



MASSIVE DARKNESS

2

DRAGON DEMON



RÈGLES & QUÊTES



CHAPITRES

MATÉRIEL	2
APERÇU DE L'EXTENSION	2
CONCEPTS SUPPLÉMENTAIRES	3
QUÊTES ET CAMPAGNE	5

MATÉRIEL

8 FIGURINES D'ENNEMI



Séide
Adorateur x6



Chef
Adorateur x1



Dragon
Démon
x1



Tableau de Bord du Cauchemar x1



Tableau de Bord de
Boss Recto Verso x1



Carte Compétence
Draconique x36



Carte Objet de
Bande x6



Piste Draconique x1

APERÇU DE L'EXTENSION

Dragon Démon est une extension pour *Massive Darkness 2 : Hellscape* et *Heavenfall* dans laquelle les Héros devront accomplir une série de Quêtes afin de terrasser Grundarkjell, le légendaire Dragon Démon.

Les éléments de jeu contenus dans *Heavenfall*, tels que la Ville ou le matériel des niveaux supérieurs, sont requis pour jouer en Mode Campagne.



MÉLANGER LE DRAGON DÉMON AVEC D'AUTRES BOÎTES

L'extension **Dragon Démon** contient 6 nouvelles cartes Objet de Bande. Pour les ajouter à vos parties, mélangez simplement ces cartes dans les paquets correspondants.

Cette boîte renferme également de nouveaux éléments de jeu destinés à accompagner les règles de la piste Draconique, qui peut être ajoutée à n'importe quelle campagne ou Quête individuelle (voir page suivante).

NOTE : Les Adorateurs sont un type spécial de Bande. Ils ne peuvent être utilisés qu'avec les règles de piste Draconique (voir page 4).



Pion Pierre
Runique x4



Pion Marque
Draconique x30



Pion Marqueur
de Héros x6



Pion Pierre
Draconique x14



Carte Bande
d'Adorateurs x6



Dalle de Jeu
Recto Verso x1

CONCEPTS SUPPLÉMENTAIRES

◆ RÈGLES DE LA PISTE DRACONIQUE

Dans l'extension *Dragon Démon*, un nouvel élément vient remplacer la piste des Ténèbres. Les règles de la piste Draconique peuvent être incorporées dans n'importe quelle partie et sont toujours ajoutées aux 5 Quêtes de cette boîte. La piste Draconique est similaire à celle des Ténèbres, à la différence qu'elle introduit quelques concepts supplémentaires destinés à représenter l'influence du Dragon Démon sur les Porteurs de Lumière.



MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE

1. Lors de la mise en place du jeu, remplacez la piste de Ténèbres standard par la piste Draconique.
2. Mélangez les cartes Compétence Draconique pour créer un paquet face cachée. Piochez 3 cartes et placez-les en ligne, face visible, à côté de la piste Draconique : elles constituent les compétences Draconiques disponibles.
3. Placez la dalle [D]1B, le tableau de bord du Cauchemar, ainsi que tous les pions contenus dans cette boîte à proximité de la figurine de Grundarkjell.
4. Après avoir mélangé tous les paquets Bande, mais avant de générer une Bande, placez la carte Bande d'Adorateurs de la tranche correspondante au sommet de chaque paquet Bande.



EFFETS DE LA PISTE DRACONIQUE

Lors de la Phase des Ténèbres, après avoir résolu l'effet normal du haut de la piste, résolvez les symboles suivants dans la case en cours :






Gain de Compétence Draconique : Dans l'ordre de votre choix, chaque Héros choisit et acquiert 1 des 3 compétences Draconiques disponibles. Une fois qu'un Héros a fait son choix, piochez 1 carte Compétence Draconique pour la remplacer (*afin que chaque Héros puisse choisir entre 3 cartes*).



Gain de Marques Draconiques : Chaque Héros gagne le nombre de pions Marques Draconiques indiqué.



Manipulation Draconique : Chaque Héros qui n'est pas KO doit vérifier s'il n'est pas affecté par ses compétences Draconiques. Résolvez les étapes suivantes :

- Défaussez toutes les pions Marque Draconique du Héros.
- Pour chaque pion Marque Draconique défaussé, le Héros lance 1 
- Pour chaque  obtenu, le Héros applique une fois l'effet négatif de chacune de ses compétences. Le Héros décide de la résolution de ses compétences, mais chacune doit être totalement résolue avant de passer au  suivant.

Les Héros KO se contentent de défausser leurs pions Marque Draconique, sans appliquer aucun effet.



Cauchemar du Dragon

Les Héros doivent affronter le Dragon Démon en personne et doivent tenter de fuir sa Tanière (*voir page 4*).

COMPÉTENCES DRACONIQUES

Cette extension contient un paquet de 36 cartes Compétence Draconique. 26 d'entre elles sont utilisées lors des parties standard, tandis que les 10 autres ne sont ajoutées que dans le Mode Campagne (*voir page 5*). Ces 10 cartes sont reconnaissables grâce au symbole dans leur coin inférieur droit.



Lorsque vous jouez les Quêtes du Dragon Démon ou que vous utilisez les règles de la piste Draconique dans l'une de vos parties, les Héros peuvent recevoir des cartes Compétence Draconique. Elles fonctionnent de la même façon que les compétences normales qui octroient au Héros une capacité spéciale. Elles présentent cependant un inconvénient, car elles rendent les Héros vulnérables à Grundarkjell.



