

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



COMMUNAUTÉ  
LIVRE DE MISSIONS



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

Livre de mission fait par les fans

Par la communauté

19 décembre 2025

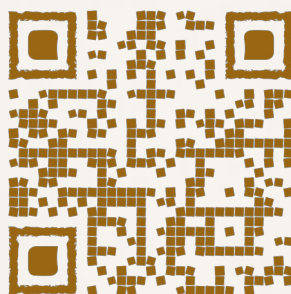
Ceci est une version non-éditée créée sur GitHub à partir du commit [8a9ec80](#).

Ceci est un projet communautaire doté d'un [dépôt GitHub](#). Vous êtes tous invités à apporter vos contributions, modifications, corrections et traductions.

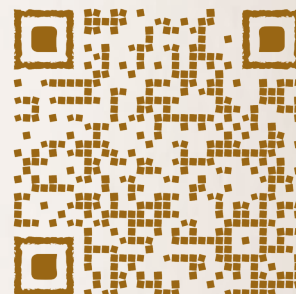


Scannez pour ouvrir le  
**formulaire.**

<https://docs.google.com/forms/...>



Scannez pour rejoindre le  
serveur **Discord** Heroes III  
Board Game community.  
<https://discord.gg/nMbaw-Qkj9R>



Scannez pour ouvrir le dépôt  
**GitHub.**

<https://github.com/qwrtln/Homm3BG-mission-book>





# Table des matières

Que choisir.....	4
Scénarios Coopératif.....	5
Sentinelles.....	6
La Forteresse des Titans.....	9
L'Ile d'Émeraude.....	13
Les Ennemis à nos Portes .....	15
Fronts Unis.....	20
Scénario d'affrontement .....	22
Graal Sanglant.....	23
La Chasse.....	27
Château Dragoncurse.....	33
Force de Volonté.....	35
Les Royaumes Brisés.....	37
Epreuve de Force .....	39
Scénario Aléatoire.....	41
Campagne .....	44
Dungeons and Devils.....	45
1. Un Plan Diabolique.....	45
2. La Chute de Steadwick.....	48
3. Pacte avec le Diable .....	52
The Queen's Gambit .....	56
1. Cadeau Grec.....	56
2. Sicilienne Dragon.....	61
3. Défense à Deux Cavaliers .....	65
Recommandations .....	69
Crédits.....	72







Suivez ces suggestions si vous n'êtes pas sûr du Scénario à choisir.

## MODE COOPÉRATIF

Si vous êtes nouveau joueur et voulez essayer d'apprendre les règles, commencez avec **L'Île d'Émeraude**. Pour une grande aventure jusqu'à 6 joueurs avec un combat épique à la fin, essayez **La Forteresse des Titans**. Pour un jeu plus tactique à deux joueurs, essayez **Sentinelles**.

## Mode Affrontement

Si vous aimez jouer à 2 ou 4 joueurs un Scénario « Capturer le Graal » avec des twists intéres-

sant, essayez **Graal Sanglant**. Pour un combat de Boss excitant pour 2-3 joueurs, choisissez **La Chasse**. Pour une bataille épique inévitable entre 2 joueurs avec un siège possible, jouez **Château Dragoncurse**.

## Campagne

Il y a une campagne Inferno en 3 Scénarios à la fin si vous préférez jouer solo **Donjons et Diabes**.

## Recommandations

Pour des informations concernant le temps de jeu, la stratégie, et les règles maisons, vérifiez **Recommandations** à la fin de ce livre.







# SCÉNARIOS COOPÉRATIF





## SCÉNARIO COOPÉRATIF

# SENTINELLES

**Auteur :** silence70011

**Source :** [Archon Studio Discord](#)

*Il existe un monde au-delà du nôtre, rempli de bêtes et de monstres, tout juste retenues par une formation de quatre Obélisques Sacrés. Mais la puissance de ces pierres faiblit, et une brèche est imminente. Quand cela se produira, vous et votre allié serez le dernier rempart entre les hordes et la destruction totale de ces terres.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 12 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2

**Ressources de départ :** 10 🍷, 2 🌿, 1 🍀

**Revenus de Départ :** 10 🍷, 2 🌿, 1 🍀

**Unités de départ :**

- « Groupe » d'unités ★ les moins chères
- « Quelques » unités ★ les plus chères

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★, Citadelle

**Réserve de Tuiles :** Chaque joueur pioche une Tuile Proche (IV–V) et une Tuile Lointaine (II–III) au hasard. Ces Tuiles ne doivent pas avoir d'Obélisques.

**Bonus Additionnel :** Fouillez (2) le Deck Artéfact

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

- 2 × Tuile de Départ (I)
- 4 × Tuiles Lointaines (II–III)
- 4 × Tuiles Proches (IV–V) avec Obélisque

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Vaincre toutes les armées des envahisseurs.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Une armée ennemie reste invaincue à la fin de la Manche 12.

Une de vos Villes est capturée, ou un Héros Principal est vaincu en combat (fuir ne compte pas).

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**6<sup>e</sup> Manche :**

- Retirez tous les Cubes Noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le plateau.
- Faire apparaître une armée ennemie en suivant les règles ci-dessous.

**Manches 7 et 8 :**

- Faire apparaître une armée ennemie en suivant les règles ci-dessous.

**Manche 9 :**

- Répéter les événements de la Manche 6.

**10<sup>e</sup> Manche :**

- Faire apparaître une armée ennemie en suivant les règles ci-dessous.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Ignorez toutes les bordures jaunes des Tuiles de Départ (I).
- Les Joueurs peuvent échanger des ressources si l'un de leurs Héros visite un comptoir ou si il est adjacent à un Héros allié.
- Le Héros qui vainc une armée ennemie gagne 2 . Le Joueur victorieux lance deux dés de trésor et applique le résultat de son choix.
- De plus, aucun Joueur :
  - ▷ Ne peut attaquer un autre Héros.
  - ▷ Capturer une Mine ou une Enclave déjà Revendiquée.

## APPARITION ENNEMIE ET MOUVEMENT

- Les Armées Ennemies apparaissent sur un Obélisque aléatoire (Utilisez la figurine d'un Héros d'une Faction non jouée).
- Déterminez l'Obélisque en lançant 2 Dés d'Attaque. Appliquez les résultats comme suit (D1/D2), relancez les 0 :
  - ▷ +1/+1 = Nord
  - ▷ +1/-1 = Est
  - ▷ -1/+1 = Ouest
  - ▷ -1/-1 = Sud
- Pour une distribution plus équilibrée, aux Manches 7 et 9, lancez uniquement le second dé d'attaque (D2). Pour D1, choisissez le résultat opposé à la Manche précédente. Les Manches 8 et 10 sont aléatoires.
- Si la Tuile où apparaît l'ennemi n'a pas été découverte, retournez-la et orientez-la comme vous le souhaitez.
- Si un Héros se trouve sur la case d'apparition, un combat commence immédiatement.
- Les Armées Ennemies ont 3 par

Manche.

- Les Armées ennemies se déplacent à la fin de chaque Manche, en commençant par la Manche où elles apparaissent.
- Les Armées Ennemies se déplacent selon les règles (p. 33), mais à la place de capturer, elles détruisent tout sur leur passage. Placez un Cube Noir sur les cases qu'elles visitent, ces cases sont maintenant des cases vides.
- Si un ennemi peut aller dans plusieurs cases, les Joueurs choisissent où il se déplace.

## COMBAT AVEC LES ARMÉES ENNEMIES

- Combattre les Armées Ennemies plus d'un tour de combat ne coûtent pas de .
- Pendant un combat avec une armée ennemie, un Héros peut fuir à l'activation d'une unité alliée. Un Héros Principal fuyant perd le reste de ses Points de Mouvement et retourne dans une Ville ou une Enclave alliée de son choix en gardant toutes ses unités survivantes.
- Un Héros Secondaire fuyant est retiré du jeu, mais le Joueur conserve les unités survivantes.
- Les Unités Ennemies tuées ne réapparaissent pas.

## ARMÉE DU BOSS

- À la Manche 10, une Armée de Boss apparaît. Elle est différente des précédentes car elle est Renforcée par une réserve d'Unités Neutres (Réserve de Renfort = nombre entre parenthèses dans la table).
- Au début du 2<sup>e</sup> Tour de Combat et chaque Tour suivant, 2 Unités Renforcent l'armée restante de la Réserve de Renforts mélangée (maximum 5 Unités) pour continuer le combat jusqu'à la fuite ou la victoire



totale du Joueur. *Si le nombre d'Unités ennemies est de 1 ou moins au début d'un Tour de Combat, piochez jusqu'à un total de 4 Unités (il y a toujours 4 ou 5 Unités sur le Plateau après Renfort, si possible).*

- Placez les Renforts sur leur ligne de base, en commençant par la gauche avec l'Initiative la plus basse (Unités ⚔ en premier). Si besoin, continuez sur la ligne suivante dans le même ordre.
- Si un Joueur fuit, l'Armée Ennemie pioche jusqu'à un minimum de 4 Unités comme Unités de Départ pour le prochain combat.



Force de l'Armée Ennemie			
	Manches 6 + 7	Manches 8 + 9	Manche 10
Facile			 (2 , 4 , 3 , 1 )
Normal			 (2 , 7 , 1 )
Difficile			 (2 , 6 , 2 )
Impossible			 (7 , 3 )

1. Toujours 1 Unité de Dragon Azure (Unités de Départ de l'Armée du Boss). Le reste est aléatoire.





# MODE COOPÉRATIF

# LA FORTERESSE DES TITANS

**Auteur :** Invoceusse

**Source :** [Archon Studio Discord](#)

*Il y a très longtemps, une puissante forteresse a été construite pour abriter les fantastiques et meurtriers Titans. Personne n'y étant entré et n'est revenu pour en raconter l'histoire. Depuis, des rumeurs font état de la mort des gardiens et d'une quantité incroyable de trésors encore à l'intérieur, parmi lesquels pourrait se trouver le meilleur arc du monde.*

*Si la légende de cette forteresse est vraie, il est temps de procéder à des fouilles.*

*Mais pour l'instant, vous et vos alliés devrez trouver les clés disséminées dans Antagarich pour pouvoir ouvrir la porte de la Forteresse des Titans.*



## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 16 manches maximum (15 en difficulté impossible).

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 1 – 6

**Ressources de Départ :** 30 , 8 , 2 

**Revenus de Départ :** 10 , 2 , 1 

**Unités de départ :**

● « Groupe » d'unités ★ choisies

● « Quelques » unités ★ choisies

**Bâtiments de départ :** Aucun

**Réserve de tuile :** Aucune

**Bonus Additionnel :** Aucun

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du scénario (*J* représente le nombre de joueurs) :

- $J \times$  Tuiles de Départ (I)
- $2J \times$  Tuiles Lointaines (II–III)
- $2J \times$  Tuiles Proches (IV–V)
- $(J + 1) \times$  Tuiles Centrales (VI–VII)

**NOTE :** Si vous n'avez pas suffisamment de Tuiles VI–VII, vous pouvez utiliser une autre Tuile à mettre à côté des Tuiles I. Le centre de cette Tuile est la Forteresse des Titans.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Tuez toutes les unités dans la Forteresse des Titans (le centre de la Tuile VI–VII proches des Tuiles I).

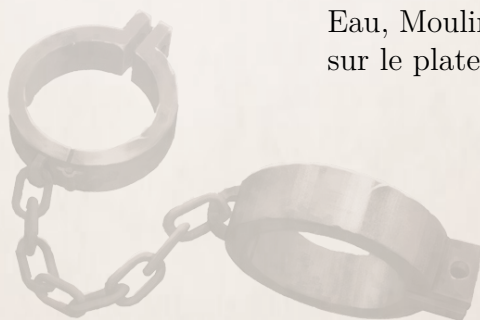
## CONDITIONS DE DÉFAITE

Il reste des unités invaincues dans la Forteresse des Titans à la fin de la manche 16 (15 en difficulté impossible).

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**4<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> tours :**

- Retirez tous les Cubes Noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le plateau.





## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Rappel : Le centre de la Tuile VI–VII adjacente aux Tuiles I est la Forteresse des Titans.
  - Personne ne peut entrer dans la Forteresse des Titans tant que toutes les autres cases VII ne sont pas revendiquées par au moins un joueur.
  - Après avoir vaincu une armée Neutre de difficulté VII, à la place de résoudre la case, le joueur choisit 3 options dans la liste suivante (une même option peut être choisie plusieurs fois) :
    - ▷ Un autre joueur (de votre choix) gagne 5 🏆
    - ▷ Un autre joueur (de votre choix) gagne 2 🌿
    - ▷ Un autre joueur (de votre choix) gagne 1 🔥
- Ensuite, revendiquez la case VII avec un cube de votre faction. (Il n’y a pas de bonus pour une partie solo)
- Ignorez toutes les bordures jaunes sur les Tuiles de Départ (I).
  - Vous pouvez utiliser votre Jeton de Construction pour donner des ressources à un autre joueur.
  - Deux joueurs peuvent utiliser leur Jeton de Construction pour échanger des Artefacts et/ou des Sorts.
  - A chaque fois qu’un joueur explore un obélisque, il lance un dé de ressource et 1 dé de trésor, et choisit 1 résultat.
  - Quand toutes les cases VII (à l’exception de la Forteresse des Titans) sont revendiquées, piochez au hasard le nombre spécifié (voir page suivante) d’unités neutres de chaque pile correspondante afin de former un deck d’unités distinctes utilisé pour les combats dans la Forteresse des Titans (Le deck de la Forteresse des Titans est parfois coupé en deux paquets, le deuxième

est à composer après avoir fini le premier sinon certaines configurations seraient impossibles à implémenter en fonction des extensions possédées).

- Chaque fois qu’un Héros entre dans la Forteresse des Titans, il pioche 5 cartes du deck de l’armée de la Forteresse des Titans à la place des piles habituelles. Ces Unités sont placées sur le plateau de combat (voir page 29 du livre de règles, “Préparation des unités neutres”). Le joueur tente de vaincre les créatures ainsi piochées. Toutes les unités neutres vaincues sont remises dans leurs piles respectives, plutôt que dans le deck spécial. Toutes les unités neutres qui survivent à un combat dans la Forteresse des Titans sont remélangées dans le deck de l’armée de la Forteresse des Titans. S’il y reste moins de 5 unités dans le deck de l’armée de la Forteresse des Titans, placez uniquement les unités restantes sur le plateau de combat.
- Prolonger un combat dans la Forteresse des Titans coûte 1 🐎 par Tour de Combat, comme pour un combat contre des unités non azures.
- Par ailleurs, les joueurs ne peuvent pas :
  - ▷ Attaquer les autres Héros.
  - ▷ Capturer une Mine ou une Enclave déjà revendiquée.





### Force des armées dans la Forteresse des Titans

	Facile	Normal	Difficile	Impossible
1 joueur	3★ 2★ 1★ 1★	2★ 2★ 2★ 1★	2★ 2★ 2★ 2★	1★ 2★ 2★ 3★
2 joueurs	5★ 5★ 3★ 1★	4★ 5★ 3★ 2★	2★ 5★ 5★ 3★	1★ 5★ 7★ 4★
3 joueurs	8★ 7★ 4★ 2★	6★ 7★ 5★ 3★	2★ 3★ 4★ 3★ Puis 2★ 4★ 3★ 2★	1★ 3★ 5★ 3★ Puis 1★ 4★ 5★ 3★
4 joueurs	10★ 10★ 6★ 2★	8★ 10★ 6★ 4★	2★ 5★ 5★ 3★ Puis 2★ 5★ 5★ 3★	1★ 5★ 7★ 4★ Puis 1★ 5★ 7★ 4★
5 joueurs	6★ 6★ 4★ 1★ Puis 7★ 6★ 3★ 2★	5★ 6★ 4★ 2★ Puis 5★ 6★ 4★ 3★	3★ 6★ 6★ 4★ Puis 3★ 6★ 6★ 4★	1★ 6★ 8★ 6★ Puis 2★ 6★ 8★ 5★
6 joueurs	8★ 8★ 4★ 1★ Puis 7★ 7★ 5★ 2★	6★ 8★ 4★ 3★ Puis 6★ 7★ 5★ 3★	3★ 8★ 7★ 5★ Puis 3★ 7★ 8★ 4★	3★ 7★ 11★ 6★ Puis 3★ 8★ 10★ 6★







SCENARIO POUR 1 JOUEUR



SCENARIO POUR 2 JOUEURS



SCENARIO POUR 3 JOUEURS



SCENARIO POUR 4 JOUEURS



SCENARIO POUR 5 JOUEURS



SCENARIO POUR 6 JOUEURS





SCÉNARIO COOPÉRATIF

# L'ILE D'ÉMERAUDE

**Auteur :** Invoceusse

**Source :** [Archon Studio Discord](#)




*Lord Markham a décidé d'organiser une chasse au trésor et vous et vos amis serez de la partie. Mais dépêchez vous ! D'autres équipes sont aussi en chemin, et une équipe est même proche de la fin ! Et surtout prenez garde, une créature qu'on pense être un dragon rôde sur l'île !*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 8 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 1 – 4

**Ressources de départ :** 5 , 2 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de départ :**

- « Groupe » d'unités ★ choisies
- « Quelques » unités ★ choisies

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

**Réserve de Tuile :** Si vous le souhaitez, vous pouvez distribuer les Tuiles II–III équitablement entre les Joueurs au lieu de les poser sur le Plateau comme proposé.

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du scénario (*J* représente le nombre de joueurs) :

- $J \times$  Tuiles de Départ (I)
- $4J \times$  Tuiles Lointaines (II–III)

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Revendiquez chaque Mines et Enclaves. (Ne pas oublier la Mine de la Tuile I. Chaque Tuile II–III contient une Mine ou une Enclave avec un combat de niveau III.)

