVERSITÉ



Catégorie : **Explorable**

 6  pour Fouiller (4) la Défausse de Compétences.

## MARCHÉ DU TEMPS



Catégorie : **Explorable**

Détruisez 1 carte de votre main. Puis, Fouillez (2) la pioche de Compétences, de Sorts, ou d'Artefacts.

## PRISON



Catégorie : **Explorable**

Gagnez un Héros secondaire. Placez sa figurine sur cette case. Si vous avez déjà un Héros secondaire, gagnez 3 🍷.

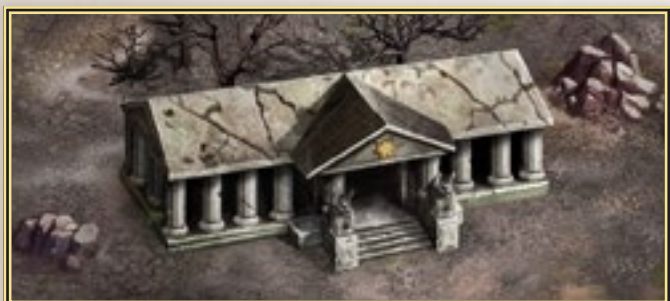
## TAVERNE



Catégorie : **Ouvert**

Vous pouvez 🖱️ 7 🍷 sur cette case pour obtenir un Héros secondaire et faire défausser 1 carte au hasard de la main d'un adversaire de votre choix.

## BIBLIOTHÈQUE D'ILLUMINATION



Catégorie : **Ouvert**

Vous pouvez 🖱️ 3 🍷 pour Détruire 1 carte Caractéristique dans votre main ou défausser, et la remplacer par 1 carte Caractéristique différente. Vous pouvez faire cela 2 fois par visite.

## FORTIN



Catégorie : **Explorable**

Vous pouvez immédiatement **Améliorer** une de vos unités ★ ou ☆. Le coût d'Amélioration est réduit de 3 🍷 (minimum 0).







**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 Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, 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**