CARTE COMPÉTENCE DRACONIQUE




Nom

Capacité de la Compétence :

Il s'agit de l'effet de la compétence. Les Héros peuvent en bénéficier, à l'instar de n'importe quelle autre compétence.

Effet Négatif :

Cet effet est déclenché pour chaque  obtenu lors de la Manipulation Draconique.

◆ BANDE D'ADORATEURS

Les Adorateurs sont les fidèles serviteurs de Grundarkjell et leur but est d'invoquer le Dragon, quel qu'en soit le prix. Cette Bande n'est utilisée qu'avec les règles de la piste Draconique et apparaît fréquemment lors des Quêtes qui y ont recours. Lors de la mise en place, avant les générations de départ, placez les cartes Bande d'Adorateurs au sommet de leurs paquets respectifs.

La Bande d'Adorateurs inflige des Marques Draconiques aux Héros et retourne au sommet de son paquet lorsqu'elle est tuée. Si une carte d'Adorateurs est piochée alors qu'une autre, de niveau inférieur, se trouve déjà dans le Donjon, appliquez les règles de remplacement et d'activation de Bande (*livret de Hellscape, page 17*).

IMPORTANT : *Si un paquet doit être mélangé alors que la carte Bande d'Adorateurs se trouve à son sommet, mettez la carte des Adorateurs de côté, mélangez le paquet, puis replacez la carte à son sommet.*

◆ ZONES MAGMATIQUES

La dalle [D]1B incluse dans cette boîte comporte 5 Zones Magmatiques, qui sont des Zones Lumineuses pouvant posséder des effets particuliers détaillés dans les Quêtes.

◆ LE CAUCHEMAR DU DRAGON

Le Cauchemar du Dragon est une rencontre spéciale qui vient s'ajouter au jeu lorsque les règles de piste Draconique sont utilisées. Le cauchemar se produit toujours après le 5^e round, avant que les joueurs vérifient la Manipulation Draconique. Lors de cette rencontre, tous les Héros non-KO sont emmenés dans la Tanière du Dragon et doivent essayer de récolter le plus de butin possible avant que le Dragon ne détruise sa Tanière, tuant quiconque s'y trouve. La Quête reprend son cours normal une fois que les Héros parviennent à s'échapper de la Tanière du Dragon (*s'ils échouent, la Quête s'achève sur une défaite*). Les Héros KO restent dans le Donjon et ne participent pas à cette rencontre.

Commencer le Cauchemar du Dragon : Commencez par prendre le tableau de bord du Cauchemar, la dalle [D]1B, la figurine du Dragon Démon, les pions Pierre Runique et les marqueurs Héros. Placez chaque marqueur Héros dans la Zone du Héros correspondant, pour rappel. Retirez ensuite les figurines de Héros du Donjon.

Le verso du tableau de bord du Cauchemar détaille la mise en place de cette rencontre. Mélangez tous les pions Pierre Runique. Placez 1 pion Pierre Runique dans chacune de Zones d'angle de la dalle, 2 pions Pierre Draconique face cachée dans chaque Zone Magmatique, à l'exception de la Zone centrale, dans laquelle vous placez, face cachée, 1 pion Pierre Draconique par Héros. Tout pion Pierre Draconique restant est mis de côté et doit demeurer face cachée.

Chaque Héros commence la rencontre en se tenant sur l'une des Pierres Draconiques de la Zone centrale. Les Héros ne peuvent pas se trouver dans une Zone Magmatique à moins d'être sur une Pierre Draconique. Chaque Pierre ne peut accueillir qu'un seul Héros. Les Héros peuvent occuper les Zones d'angle.

Placez le Dragon Démon sur l'un des bords de la dalle, à l'extérieur de celle-ci, à côté d'une Zone Magmatique. Il n'entre jamais sur la dalle.


Cette rencontre se déroule en une série de rounds qui comportent une Phase des Héros spéciale et une Phase du Dragon.


1-PHASE DES HÉROS SPÉCIALE


Chaque Héros est activé en effectuant 2 des actions suivantes, dans la combinaison de son choix :

- **Déplacement de 1 Zone :** Le Héros se déplace dans une Zone adjacente, qui peut être soit une Zone contenant un pion Pierre Draconique libre, soit une Zone d'angle.
- **Ramasser un pion Pierre Draconique libre à 1 Zone de distance maximum :** Le Héros peut ramasser un pion Pierre Draconique situé soit dans sa Zone, soit dans une Zone adjacente. Il le retourne afin d'en consulter la face cachée, puis le place à côté de son tableau de bord de Héros.
- **Dans la Zone du Héros, échanger des pions Pierre Draconique :** Tous les Héros situés dans la même Zone que celui qui effectue l'action peuvent s'échanger des pions Pierre Draconique.
- **Déposer une Pierre Draconique face cachée à 1 Zone de distance maximum :** Le Héros place, face cachée, 1 des pions Pierre Draconique qu'il transporte soit dans sa Zone, soit dans une Zone adjacente.
- **S'échapper à l'aide d'un pion Pierre Runique :** Chaque Zone d'angle contient un pion Pierre Runique. Si le Héros détient un pion Pierre Draconique doté de la même Rune que celle du pion Pierre Runique de la Zone qu'il occupe, il peut quitter la Tanière en toute sécurité et attendre que les autres Héros terminent la rencontre.