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Il y a des Mines ou Enclaves non revendiquées à la fin de la Manche 8.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manche 5 :**

- Gagnez à nouveau la récompense d'une case avec un Cube Noir.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Ignorez les bordures jaunes entre les Tuiles I (mais pas entre les Tuiles I et II–III).
- Vous ne pouvez pas construire la Demeure ★.
- Vous pouvez donner des Unités à un autre Joueur, même en dehors de votre Tour, si un de vos Héros est :
  - ▷ Sur la même Tuile qu'un Héros d'un autre Joueur.
  - ▷ Dans la Ville d'un autre Joueur.
  - ▷ Adjacent au Héros d'un autre Joueur.
- Si vous n'avez plus d'Unités dans votre Deck d'Unités (après combat ou si vous ne gardez pas au moins une Unité), retournez toutes vos Unités dans votre Réserve d'Unités de Faction (même si un autre Joueur a une ou plus de vos Unités).



Cela inclut les Unités données à d'autres Joueurs.

- Dans une Ville alliée, vous pouvez Recruter ou Améliorer leurs Unités, soit pour l'allié, soit pour vous ; Vous devez avoir l'accord de l'allié. La Demeure ou la Citadelle doivent être construite.
- Pour le dernier combat de Mine/Enclave, ajoutez une Unité Neutre ★. Les Tours sont illimités et l'utilisation de Diplomatie Expert est interdite pour ce combat !

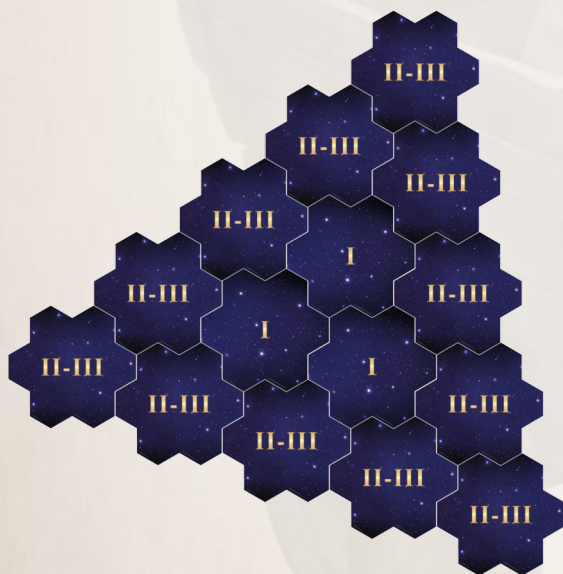
- À votre premier Niveau IV, gagnez votre deuxième Carte de Spécialité.
- Quand vous atteignez le Niveau IV, déplacez votre marqueur de la Piste des Niveaux sur III.
- De plus, aucun Joueur ne peut :
  - ▷ Attaquer d'autres Héros.
  - ▷ Capturer une Mine ou une Enclave déjà Revendiquée.



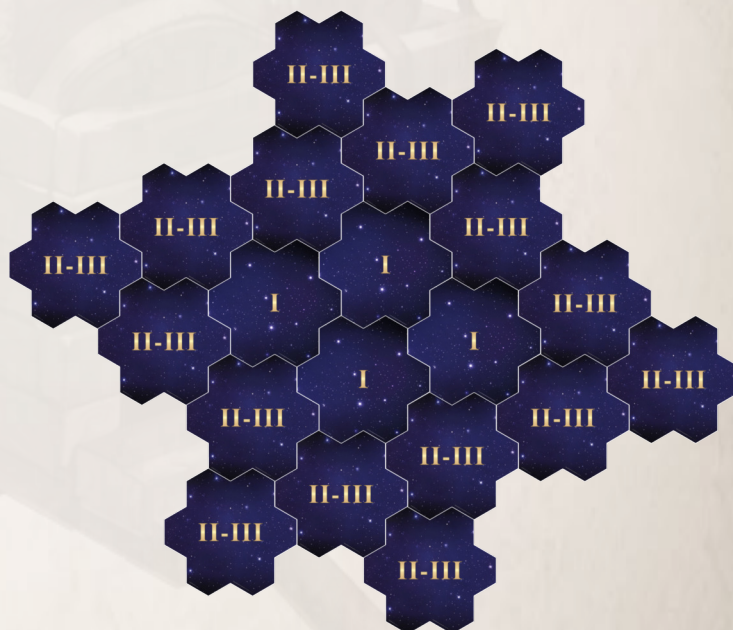
SCENARIO POUR 1 JOUEUR



SCENARIO POUR 2 JOUEURS



SCENARIO POUR 3 JOUEURS



SCENARIO POUR 4 JOUEURS





SCÉNARIO COOPÉRATIF

# LES ENNEMIS À NOS PORTES

**Auteur :** Kelghor

*« Messire ! Les pillards sont à nos portes »*

*« Faites sonner l'alerte ! Nous les repousserons comme toujours ! » ordonnez vous avant de partir défendre la ville, comme bien des fois auparavant. Ainsi est la dure vie des clans frontaliers, où guerre et embuscade avec les voisins rivaux ne s'arrête jamais vraiment. Mais votre alliance est forte et vous savez vos arrières protégés.*

*Le temps est venu de mettre fin à ce trop long conflit et d'écraser vos ennemis comme des insectes une fois pour toute !*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 7 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 1 – 6

**Ressources de Départ :** 14 , 5 , 2 

**Revenus de Départ :** 10 , 2 , 0 

**Unités de départ :**

● « Quelques » unités ★ choisies

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du scénario (*J* représente le nombre de joueurs) :

- $J \times$  Tuiles de Départ (I)
- $4J \times$  Tuiles Lointaines (II–III) du même terrain que la Ville des Joueurs, une doit avoir une Enclave

Placez la Tuile Lointaine (II–III) avec l'Enclave correspondant à votre terrain de Faction sur la position marquée par un Cube coloré dans l'image de Préparation du Plateau. Chaque paire de la même couleur indique une Tuile de Départ(I) et sa Tuile Lointaine (II–III) avec Enclave correspondante.

**Réserve de Tuile :** Choisir une option

- **Réserve Personnelle :** Chaque Joueur prend  $1 \times$  Tuile Lointaine (II–III) restante sans Enclave qui correspond au terrain de sa Ville
- **Réserve Commune :**
  - ▷ Retirez toutes les Tuiles Lointaines (II–III) sans Enclave du Plateau
  - ▷ Mélangez ces Tuiles avec le reste des Tuiles de la Préparation du Plateau
  - ▷ Remettre les Tuiles au hasard sur le Plateau
  - ▷ Les Tuiles restantes composent la Réserve Commune

## PRÉPARATION DU HÉROS IA

Préparez un Deck IA pour les Défenseurs des Enclaves.

**Deck Défenseurs d'Enclave :**  $1 \times$  Carte Attaque,  $1 \times$  Carte Défense,  $1 \times$  Carte Sort

**Deck de Sort Défenseurs d'Enclave :**  
 $1 \times$  Flèche Magique

## CONDITIONS DE VICTOIRE

- Conquérir toutes les Enclaves.



## CONDITIONS DE DÉFAITE


- Un Joueur perd sa Ville.
- Au moins une Enclave n'est pas revendiquée à la fin de la Manche 7.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Au début de la Manche, chaque Joueur révèle sa *Tuile Nemesis* (Tuile Lointaine (II–III) avec l'Enclave correspondant au terrain de sa Ville). Ces Tuiles sont révélées sans coût.

### Manche 2 :

- La première vague de l'Armée des Clans Ennemis attaquent chaque Ville (voir ci-dessous).
- Après la défense de sa Ville, chaque Joueur peut recruter un Héros Secondaire pour 5  durant cette Manche, avec son Jeton de Population.

### Manche 3 :

- Au début de la Manche, chaque Joueur révèle une Tuile Lointaine (II–III) de la Réserve ou du Plateau sans coût.

### Manche 4 :

- La deuxième vague d'Armée des Clans Ennemis attaque chaque Ville (voir ci-dessous).
- Après la défense de sa Ville, le Joueur peut Fouillez (3) le *Deck d'Artéfact*.


### Manche 6 :

- La troisième vague de l'Armée des Clans Ennemis attaque chaque Ville (voir ci-dessous).
- Après la défense de sa Ville, le Joueur peut Fouillez (3) le *Deck d'Artéfact*.




### Manche 7 :

- Durant cette Manche, les Joueurs peuvent défausser et piocher deux fois au début de leur tour, au lieu de l'habituelle une fois.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les Joueurs peuvent dépenser leur Jeton Construction n'importe quand pour faire les actions du Comptoir.
- Vous pouvez utiliser vos Unités pour défendre votre Ville (sans payer 8 ) même si un Héros n'est pas présent.
- Chaque Enclave est défendu par des Défenseurs d'Enclave des clans locaux (voir ci-dessous).

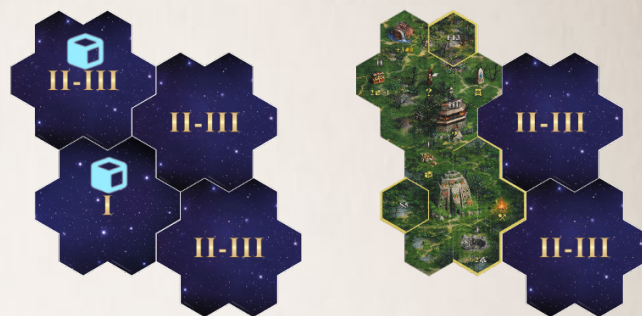
## VAGUES DES CLANS ENNEMIS

- Les Enclaves non revendiquées enverront une Armée pour attaquer votre Ville!
- Un combat débute au début du tour de chaque Joueur.
- Avant combat, vous pouvez utiliser vos Jetons Construction, Grimoire et Population, ainsi que des cartes de votre main. Cependant vous ne pouvez pas déplacer votre Héros.
- Chaque Joueur défend sa propre Ville.
- Si vous avez une Citadelle, l'attaque de la *Tourelle* est réduite. Son attaque pour les vagues 1/2/3 devient 2/3/4 .
- Ce combat ne coûte pas de .
- Se référer au tableau *Armée des Clans Ennemis* pour la force des armées de siège.
- Si votre Héros est dans une Ville alliée (pas une Enclave) quand un Clan attaque une autre Ville alliée sans Héros présent, vous pouvez aider à défendre en utilisant les cartes de votre main. Le Héros allié utilisera ses Unités et vous pouvez aider avec les cartes de votre main durant le combat.
- Gagnez un  quand vous défendez avec succès votre Ville, avec ou sans la participation du Héros Principal.

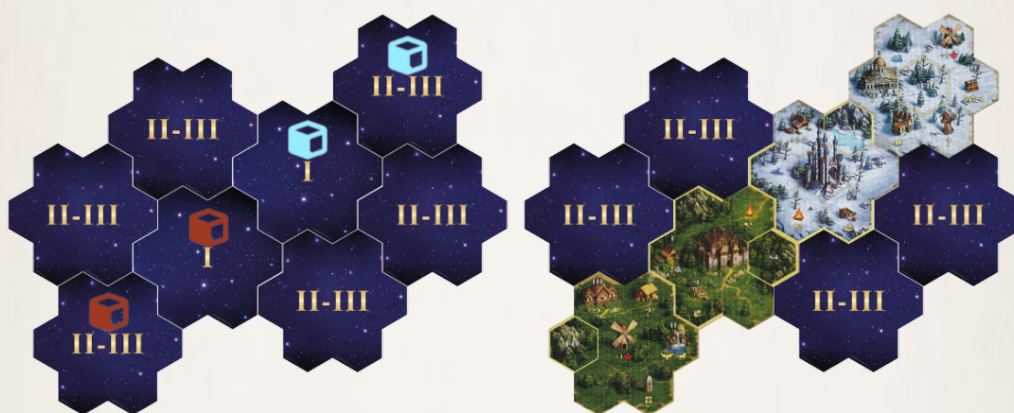


## DÉFENSEURS D'ENCLAVE

- La force des Défenseurs d'Enclave est déterminé par le tableau *Armée des Clans Ennemis* (dernière ligne).
- Après avoir pioché l'armée ennemie, un Joueur peut défausser une Unité ennemie et en piocher une autre de même Rang.
- Le combat ne coûtent pas de 🐎.
- Dans ces combats, vous devez utiliser les Cartes IA.
- Après victoire, gagnez 2 ★.



SCENARIO 1-JOUEUR | EXEMPLE



SCENARIO 2-JOUEURS | EXEMPLE

Armée des Clans Ennemis				
	Facile	Normal	Difficile	Impossible
Première Vague	★	★★	★★★	★★★ ★
Deuxième Vague	★★	★★★ ★	★ ★★	★ ★★
Troisième Vague	★ ★★	★★★ ★★	★★★ ★★ ★	★★★ ★★ ★
Défenseurs d'Enclave	★ ★★ ★★	★ ★★ ★★ ★	★ ★★ ★★ ★	★ ★★ ★★ ★



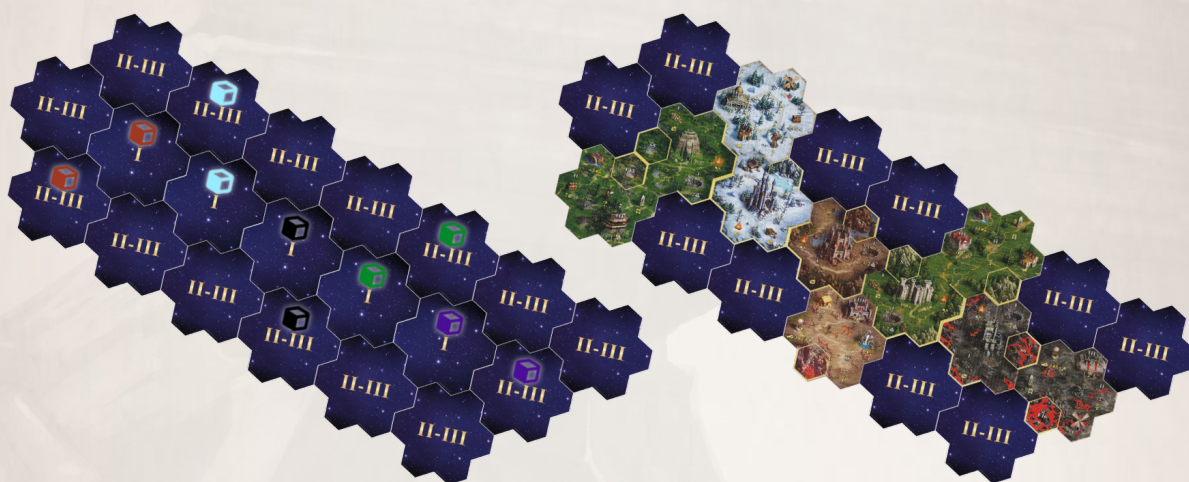


SCENARIO 3-JOUEURS | EXEMPLE



SCENARIO 4-JOUEURS | EXEMPLE





SCENARIO 5-JOUEURS | EXEMPLE



SCENARIO 6-JOUEURS | EXEMPLE





SCÉNARIO COOPÉRATIF

# FRONTS UNIS

**Auteur :** NeuroN

**Source :** [Archon Studio Discord](#)

*Les Seigneurs Dragons Maléfiques menacent Enroth tout entier. Les Héros, unis avec leurs armées, marchent à leur rencontre pour un dernier combat épique.*




## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 9 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2 – 4

**Ressources de Départ :** 6 , 2 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de départ :**

- « Quelques » unités ★ les moins chères
- « Quelques » unités ☆ les moins chères

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du scénario (J représente le nombre de joueurs) :

- J × Tuile de Départ (I)
- J × Tuile Lointaine (II–III)
- J × Tuile Proche (IV–V), toute avec un Obélisque
- 1 × Tuile Centre (VI–VII) qui doit avoir des Terres Désolées

## PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Deck Ennemi :** 6 × Cartes Force, 4 × Cartes Magie, 4 × Cartes Capacité

**Sorts Ennemis :** 1 × Boule de Feu, 1 × Eclair, 1 × Faiblesse, 1 × Malédiction

**Compétence Ennemi :** Sorcellerie

## CONDITIONS DE VICTOIRE


Tous les joueurs gagnent quand chacun a gagné un combat dans les Terres Désolées.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Si au moins un Joueur n'a pas gagné le combat dans les Terres Désolées à la fin de la Manche 9.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manche 4 :**

- Lancez un  et résolvez le résultat.

**Manche 6 :**

- Répétez les événements de la Manche 4.

**Manche 8 :**

- Répétez les événements de la Manche 4.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Retirez les Dragons Azures du Deck d'Unités Neutres ★ et en mettre un de côté pour plus tard.
- Les Joueurs ne peuvent pas Recruter de Héros Secondaires.
- Le Combat Niveaux VII ne peut être évité par Diplomatie ou d'autres moyens.



- Un Joueur peut utiliser son Jeton Construction pour échanger avec un autre Joueur. Les deux Joueurs échangent librement des Ressources, des Sorts et Artefacts comme si leurs Héros étaient adjacents.
- Les Joueurs vont créer une armée partagée. Chaque Joueur peut jouer les Unités de l'armée partagée pendant les Combats (les capacités ☉ des Unités partagées ne peuvent être activées à chaque Manche que par un Joueur).
- Lors de la Visite d'un Obélisque, défaussez la 1<sup>re</sup> Carte des Decks d'Unités Neutres sauf ★. Vous pouvez Recruter une de ces Unités. Les Unités ainsi Recrutées vont dans l'armée partagée.
- Lors du Combat dans les Terres Désolées, un des Unités ★ est toujours le Dragon Azure et l'Armée Neutre utilise le Deck IA. Remélangez le Deck IA et Sorts IA à la fin du Combat.
- Après victoire aux Terres Désolées, aucun Cube de Faction n'est placé sur la case. Le Joueur victorieux place une Unité de Faction survivante dans l'armée partagée et peut redistribuer ses Ressources restantes entre les autres Joueurs, puis ce Joueur est retiré du jeu.



SCENARIO 2-JOUEURS



SCENARIO 3-JOUEURS



SCENARIO 4-JOUEURS



The background of the page is a classic marbled paper pattern, featuring swirling veins of light beige, cream, and pale brown. A decorative rectangular border in a gold or light brown color frames the central text. The border has ornate, scroll-like corners. The text is centered within this frame.

