ASCENSION TACTICS

L'ASCENSION OU L'OUBLI



LIVRET DE SCÉNARIOS

iello

Table des Matières

Scénarios d'Affrontement

La Bataille des Trois Sanctuaires *(1, 2 ou 4 joueurs)* 4
Les Verrous Mécaniques *(2 ou 4 joueurs)* 6
Au Cœur du Néant *(2 joueurs)* 8
Le Cercle de Pierres *(2 joueurs)* 10
Le Colosse des Cultistes *(2 joueurs)* 12
Les Flammes Divines *(2 joueurs)* 14
Les Feux de la Machine *(2 joueurs)* 16
La Forteresse *(2 joueurs)* 18
Du Sang Frais pour les Anciens Dieux *(2 ou 3 joueurs)* 20
La Ziggourat d'Erabus *(3 joueurs)* 22
L'Idole Maudite *(4 joueurs)* 24
La Ziggourat de Kythis *(4 joueurs)* 26

Scénario de Campagne

Prologue 28
Acte I : Premier Sang 30
Acte II : L'Eau, Source de Vie… et de Mort 34
Acte III : De la Douleur naît la Sagesse 36
Acte II : Je s'appelle Rūt 38
Acte III : La Puissance des Étoiles 40
Acte II : Construction et Destruction 42
Acte III : À Kor et à Cri 44
Acte II : Soif de Puissance 46
Acte III : Les Lames du Néant 48
Acte IV : Le Tyran de la Terre 52
Acte IV : Le Duc des Mensonges 54
Acte V : Cet Enfer ressemble au Paradis 56
Épilogue 58

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Introduction

Il y a fort longtemps, une entité supérieure du nom d'Immoh créa les dieux pour servir les mortels. Mais les dieux trahirent leur mission et préférèrent se servir des hommes pour mener leurs guerres divines. Déçu par ce parjure impie, Immoh décida de détruire Vigil, pour tout recommencer. Il transporta alors dans une nouvelle dimension tous les héros de l'histoire de Vigil, rassemblés par-delà l'espace-temps pour obtenir une chance – une dernière chance – de sauver le monde.

Il s'adressa alors aux champions, et leur dit : « Pour rétablir Vigil, vous devrez vous affronter et disputer une série de redoutables épreuves. Les survivants deviendront les dieux d'un nouveau panthéon et pourront rebâtir le monde. Vous qui êtes l'un de ces champions, quel sera votre destin : l'Ascension... ou l'Oubli ? »

Instructions de mise en place des scénarios

Ce livret vous donne toutes les informations dont vous avez besoin pour mettre en place et découvrir chaque scénario. Chaque double page de scénario présente les modes de jeu disponibles, les conditions de victoire, des suggestions d'escouades de départ, un visuel du champ de bataille, la liste des tuiles Terrain requises et les règles spéciales que vous devez suivre.



Ce livret de scénarios se divise en deux sections. La première section vous propose des scénarios d'affrontement. Ces scénarios, indépendants les uns des autres, peuvent être joués dans n'importe quel ordre, et proposent parfois plusieurs modes de jeu possibles. La seconde section, elle, détaille toute une Campagne, avec différents scénarios à jouer dans un ordre précis.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LA BATAILLE DES TROIS SANCTUAIRES

CONTRÔLE DE SANCTUAIRE 1, 2 OU 4 JOUEURS 35 - 100 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

1 vs. 1 et Solo : le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.
2 vs. 2 et Co-op : la première équipe à atteindre 20 ★ gagne la partie.

1 vs. 1
2 vs. 2
Solo
Co-op



TERRAINS :

14x Forêt

3x Sanctuaire

2x Portail

8x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU

Sorcière Dionée | Templier d'Arha | Lycanthrope Runique | Éclaireur du Crépuscule

JAUNE

Héraut du Désespoir | P.R.I.M.E. | Succube des Épines | Initié d'Hedron

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Les Champions émergent de leur Portail un à un, découvrant trois imposants Sanctuaires de cristal construits de part et d'autre d'une plaine luxuriante. Immoh en personne apparaît dans une brume scintillante et annonce les règles de l'épreuve : « Contrôlez les Sanctuaires et empêchez l'ennemi de mettre la main dessus, par la force s'il le faut ! L'épreuve se termine au coucher du soleil. Le sort de Vigil est entre vos mains. »

CONTRÔLER LES SANCTUAIRES

Le joueur qui a le plus de Champions sur un hexagone Sanctuaire et les hexagones adjacents contrôle ce Sanctuaire. À la fin de votre tour, vous marquez 2 ★ par Sanctuaire sous votre contrôle. En cas d'égalité pour le contrôle d'un Sanctuaire, le Sanctuaire est contesté et personne ne le contrôle.