2-PHASE DU DRAGON



Le Dragon lance 2  et résout la capacité qui correspond au résultat :

0  : **SÉISME**


Placez 1  sur chaque Héros situé dans une Zone d'angle. Le Dragon est placé sur le bord suivant de la dalle, dans le sens antihoraire. Ensuite, détruisez 1 pion Pierre Draconique dans la Zone qui en contient le plus. Retirez-le de la dalle, tout en le conservant face cachée.



1 : SOUFFLE ENFLAMMÉ

Placez 1  et 1  sur chaque Héros situé dans l'une des 3 Zones Magmatiques en ligne droite du Dragon. Le Dragon est placé sur le bord suivant de la dalle, dans le sens horaire. Ensuite, détruisez 1 pion Pierre Draconique dans la Zone qui en contient le plus. Retirez-le de la dalle, tout en le conservant face cachée.

2 : SAUT DU DRAGON

Placez 1  sur chaque Héros encore présent sur la dalle. Le Dragon est placé sur le bord opposé de la dalle. Ensuite, détruisez 1 pion Pierre Draconique dans la Zone qui en contient le plus. Retirez-le de la dalle, tout en le conservant face cachée.

NOTE : *Quand un pion Pierre Draconique doit être détruit et que tous sont occupés par des Héros, c'est un pion occupé qui est détruit. Le Héros est mis KO et tous les pions Pierre Draconique qu'il détient sont retirés de la partie. Il retire sa figurine de la dalle et doit attendre que les autres Héros aient terminé la rencontre.*

Finir la Rencontre : Une fois que tous les Héros sont soit saufs, soit KO, la rencontre prend fin. Les Héros retournent dans leur Zone d'origine, indiquée par les marqueurs Héros. Les Héros mis KO lors de la rencontre restent dans cet état (ils perdent toute leur Santé et doivent dépenser un pion Porteur de Vie pour revenir au round suivant). Les Héros qui se sont échappés reviennent normalement dans le Donjon et gagnent des récompenses en fonction des pions Pierre Draconique qu'ils ont pu ramasser.

IMPORTANT : *N'oubliez pas de résoudre une Manipulation Draconique après être retourné dans le Donjon et avoir récupéré les récompenses.*

Si à un quelconque moment il n'y a plus aucun pion Pierre Draconique sur la dalle (soit parce que les Héros les transportent ou soit parce qu'ils ont été détruits), la Quête s'achève sur une défaite.

BUTIN POSSIBLE :



Le Héros gagne 1 des compétences Draconiques disponibles. Piochez normalement une carte de remplacement.



Le Héros pioche 2 pions Trésor dans le sac. Piochez des cartes Trésor dans les paquets correspondants et remettez les pions dans le sac.



Le Héros pioche 3 pions Trésor dans le sac. Piochez des cartes Trésor dans les paquets correspondants et remettez les pions dans le sac.



◆ QUÊTES ET CAMPAGNE ◆

QUÊTES INDIVIDUELLES : Les 5 Quêtes peuvent être jouées individuellement, en utilisant les règles normales de *Hellscape*, ainsi que celles de la piste Draconique. Lors de la Quête Finale, utilisez le côté Partie Individuelle du tableau de bord de Boss.

CAMPAGNE : Quand vous jouez cette campagne, utilisez la mise en place détaillée dans *Heavenfall*. Chaque Quête indique les éventuels changements, règles spéciales et instructions de progression de la campagne.

- **Sac à Trésors de Campagne :** Lors de la mise en place, mettez 10 pions Trésor Commun et 3 pions Trésor Rare dans le sac. Des pions seront ajoutés ou retirés au début de chaque Quête.
- **Phase de Campagne :** Jouez chaque Quête de A à E, dans l'ordre. Affrontez le Dragon Démon lors de la Quête finale en utilisant le côté Campagne du tableau de bord de Boss.
- **Succès de Campagne :** La première fois que vous perdez une même Quête deux fois d'affilée, gagnez 1 pion Porteur de Vie. Vous commencez chaque Quête suivante avec 1 pion Porteur de Vie supplémentaire, et ce jusqu'à la fin de la campagne. Ce succès peut être accompli à tout moment, y compris en dehors de la Phase de Ville.

◆ COMPÉTENCES DRACONIQUES DE CAMPAGNE

En Mode Campagne, les Héros ne conservent pas leurs compétences Draconiques d'une Quête à l'autre. À la fin de la Quête, elles sont remélangées dans leur paquet.

Tout au long de la campagne, de nouvelles compétences Draconiques sont ajoutées au paquet en fonction de Niveau de Donjon en cours. Ajoutez des cartes dès qu'un nouveau Niveau de Donjon est atteint, y compris pendant une Quête.