# **SCÉNARIO D’AFFRONTEMENT**





## SCÉNARIO AFFRONTMENT

# GRAAL SANGLANT

**Auteur :** Re4XN

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*Une Dame de noir vêtue vous rend visite en rêve, vous offrant un calice d'or rempli d'un vin rouge sang. Après un réveil en sueur, vous décidez de vous embarquer dans la quête de cet artefact impie.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 13 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2 ou 4

**Ressources de Départ :** 13 🍷, 2 🌿, 1 🍀

**Revenus de Départ :** 10 🍷, 0 🌿, 0 🍀

**Unités de départ :**

- « Groupe » d'unités ★ les moins chères
- « Quelques » unités ★ les plus chères

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

**Réserve de Tuiles :** Chaque Joueur prend au hasard 2 Tuiles Lointaines (II-III), une doit contenir une Enclave

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et placez-les comme indiqué dans les images de la Préparation du Plateau :

**Scénario pour 2 Joueurs :**

- 2 × Tuiles de Départ (I)
- 4 × Tuiles Proches (IV-V), toutes avec un Obélisque

- 4 × Tuiles Lointaines (II-III), dont 2 avec une Enclave
- 1 × Tuiles Centres (VI-VII), avec une Case Graal

**Scénario pour 4 joueurs :**

- 4 × Tuiles de Départ (I)
- 6 × Tuiles Proches (IV-V), dont 4 avec un Obélisque
- 8 × Tuiles Lointaines (II-III), dont 4 avec une Enclave
- 1 × Tuiles Centres (VI-VII), avec une case Graal

**NOTE :** Avant de placer les Tuiles Proches, séparez les en 2 piles (avec et sans Obélisque). Placez-les alternativement pour que deux Tuiles Obélisques ne soient jamais adjacentes.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, un Héros doit obtenir le Jeton Graal et le transporter dans sa Ville de Faction.

## CONDITIONS DE DÉFAITE



Si aucun Joueur n'a apporté le Graal dans sa Ville à la fin de la Manche 13.

Si le Graal est obtenu, les Joueurs obtiennent des Manches supplémentaires (jusqu'à la Manche 16) pour apporter le Graal dans leur Ville de Faction. Sinon tous les Joueurs perdent le Scénario.



## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manches 6, 9, 12 :

- Retirez tous les cubes noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le plateau.
- Chaque Joueur ayant le titre « **Chevalier du Graal** » gagne .
- Tout Joueur sans titre gagne 2 .

## RÈGLES ADDITIONNELLES








### Avant ce Scénario :

- Séparez le Deck Artefact par rareté en 3 Decks (Mineur, Majeur, and Relique). Un Joueur ne peut gagner qu'un Artefact Mineur sur une Tuile de Départ ou Lointaine, Mineur ou Majeur sur une Tuile Proche, et Majeur ou Relique sur une Tuile Centre.





### Pendant ce Scénario :





- Lors de la visite d'un Obélisque, *résoudre* un des effets suivants :






1. [**Purifier**] Le Joueur reçoit une des bénédictions suivantes, en fonction du nombre d'Obélisque Visité :

- (a) [**1er Obélisque**] Vous gagnez un Héros Secondaire. Placez sa figurine sur cette Case. Si vous l'avez déjà, gagnez 6  à la place. Puis choisissez un Joueur ennemi qui défausse une carte au hasard de sa main.
- (b) [**2e Obélisque**] Augmentez vos revenus , , ou  d'un niveau.
- (c) [**3e Obélisque**] Lancez 2  et en résoudrez 1 ; puis, gagnez  et .
- (d) [**4e Obélisque**] Retirez jusqu'à 4 Cartes de votre main, sauf Carte Statistique ; puis, fouillez chaque deck correspondant pour une carte de votre choix.

2. [**Sacrifier**] Retirez une Unité de Faction \* depuis votre Deck d'Unité pour :

(a) Gagner \* : 6 , 3 , et 1 .  
De plus, si l'Unité est sur la face « Groupe », **Fouillez (4)** le Deck Artefact Mineur.

(b) Gagner \* : 12 , 6 , et 2 .  
De plus, si l'Unité est sur la face « Groupe », **Fouillez (3)** le Deck Artefact Majeur.

(c) Gagner \* : 18 , 9 , et 3 .  
De plus, **Fouillez (2)** le Deck Relique. Enfin, si l'Unité est sur la face « Groupe », **Fouillez (2)** le Deck d'Unité  ; vous pouvez en recruter une pour la moitié du coût (arrondi à l'inférieur).

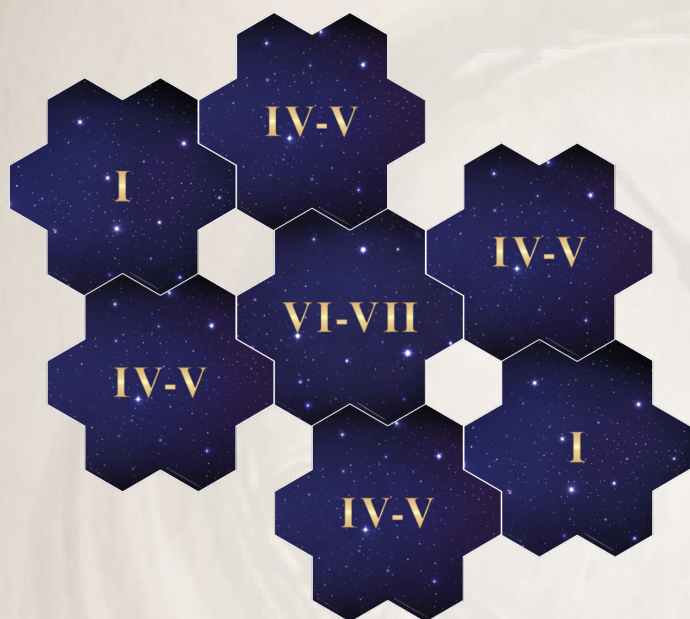
- Un Joueur qui choisit **Sacrifier** gagne le titre « **Chevalier Sanglant** ». Placez un Cube de Faction rouge sur le portrait du Héros pour indiquer cet effet. Un **Chevalier Sanglant** ne peut jamais **Purifier** en visitant un Obélisque.
- Un Joueur qui choisit **Purifier** gagne le titre « **Chevalier du Graal** ». Placez un cube de Faction bleu sur le portrait du Héros pour indiquer cet effet. Un **Chevalier du Graal** ne peut jamais **Sacrifier** en visitant un Obélisque.
- Quand un Joueur choisit **Sacrifier**, placez un nombre de Cube de Faction sur l'Unité sacrifiée et sur l'Obélisque égal au nombre de fois où le Joueur a choisi de **Sacrifier**. Par exemple, si le Joueur sacrifie pour la 2e fois, placez 2 Cubes de Faction sur la Carte d'Unité et 2 sur l'Obélisque.
- Un Joueur qui possède le titre « **Chevalier du Graal** » peut, après la visite d'un Obélisque, Recruter une Unité ennemie sacrifiée à cet Obélisque pour la moitié du coût (arrondi à l'inférieur) ; si un « Groupe » est sacrifié, le joueur peut choisir de recruter « Quelques » à la place.
- Si une Unité Recrutée à un Obélisque est battue, retirez-la du jeu.



- Un Joueur sans titre ou avec le titre « **Chevalier Sanglant** » ne peut pas utiliser la Carte Diplomatie. Si un Joueur sans titre ou avec le titre « **Chevalier Sanglant** » pioche Diplomatie, il peut la révéler, la défausser et piocher une autre Compétence à la place.
- Un Joueur avec le titre « **Chevalier du Graal** » ne peut pas utiliser Diplomatie pour Recruter une Unité Neutre ★.
- Quand une Proclamation des Astrologues ou une Carte Événement qui permet de Recruter une Unité Neutre est piochée, ignorez-la et piochez en une nouvelle.
- Un Joueur peut utiliser son Deck de Might & Magic en payant pour défendre sa Ville de Faction.
- Ignorez les Combats sur la case du Graal.
- Un Joueur ne peut pas Visiter le Graal à moins d'avoir Visité au moins deux Obélisques ou que le Jeton Graal a été pris par un autre Joueur au moins une fois.
- Pour obtenir le Jeton Graal, un Héros doit dépenser 2 🐎 sur la case avec le Graal.
- Un Joueur sans le titre « **Chevalier Sanglant** », doit immédiatement Retirer une Carte Unité de Faction de son Deck d'Unité après avoir obtenu le Graal. Cet effet ne s'applique qu'une fois par Joueur.
- Si un autre Héros bat le Héros avec le Graal, il lui prend le Jeton Graal.
- Si un Joueur avec le Graal se Rend, le Jeton Graal est posé sur la case du Héros qui s'est Rendu.
- Si une Armée Neutre bat le Héros avec le Graal, le Jeton est posé sur la case où le Héros a été battu.
- Si un Héros avec le Graal lance Portail de Ville ou utilise le Bâtiment de Faction Hadès, le Jeton est placé sur la case où le Sort a été lancé ou le Bâtiment utilisé.
- Le Graal agit comme une Carte Permanente qui ne compte pas dans la limite de main et ne peut être défaussé ; il donne l'effet suivant quand si joué : « ∞ Un fois durant un Combat, si le Héros est **Chevalier Sanglant**, défaussez une Carte pour retirer jusqu'à 2 🗡️ d'un de vos Unités et les assigner aux Unités ennemies. »
- Un Héros avec le Graal et le titre « **Grail Knight** » peut payer 10 🍷 ou 3 🗡️ à un Temple pour purifier le Graal. Placez un Cube de Faction bleu sur le Jeton Graal pour indiquer cet effet.
- Un fois purifié, le Graal agit comme une Carte Permanente qui ne compte pas dans la limite de main et ne peut être défaussé ; il donne l'effet suivant si joué : « ∞ Une fois par Tour de Combat, si le Héros est **Chevalier du Graal**, défaussez une Carte pour retirer jusqu'à 2 🗡️ de vos Unités. »







SCENARIO 2-JOUEURS



SCENARIO 4-JOUEURS





## SCÉNARIO AFFRONTEMENT

# LA CHASSE

**Auteur :** Mateusz « MATMOT » Motyka

**Source :** [BoardGameGeek](http://BoardGameGeek)

*La terre tremble sous le règne du redoutable Dragon. Celui qui osera pourfendre cette bête monstrueuse se verra offrir le trône, couronné souverain légitime de ce royaume brisé.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 14 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2 ou 3

**Ressources de Départ :** 15 , 4 , 2 

**Revenus de Départ :** 10 , 2 , 1 

**Unités de départ :**

- « Groupe » d'unités ★ les moins chères
- « Quelques » unités ★ les plus chères

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★, Salle du Conseil

**Réserve de Tuiles :** Chaque Joueur prend 1 Tuile Lointaine (II–III) au hasard.

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

**Scénario pour 2 Joueurs :**

- 2 × Tuiles de Départ (I)
- 2 × Tuiles Lointaines (II–III)
- 2 × Tuiles Proches (IV–V)
- 1 × Tuile Centre (VI–VII)

**Scénario pour 3 Joueurs :**

- 3 × Tuiles de Départ (I)
- 3 × Tuiles Lointaines (II–III)
- 3 × Tuiles Proches (IV–V)
- 1 × Tuile Centre (VI–VII)

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Tuer le Boss Dragon avec votre Héros Principal.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Si le Boss Dragon est encore en vie à la fin de la Manche 14.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manches 4, 8 et 12 :**

- Retirez tous les Cubes Noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le plateau.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Avant le début de ce Scénario :

- Sélectionnez un des Dragons de la liste de Boss : Dragon Azure, Dragon de Cristal, Dragon de Rouille ou Dragon Féérique. Vous pouvez choisir au hasard en piochant une des quatre Cartes Statistiques : *Attaque* – Azure, *Défense* – Cristal, *Savoir* – Rouille, *Puissance* – Féérique.
- Placez un Cube Noir ou une Figurine représentant le Dragon au centre de la Tuile Centre (VI–VII).



Pendant ce Scénario :

- Seul le Héros Principal peut tuer le Dragon.
- Le combat final avec le Dragon se produit sur la Case au centre de la Tuile Centre. Se référer aux règles spécifiques de chaque Dragon pour ce combat.
- Durant ce combat, ignorez la capacité spéciale des Gorgones.
- Les Héros ne peuvent pas fuir le combat contre le Boss Dragon.
- Quand un Joueur Visite un Obélisque, il choisit de lancer un Dé de Trésor ou gagner 1 ★.
- Chaque Joueur ne peut Visiter chaque Obélisque qu'une fois. Après, il doit placer un Cube de Faction sur la Case.
- Le Combat de Boss n'a pas de limite de Tour de Combat.



SCENARIO 2-JOUEURS



SCENARIO 3-JOUEURS







## BOSS : DRAGON AZURE

*On ne sait que peu de chose sur le Dragon Azure. Il est rare et puissant, peu en ont vu et encore moins ont survécu à son attaque. Cet puissante créature n'est pas plus grande que la plupart des dragons, mais peut subir de longues attaques physiques. On dit que se trouver face à face avec un Dragon Azure, c'est être glacé de peur.*

### Combattre le Dragon Azure :

1. Placez la Figurine/Carte du Dragon Azure sur le Plateau de Combat. Ignorez sa capacité.
2. Préparez une pile d'Artefacts défaussés et mélangez-la.

### Règles :

- **Syllogomanie** : Au début de chaque Tour, choisissez au hasard une Carte de la pile d'Artefacts défaussés. Si l'Artefact est :
  - ▷ Une Arme : Le Dragon gagne un Souffle qui cible trois créatures en ligne. L'Unité directement touchée subit les dégâts maximum, les Unités de chaque côté subissent 3  de moins.
  - ▷ Une Armure, Bouclier ou Vêtement : Le Dragon gagne 3 , représenté par des Cubes de Faction. Retirez-les après qu'ils aient absorbés des dégâts.
  - ▷ Un Bijou : Le Dragon rugit et invoque une tempête de glace, glaçant de peur toutes créatures. Chaque Unité ne peut se déplacer que d'une Case par Tour, le Dragon peut voler sur n'importe quelle case du Plateau de Combat.
- Le Dragon est immunisé à tous les Sorts le ciblant.
- Les Sorts lancés sur les Unités du Joueur restent efficace.

★ Facile	☆ Normal	★ Difficile	★ Impossible
Pas de changement additionnel	 22	 30	 40 +2  +2 






## BOSS : DRAGON DE CRISTAL


*Entièrement fait de cristal rouge et amené à la vie par magie, le Dragon de Cristal est littéralement semi transparent, éclairé en son centre par son cœur magique. Utilisé fréquemment comme outil d'entraînement pour les jeunes chasseurs de dragons, les sorciers les créent aussi pour leur mue de cristal.*

### Combattre le Dragon de Cristal :

1. Placez la Figurine/Carte du Dragon sur le Plateau de Combat. Ignorez sa capacité.
2. Placez deux Golems d'Or et deux Golems de Diamant sur le Plateau de Combat.

### Règles :

- Au début du Combat, vérifiez si un des Golems a été retiré au Tour précédent. Si oui, placez un nouveau Golem d'or ou de Diamant au hasard sur la ligne arrière du Plateau.
- *Absorption de Golem* : Le Dragon peut absorber des Golems pour se régénérer. Pendant son Tour, si le Dragon est adjacent à un Golem, il peut choisir de l'absorber pour retirer un nombre de  en fonction du type de Golem :

▷ Golem d'Or : Retirez 2 .

▷ Golem de Diamant : Retirez 4 .

**Note** : Le Dragon ne peut absorber qu'un Golem par Tour.

- Capacités de Golem : Les Golems d'Or et de Diamant n'ont pas d'autres capacités que celle de leurs Cartes. Ils servent principalement de sacrifice pour la régénération du Dragon.
- Le Dragon *riposte deux fois* par Tour de Combat.

★ Facile	★ Normal	★ Difficile	★ Impossible
Pas de changement additionnel	 22	 26 +1 Riposte	 32 +1 Riposte Retirez 2  supplémentaire par absorption





## BOSS : DRAGON DE ROUILLE EXTENSION FORTERESSE

*Les Dragons de Rouille sont connus pour chasser les Gorgones, habite et se nourrissent dans les Mines de soufre. Avec cet appétit, les dragons de Rouille crache un acide concentré comme attaque principale. Cet acide est capable de ronger même la plus dure des armures, abaissant les défenses de leur cible tout en faisant des dégâts.*

### Combattre le Dragon de Rouille :

1. Placez la Figurine ou la Carte sur le Plateau de Combat. Ignorez sa capacité.
2. Préparez quatre Cartes non utilisé pour marquer les mares d'acide.

### Règles :

- Le Dragon est immunisé aux Sorts Basiques.
- *Crachat Corrosif* : Le Dragon a une puissante capacité de contrôle de foule qui permet de cracher quatre mares d'acide sulfurique sur le Plateau de Combat *au début* de chaque Tour de Combat. Utilisez les Cartes face cachée pour marquer la position des mares.
- Le Dragon ne peut pas placer de mares sur la même Case qu'au Tour précédent. Marquez les cases précédentes avec des Cubes de Faction non utilisés.
- Les mares bloquent la case et entravent les mouvement pour le Tour. Ce sont des obstacles pour les Joueurs et le Dragon.
- La capacité passive du Dragon, *Corrosion*, diminue la défense d'une Unité de 2 pour chaque attaque. Placez un Cube de Faction non utilisé sur la Carte de l'Unité pour marquer cet effet. La Corrosion s'empile jusqu'à -4 🛡.