Chaque Sanctuaire est décompté séparément ; il est donc possible de marquer de l'Honneur grâce à plusieurs Sanctuaires à la fin de votre tour.

Dans tous les scénarios, chaque Sanctuaire sous votre contrôle rapporte 2 ★ en fin de tour, sauf mention contraire.

Pour gagner la bataille, vous devez donc conserver le contrôle des Sanctuaires de ce territoire. Seul le vainqueur récoltera la gloire… et se rapprochera de l'Ascension.

MODES SOLO ET CO-OP

Lorsque vous effectuez la mise en place du champ de bataille pour une partie en mode Solo ou Co-op, assurez-vous d'assigner le jeton Objectif du Boss au Sanctuaire central. Ensuite, assignez un jeton Objectif au hasard (parmi les trois restants) à chaque Sanctuaire, dont le Sanctuaire central. Il y aura donc deux jetons Objectif sur le Sanctuaire central et un seul sur chacun des deux autres.

Si vous souhaitez jouer contre une escouade aléatoire de Champions Maléfiques, procédez comme suit : désignez aléatoirement un Boss parmi les Champions Maléfiques valant 4 ★, puis ajoutez-y aléatoirement trois Champions Maléfiques valant 3 ★ ou moins pour constituer le reste de l'escouade (voir p.26 du livret de règles pour plus de détails).

MISE EN PLACE PAR ÉQUIPES (2 VS. 2)

En mode 2 vs. 2, chaque joueur constitue une escouade de trois Champions en utilisant les règles de *Sélection des Champions*, en commençant par l'équipe qui joue en dernier.

Les joueurs bleu et vert sont coéquipiers et affrontent les joueurs jaune et violet. Les coéquipiers jouent en *tour partagé* (voir p.24 du livret de règles) pour activer leurs Champions et acheter des cartes. Ils partagent leurs Trésors et utilisent le même Portail pour déployer leurs Champions.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LES VERROUS MÉCANIQUES

SANCTUAIRES ET BALISES 2 OU 4 JOUEURS 45 - 120 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 30 ★ gagne la partie.

1 vs. 1

2 vs. 2



TERRAINS :

16x Forêt

10x Enchantement

4x Balise neutre

3x Sanctuaire

2x Portail

8x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU

Tyranyx | Moine Réacteur | Alchimiste Bombardier | Officier Féérique

JAUNE

Djinn des Eaux | Tueur de Démons | Maître Forgeron d'Hedron | Émissaire Affranchie

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Les Verrous Mécaniques sont d'énormes dômes constitués de plaques d'acier rehaussées de dorures de cuivre et constamment traversés d'arcs électriques bleutés. Telle une monstrueuse fleur de lotus, chaque dôme s'ouvre pour dévoiler en son centre un autel de cuivre poli entouré de pétales d'acier luisants de graisse et d'huile. Une machinerie complexe y tourne jour et nuit, même si plus personne ne sait dans quel but.

OUVRIR LES VERROUS

Placez les tuiles Balise neutre sur les emplacements indiqués du champ de bataille. Au début de la partie, ces Balises n'appartiennent à aucun joueur. Lorsqu'un de vos Champions entre sur un hexagone contenant une Balise, il l'active : placez-y un jeton Balise de votre couleur pour indiquer que vous la contrôlez. Si un jeton adverse s'y trouvait, retournez le jeton pour afficher votre couleur.

Les Balises ne bloquent pas la ligne de vue et n'influencent ni le déplacement, ni le combat. Vous pouvez placer un jeton Balise dès que votre Champion entre sur un tel hexagone, même s'il ne s'y arrête pas.

Dès qu'il y a au moins deux jetons Balise de votre couleur sur le champ de bataille, les Verrous cessent d'agir sur vos Champions : vous pouvez ignorer les effets des tuiles Enchantement et les traverser comme un hexagone standard.