NIVEAU 1: Ajoutez 1 compétence Vitesse du Dragon (avant la première Quête)

NIVEAU 2: Ajoutez 1 compétence Vitesse du Dragon

NIVEAU 3: Ajoutez 1 compétence Chasseur de Monstres

NIVEAU 4: Ajoutez 1 compétence Chasseur de Monstres

NIVEAU 5: Ajoutez 1 compétence Écrasement de Laquais

NIVEAU 6: Ajoutez 1 compétence Écrasement de Laquais

NIVEAU 7: Ajoutez 1 compétence Influence Protectrice

NIVEAU 8: Ajoutez 1 compétence Influence Protectrice

NIVEAU 9: Ajoutez 1 compétence Sang Bouillonnant

NIVEAU 10: Ajoutez 1 compétence Sang Bouillonnant

CLARIFICATION DE COMPÉTENCE DRACONIQUE :

Contrôle Mental : Lors de la résolution d'un effet de Contrôle Mental, le Héros attaque un autre Héros dans la même Zone. Quand vous constituez la réserve de dés, n'ajoutez pas le dé d'Ombre. Ce lancer n'est pas affecté par la moindre compétence ou capacité et ne génère pas de Mana.



QUÊTE A:

SANG BESTIAL

Les adorateurs s'apprêtent à accomplir le rituel d'invocation du Dragon Démon. Avant de commencer, il leur faut du sang frais, prélevé sur une créature des Ténèbres. Ils ont découvert un de ces monstres, que les héros doivent abattre avant que les adorateurs ne mettent la main dessus !

Dalles requises (issues de *Hellscape*, dalles [A]): **3B, 4A, 6A, 7B.**

OBJECTIFS DE QUÊTE

- **Arrêtez le Rituel** : Si les Adorateurs atteignent la Salle de la Créature, la Quête s'achève sur une défaite.
- **Créature Bestiale** : Tuez la Créature Bestiale.

RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Mise en Place Spéciale** : Cette Quête utilise les règles de la piste Draconique. Générez une Bande d'Adorateurs de Niveaux 1-2 sur le Portail de Monstre Errant. Retirez les autres cartes Bande d'Adorateurs de leurs paquets et mettez-les de côté pour cette Quête.
- **Vieux Grimoires** : Les pions Objectif face colorée visible représentent d'anciens Grimoires. Un Héros qui se trouve dans la Zone d'un Grimoire peut dépenser 1 action pour le ramasser et gagner 5 XP.

CHANGEMENTS POUR LA CAMPAGNE

- **Vieux Grimoires** : Quand un pion Objectif est défaussé, les Héros gagnent 12 XP au lieu de 5.

PROGRESSION DE LA CAMPAGNE

- **Récompenses** : Piochez 1 pion Trésor dans le sac. Piochez une carte Trésor dans le paquet correspondant. Remettez ce pion dans le sac.
- **Distribuez l'expérience entre les Héros à votre convenance** :
 - 1-2 Héros : 3 XP
 - 3-4 Héros : 7 XP
 - 5-6 Héros : 11 XP

- **Mise à jour du Sac à Trésors** : Retirez 5 pions Communs et ajoutez 1 pion Rare et 2 pions Épiques.

QUÊTE SUIVANTE :

Purgez la Secte (Quête B, page 7).

- **La Salle de la Créature** : La Créature Bestiale est piégée dans la Salle dotée du pion Objectif gris. Avant de pouvoir ouvrir la porte, les Héros doivent d'abord trouver les deux Grimoires afin de la déverrouiller. Une fois les 2 Grimoires ramassés, les Héros peuvent ouvrir la porte normalement. Lorsqu'ils le font, générez 1 Monstre Errant de Niveau 5 dans la Zone du pion Objectif gris : il s'agit de la Créature Bestiale. Ne piochez pas de carte Porte pour cette Salle.
- **Les Adorateurs** : Les Adorateurs essayent d'atteindre la salle de la Créature. Ils n'attaquent pas. Leur unique action consiste à se déplacer de 1 Zone en direction de la salle de la Créature, en ignorant les Héros. Lorsqu'ils parviennent dans la Zone de la porte verrouillée, s'ils effectuent 1 action de plus, ils atteignent la Créature Bestiale avant les Héros et la Quête s'achève sur une défaite.
- **Horde d'Adorateurs** : Des cohortes de fidèles, dont l'esprit faible a été consommé par la volonté du Dragon Démon, continuent d'affluer tant que leur maître n'a pas été invoqué. Lors de chaque Phase des Ténèbres, s'il n'y a pas de Bande d'Adorateurs en jeu, générez-en une sur le Portail de Monstre Errant, en fonction du Niveau de Donjon.



* Les pions Butin sont placés en fonction du nombre de Héros :

1-2 Héros → 3 XP

3-4 Héros → 7 XP

5-6 Héros → 11 XP

QUÊTE B:

PURGEZ LA SECTE

Les adorateurs sont de plus en plus nombreux ! On dirait qu'ils cherchent les candidats les plus aptes à accomplir le rituel. Les Porteurs de Lumière sont en route pour éradiquer les adorateurs et les empêcher de terminer leur cérémonie.

Dalles requises (issues de *Hellscape*, dalles [A]): **1B, 2B, 4B.**

OBJECTIFS DE QUÊTE

- **Affaiblissez la Secte** : Tuez 5 Bandes d'Adorateurs.

RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Mise en Place Spéciale** : Cette Quête utilise les règles de la piste Draconique. Placez normalement les cartes Bande d'Adorateurs au sommet de leurs paquets respectifs (afin que la Bande générée sur la Zone de Départ des Bandes soit les Adorateurs).
- **Affaiblir la Secte** : Pour réussir la Quête, les Héros doivent trouver et tuer 5 Bandes d'Adorateurs. Pour rappel, placez 1 pion Corruption à côté de la piste des Ténèbres chaque fois qu'une Bande est tuée.