★ Facile	★ Normal	★ Difficile	★ Impossible
Pas de Changement additionnel	🛡 20	🛡 32	🛡 40 +1 à la diminution de défense de Corrosion






## BOSS : DRAGON FÉÉRIQUE EXTENSION REMPART




*Les Dragons Féériques sont faussement mignons, mais en vérité, ce sont de méchants farceurs. Peu de choses sont connus sur ces fauteurs de troubles notoires. Ce que l'on sait se trouve plus dans des livres de contes que des livres magiques. Certains les pensent invisibles. Certains pensent qu'ils lancent des Sorts. Certains pensent que Miroir Magique est une de leur défense naturelle.*

### Combattre le Dragon Féérique :

1. Place 2 Dragons Féériques sur le Plateau de Combat. Ignorez leur capacité.
2. Placez 1 Carte de Sylvanien du Deck d'Unité Neutre ☆ sur le Plateau, et placez 3 Cartes supplémentaires face cachée pour représenter 3 autres Sylvaniens.

### Règles :

- Le Dragon est immunisé aux Sorts basiques.
- Le Dragon peut lancer jusque deux Sort différents par Tour.
- Chaque Sort est placé face visible :
  1. Le 1er Sort est *Eclair*.
  2. Le 2ème Sort est *Soin*.
  3. Pour le 3ème Sort, le Dragon prend au hasard un Sort Expert du Deck de Sort, en excluant les Sorts ♣. Si un Sort ♣ est pioché, piochez un autre Sort.
- *Farceur* : Au premier Tour de Combat, le premier Dragon Féérique ciblé n'est qu'un simple Mirage. Il inflige des dégâts, mais disparaît du Plateau à la première touche ennemie.
- Capacité des Sylvaniens : Chaque Sylvanien possède une partie du pouvoir du Dragon Féérique. À la mort du 2ème Sylvanien, retirez un Sort du Grimoire du Dragon, en commençant par le 3ème. Diminuer de 1  (en commençant par le maximum) en vainquant le 2ème, 3ème et 4ème Sylvanien. Sans Sylvanien, le Dragon perd sa capacité à lancer des Sorts.

★ Facile	★ Normal	★ Difficile	★ Impossible
Pas de changement additionnel	 18	 26	 32 +1 Mirage





SCÉNARIO AFFRONTMENT

# CHÂTEAU DRAGONCURSE

**Auteur :** profmamadu

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*Le majestueux château sur la colline surplombe cette riche province, et le souverain local est temporairement absent, laissant seulement son armée pour défendre les murs du château. Les deux souverains voisins soudain décide que ces terres leurs reviennent de droit et doivent être sécurisées avant le retour du souverain local. Cependant, les légendes parlent d'un dragon sauvage lié à ces terres. Allez vous rejeter la malédiction comme une simple distraction, ou le dragon peut-il être apprivoisé vous donnant l'avantage nécessaire sur votre adversaire ?*



## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 11 manches maximum.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2

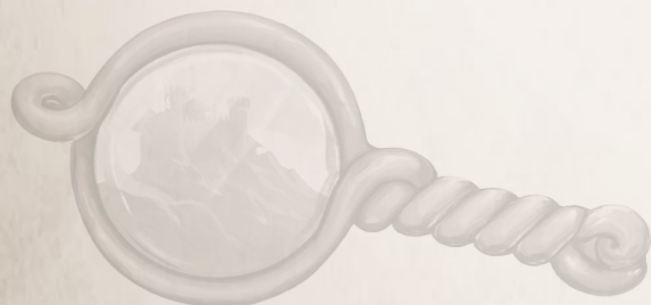
**Ressources de Départ :** 20 , 4 , 2 

**Revenus de Départ :** 15 , 2 , 1 

**Unités de départ :**

● 2 × Unités « Quelques » ★

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★



## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

- 2 × Tuiles de Départ (I)
- 2 × Tuiles Lointaines (II-III)
- 5 × Tuiles Proches (IV-V)
- 2 × Tuiles Centres (VI-VII), au hasard, une avec une Case Ville Aléatoire et une autre avec une Case Terres Désolées.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand la Ville Aléatoire est revendiquée pour la première fois, les Joueurs finissent la Manche et jouent **une Manche supplémentaire finale**. Le Joueur contrôlant la Ville Aléatoire à la fin de la Manche finale gagne la partie.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la Manche 10, si aucun Joueur ne contrôle la Ville Aléatoire, les deux Joueurs perdent la partie (*le souverain local revient à son château et reprend le contrôle de la province*).

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manches 4 et 8 :**

- Retirez tous les Cubes Noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le Plateau.



## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario :

- À la première Visite d'un Obélisque, le Joueur Visitant lance 2 🎲 et résout les deux résultats.
- La Ville Aléatoire est défendue par des Murs et une Porte quand un joueur l'a revendiquée, il n'a de Tourelle que si le Joueur a une Citadelle.
- Comme toute Ville, quand la Ville Aléatoire est revendiquée par un Joueur, c'est un lieu valide pour le Joueur pour :
  - ▷ Placer un Héros Secondaire nouvellement Recruté.
  - ▷ Placer le Héros Principal si il est battu.
  - ▷ Transporter temporairement son armée, pour 8 🏠, quand la Ville Aléatoire est attaquée.
- Le premier Joueur à Visiter les Terres Désolées (après avoir battu les Unités ★), piochez du Deck d'Unités Neutres ★ jusqu'à piocher un Dragon non associé à une Faction. Le Joueur peut immédiatement le Recruter gratuitement.







**Auteur :** Shakajiub

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*Des Dragons Sauvages terrorisent la campagne. Les fermiers ne peuvent pas cultiver leurs récoltes en paix, les caravanes ont trop peur pour transporter leurs biens. Il faut frapper au cœur et vaincre ces bêtes. Même s'il le faut, alors ce sera par la seule Force de la Volonté.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 12 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2 ou 3

**Ressources de Départ :** 15 2 1

**Revenus de Départ :** 10 2 1

**Unités de départ :**

- 2 × Unités « Quelques » ★

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

**Réserve de Tuiles :** Chaque Joueur prend 1 Tuile Lointaine (II–III) au hasard.

**Bonus Additionnel :** Aucun

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et placez-les comme indiqué dans les images de la Préparation du Plateau :

**Scénario pour 2 Joueurs :**

- 2 × Tuiles de Départ (I)
- 2 × Tuiles Proches (IV–V)
- 4 × Tuiles Lointaines (II–III)

- 1 × Tuiles Centre (VI–VII), avec une Case Terres Désolées

**Scénario pour 3 Joueurs :**

- 3 × Tuiles de Départ (I)
- 3 × Tuiles Proches (IV–V)
- 6 × Tuiles Lointaines (II–III)
- 1 × Tuiles Centre (VI–VII), avec une Case Terres Désolées

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour gagner, un Héros doit Revendiquer la Case des Terres Désolées.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

À la fin de la Manche 12, s'il n'y a pas de gagnant, chaque Joueur perd le Scénario.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manches 4 et 8 :**

- Retirez tous les Cubes Noirs des Moulins à Eau, Moulins à Vent et Jardins Mystiques sur le Plateau.

**Manches 5 et 9 (Scénario 2 Joueurs uniquement) :**

- Le Joueur 2 gagne 1 .

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario :

- Quand un Joueur Visite un Obélisque, il lance 2 et choisit un résultat.
- Diplomatie est interdite pour éviter le combat de la Case des Terres Désolées.



- Quand un Héros se déplace sur la Case des Terres Désolées, il doit combattre, en fonction de la difficulté choisie, les Unités Neutres suivantes :

- ▷ **Facile** : 1 × ★, 2 × ☆, 1 × ★
- ▷ **Normal** : 1 × ★, 1 × ★, 2 × ☆
- ▷ **Difficile** : 1 × ★, 3 × ★
- ▷ **Impossible** : 2 × ★, 2 × ★

- Suivez ces étapes lors du début du Combat contre les Unités Neutres des Terres Désolées :

- ▷ Placez jusqu'à 4 de vos Unités librement sur la ligne centrale du Plateau de Combat.
- ▷ Le Joueur ennemi contrôlant les Unités Neutres place chaque Unité Neutre sur un des 4 coins du Plateau de Combat.



SCÉNARIO 2 JOUEURS



SCÉNARIO 3 JOUEURS





SCÉNARIO AFFRONTEMENT

# LES ROYAUMES BRISÉS

**Auteur :** mopo

*Un terrible Armageddon a frappé les terres. Cinq souverains, cinq royaumes brisés. Avec du temps, ils découvrirent que leurs terres avaient dérivé dans l'espace de magie de l'univers avant de se percuter. Les cinq reconnurent que la priorité première était de se reconstruire, se redévelopper, et formèrent l'Alliance des Cinq Royaumes. Cependant, chacun garde aussi en tête que celui qui brisera l'alliance en premier aura le net avantage de frapper en premier...*



## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 16 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 5

**Ressources de Départ :** 10 , 6 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de départ :**

- 3 × Unités « Quelques » ★

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et placez-les comme indiqué dans les images de la Préparation du Plateau :

- 5 × Tuiles de Départ (I) ; **orientez-les** pour que les **Cases Bloquées** correspondent au schéma du Scénario
- 10 × Tuiles Proches (IV–V)
- 10 × Tuiles Lointaines (II–III)
- 5 × Tuiles Centre (VI–VII)

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Marquer le plus de Points de Victoire (VP) à la fin de la Manche 16.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manche 4 :**

- Les bordures jaunes des Tuiles de Départ (I) sont ignorées jusqu'à la fin de la partie.

**Manche 6, 9 et 12 :**





- Retirez les Cubes Noirs des Moulins à Eau et des Moulins à Vent.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Avant ce Scénario :

- Séparez le Deck Artefact en 3 par rareté. Un Joueur ne gagne que du Mineur sur les Tuiles de Départ ou Lointaines, Mineur ou Majeur sur les Proches et Majeur ou Relique sur les Centres.
- Séparez le Deck Sort en 2 (Sorts Basiques et Experts). Flèche Magique est un Sort Basique. Un Joueur ne gagne que des Sorts Basiques sur les Tuiles de Départ ou Lointaines et Experts sur les Proches ou Centre.

Pendant ce Scénario :

- Chaque  sur le Plateau est un monolithe à sens unique. Un Héros sur une Case avec une  vers l'extérieur peut payer 1  pour aller sur la Case pointée par la .
- Vous pouvez défendre votre Ville avec votre Héros si votre Héros Principal est sur la Tuile de Départ (I).

Les Points de Victoire sont comptés selon les



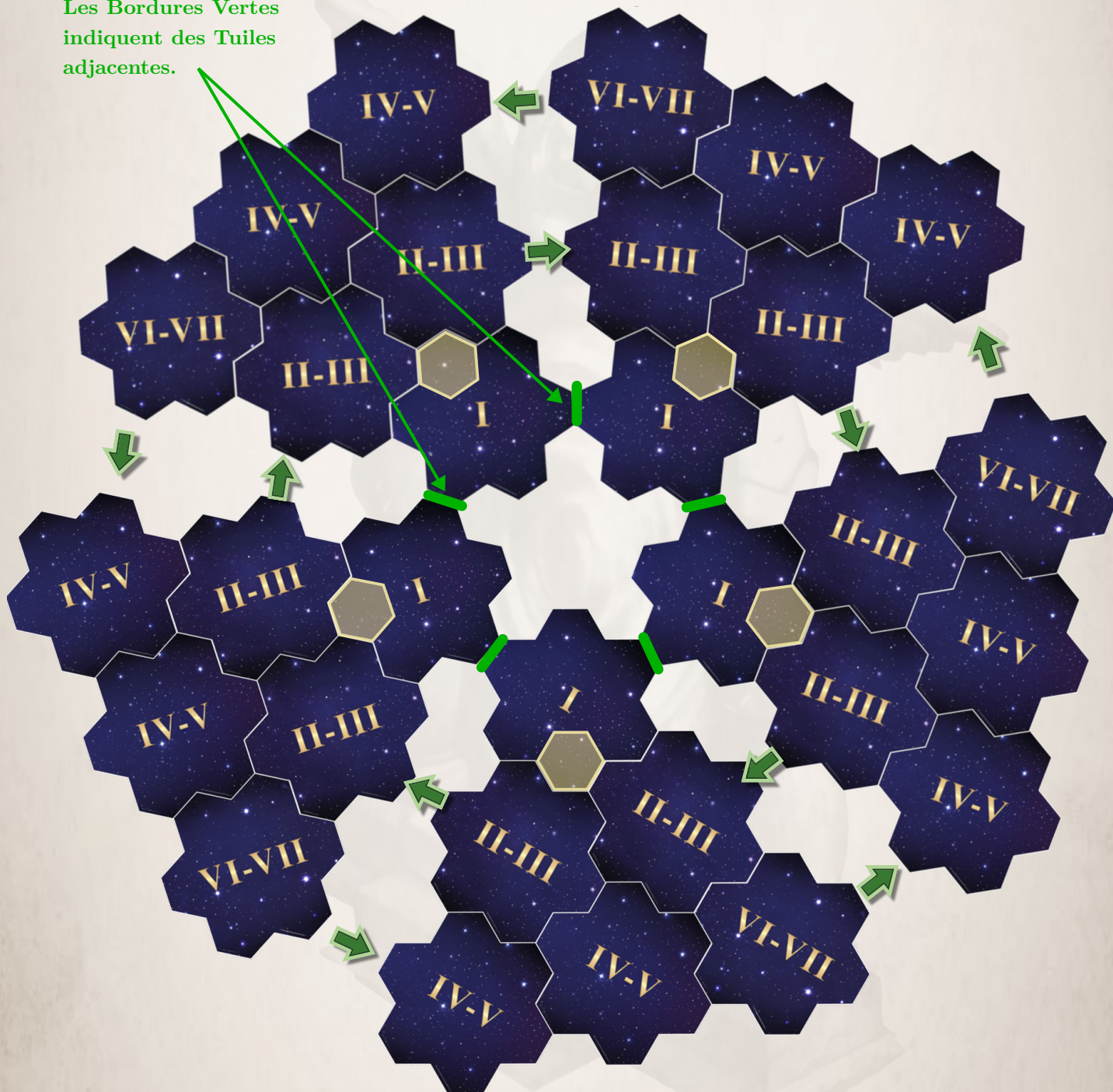
Règles du Livre de Tournoi. De plus, gagnez :

- 2 VP en Revendiquant les Terres Désolées pour la première fois
- 2 VP en ayant Revendiquées les Terres Désolées à la fin de la partie
- 5 VP en ayant le Graal dans votre Ville de Faction OU 3 VP en possédant le Graal à la fin de la partie

## RÈGLES OPTIONNELLES

- Les ➡ indiquent des monolithes double sens. Les Héros peuvent se déplacer dans les deux directions en payant 1 🐎.
- Les monolithes commencent inactifs (placez la face inactive ➡ visible). Un Héros doit payer 1 🍄 et 1 🐎 pour l'activer.
- Un Héros peut détruire un monolith en payant 1 🐎. Retournez un monolith détruit sur la face ➡.

Les Bordures Vertes indiquent des Tuiles adjacentes.







**Auteur :** Laamakala

*Il n'y a pas d'honneur — seulement la victoire ou la mort. Le faible chutera, le fort se battra et un seul règnera.*

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce Scénario se joue en 8-10 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Nombre de Joueurs :** 2 – 4

**Ressources de Départ :** 15 🟡, 2 🟢, 1 🔴

**Revenus de Départ :** 10 🟡, 2 🟢, 1 🔴

**Unités de Départ :**

- Une Unité ☆ avec le coût de Recrutement le plus faible.
- Une Unité Neutre ★ de sa Faction.

**Bâtiments de Départ :** Demeure ★, Guilde des Mages

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du scénario (J représente le nombre de joueurs) :

- J × Tuiles de Départ (I)
- 2J × Tuiles Lointaines (II–III)
- 2J × Tuiles Proches (IV–V) dont la moitié avec Obélisque adjacente à la Tuile Centre
- 1 × Tuile Centre (VI–VII). La Case centrale est « La Colline »

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Quand un Joueur Revendique « La Colline », chaque Joueur, y compris celui sur « La Colline », a deux tours complets en plus. Puis, la partie s'arrête et le Joueur contrôlant « La Colline » gagne. Cependant, si « La Colline » n'a pas été revendiquée au début de la Manche 9, le premier Joueur à la Revendiquer, pendant ou après la Manche 9, gagne immédiatement.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

**Manche 1 :**

- Les Héros gagnent +1 🐎.

**Manche 2 :**

- Au choix 10 🟡, 4 🟢 ou 2 🔴.

**Manche 4 :**

- Retirez les Cubes Noirs des Moulins à Vent, Moulins à Eau, Jardins Mystiques, Feux de Camp et Boîtes de Pandore.

**Manche 7 :**

- Répétez les événement de la Manche 4.

**Manche 8 :**

- Les Héros gagnent +1 🐎.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

- Les revenus se gagnent à chaque Manche.
- La Case Bloquée sur la Tuile Centre est une Source Enchantée et ne compte pas comme Bloquée.
- Chaque Case de la Tuile Centre est visible une fois par Faction.
- Les Joueurs ne perdent pas 🟡 en perdant ou en fuyant un Combat.



- Après une victoire contre un Héros Principal ou contre un Combat Niveau VII, vous pouvez Recruter ou Améliorer une Unité qui a été battue (points de vie réduits à 0) durant ce combat, sans coût.
- **Obélisque** : Vous pouvez placer votre Héros Principal vaincu sur un Obélisque que vous avez revendiqué. *Revendicable par tous les Joueurs.*
- *Optionnelle* : Au début de chaque Manche, lancez deux dés d'Attaque séparés et appliquez les effets de la table ci-dessous.

Conditions du Terrain	
-1/-1	Brouillard Dense – Chaque Unité ☞ gagne un désavantage.
-1/0	Pluie de Cendres – Chaque Unité ☞ gagne -2 ☞.
-1/+1	Terre Brulante – Chaque Unité ★ et ★ commence le Combat avec 1 ☞.
0/-1	Coulée de Boue – Chaque Unité ☞ se déplace d'une case en moins.
0/0	Ciel Dégagé – Aucun Effet.
0/+1	Terrain Rocheux – Chaque Unité ☞ gagne un Jeton ☞.
+1/-1	Illusion Féérique – Les Joueurs Activent leurs Unités dans l'ordre croissant d'Initiative.
+1/0	Vent Arrière – Chaque Unité ☞ gagne +1 Movement.
+1/+1	Conditions Parfaites – Chaque Unité ☞ gagne un avantage.

- Après avoir gagné un Combat Neutre, vous pouvez sacrifier 2 Unités ★ pour gagner 1 Unité ☆ que vous avez vaincue.
- Quand un Héros Principal est battu, au prochain tour de ce Joueur, il peut Renforcer une Carte Statistique de son Deck, et Fouiller (2) le Deck Neutre ☆.



Scénario 2/4 Joueurs



Scénario 3 Joueurs





# SCÉNARIO ALÉATOIRE

*Alors que les dés roulent et la chance tourne, les terres d'Antagarich s'étendent devant vous dans toute leur splendeur. Votre destin suit ces dés célestes, chaque bataille et trésor sont déterminés par la chance. Allez vous émerger vous victorieux de cette mêlée, réclamer le Graal sacré ou vous tenir seul, Roi sur la Colline, quand le dernier dé s'arrêtera ?*

Au lieu de jouer un Scénario spécifique, vous pouvez suivre ces règles pour en créer un aléatoire. Vous pouvez aussi l'ajuster librement.

## TYPE DE SCÉNARIO

Choisissez un de ces types pour votre partie :

**Chacun pour Soi** – Gagner en éliminant vos opposants ou en gagnant le plus de Points de Victoire (VPs). Les VP sont décomptés comme dans le Livre de Tournoi. De plus, gagnez :

- 5 VP en revendiquant des Terres Désolées pour la première fois.
- 2 VP en contrôlant des Terres Désolées à la fin de la partie.
- 5 VP en ayant le Graal dans votre Ville de Faction *OU* 3 VP en possédant le Graal à la fin de la partie.

**Roi de la Colline** – Commencez un Plateau avec des Terres Désolées au centre. Vous n'avez pas à faire le combat Niveau 7 pour les revendiquer. Vous gagnez 1 VP à chaque Manche où vous contrôlez les Terres Désolées.

**Capture du Graal** – Commencez un Plateau avec le Graal au centre. Appliquez les règles standards du Graal : dépensez 2 🐎 pour obtenir le Jeton et l'apporter à votre Ville.

## TAILLE DU PLATEAU

**Plateau Petit (S)** : 8 Manches et donnez à chaque Joueur :

- 1 × Tuile de Départ (I)
- 2 × Tuiles Lointaines (II-III)

**Plateau Medium (M)** : 12 Manches et donnez à chaque Joueur :

- 1 × Tuile de Départ (I)
- 2 × Tuiles Lointaines (II-III)
- 1 × Tuiles Proches (IV-V)

**Plateau Large (XL)** : 16 Manches et donnez à chaque Joueur :

- 1 × Tuile de Départ (I)
- 2 × Tuiles Lointaines (II-III)
- 2 × Tuiles Proches (IV-V)

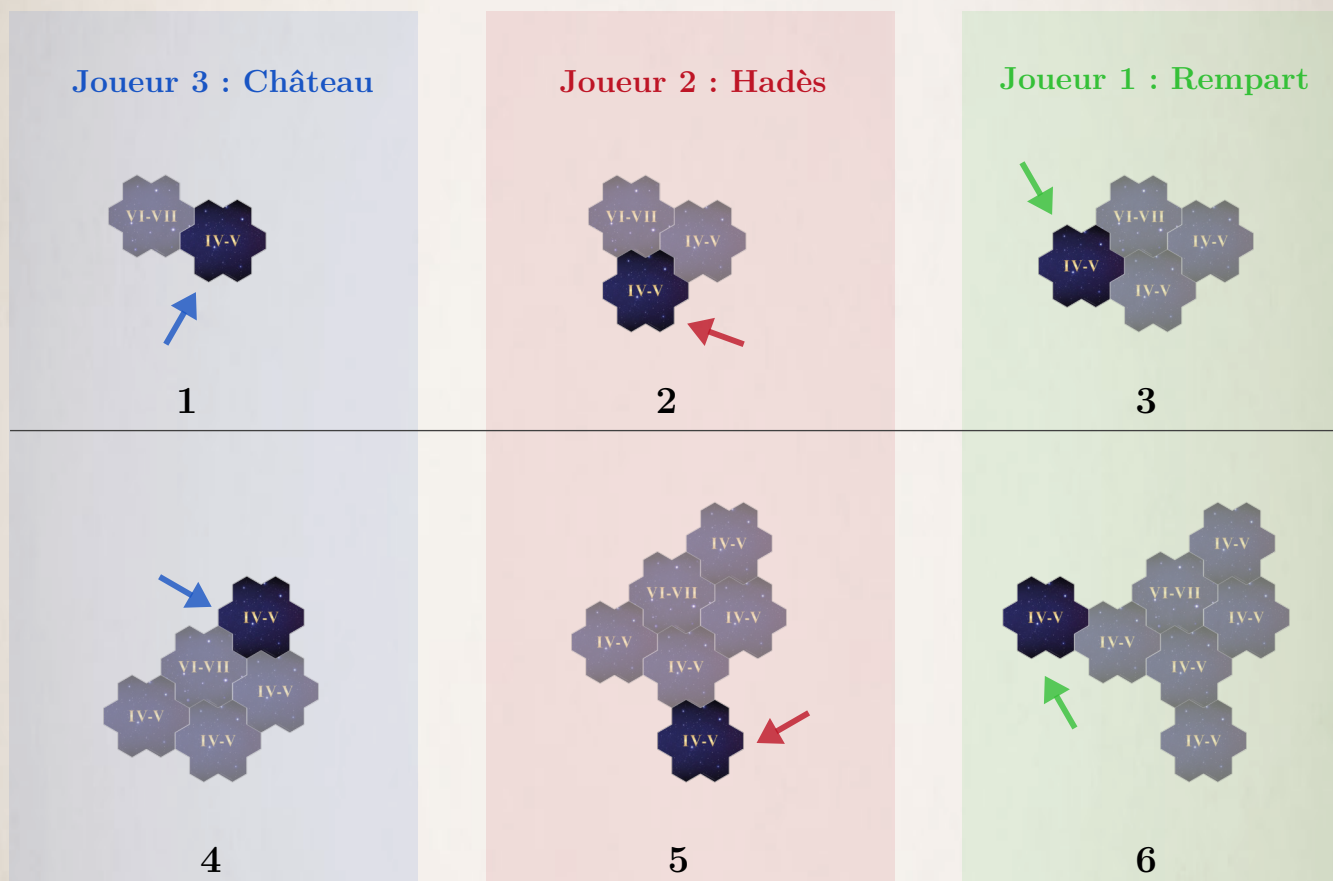
Tuile(s) Centre			
	Chacun pour Soi	Roi de la Colline	Capture du Graal
S			
M			
		avec Terres Désolées (C1 ou C3)	avec un Graal (C2 ou C4)
XL			



## PRÉPARATION DU PLATEAU

Placez en premier la Tuile Centre pour la taille et le type de Scénario. Décidez de l'ordre des Joueurs avant de placer les Tuiles. Dans l'ordre inverse, chaque Joueur place une Tuile par ordre décroissant de rang (Proche→ Lointaine→ Départ). Chaque nouvelle Tuile doit se connecter à au moins une Tuile déjà placée.

L'exemple suivant montre la construction du Plateau pour **3-Joueurs XL Chacun pour Soi**, avec le Joueur 1 **Rempart**, le Joueur 2 **Hadès** et le Joueur 3 **Château**. Placez en premier la Tuile Centre (VI-VII) au centre, puis placez les Tuiles Proches (IV-V) dans l'ordre suivant :



Puis, continuez avec le même ordre pour les Tuiles Lointaines (II-III), et Les Tuiles de Départ (I) :





Conditions de Départ			
	Avare	Honnête	Généreux
Armée	2 × Unités « Quelques » ★ les moins chers	Unité « Groupe » ★ la moins cher Unité « Quelques » ★ au choix	Unité « Groupe » ★ au choix Unité « Quelques » ★ la moins cher
Ressources de Départ	10  , 3  , 1 	16  , 5  , 1 	20  , 8  , 2 

---


Force de la Ville			
	Campement	Cité	Capitale
Revenus de Départ	10  , 0  , 0 	15  , 0  , 1 	20  , 2  , 1 
Bâtiments de Départ	Demeure ★	Demeure ★ Salle du Conseil	Demeure ★ Salle du Conseil Citadelle

## PRÉPARATION DES JOUEURS

Choisissez vos Conditions de Départ et la Force de la Ville.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS


### Manche 1 :

- Les Héros gagnent +1 .

### Manches 6 et 9 :

- Retirez les Cubes Noirs de chaque Moulin à Eau et Moulin à Vent sur le Plateau.


### Manche 10 :

- Le Joueur dont le Héros Principal a le moins d'expérience lances 2 .

### Manche 12 :

- Repetez les événements de la Manche 6.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

- En Visitant un Obélisque, lancez 2  et choisir un résultat.
- Les Joueurs peuvent utiliser leurs Jetons Construction librement pour faire les actions du Comptoir.
- Les Combats Niveau VII ne peuvent pas être évités par Diplomatie ou d'autres moyens.





# CAMPAGNE





# 1. UN PLAN DIABOLIQUE

**Auteur :** Tm335

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*Une large population elfe habite la côte sud-est d'Erathia. Dragons Verts et Dragons d'Or, natifs de la région, augmentent leur force militaire. Avant de conquérir cette région et diriger nos forces vers Steadwick, nous devons annihiler ces dragons. Nos alliés Kreegan d'Eeofol demandent l'honneur de cette mission. Les Kreegans sont de féroces guerriers. Ils se réjouiront de ce massacre.*

## DURÉE DU SCÉNARIO



Ce scénario se joue en 13 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Hadès


**Héros de Faction :** Au choix

**Ressources de Départ :** 15 , 3 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 


**Unités de Départ :**

- « Groupe » Familiers.
- « Quelques » Magogs.

**Bâtiments de Départ :** Demeure , Salle du Conseil

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

- Ajoutez un Sort « Pourfendeur » à votre main
- Ajoutez l'Artefact « Armure Miraculeuse » à votre main




- Améliorer les Magogs et gagnez 1 

## PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Armée des Dragons d'Or (Rempart) :**

- **Armée :**
  - ▷ Un « Groupe » de Dragons d'Or
  - ▷ Un « Groupe » de Licornes
  - ▷ Un « Groupe » de Sylvaniens
  - ▷ Un « Groupe » de Centaures

**Ivor (Rempart) :**

- **Armée :**
  - ▷ « Quelques » Elfes
  - ▷ Armée Neutre de même Niveau que votre Héros<sup>2</sup>
- **Deck IA :**
  - ▷ 1 × Carte Force 
  - ▷ 2 × Carte Magic 
  - ▷ 1 × Carte Capacité 
- **Sorts :**
  - ▷ 1 × Précision<sup>3</sup>
  - ▷ 1 × Flèche Magique
- **Compétence :** Archerie (effet Basique)



2. Voir page 35, « Table de Difficulté des Cases » du Livre de Règle, pour plus de détails sur le nombre d'Unités d'Armée Neutres à piocher.

3. Ce résous sur la première Unité  capable de faire une attaque 



## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

### 2 × Tuiles de Départ (I)

- 1 × Hadès (S6)
- 1 × Rempart (S4)

### 3 × Tuiles Lointaines (II–III)

- 2 × Hadès (parmi : F16–F18, #F10)
- 1 × Rempart (parmi : F10–F12)

### 2 × Tuiles Proches (IV–V)

- 2 × Rempart (N7, N8)

### 1 × Tuile Centre (VI–VII)

- 1 × Tuile Centre Terres Désolées (C1)

## PLACEMENT DES HÉROS

Le Héros Ennemi est représenté par une Figurine Héros Rempart au choix et apparaît sur la Case centrale de la Tuile de Départ S4.

Placez votre Héros sur la Case centrale de la Tuile de Départ Hadès.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Vaincre le Héros Ennemi et l'Armée des Dragons d'Or.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Vous perdez si l'un des cas suivants se produit :

- Vous perdez un Combat.
- Le Héros Ennemi et/ou l'Armée des Dragons d'Or ne sont pas vaincus à la fin de la Manche 13.



## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « Introduction ».

### Manche 2 :

- Lisez la section « La Reine ».

### Manche 9 :

- Améliorez les « Quelques » Elfes de l'Armée d'Ivor en « Groupe ».
- Ajoutez un Chariot de Munition à l'Armée d'Ivor.

### Manche 10 :

- Ajoutez une Tourelle à l'Armée d'Ivor.

### Manche 13 :

- À la fin de la Manche, si le Héros Ennemi et l'Armée des Dragons d'Or ne sont pas vaincus, tout est perdu – vous perdez !

### Quand vous complétez le Scénario :

- Lisez : Félicitations ! Vous avez complété votre quête de tuer ces redoutables bêtes et revendiqué la victoire !”

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario de la Campagne « Hadès », les règles suivantes s'appliquent :

- Votre Héros ne peut pas dépasser le Niveau 5.
- Le Héros Ennemi ne se déplace pas et attends dans sa Ville. Il commence avec des Murs et un Porte de son côté du Plateau de Combat.
- La Tuile N7 est inaccessible tant que Ivor n'est pas vaincu.
- Aux Terres Désolées, votre Héros combat l'Armée des Dragons d'Or.
- Le « Passage Funeste » ne peut pas être construit.
- Visiter un Obélisque, permet de Fouiller (2) le Deck Compétence, Artefact ou Sort.





## L'HISTOIRE

### Introduction

Nos laquais ont bien agi. Ils ont réussi à faire émerger un volcan et à ériger un fort dans une forêt peu peuplée juste à l'extérieur de la frontière d'Erathia. Pendant que les Seigneurs du Donjon avancent sous terre vers la Capitale d'Erathia, vous devez frapper leurs alliés, les elfes d'AvLee.

### La Reine

La Reine Dragon d'Or est une puissante alliée d'AvLee. Vous devez trouver son antre et veiller à sa mort, cela diminuera grandement les elfes et les rendra moins menaçants à nos plans pour détruire Erathia. Partez maintenant et rendez nous fier !





## 2. LA CHUTE DE STEADWICK

**Auteur :** Tm335

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*Catherine Ironfist a recruté de l'aide de Bracada et AvLee. Elle nous sait proche de Steadwick. Nous devons occuper Steadwick avant son arrivée. Une fois que nous posséderons la capitale d'Erathia, même Catherine Ironfist ne pourra l'arracher de nos mains.*


### DURÉE DU SCÉNARIO




Ce Scénario se joue en 16 manches.

### PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Hadès



**Héros de Faction :** Au choix

**Ressources de Départ :** 15 , 1 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 2 , 0 

**Unités de Départ :**

- « Quelques » Troglodytes
- « Quelques » Yeux Démoniaques
- Un « Groupe » de Familiers

**Bâtiments de Départ :** Demeures  et 




**Bonus :** Choisissez une des options :

- Ajoutez un « Groupe » de Harpies.
- Ajoutez un « Groupe » de Magogs.
- Ajoutez un Chariot de Munitions.
- Fouillez (4) le Deck de Sort.

### PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Général Kendal (Château) :**



- **Armée :**
  - ▷ Un « Groupe » d'Archanges
  - ▷ Un « Groupe » de Champions
  - ▷ Un « Groupe » de Zélotes
  - ▷ Un « Groupe » de Paladins
  - ▷ Un « Groupe » de Griffons
  - ▷ Une Machine de Guerre Baliste

- **Deck IA :**
  - ▷ 5 × Carte Force 
  - ▷ 1 × Carte Magie 
  - ▷ 3 × Carte Capacité 

- **Sorts :**
  - ▷ 2 × Hâte

- **Compétence :**
  - ▷ Artillerie<sup>4</sup>

**Héros de Charge (Rempart, Tour, Château) :**

- **Armée :** Armée Neutre d'un Niveau de plus que votre Héros (Max Niveau VI)<sup>5</sup>
- **Deck IA :**
  - ▷ 2 × Cartes Force 
  - ▷ 2 × Cartes Magie 
- **Sorts :**
  - ▷ 2 × Lenteur<sup>6</sup>

4. Pour le Général Kendal, la Carte Artillerie résous toujours l'effet Expert et la Baliste s'Active chaque fois que la Carte Artillerie est pioché, tout comme au début de chaque Tour de Combat.

5. Voir page 35, « Table de Difficulté des Cases » dans le Livre de Règles, pour plus de détails sur le nombre d'Unités d'Armée Neutres à piocher.

6. Les Héros de Charge Ennemis utilisent les mêmes Deck IA et Sorts à réinitialiser après chaque Combat.



## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

### 2 × Tuiles de Départ (I) :

- 1 × Hadès (S6)
- 1 × Château (S3)

### 6 × Tuiles Lointaines (II–III)

- 1 × Château (F3)
- 1 × Rempart (F10)
- 1 × Donjon (F2)
- 1 × Tour (#F1)
- 1 × Rempart (parmi : F11, F12)
- 1 × Nécropole (parmi : F4, #F6, F7)

### 4 × Tuiles Proches (IV–V)

- 2 × Château (N3, et parmi : #N3, N6)
- 1 × Rempart (N8)
- 1 × Nécropole (N4)

## PLACEMENT DES HÉROS

Le Héros Ennemi Général Kendal est représenté par une Figurine Héros Château et apparaît sur la Case centrale de la Tuile de Départ (S3).

Le Héros de Charge Château est représenté par une Figurine Héros Château et apparaît sur l'Enclave de la Tuile F3 (qu'il possède).

Le Héros de Charge Rempart est représenté par une Figurine Héros Rempart et apparaît sur l'Enclave de la Tuile F10 (qu'il possède).

Le Héros de Charge Tour est représenté par une Figurine Héros Tour et apparaît sur l'Enclave de la Tuile #F1 (qu'il possède).