* Les pions Butin sont placés en fonction du nombre de Héros :

1-2  → 

3-4  → 

5-6  → 

CHANGEMENTS POUR LA CAMPAGNE

• **Affaiblir la Secte** : Quand un Chef Adorateur est tué, les Héros gagnent 7 XP au lieu de 2.

PROGRESSION DE LA CAMPAGNE

• **Récompenses** : Piochez 1 pion Trésor dans le sac. Piochez une carte Trésor dans le paquet correspondant. Remettez ce pion dans le sac.

• **Distribuez l'expérience entre les Héros à votre convenance** :

1-2 Héros : 3 XP

3-4 Héros : 7 XP

5-6 Héros : 11 XP

• **Mise à jour du Sac à Trésors** : Retirez 5 pions Communs et ajoutez 4 pions Épiques et 2 pions Légendaires.

QUÊTE SUIVANTE :

L'Entrée (Quête C, page 8).



QUÊTE C:

L'ENTRÉE

Grâce à la magie du sang, les adorateurs ont trouvé un moyen de sceller la porte qui mène à la salle de rituel secrète. Le seul moyen d'ouvrir une porte fermée par la magie du sang consiste à verser du sang de dragon sur les seaux de fermeture. Afin d'accéder à la salle du rituel, les Porteurs de Lumière doivent puiser dans la force vitale du Dragon Démon.




Dalles requises (issues de *Hellscape*, dalles [A]): **1B, 3B, 5A, 6A.**

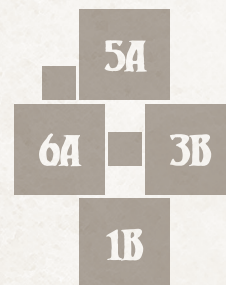
OBJECTIFS DE QUÊTE

Remplissez les objectifs dans l'ordre :

- 1- Activez les Pierres de Sang :** Sacrifiez des Marques Draconiques pour activer les Pierre de Sang.
- 2- Sortez par la Salle de Rituel :** Échappez-vous avec tous les Héros.

RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- Mise en Place Spéciale :** Cette Quête utilise les règles de la piste Draconique. Placez normalement les cartes Bande d'Adorateurs au sommet de leurs paquets respectifs (afin que la Bande générée sur la Zone de Départ des Bandes soit les Adorateurs).
- Sang du Dragon :** Lors de la résolution de la Manipulation Draconique, pour chaque  qu'il devrait lancer, le Héros peut considérer qu'il a obtenu un  à la place, et appliquer toutes les capacités Draconiques. Chaque fois qu'un Héros fait ceci, placez le pion Marque Draconique dans son Inventaire au lieu de le défausser. Les pions ainsi placés dans l'Inventaire du Héros ne font pas lancer de  lors des Manipulations Draconiques suivantes.
- Pierres de Sang :** Les pions Objectif face colorée visible représentent les Pierres de Sang. Les Héros doivent activer les deux Pierres afin de pouvoir accéder à la Salle de Rituel. Pour activer une Pierre de Sang, un Héros doit se trouver dans la Zone de celle-ci, dépenser 1 action et défausser 3 pions Marque Draconique (sur le Héros ou dans son Inventaire).
- La Salle de Rituel :** La porte au contour jaune est verrouillée et ne peut être ouverte qu'une fois les deux Pierres de Sang activées. Pour réussir la Quête, tous les Héros doivent quitter le Donjon par la Zone du pion Objectif gris en dépensant 1 PM depuis cette Zone.



* Les pions Butin sont placés en fonction du nombre de Héros :



CHANGEMENTS POUR LA CAMPAGNE

- Pierres de Sang :** Quand une Pierre de Sang est activée, chaque Héros gagne 15 XP.
- Marques Draconiques :** À la fin de la Quête, défaussez tous les pions Marque Draconique présents dans l'Inventaire des Héros.

PROGRESSION DE LA CAMPAGNE

- Récompenses :** Piochez 1 pion Trésor dans le sac. Piochez une carte Trésor dans le paquet correspondant. Remettez ce pion dans le sac.
- Distribuez l'expérience entre les Héros à votre convenance :**

1-2 Héros : 3 XP
 3-4 Héros : 7 XP
 5-6 Héros : 11 XP

- Mise à jour du Sac à Trésors :** Retirez 2 pions Rares et ajoutez 1 pion Légendaire.

QUÊTE SUIVANTE :

Au Nom du Bien Suprême (Quête D, page 9).



QUÊTE D:

◆ AU NOM DU BIEN SUPRÊME... ◆

Ces adorateurs sont vraiment dingues ! Ils pensent qu'invoquer le Dragon Démon apportera le salut par la destruction ! Si les Porteurs de Lumière n'arrêtent pas le rituel, ce sera la fin du monde !

Dalles requises (issues de *Hellscape*, dalles [A]) : **2B, 5B, 6A.**

Dalle requise (issue de *Dragon Démon*, dalle [D]) : **1A.**

◆ OBJECTIFS DE QUÊTE

- **Empêchez l'Invocation** : Si les Adorateurs réussissent, la Quête se termine sur une défaite.
- **Détruisez les 3 Artéfacts du Pacte** : Détruisez les 3 pions Objectif afin de tuer le Chef Adorateur.