Placez votre Héros Principal sur la Case centrale de la Tuile de Départ Hadès S6.


Placez votre Héros Secondaire, représenté par une Figurine Héros Donjon, sur l'Enclave de la Tuile F2. Cette enclave ne produit pas de ressources.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Capturer chaque Enclave Ennemie (F3, F10, #F1) et Steadwick (S3) avant que la Reine Catherine Ironfist arrive à la fin de la Manche 16.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

Vous perdez dans les cas suivants :

- Vous perdez un Combat avec votre Héros Principal (Se Rendre coûte 10 , et ne compte pas comme une défaite).
- Vous perdez votre Ville de Faction sur la Tuile (S6).
- Vous manquez de temps – vous avez jusqu'à la fin de la Manche 16.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « Félicitations ».

### Manche 2 :

- Lisez la section « Les Nouvelles ».

### Manche 5 :

- Lisez la section « Premier Rapport ».

### Manche 10 :

- Pour chaque Enclave Ennemie (F3, F10, #F1) qui n'a pas été capturée, un Héros de Charge Ennemi additionnel de cette Faction apparaît sur chaque Enclave au début de cette Manche.

### Manche 11 :

- Lisez la section « Second Rapport ».

### Manche 13 :

- Lisez la section « Premier Avertissement ».

### Manche 15 :

- Lisez la section « Second Avertissement ».

### Manche 16 :

- Lisez la section « La Fin » à la fin de la Manche.

## Quand vous complétez le Scénario :

- Lisez : « Félicitations ! Vous avez capturé Steadwick et êtes victorieux ! »

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario de la Campagne « Hadès », les règles suivantes s'appliquent :

- Le Général Kendal ne se déplace pas et attend dans sa Ville. Il commence avec les Murs, la Porte, et la Tourelle de son côté du Plateau de Combat.
- Le Niveau des Combat sur le Plateau augmente de un jusqu'à la fin du Scénario (Voir page 35, « Table de Difficulté des Cases » du Livre de Règles).
- Les Héros en Charge Ennemies n'ont que 2 Points de Mouvement, au lieu de 3. Ils ignorent tout (y compris les Mines et les Enclaves si possible) et se déplace droit vers la Ville de Faction du Joueur (sur la Tuile S6). Ils ne pourchassent pas le Joueur directement, mais si ils se trouvent sur la même Tuile, ils attaqueront le Héros Principal du Joueur (pas le Secondaire).
- Les bordures sur la Tuile de Départ Château S3 ne peuvent pas être traversées par aucun moyen jusqu'à ce que toutes les Enclaves (F3, F10, #F1) soient vaincues.
- Gagnez 2 🍀 à chaque défaite d'un Héros en Charge Ennemi.
- Les Obélisques vous donne 1 🍀 et serve de « Passage Funeste » (seulement si vous avez le « Passage Funeste » construit dans votre Ville).

## L'HISTOIRE

### Félicitations

Vous êtes félicités pour vos progrès jusqu'ici. Vous avez ravagé l'Est d'Erathia et maintenant êtes à portée d'attaque de la capitale d'Erathia Steadwick. Vous devez capturer la capitale au plus vite !

## Les Nouvelles

Non seulement Bracada et AvLee ont envoyé des renforts, mais nous avons reçu des nouvelles que la Reine Catherine Ironfist marche avec une armée conséquente depuis le sud. Nous devons contrôler la capitale et ses garnisons avant son arrivée.

Nous avons reçu un rapport sur l'avancée de la Reine Catherine. Les forces de Nighon et de Eofof tentent de retarder sa marche vers Steadwick, mais je doute qu'ils la retardent plus de deux ou trois mois.

### Premier Rapport

Vous recevez un rapport du sud. Les forces de la Reine Catherine ont été suffisamment retardé, vous donnant au moins deux mois de plus pour atteindre la capitale, mais vos forces ont subi des pertes conséquentes. Ne gâcher leur sacrifice.

### Second Rapport

Vous recevez un rapport du sud. Nos forces continuent de se jeter sur le trajet de l'armée de la Reine Catherine, mais la marche continue vers le nord. Vous avez, au mieux, trois ou quatre semaines avec son arrivée à la capitale.

### Premier Avertissement

La Marche de la Reine Catherine continue – ses forces sont à deux semaines d'ici. Si vous ne vous pressez pas, nous n'aurons pas le temps de sécuriser la capitale avant son arrivée.

### Second Avertissement

Vos éclaireurs ont repéré l'armée de la Reine Catherine à sept jours au sud ouest. Si elle atteint la capitale, tout est perdu.

### La Fin

Ce matin, une armée massive menée par la Reine Catherine Ironfist est arrivée à la capitale d'Erathia Steadwick. Nous n'avons pas le choix, il faut fuir. Vous avez échoué... lamentablement.

**Si Steadwick n'a pas été capturé, le Scénario est perdu !**







CAMPAGNE HADÈS – DONJONS ET DIABLES

## 3. PACTE AVEC LE DIABLE

**Auteur :** Tm335

**Source :** [Archon Studios Discord](#)

*La Reine Catherine a libéré Steadwick. Un envoyé Kreegan a été envoyé à la court royale demandant une rançon d'un million d'or contre notre prisonnier, le Roi Roland Ironfist d'Eraithia. Ils ont refusé de payer. Il semble qu'ils préparent une tentative de sauvetage de Roland. Nous sommes loin en Eeofol. Nous sommes le Clan Kreealah. Ils ne prendront pas notre prisonnier et ils ne prendront jamais Kleesive. Préparez vous au Combat !*

### DURÉE DU SCÉNARIO



Ce Scénario se joue en 14 Manches.

### PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Hadès

**Héros de Faction :** Au choix

**Ressources de Départ :** 15 , 3 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de Départ :**

- Un « Groupe » de Magogs
- Un « Groupe » de Familiers
- Un « Groupe » de Cerbères

**Bâtiments de Départ :** Demeures ★ et ☆, Salle du Conseil, Citadelle

**Bonus :** Gagnez une Machine de Guerre de votre choix.

### PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Faction :** Château, Rempart

Se Référer à la [Table sous le schéma du Plateau](#) pour des informations détaillées sur les Unités et les Decks IA.

### PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

#### 3 × Tuile de Départ (I)

- 1 × Hadès (S6)
- 1 × Château (S3)
- 1 × Rempart (S4)

#### 7 × Tuiles Lointaines (II–III)

- 3 × Hadès (F16, F17, F18)
- 3 × Château (F3, #F4, F6)
- 1 × Rempart (F12)

#### 1 × Tuile Proche (IV–V)

- 1 × Hadès (N12)

### PLACEMENT DES HÉROS

Le Héros Ennemi Rempart Attaquant #1 commence sur la Case centrale de la Tuile de Départ S4.

Le Héros Ennemi Château Attaquant #1 commence sur la Case centrale de la Tuile de Départ S3.

Placez votre Héros sur la Case centrale de la Tuile de Départ S6.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Défendez votre forteresse principale, Kleesive, de chaque Héros Ennemi Attaquant et de l'Armée Attaquante Finale.



## CONDITIONS DE DÉFAITE

Vous perdez dans les cas suivants :

- Vous perdez un Combat avec votre Héros Principal. Se Rendre n'est pas une option.
- Le Clan Kreelah échoue à défendre Kleesive contre les Héros Ennemis Attaquants tentant de secourir notre prisonnier King Roland.

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « Le Refus ».

### Manche 2 :

- Lisez la section « Ennemi à nos portes ».

### Manche 3 :

- Lisez la section « Rapport d'Éclaireur ».

### Manche 4 :

- Les premières armées attaqueront cette Manche et celle d'après. Préparez votre défense !

### Manche 7 :

- Le Héros Ennemi Château Attaquant #2 apparaît sur l'Enclave de la Tuile F3 ou la Case Centrale de la Tuile de Départ S3 (au choix).
- Le Héros Ennemi Rempart Attaquant #2 apparaît sur la Case centrale de la Tuile de Départ S4.

### Manche 10 :

- Les secondes armées attaqueront cette Manche et celle d'après. Préparez votre défense !

### Manche 12 :

- L'Armée Finale Ennemie Attaquante apparaît sur l'Enclave de la Tuile F3. Cette armée a 4 🐎 par Tour.

### Manche 14 :

- L'Armée Finale Ennemie Attaquante at-

taquera cette Manche. Nous devons tenir Kleesive à tout prix !

### Quand vous complétez le Scénario :




- Lisez : « Félicitations ! Vous avez défendu Kleesive et êtes victorieux ! »

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario de la Campagne « Hadès », les règles suivantes s'appliquent :

- Votre Héros Principal ne peut se déplacer que sur les Tuiles Hadès. Vous ne pouvez pas entrer sur les autres Tuiles.
- Vous ne pouvez pas recruter de Héros Secondaire.
- Vous ne pouvez pas attaquer de Héros Ennemis. Vous ne pouvez que vous en défendre en étant dans Kleesive.
- Gagnez 3 🏆 en vainquant un Héros Ennemi.
- Si un Héros Ennemi entre sur une Tuile ou une Case où se trouve votre Héros Principal (sauf si vous êtes dans votre Ville Hadès de Kleesive), ou si un Héros Ennemi attaque Kleesive et vous n'êtes pas dans la Ville de Kleesive, vous êtes immédiatement déplacé à Kleesive, vous perdez le reste de vos Points de Mouvement, perdez 3 🏆, gagnez 🐎, et défaussez au choix une Carte de votre main.
- Les Héros Ennemis n'ont que 2 🐎. L'Armée Finale se déplace de 4 🐎. Elle prends la route la plus courte vers Kleesive. Si vous possédez une Mine sur une Tuile où elle entre, elle capturera la Mine (mais elle ne va pas « dévier » pour cela) et continue la route la plus courte vers Kleesive. Elle ignore tout le reste. Elle utilise aussi les Étables pour le 1 🐎 bonus.
- Les Héros Ennemi se déplace toujours pour ne pas se « bloquer » le chemin (ainsi se ralentissant chacun). Le Héros Ennemi le plus proche de Kleesive se déplacera avant les autres.



- Château et Rempart contrôlent déjà les Mines de leurs territoires (Tuiles non-Hadès). Placez des Cubes Ennemis sur chacune de leurs Mines.
- Vos Murs, Porte et Tourelle a Kleesive sont reconstruits après chaque combat.
- Les Unités Ennemies  voleront au dessus des Murs et Porte pour attaquer vos Unités si possible.
- Les Unités Ennemies  attaqueront toujours la Tourelle quand il n'y aura plus d'autres Unités  à attaquer.
- Les Unités Ennemies attaqueront toujours vos Unités si possible. Si cela n'est pas

possible, elles attaquent la Porte, puis les Murs.

- Durant une Combat avec l'IA, considérez les Artefact comme des Compétences pour les Cartes Capacités. La « *Lame Ardente* » s'utilisera en attaque et en riposte. Elle se s'utilise pas en attaquant les Murs ou Porte et reste en effet sur l'Unité. L'« *Écu des Ténèbres* » prend effet quand une Unité Ennemie subit des dégâts d'une attaque ou d'une riposte. Si la Carte IA Capacité informe de « *répétez l'action* », l'Artefact n'est pas joué immédiatement à nouveau, à la place est joué pour la prochaine Unité pouvant l'utiliser.





## L'HISTOIRE

### Le Refus

La Reine Catherine Ironfist refuse notre demande de rançon et elle amasse une armée pour une opération de sauvetage. Clan Kreealah, préparez nos défenses ! Protégez Kleesive à tout prix. Nous avons l'avantage.





### Ennemi à nos portes

Les armées du Château et d'AvLee seront à nos

portes bientôt. Ils doivent passer par le corridor volcanique à l'est. Nous ne pouvons pas les combattre sur le terrain, nous devons défendre depuis Kleesive, où leurs magies est réduite sur le terrain maudit.

### Rapport d'Éclaireur

Nos éclaireurs ont rapporté que l'ennemi a acquis 2 très puissants artefacts majeurs avec l'aide de prophètes locaux. Ils sont fous de penser que cela les aidera à vaincre notre forteresse Kreegan.

Préparation Héros IA			
Ennemi	Unités	Deck IA	Artefacts/Compétences
<b>Armée Rempart Attaquante #1</b>	Quelques Licornes Groupe Pégases Groupe Elfes Groupe Nains Quelques Centaures		
<b>Armée Château Attaquante #1</b>	Quelques Champions Groupe Zélotes Groupe Griffons Groupe Elfes Groupe Arbalétriers	3 × Cartes Force  2 × Cartes Capacité 	1 × Écu des Ténèbres (Effet Haut) 1 × Lame Ardente (Effet Haut)
<b>Armée Rempart Attaquante #2</b>	Groupe Licornes Groupe Sylvaniens Quelques Pégases Groupe Elfes Groupe Nains	<i>Les Armées utilisent le !même Deck. Remélangez après chaque Combat.</i>	<i>Les Armées utilisent le !même Deck. Remélangez après chaque Combat.</i>
<b>Armée Château Attaquante #2</b>	Groupe Champions Groupe Zélotes Quelques Paladins Quelques Griffons Groupe Hallebardiers		
<b>Armée Finale Attaquante</b>	Quelques Archanges Groupe Licornes Groupe Champions Groupe Zélotes Groupe Griffons Machine de Guerre Baliste	3 × Cartes Force  3 × Cartes Capacité 	1 × Écu des Ténèbres (Effet Haut) 1 × Lame Ardente (Effet Haut) 1 × Balistique (Effet Basique) 1 × Médecine (Effet Expert)





## CAMPAGNE CHÂTEAU – GAMBIT DE LA REINE

# 1. CADEAU GREC

**Auteur :** Tyson Heckert

**Source :** [travelledtales.com](http://travelledtales.com)

*Steadwick est libre, mais nous ne sommes pas en sécurité. De sombres puissances errent toujours en Erathia et l'une d'elles déplace déjà ses pions sur l'échiquier. Alors que Catherine se débat avec ses responsabilités — et ses démons — elle doit être le rempart contre le mal.*




## DURÉE DU SCÉNARIO




Ce scénario se joue en 8 Manches.

## PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Château


**Héros de Faction :** Un Héros Château. Si vous n'êtes pas Catherine, vous êtes dans son entourage pour cette histoire.

**Ressources de départ :** 10 , 3 , 1 

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de Départ :**

- « Quelques » Hallebardiers
- « Quelques » Arbalétriers

**Bâtiments de Départ :** Demeure , Citadelle

## PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Bonus de départ :** Nécropole

**Armée Ennemie :** « Groupe » de Squelettes, « Groupe » de Zombies, « Quelques » Chevaliers de l'Effroi, « Quelques » Dragons Fantomes

**Deck Ennemi :** 4 × Cartes Force

**Spécial :** Placez les Cartes Cape du Roi Mort-Vivant IV et VI de côté

## PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

**1 × Tuile de Départ (I)**

- 1 × Château (S3)

**3 × Tuiles Lointaines (II–III)**

- 3 × Château (F3, F6, F9)

**2 × Tuiles Proches (IV–V)**

- 2 × Château (N3, N6)

## PLACEMENT DES HÉROS

Placez votre Héros Château sur la Case centrale de la Tuile de Départ S3.

Placez un Héros Nécropole sur la Case centrale de la Tuile Château N3.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Vaincre l'Armée Ennemie.

## CONDITIONS DE DÉFAITE

- Vous perdez un Combat
- Vous n'avez plus de temps à la fin de la Manche 8



## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « Menace Lointaine »

### En entrant dans l'Enclave sur F3 :

- Lisez la section « Alliés Révérencieux »

### Avant le combat contre le Héros Ennemi :

- Lisez la section « Appât et Leurre »

### Quand vous complétez le Scénario :

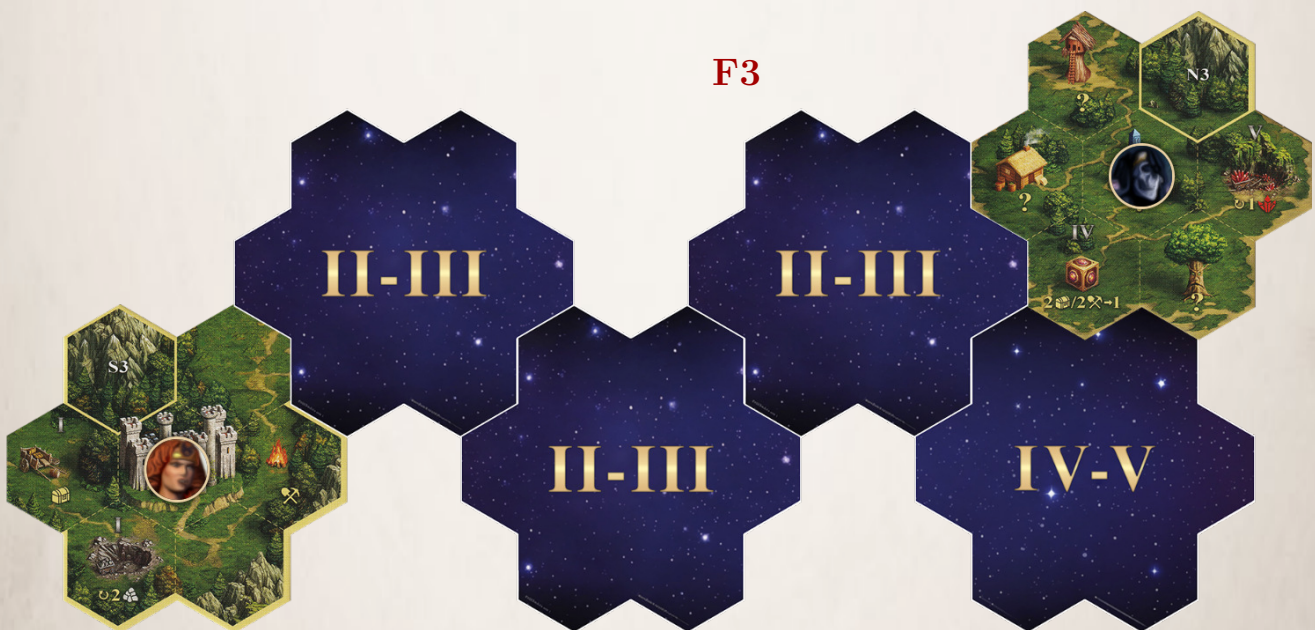
- Lisez la section « La Poursuite Commence »

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario Campagne Château, les règles suivantes s'appliquent :

- Le Héros Ennemi ne se déplace pas
- Votre Niveau maximum de Héros est 4
- Le Bâtiment Gloire d'Erathia est indisponible
- L'Enclave sur F3 n'a pas d'Armée Neutre Ennemies

**F3**



## L'HISTOIRE

### Menace Lointaine

Catherine Ironfist frotta son pouce fatigué et usé sur l'image de son père, le Roi Gryphonheart, dans un médaillon. Elle voulait se remémorer les parties vaillantes de sa vie plutôt que ses actions dans la non-vie. Son regard se tourna vers sa peau craquelée et son ongle abîmé, et cela lui rappela son long combat pour en arriver où elle est.

Le poids d'Erathia repose sur ses épaules. Quelques semaines ont passé depuis le siège et la recapture de Steadwick, main-d'œuvre comme ressources manquaient. Mais, avec du temps, le trône de pierre serait suffisant pour libérer le royaume.

Un de ces problèmes pesait sur son esprit. Laisant son médaillon pour sa missive, elle relut un certain passage traitant de l'ascension d'un nécromancien nommé Vhidhax. Selon les rumeurs, ce démon aurait volé de précieux artefacts renforçant son pouvoir sur les morts. Même si les rumeurs sont plutôt pour les commères et les enfants, celles-ci sont confirmées par des rapports sur une armée de plus en plus forte et elle redoutait que ces deux problèmes s'associent et s'écrasent sur sa couronne fatiguée.

Tard le soir, Catherine se confia à Rion quant à la pénibilité de la reconstruction de Steadwick. Elle était sur le point de s'endormir quand un violent coup retentit sur la grande porte ornée des armoiries de diverses baronnies depuis longtemps disparues.

La porte en bois s'ouvrit brusquement sur un garde aux yeux écarquillés et paniqué. Aucun mot ne sortit de sa bouche ; ce qui le hantait semblait absolu. Au lieu de cela, il pointa simplement d'un doigt tremblant la fenêtre de l'autre côté de la pièce.

Catherine lança un regard à Rion avant qu'ils ne se précipitent vers la fenêtre rectangulaire. Ce qu'ils virent les choqua, le cœur de Catherine se serra et elle agrippa l'épaule de Rion avec une force surprenante. Quand il la regarda avec une

légère grimace, elle ne lui rendit qu'un regard de pierre, résolu.

Le danger frappe à nouveau Steadwick. Sur une colline lointaine, observant les fermes sans défenses dont Catherine avait la charge, un prédateur balayait du regard tel un loup qui dévorait des moutons. Une magnifique et terrifiante teinte azur émanait des ailes massives et déployées d'un Dragon Fantôme, telle une brume de chaleur éthérée.

### Alliés Révérencieux

Alors que Catherine avait une confiance absolue envers son cheval, ayant vécu de nombreuses batailles ensemble, celui-ci tremblait d'hésitation alors qu'ils approchaient du majestueux bâtiment principal à colonnes de l'Enclave. Catherine avait aussi ressenti la puissance sacrée presque troublante qui régnait ici, soudain, le bruit d'ailes battantes attira son attention. Son regard se leva brusquement et aperçut quelque chose approchant.

Le soleil matinal brillait et la forme ailée qui plongeait bas se trouvait devant lui. La silhouette ailée était visible, et Catherine pensa d'abord à un Griffon. Cependant alors qu'il s'approchait, il devint clair qu'il s'agissait plutôt du contour d'un homme ailé. Catherine fut prise au dépourvu, elle dut rattraper les rênes et les tirer violemment pour se stabiliser et calmer l'animal effrayé avant qu'il ne la fasse tomber de sa selle.

À la vitesse de l'éclair, la silhouette atterrit à quelques mètres d'eux, révélant le beau visage barbu d'un jeune homme aux cheveux dorés, bouclés et à l'armure de bronze robuste et impressionnante, sculptée sur sa silhouette musclée. Il était l'un des fameux Archanges étant restés près de Steadwick après sa victoire. Alors que ses armées derrière elle tombaient à genoux en signe de révérence, elle hocha la tête résolue.

D'une voix plus grave et plus retentissante que n'importe quel homme, l'ange fut le premier à parler. « Reine Catherine. J'attendais votre venue en voyant cette pourriture prendre forme sur la colline. »



Catherine répondit avec un sourire. C'était bon de voir qu'elle avait encore des alliés ; ses forces auraient besoin de renfort pour affronter les morts-vivants. « Il est bon de te voir, mon ami. » dit-elle. Il semble que Steadwick soit à nouveau menacé et je pars pour éradiquer le mal avant qu'il ne s'étende. Voulez-vous vous joindre à moi ? »

« Bien sûr, ma Reine ! » aboya l'ange. « Ensemble, aucun mal n'arrêtera notre avancée ! » Ces derniers mots quittant ses lèvres, il dégaina son arme. Son épée s'enflamma en sortant de son fourreau et sa gloire flamboyante fit détourner le regard aux agenouillés. Aussitôt après, il s'envola et recommença à voler en cercle au-dessus. Catherine eut un large sourire en voyant plus d'anges apparaître, puis se tourna vers ses troupes et tendit le bras, paume ouverte, pour ordonner la marche.

Ajoutez « Quelques » Archanges à votre armée.

### Appât et Leurre

Catherine brûlait d'envie de transpercer le cœur du Dragon Fantôme, puis de trancher la tête de celui qui le commandait. Elle éperonna sa puissante monture, chargeant et narguant les ennemis qui l'attendaient. Impossible d'ignorer la multitude de morts-vivants titubants, pour la plupart des citoyens ranimés des bourgades voisines, ils ne l'arrêteraient pas. Dans un fracas assourdissant, elle franchit les premières lignes, arrachant des membres et brisant des os.

Quelques secondes plus tard, à la moitié de la masse de corps, l'odeur nauséabonde de chair putréfiée et l'immensité du nombre d'ennemi la frappèrent. Des Chevaliers de l'Effroi flanquaient le dragon vers lequel elle fonçait. Pire encore, une silhouette décrépite en robe, observait la scène depuis l'arrière des lignes ennemies. Malgré son apparence misérable, elle avait une présence incroyablement puissante. Un frisson glacial parcourut l'échine de Catherine lorsqu'elle sentit, plus qu'elle ne vit, son regard croiser le sien. Dépassée par les événements, elle fit pivoter sa monture pour rejoindre ses alliés à cheval, puis leva les yeux au ciel juste au moment où un

Archange s'abattit sur le dragon.

Étonnamment, au lieu de percuter la bête de plein fouet, l'ange la traversa comme si elle était faite d'air. Il s'écrasa au sol dans un bruit sourd avant que, soudain, l'image du dragon se mît à vaciller et à scintiller, puis à se désintégrer. Les Chevaliers de l'Effroi subirent le même sort, remplacés par des hordes de morts-vivants qui menaçaient désormais d'encercler Catherine et ses troupes.

Catherine tourna son regard vers celui qu'elle croyait être le nécromancien. Il resta immobile un instant de plus avant qu'un rire strident ne déchire l'air, et son image ne se dissipe dans la nuit, comme les autres.

C'était un piège. Le nécromancien et ses plus puissantes armées étaient absents, et Catherine devrait se frayer un chemin à travers une horde de morts-vivants, perdant un temps précieux et des vies.

- Remplacez le Dragon Fantôme et le Chevalier de l'Effroi par des Zombies et Squelettes ★ neutres.
- Jouez « Cape du Roi Mort-Vivant IV » et « Cape du Roi Mort-Vivant VI » sur les Groupes Zombies et Squelettes respectivement.
- Retirez le Deck IA du jeu, les morts-vivants combattent sans.

### La Poursuite Commence

Catherine souffla, la sueur perlant sur son front et les derniers morts-vivants tombaient dans un bruit sourd et humide. Ses forces étaient puissantes, et de simples ranimés ne suffiraient pas à les arrêter. Elle espérait... Son estomac se noua lorsqu'elle reporta son regard sur Steadwick.

Une lueur orange, trop vive pour une simple torche, émanait du château. Alors qu'elle observait avec horreur, une épaisse fumée noire commença à s'élever des tours et des remparts. Steadwick était en flammes.

Rion la rattrapa rapidement, son cheval haletant autant que lui. Il voulut parler, mais les mots lui

manquaient, tant ses pensées étaient confuses. Alors, il posa une main sur l'épaule de sa reine.

Le nécromancien avait joué son premier coup et avait gagné.

Juste avant de se tourner vers ses troupes se regroupant, Catherine aperçut au loin la lueur bleue spectrale du véritable Dragon Fantôme. Sa mission, détruire les défenses de Steadwick, était accomplie.

Des archanges tournoyaient au-dessus d'elle, et Catherine leva la tête vers le ciel, les larmes aux yeux à l'idée de perdre ce qu'elle avait bâti avec tant d'efforts. « Retrouvez-le ! » rugit-elle, s'adressant aux dieux et aux anges qui l'entendaient.

« Est-ce... sage ? » demanda doucement Rion.

Catherine répondit avec une rage incandescente. « À quoi bon reconstruire si le démon ne fera que continuer à jouer ses tours ? » dit-elle. « Non. Si nous voulons sauver Steadwick, nous devons l'éliminer avant qu'il ne puisse se renforcer davantage. »

- Retirez les Archanges de votre armée.
- Gardez le reste de vos forces et de vos ressources pour le prochain Scénario.
- Réinitialisez votre Héros en suivant les règles de campagne.







CAMPAGNE CHÂTEAU – GAMBIT DE LA REINE

## 2. SICILIENNE DRAGON

**Auteur :** Tyson Heckert

**Source :** [travelledtales.com](http://travelledtales.com)

*Convaincue que le seul moyen de sauver Steadwick est d'attaquer Vhidhar, Catherine lance ses minces troupes à l'assaut. Suivant les Archanges jusqu'à une contrée lointaine et inhospitalière, elle doit désormais se frayer un chemin.*

### DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en 11 Manches.

### PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Château

**Héros de Faction :** Le même Héros qu'au Scénario 1

**Ressources de Départ :** Les Ressources de la fin du Scénario 1

**Revenus de Départ :** 10 🍷, 0 🍄, 0 🍁

**Unités de Départ :** L'armée de la fin du Scénario 1

**Bâtiments de départ :** Aucun

**Bonus :** Commencez le Scénario au Niveau 2, mais ne pas prendre de Carte de Compétence.

### PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Bonus de départ :** Nécropole

**Armée Ennemie :** « Groupe » de Squelettes, « Groupe » de Zombie, « Groupe » de Liches, « Quelques » Chevaliers de l'Effroi, « Quelques » Dragons Fantomes

**Deck Ennemi :** 3 × Cartes Force, 3 × Cartes Magie, 1 × Carte Capacité

**Sorts Ennemis :** 2 × Foudre, 1 × Malédiction

**Spécial :** Cape du Roi Mort-Vivant IV et VI, l'ennemi jouera ce qu'il peut

**Deck Ennemi Neutre :** 4 × Cartes Force

### PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

1 × **Tuile de Départ (I)**

● 1 × Nécropole (S1)

3 × **Tuiles Lointaines (II–III)**

● 3 × Tuiles au hasard Nécropole ou Donjon (F1, F2, F4, F5, F7, F8)

4 × **Tuiles Proches (IV–V)**

● 2 × Nécropole (N1, N4)

● 2 × Donjon (N2, N5)

1 × **Tuile Centre (VI–VII)**

● 1 × Tuile Graal (C2)

**NOTE :** Placez la Tuile S1 de côté, face visible.

### PLACEMENT DES HÉROS

Placez votre Héros Château sur la Case Vide sur la Tuile Lointaine la plus à droite.

Placez un Héros Nécropole sur la Case Centrale de la Tuile Nécropole S1.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- Trouver les Archanges
- Vaincre l'armée ennemie

### CONDITIONS DE DÉFAITE

- Vous perdez un combat.

- Vous arrivez à la fin de la Manche 11

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « Dans les Terres Désolées »

### En visitant le premier Obélisque :

- Lisez la section « La Première Relique »

### En visitant le second Obélisque :

- Lisez la section « L'Épreuve de Force »

### Quand vous complétez le Scénario :

- Lisez la section « La Fuite »

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario Campagne Château, les règles suivantes s'appliquent :

- L'armée ennemie ne se déplace pas.
- Votre niveau de Héros maximum est 6.
- Tous les bâtiments sont indisponibles, construire n'est pas possible.
- Tous les ennemis neutres combattent avec le Deck Ennemi Neutre.
- À chaque visite du Comptoir, piochez une Carte de chaque Deck Ennemis Neutres ★ bronze, ☆ argent, et ★ or. Vous pouvez les recruter chacune en payant le coût. Mélangez les non recrutés dans leurs Decks.
- Le Graal peut être vendu au Comptoir pour 30 🏠 ou **Fouiller (3)** le Deck Artefact, deux fois.
- L'ennemie dans sa Ville possède une Citadelle . N'oubliez pas d'ajouter les Murs et la Tourelle pour le siège.





## L'HISTOIRE

### Dans les Terres Désolées

Catherine croisa les bras et s'appuya sur sa selle en scrutant les Terres Désolées où ils avaient été conduits. Les Archanges avaient devancé le petit groupe qu'elle avait rassemblé tant bien que mal, et elle se demanda si elle avait eu tort de les laisser partir. Le fort ennemi étant toujours introuvable, le localiser prendrait du temps, et le paysage hostile ne leur faciliterait pas la tâche. Rion s'arrêta à côté d'elle après avoir fini le contenu de sa gourde. Il s'essuya le visage de sueur et de bave avant de parler. « Ce n'est pas l'endroit idéal pour se battre. Outre les mauvaises conditions, j'ai entendu que les locaux sont réputés pour leur... férocité particulière. »

« Eh bien, il va falloir les remettre à leur place. », répondit froidement Catherine. En vérité, cette éventualité l'inquiétait bien plus qu'elle ne le laissait paraître, mais elle devait garder son sang-froid pour préserver l'image de sa force.

« Se battront-ils pour nous ? » demanda Rion en haussant un sourcil. Catherine serra fermement un lourd sac de pièces qu'elle portait à ses côtés et le jeta sur ses genoux, en tintant comme des clochettes pour appuyer ses propos. « Je pense qu'on peut s'arranger généreusement. Pour le reste, l'épée fera l'affaire. »

### La Première Relique

Au loin, une clairière de terre craquelée menait à un grand Obélisque émergeant du sol tel un repère massif. Catherine avait vu nombre d'artefacts magiques dans sa vie pour voir que la structure était un lieu de pouvoir. D'un geste de la main, elle signala à Rion de procéder à l'inspection.

Le mage s'approcha lentement, pour effleurer de sa main nue la pierre froide aux parois lisses. Des runes complexes y étaient gravées, des écritures de langues oubliées. Aussi impressionnant que cela fut, l'usure était tout aussi apparente.

Après un instant, il se tourna vers Catherine. « C'est une balise de transport », dit-il. « Comme un monolithe, mais à plus courte portée. Du

moins... c'en était une. Elle est endommagée, et là où les runes magiques devraient être puissantes, voire luisantes, elles sont sombres, et toute énergie s'est dissipée. »

Catherine descendit de cheval et inspecta lentement les lieux avant de parler. « Certains dégâts sont récents. Je ressens encore une chaleur résiduelle ; les Archanges étaient ici. »

« Comment pouvez-vous en être sûr ? Certains nous auraient déjà trouvés et nous auraient informés de leurs progrès. »

« Ils ne m'ont jamais laissé tomber. », grogna Catherine. « Viens, voyons s'il existe d'autres balises de ce genre. »

### L'Épreuve de Force

Des bruits de bataille parvinrent aux oreilles des troupes de Catherine, et elle pressa son destrier pour voir les combattants.

Au milieu de crêtes escarpées et de rochers déchiquetés, un autre Obélisque se dévoila, les derniers moments d'une bataille se déroulant à ses alentours. Plusieurs archanges étaient au sol, engagés dans un combat contre les restes d'une armée de morts-vivants plus nombreuse.

Approchant à vive allure, Catherine leva son poing pour saluer ces guerriers saints, et en retour ils frappèrent leurs armures de bronze.

« Reine Catherine, vous nous avez épargné la peine de vous trouver », dit l'ange en chef de sa voix grave. Il désigna l'Obélisque d'un geste, tandis que les bruits de la bataille s'éteignaient enfin. « Les ennemis comptaient nous empêcher d'atteindre ces édifices en les détruisant. Nous avons réussi de justesse à les intercepter à temps pour préserver celui-ci. »

Rion passa devant eux au trot alors qu'ils parlaient, concentré sur l'examen de l'Obélisque intact. Comme précédemment, il commença à poser la main sur la pierre froide, mais se rétracta avant de la toucher. « Il est actif ! » dit-il avec enthousiasme. « C'est peut-être l'opportunité qu'il nous faut. Avec de la chance, cela nous mènera directement à la forteresse ennemie. »

Catherine sourit, en serrant le bras de l'ange pour le remercier de son travail. Elle jeta un dernier regard à la troupe disparate qu'elle avait rassemblée, l'espérant suffisante pour un siège.

- Ajoutez « Quelques » Archanges à votre armée.
- Vous pouvez vous téléporter à la Ville ennemie sur la tuile S1. Sinon, vous pouvez plus tard en payant un 🐎 sur cet Obélisque.

## La Fuite

Les épais murs macabres, démoniaques, mais brisés et la majeure partie des forces du nécromancien anéantie, le château était à Catherine. Œil pour œil, dent pour dent, elle savourait le plaisir d'asséner elle-même le coup de grâce aux derniers ennemis encore dans la cour.