◆ RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Pas de Cauchemar du Dragon** : Dans cette Quête, l'étape de Rencontre avec le Dragon ne se produit pas.
- **Mise en Place Spéciale** : Cette Quête utilise les règles de la piste Draconique. Placez des pions Pierre Draconique, face cachée, dans les Zones indiquées de la dalle centrale.

Retirez tous les Adorateurs des paquets Bande. Placez le Chef Adorateur dans la Zone centrale de la dalle 1A et placez 2 Séides Adorateurs, 1 sur chacun des pions Pierre Draconique indiqués.

CHANGEMENTS POUR LA CAMPAGNE

- **Artéfact du Pacte** : Quand un Artéfact du Pacte est détruit, chaque Héros gagne 10 XP au lieu de 5.

PROGRESSION DE LA CAMPAGNE



- **Récompenses** : Piochez 1 pion Trésor dans le sac. Piochez une carte Trésor dans le paquet correspondant. Remettez ce pion dans le sac.
- **Distribuez l'expérience entre les Héros à votre convenance** :
 - 1-2 Héros : 3 XP
 - 3-4 Héros : 7 XP
 - 5-6 Héros : 11 XP

- **Mise à jour du Sac à Trésors** : Retirez 2 pions Rares et ajoutez 1 pion Légendaire.

QUÊTE SUIVANTE :

Le Dragon Démon (Quête C, page 11).

- **La Secte** : Les Adorateurs sont en plein rituel d'invocation du Dragon Démon. Afin de stopper le rituel, les Héros doivent les contenir. Si à la fin d'une Phase des Ennemis, la dalle 1A contient **6 Séides Adorateurs**, la Quête s'achève sur une défaite.

- **Empêchez l'Invocation** : Un Héros situé dans une Zone occupée par un ou plusieurs Séides Adorateurs peut dépenser 1 action pour tuer 1 d'entre eux. Retirez le Séide Adorateur de la dalle. Le Héros gagne 1 XP, puis lance 1 . S'il obtient un , il gagne un pion Marque Draconique. Au début de chaque Phase des Ténèbres et en fonction du nombre de Héros, ajoutez des Séides Adorateurs dans les Zones qui contiennent un pion Pierre Draconique, en les répartissant aussi équitablement que possible :

1-2 Héros : 1 Séide

3-6 Héros : 2 Séides

- **Les Artéfacts du Pacte** : Chaque pion Objectif représente un Artéfact du Pacte. Un Héros situé dans la Zone d'un tel pion peut dépenser 1 action pour le retirer. Chaque Héros gagne ensuite 5 XP et 2 pions Marque Draconique.

- **Le Chef de la Secte** : Le Chef Adorateur est protégé par les 3 Artéfacts du Pacte. Il est impossible de l'attaquer, d'interagir avec lui ou de le cibler avec des capacités ou des effets. Les Héros et les Ennemis ne peuvent pas entrer dans sa Zone. Une fois les 3 Artéfacts du Pacte détruits, le Chef est tué et la Quête s'achève sur une victoire.

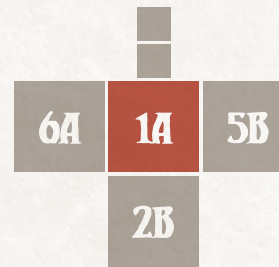




Chef Adorateur de Départ x1



Séide Adorateur de Départ x2



* Les pions Butin sont placés en fonction du nombre de Héros :

1-2 →

3-4 →

5-6 →



Zone de Départ des Héros



Pion Objectif x3



Zone de Départ des Bandes x2



Pion Génération x5



Pion Pierre Draconique x6



Pion Coffre Standard x1



Pion Grand Coffre x1



Pion Fontaine x2



Pion Forge x1



Porte Fermée x7



Pont x2



Pion Portail de Monstre Errant x1



Pion Portail (Max 2)



Pion Piège à Ours x1



Pion Piège à Pieux x2



QUÊTE E:

LE DRAGON DÉMON

Hélas, il s'avère que le sang du chef de la secte était le dernier ingrédient nécessaire à l'invocation. Au lieu d'arrêter le rituel, les Porteurs de Lumière ont favorisé son accomplissement. Le Dragon Démon s'est matérialisé. Les Héros doivent à présent terrasser l'horreur cosmique qu'ils ont contribué à invoquer.

Dalles requises (issues de *Hellscape*, dalles [A]): **2B, 3B, 6A, 7B.**

Dalle requise (issue de *Dragon Démon*, dalle [D]) **1B.**

OBJECTIFS DE QUÊTE

Remplissez les objectifs dans l'ordre :

1- Soulevez les Rochers : Soulevez les Rochers de façon à pouvoir accéder au Dragon lors du combat contre le Boss.

2- Terrassez le Dragon Démon : Tuez Grundarkjell.

RÈGLES SPÉCIALES DE QUÊTE

- **Pas de Cauchemar du Dragon :** Dans cette Quête, l'étape de Rencontre avec le Dragon ne se produit pas.
- **Mise en Place Spéciale :** Cette Quête utilise les règles de la piste Draconique. Placez normalement les cartes Bande d'Adorateurs au sommet de leurs paquets respectifs (*afin que la Bande générée sur la Zone de Départ des Bandes soit les Adorateurs*). Les 4 Zones d'angles de la dalle centrale constituent les Zones de Rocher. Prenez 4 pions Pierre Runique, chacun doté d'une Rune différente, et placez-les au hasard, face cachée, dans chacune des Salles comme qu'indiqué sur le plan.
- **Pierres Magmatiques :** Parmi les pions Pierre Draconique restants, prenez-en 5 et placez-en 1 dans chaque Zone Magmatique. Ces pions représentent les Pierres Magmatiques (*ils ne peuvent pas être ramassés*). Les Héros peuvent utiliser ces pierres pour se déplacer dans le Magma. Un Héros ne peut pas entrer dans une Zone Magmatique qui ne contient pas de Pierre Magmatique libre. Chaque Pierre ne peut accueillir qu'un seul Héros à la fois.
- **Zones de Rocher :** Les Héros ne peuvent pas entrer dans les Zones de Rocher pourvues de pions Pierre Runique. Un Héros situé dans la même Zone qu'un pion Pierre Draconique face cachée peut dépenser 1 PM pour le retourner et le ramasser. Quand un Héros se trouve dans une Zone adjacente à un pion Pierre Runique qui correspond au pion Pierre Draconique qu'il transporte, il peut dépenser 1 action pour soulever le Rocher. Retirez le pion Pierre Runique de la Zone. Les Héros peuvent désormais accéder normalement à cette Zone qui compte comme une Zone d'Ombre. Chaque Héros gagne 5 XP.
- **Ennemis Démoniaques :** Les Ennemis peuvent traverser ou s'arrêter dans les Zones de Rocher, y compris si le Rocher qui s'y trouve n'a pas été encore soulevé. Les Ennemis peuvent également occuper les Zones Magmatiques sans subir d'effet néfaste.

CHANGEMENTS POUR LA CAMPAGNE

Ne placez pas de pions Butin lors de la mise en place.

- **Mise en Place Spéciale :** Utilisez le côté Campagne du tableau de bord du Boss.

COMBAT CONTRE LE BOSS DRAGON DÉMON

Dès que tous les Rochers ont été soulevés, placez le Dragon Démon dans le 1^{er} quadrant (*voir page suivante*). Déplacez toutes les figurines présentes dans ce quadrant vers la Zone non Magmatique la plus proche. Contrairement aux autres combats contre un Boss, ne retirez rien du Donjon à l'exception des Pierre Magmatiques. Retirez la piste Draconique et disposez le tableau de bord du Boss Dragon Démon à côté du Donjon. Placez le marqueur Ténèbres dans la case la plus à gauche de la piste du Boss. Les Héros récupèrent leur Santé et leur Mana jusqu'à leurs valeurs maximales. Effectuez ensuite une Phase de Gain de Niveau, puis commencez immédiatement une nouvelle Phase des Héros.

- **Piste du Boss :** Si le marqueur atteint la dernière case de la piste du Boss, remplacez-le sur la première.
- **Mise en Place Spéciale :** Prenez 3 pions Pierre Runique et placez-en 1 dans chaque Zone de Rocher qui n'est pas occupée par le Dragon. Ensuite, prenez 3 pions Pierre Draconique dotés de Runes identiques à celles que vous venez de placer, mélangez-les et placez-les, face Rune visible, en ligne le long du tableau de bord du Boss pour former la piste Runique.

Placez 1 pion Marque Draconique au-dessus du premier pion Pierre Draconique de la piste : il s'agit de la Rune Active. Chaque Phase des Héros, le Dragon ne peut être attaqué que de la Zone de Rocher qui correspond à la Rune Active. Au début de chaque Phase des Héros suivante, avancez le pion Marque Draconique vers la Rune suivante de la piste. Quand le pion atteint la dernière case de la piste du Boss, remplacez-le sur la première.

Lorsque le Dragon est placé dans un autre quadrant, retirez le pion Pierre Runique de la Zone de Rocher qu'il occupe désormais pour le placer dans celle qu'il vient de quitter.

- **Attaquer le Dragon :** Quand ils attaquent le Dragon, les Héros peuvent utiliser n'importe quel type d'attaque (*Mêlée, Magique ou à Distance*) et n'ont pas besoin de LdV (*ils doivent cependant se trouver dans la Zone de Rocher spécifiée*).
- **Position du Dragon :** Le Dragon commence dans le 1^{er} quadrant (*voir page suivante*). Quand le Dragon se rend dans le quadrant suivant, placez-le dans le prochain quadrant dans le sens horaire. Si un effet déplace le Dragon dans le quadrant opposé, placez-le dans le quadrant situé dans la Zone d'angle diagonalement opposé.