Malheureusement, après de longues recherches, Vhidhax restait introuvable. Catherine courût aux remparts juste à temps pour apercevoir le nécromancien s'enfuir avec une grande suite qui s'était discrètement éclipsée pendant la bataille. Il se dirigeait vers le nord, s'enfonçant toujours plus profondément dans les terres désolées et s'éloignant de chez elle. La campagne de Catherine n'était pas encore terminée.

Catherine se retourna pour observer le champ de bataille d'en haut. Le bilan des victimes était lourd. Des corps, frais ou en décomposition, jonchaient le sol, parmi lesquels plusieurs Archanges. Rion la rejoignit une minute plus tard, et ils échangèrent un regard épuisé.

« C'est fait », dit Rion entre deux inspirations.

« Non. Le nécromancien vit et a fui vers le nord. »

« Mais... nos forces. Les Archanges sont trop peu pour continuer ; quel espoir avons nous ? »

« Il y a toujours de l'espoir, mon ami. Nous utiliserons ce château pour le ravitaillement et les chasserons avant que le démon n'assemble ses forces. Steadwick ne sera pas en sécurité sinon ! »

« C'est insensé », soupira Rion. « Nous n'avons pas à nous battre autant ; Vhidhax n'est pas ton père, Catherine... »

- Retirez les Archanges de votre armée.
- Gardez le reste de vos forces et de vos ressources pour le prochain Scénario.
- Réinitialisez votre Héros en suivant les règles de campagne.







CAMPAGNE CHÂTEAU – GAMBIT DE LA REINE

## 3. DÉFENSE À DEUX CAVALIERS

**Auteur :** Tyson Heckert

**Source :** [travelledtales.com](http://travelledtales.com)

*Avec la forteresse de Vhidhax entre ses mains, Catherine doit découvrir et contrer le prochain coût du nécromancien.*


### DURÉE DU SCÉNARIO



Ce scénario se joue en 8 Manches.

### PRÉPARATION DES JOUEURS

**Faction :** Château

**Héros de Faction :** Le même Héros qu'au Scénario 2

**Ressources de Départ :** Les Ressources de la fin du Scénario 2, avec 10  en plus

**Revenus de Départ :** 10 , 0 , 0 

**Unités de Départ :** L'armée de la fin du Scénario 2

**Bâtiments de Départ :** Demeures ★ et ☆, Citadelle

**Bonus :** Commencez le Scénario au Niveau 3, mais ne pas prendre de Carte Compétence.

### PRÉPARATION DU HÉROS IA

**Bonus de départ :** Nécropole

**Armée Ennemie :** « Groupe » de Squelettes, « Groupe » de Zombies, « Groupe » de Liches, « Groupe » de Chevaliers de l'Effroi

**Deck Ennemi :** 3 × Cartes Force, 3 × Cartes Magie, 1 × Carte Capacité

**Sorts Ennemis :** 2 × Foudre, 1 × Malédiction

**Spécial :** Cape du Roi Mort-Vivant IV et VI, l'ennemi jouera ce qu'il peut

### PRÉPARATION DU PLATEAU

Prenez les Tuiles suivantes et disposez-les comme indiqué sur le schéma du Scénario :

1 × Tuile de Départ (I)

● 1 × Nécropole (S1)

2 × Tuiles Lointaines (II–III)

● 2 × Tuiles au hasard Nécropole ou Donjon (F1, F2, F4, F5, F7, F8)

4 × Tuiles Proches (IV–V)

● 2 × Nécropole (N1, N4)

● 2 × Donjon (N2, N5)

1 × Tuile Centre (VI–VII)

● 1 × Tuile Terres Désolées (C1)

### PLACEMENT DES HÉROS

Placez votre Héros Château sur la Case centrale de la Tuile de Départ Nécropole S1.

Placez un Héros Nécropole sur la Case en bas à gauche de la Tuile Lointaine la plus à gauche. Révélez la Tuile quand la partie commence.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

● Vaincre l'armée ennemie

### CONDITIONS DE DÉFAITE

● Vous perdez un Combat

● Vous n'avez plus de temps à la fin de la Manche 8

## ÉVÈNEMENTS PROGRAMMÉS

### Manche 1 :

- Lisez la section « La Course »

### Quand vous complétez le Scénario :

- Lisez la section « Échec et Mat »

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Pendant ce Scénario Campagne Château, les règles suivantes s'appliquent :

- Le bâtiment Gloire d'Erathia n'est pas disponible.
- A chaque visite du Comptoir, piochez une Carte des Decks Ennemis Neutres ★ bronze, ☆ argent, et ★ or. Vous pouvez les

recruter chacune en payant leur coût. Mélangez les non recrutés dans leurs Decks.

- Après avoir vaincu l'armée neutre des Terres Désolées, ajoutez un Dragon au hasard à votre armée du Deck Unités Neutres ★.
- L'armée ennemie suit les règles normales de mouvement IA, capturant les Enclaves et les Mines, et avec comme objectif capturer les Terres Désolées.
- Si l'armée ennemie atteint les Terres Désolées avant vous, retournez le « Groupe » de Chevaliers de l'Effroi du côté « Quelques » et ajoutez « Quelques » Dragons Fantômes.





## L'HISTOIRE

### La Course

Des piles de parchemins secs et craquelés côtoyaient des grimoires poussiéreux sur une dalle de pierre noire. Catherine, le visage affalé, scrutait frénétiquement du regard les nombreux textes éparpillés dans les chambres du nécromancien. Elle cherchait le moindre indice sur les plans de son ennemi.

Après des heures d'efforts inutiles, elle souffla épuisée et laissa tomber un volume poussiéreux à travers une pile de papiers. Elle s'apprêtait à quitter la pièce lorsque son regard fut attiré par une écriture particulière, révélée par son geste rageur. Un diagramme orné, dessiné à la hâte, représentant ce que Catherine supposa être une sorte de rituel d'invocation nécromantique. Elle approcha le fragile parchemin et même si la plupart des informations ne faisaient pas sens, pas besoin d'être mage pour deviner les détails de ces sombres dessins. C'était un rituel pour ressusciter des Dragons Fantômes à partir de Dragons morts.

Soudain, la vérité lui apparut. De vieux récits parlaient d'anciens refuges de Dragons dans les terres désolées. Vhidhax devait tenter de s'emparer de ces créatures majestueuses et de les retourner contre elle dans un ultime effort. Elle fronça les sourcils à l'idée que son ennemi affaibli puisse vaincre les dragons. Mais s'il y parvenait... Si elle avait raté un détail, il aurait une force nouvelle suffisante pour terrasser ses troupes usées. Elle serra le poing, réduisant le fragile papier en poussière, avant de courir vers la porte pour rassembler qui elle pourrait.

À sa grande surprise, la cour de la Nécropole vibrait d'énergie. Elle posa les mains sur la rambarde du belvédère et se pencha pour observer la foule de chevaliers aux couleurs et atours de diverses baronnies.

Rion courut vers elle un instant plus tard, impatient d'annoncer la nouvelle de leurs nouveaux invités. « Reine Catherine ! » dit-il enthousiaste. « Les Seigneurs des environs de Steadwick ont appris la tragédie et ont envoyé leurs champions

pour nous aider. Les chevaliers nous ont traqué des jours pour nous rattraper ; et souhaitent se joindre à nous et mener la campagne à son terme. »

Catherine eut un large sourire. « Alors, dites leurs de se préparer, la course est lancée. »

Ajoutez « Quelques » Champions à votre armée.

### Échec et Mat

Les restes brisés de Vhidhax n'avaient rien de plus imposant que n'importe lequel de ses nombreux sbires. L'énergie nécromantique l'avait décharné depuis longtemps ; sans ce pouvoir, sa présence et sa malice avaient disparu.

Catherine essuya sang, sueur et crasse de son visage. Rion avait raison ; le nécromancien n'était pas son père, mais sa chute apaiserait la douleur des conflits familiaux et de la trahison, au moins un peu.

Rion s'approcha et Catherine se retourna avant de l'enlacer dans un rare moment d'émotion. La dernière fois qu'il avait vu sa reine ainsi, c'était à Steadwick, et il parut un peu gêné, incapable de trouver les mots. Ils s'observèrent un instant, se regardant silencieusement. Rion la trouva beaucoup plus âgée et marquée par l'épreuve, mais il était heureux de revoir l'étincelle dans les yeux de sa reine.

Son devoir accompli et son trône assuré, Catherine verrait Steadwick reconstruit, Erathia un peu plus sûr... pour le moment.

- Si ni vous ni l'ennemi n'a atteint les Terres Désolées, lisez « Le Droit d'une Reine »
- Si l'armée ennemie a atteint les Terres Désolées avant d'avoir été vaincu, lisez « Les Lamentations d'une Reine »
- Si vous avez atteint les Terres Désolées et vaincu les Dragons avant de vaincre l'ennemi, lisez « La Fureur d'une Reine »

### La Fureur d'une Reine

Le regard dur de Catherine scrutait les terres désolées depuis une fenêtre du refuge des Dragons. Bien qu'en venir aux armes avec les célèbres

gardiens dragons fût regrettable, elle les avait soumis, et le palais lui appartenait. Nul n'oserait contester son règne, pas avec les terres désolées et les dragons restants sous son contrôle.

Des visages usés et fatigués la regardaient à l'extérieur de la forteresse, tels des mendiants quémendant des miettes. Ce qui restait de ceux qu'elle avait emmenés dans ce paysage hostile implorait en silence le droit de rentrer chez eux. Pourtant, ces terres désolées étaient une récompense tentante, et la soif de sang attisée par la Reine d'Erathia n'était pas encore apaisée.

Rion dût user de beaucoup de persuasion pour que Catherine s'adoucissent. Les rapports de Steadwick lui furent présentés, et la nature bienveillante du mage lui rappela que, sur ses terres, on avait encore besoin de ses conseils. Et, finalement, elle ordonna à quelques hommes seulement de veiller sur les terres désolées avec les mercenaires et les dragons restants, tandis qu'elle rentrait chez elle avec le reste des troupes.

### **Le Droit d'une Reine**

Un étrange et profond appel s'éleva en Catherine. Elle tourna son attention vers le majestueux refuge des Dragons, avec ses murs couleur rouille et ses tourelles pointues. C'était un lieu insolite pour des dragons, et pourtant sa présence était indéniable.

Catherine s'approcha lentement, suivie avec prudence par les restes de ses troupes usées. Parvenue au pied de la forteresse, elle aperçut le musée majestueux d'un Dragon Azur, rampant depuis la large entrée incurvée et ouverte de la forteresse de pierre. Le reste de la créature suivit bientôt et, déployant ses ailes, elle fixa la reine humaine. Alors que beaucoup tombèrent à genoux, Catherine leva les yeux pour croiser le regard du dragon, et les deux partagèrent un instant de compréhension royale. Il semblait que le dragon ait su le sort dont il avait été épargné et, en remerciement, il s'inclina devant l'humaine. Après un moment de réflexion, Catherine hocha la tête, puis se retourna, satisfaite de cet échange.

Rion, au trot, s'approcha rapidement. « Alors ?

On entre ? » demanda t'il curieux.

« Nul besoin » répondit Catherine. « Je l'ai vu dans ses yeux ; le Dragon sait ce que nous avons fait aujourd'hui. Nous avons leurs remerciements et peut être une faveur pour le futur. Les dieux savent que nous en auront besoin... »

Catherine dégaina son épée et cabra sa monture, devant ses troupes restantes, le dragon se détachant à l'arrière. Après un discours vibrant qui embrasa le cœur des hommes comme des bêtes, elle galopa vers les lignes arrières et dirigea la formation vers leur maison.

### **Les Lamentations d'une Reine**

La réalité s'imposa après l'adrénaline et l'euphorie d'une victoire chèrement acquise. Le champ de bataille était un véritable cauchemar. Les corps des Dragons Fantômes s'évanouissaient, leurs dernières forces s'éteignant. Les corps brisés des deux camps gisaient en amas sanglants. Le prix à payer avait été lourd...

Catherine regretta de n'avoir pu sauver les dragons de ce destin tragique. Si les choses avaient été différentes, ils auraient été de précieux alliés, ou au moins des sentinelles contre les créatures des terres désolées. Il serait difficile de prévoir ce qui s'échapperait de ces contrées sauvages et incontrôlées, se répandrait dans ses villes et les régions alentours. La prudence lui avait permis d'éviter le pire, mais elle se demandait si cela suffirait. Des actions comme celle-ci pourraient-elles un jour causer sa perte ?

La maison semblait lointaine dans la brume de fureur qui avait envahi Catherine. Tandis qu'elle passait au trot devant les restes de ses troupes, son cœur se serra d'émotion. C'était la guerre et les pertes étaient inévitables. Elle se tourna vers les rares survivants et tendit une main faible vers la sortie des terres désolées. Il était temps de ramasser les morceaux.



# RECOMMANDATIONS

Nous avons compilé certaines règles maison et des bonnes pratiques pour améliorer votre expérience de jeu. Gardez à l'esprit que ce ne sont que les **opinions des auteurs** de ce livre. Amusez vous bien !

## Temps de Jeu

Vous pouvez estimer votre temps de jeu **minimal** avec la formule suivante :

$$\text{Temps de Jeu} = P \times R \times 5 \text{ [min]}$$

Avec :

**P** – nombre de Joueurs

**R** – nombre de Manches

Par exemple, si vous jouer un Scénario pour 3 joueurs en 12 Manches, vous pouvez calculer facilement  $3 \times 12 \times 5 = 180$ . Votre temps de jeu supposé est d'environ 3 heures.

Pour calculer la **limite supérieure** du temps de jeu (plus réaliste pour les joueurs inexpérimentés), doublez le résultat. Dans ce cas, ce serait 6 heures.

## Flèche Magique

À l'exception de Flèche Magique, chaque sort est en double dans le Deck Sort. Après la préparation du Deck de Départ M&M des joueurs, il est recommandé de retirer les Flèches Magiques du Deck Sort pour n'en laisser que deux.

## Enclave Garantie

À la distribution des Tuiles Lointaines (II–III), chaque joueur doit avoir au moins une Tuile avec une Enclave.

## Mulligan Manche 1

Au début de la Manche 1, chaque joueur peut remélanger sa main de Carte dans son Deck de Might and Magic et piochez une fois une nouvelle main.

## Combat Rang V–VII Combat en Difficulté+ Difficile

Les Combats de Rang V–VII sont considérés comme un Rang de moins en Difficile ou Impossible. Par exemple, un Combat de Rang VII en Difficile serait contre  $2 \times$  Unités Neutres ★.



## Comptoir

Bien que les règles indiquent que vous pouvez retirer une seule Carte de votre main en Visitant un Comptoir, il est recommandé de permettre d'en retirer autant que l'on veut.




## Points de Victoire

En jouant avec les Points de Victoire optionnels du Livre de Tournoi, les règles suivantes s'appliquent (sauf règle contraire du Scénario) :

- La Ville de Faction donne 1 VP.
- Posséder le Graal à la fin de la partie donne 3 VPs. Si le Graal a été déposé dans la Ville de Faction donne à la place 5 VPs .
- Capturer les Terres Désolées donne 3 VPs.

## Combat avec Unités Neutres

Durant un Combat avec des Unités Neutres en Scénarios Affrontement, si le joueur décide de déployer ses Unités d'un seul côté (gauche ou droite) du Plateau de Combat, le joueur déployant les Unités Neutres doit faire pareil.

Placer les Unités Neutres éloignées ne fait que gaspiller un  par l'autre joueur, ce qui rallonge le jeu. L'exception à cette règle est lorsqu'il y a trois Unités Neutres  ou  à déployer, car elles

sont placées en ligne de front. Voir les exemples suivants.




*Unités Neutres positionnées correctement.*



*Ce placement n'est pas bon car le joueur Nécropole a placé ses Unités sur la moitié gauche du Plateau de Combat. Les Paysans doivent aussi commencer à gauche.*





**Exception :** Trois Unités non- doivent être en ligne de front.



Les Sangliers doivent occuper une des Cases vertes.

## General Recommendations

Les règles suivantes ne sont pas personnalisées mais plutôt des recommandations pour aider à tirer le maximum du jeu.

- La décision de quel bâtiment construire, surtout au début de la partie, la priorité doit être donné *généralement* aux Unités plutôt que la Salle du Conseil, Citadelle, Guilde des Mages, ou autre bâtiment de Faction.
- Si vous ne savez pas quel Sort, Artefact ou compétence choisir, priorisez ce qui vous fera jouer votre Deck. Cela inclut les Cartes permettant de piocher ou de récupérer des Cartes de votre Défausse.

- Evitez d'utiliser votre Héros Principal pour des actions que votre Héros Secondaire peut faire, comme découvrir des Tuiles, Visiter les Moulins etc.





## CRÉDITS

Ce projet s'inspire sans complexe des meilleures pratiques du [projet de réécriture des règles](#), notamment le code  $\text{\LaTeX}$ , l'ingénierie GitHub et le cadre de traduction. Si vous ne connaissez pas encore, jetez y un œil.

**Modèle de Scénario, outils et automatisation** : Andrzej Wiącek, Tomáš Zeman

**Contribution au scénarios en  $\text{\LaTeX}$**  : Andrzej Wiącek, Tomáš Zeman, Xavier Borelly, Justus Törmälehto, Saveliy Ivanov, Tyson Heckert, Adam Obuchowicz, Vojtěch Růžička, Christian Jakobsen.

**Traduction Française** : Nicolas Matoub

**Remerciement** : Patrick Kersten pour [Editeur de Carte de Scénario](#). Archon Studio, pour la production du jeu et les réponses à nos requêtes incessantes sur les règles et d'autres sujets. Jon Van Caneghem and tous ceux impliqués dans le développement du jeu vidéo original. Tous ceux qui ont soutenu le projet par leurs suggestions, correction, ressources graphiques et mot d'encouragement sur Discord ou BoardGameGeek.

**Illustrations emprunté à la version officielle réalisées par** : Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