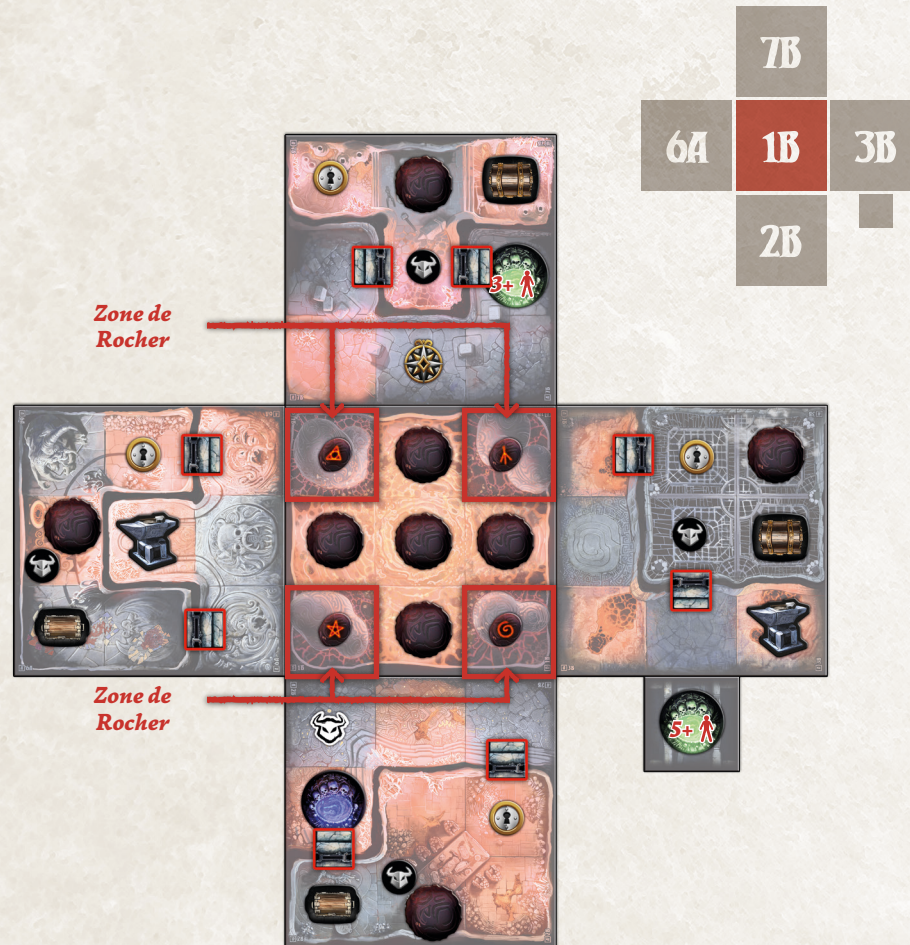
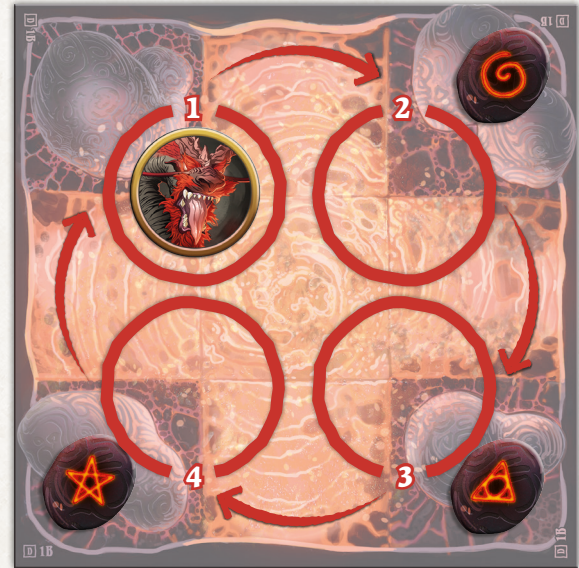
Tant que le Dragon s'y trouve, les Héros ne peuvent pas accéder à la Zone de Rocher du quadrant qu'il occupe. Si le Dragon se déplace dans une Zone de Rocher qui contient un Héros ou Ennemi, celui-ci subit 1 Blessure avant d'être placé dans n'importe quelle Zone non Magmatique adjacente.

La plupart des capacités du Dragon lui permettent de cibler sa propre dalle et des dalles adjacentes. Les dalles adjacentes sont celles qui possèdent des Zones adjacentes au quadrant occupé par le Dragon. Pensez à vérifier pour les Héros situés dans les Zones de Rocher, car le Dragon cible également sa propre dalle.

IMPORTANT : Les Héros et les Ennemis (à l'exception du Dragon) ne peuvent pas entrer dans les Zones Magmatiques au cours du combat contre le Boss. Le Dragon ne peut pas être déplacé par des effets ou capacités.

• **Activation des Ennemis :** Lors de chaque Phase des Ennemis (après le tour de chaque Héros), avant l'activation de Grundarkjell, tous les autres Ennemis sont activés. Chaque Phase des Ennemis, les Monstres Errants sont activés normalement, tandis que les Bandes n'effectuent qu'une seule action.

DÉPLACEMENT DU DRAGON ET RÉFÉRENCE D'ATTAQUE



7B

6A

1B

3B

2B

Zone de Départ des Héros

Zone de Départ des Bandes x1

Pion Génération x4

Pion Pierre Runique x4

Pion Coffre Standard x2

Pion Grand Coffre x2

Porte Fermée x8

Pion Portail de Monstre Errant x1

Pion Portail (Max 2)

Pion Pierre Draconique x9

Pion Forge x2

Pont x1

* Les pions Butin sont placés en fonction du nombre de Héros :

1-2 →

3-4 →

5-6 →