C'est un liquide inconnu généré par les dômes mécaniques et distribué via un réseau complexe de canalisations qui assure le fonctionnement des Verrous. En agissant sur les vannes manuelles situées sur les Balises, vos Champions coupent le circuit d'alimentation des Verrous, qui s'abaissent alors pour les laisser passer.

CONTRÔLER LES SANCTUAIRES

Tous les Sanctuaires de ce scénario, y compris ceux situés au-delà des Verrous, rapportent 2 ★ en fin de tour.

LES VERROUS

Les Verrous sont d'anciennes barrières mécaniques représentées par les tuiles Enchantement qui jalonnent le champ de bataille : ils empêchent l'accès aux Sanctuaires situés dans les coins du champ de bataille.

Les tuiles Enchantement sont infranchissables et bloquent la ligne de vue. Si votre équipe prend le contrôle d'au moins deux Balises, vous pouvez ignorer les effets des tuiles Enchantement. Vos Champions peuvent alors se déplacer ou attaquer à travers celles-ci comme s'il s'agissait d'un terrain standard.

Si votre Champion se trouve sur une tuile Enchantement et que vous perdez le contrôle de vos Balises, il pourra tout de même quitter cette tuile normalement : l'effet d'une tuile Enchantement vous interdit d'y entrer, mais pas d'en sortir.

MISE EN PLACE PAR ÉQUIPES (2 VS. 2)

En mode 2 vs. 2, chaque joueur constitue une escouade de trois Champions en utilisant les règles de *Sélection des Champions*, en commençant par l'équipe qui joue en dernier.

Les joueurs bleu et vert sont coéquipiers et affrontent les joueurs jaune et violet. Les coéquipiers jouent en *tour partagé* (voir p.24 du livret de règles) pour activer leurs Champions et acheter des cartes.
Ils partagent leurs Trésors et utilisent le même Portail pour déployer leurs Champions.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

AU CŒUR DU NÉANT

CONTRÔLE DE SANCTUAIRE | 2 JOUEURS | 45 - 90 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.

1 vs. 1



TERRAINS :



19x Forêt



26x Corruption



3x Sanctuaire



2x Portail



2x Portail inactif



7x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Héraut du Désespoir



Jeteur d'Ombres



Rūt

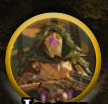


Lycanthrope Runique

JAUNE



Djinn des Eaux



Icarus Pied-d'acier



Succube des Épines



Éclaireur du Crépuscule

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

En franchissant le Portail, les Champions distinguent un horizon violacé, déformé par la silhouette déchiquetée des sommets. C'est là-bas que se trouvent les Failles de Vigil, des gouffres abyssaux d'où surgit l'énergie du Néant. Les contrées avoisinantes retiennent cette énergie prisonnière, mais parfois, elle surgit à la faveur de violentes éruptions, détruisant tout ce qui se trouve sur son chemin.

TORRENTS DE FLAMMES

Les tuiles Corruption représentent des étendues de flammes et de lave. Un Champion qui y entre ou y débute son tour subit 5 dégâts. Ces dégâts sont cumulatifs : franchir 2 tuiles Corruption ferait donc subir 10 dégâts, et ainsi de suite. Tout comme les dégâts liés au combat, ces dégâts sont soignés à la fin du tour.

Les étendues désolées qui s'étendent aux confins du Néant sont parcourues de rivières de feu et de magma en fusion. Les arbres ne sont plus que des écorces calcinées que viennent noircir les cendres qui tombent d'un ciel sans étoiles. Lorsqu'Immoh a créé cet endroit, il semble qu'il ne lui a rien épargné des horreurs de Vigil.

CONTRÔLER LES SANCTUAIRES

Le joueur qui a le plus de Champions sur un hexagone Sanctuaire et les hexagones adjacents contrôle ce Sanctuaire. À la fin de votre tour, vous marquez 2 ★ par Sanctuaire sous votre contrôle. En cas d'égalité pour le contrôle d'un Sanctuaire, le Sanctuaire est contesté et personne ne le contrôle.

RESTAURER LES PORTAILS

Les deux Portails situés dans les coins supérieurs du champ de bataille sont inactifs. Si vous déplacez un de vos Champions sur un hexagone contenant un Portail inactif, vous l'activez pour votre compte : remplacez la tuile Portail inactif par une tuile Portail de votre couleur.

Une fois que vous avez activé un Portail, vous en gardez le contrôle pour le reste du scénario. Lorsque vous activez un Champion qui n'est pas sur le champ de bataille, vous pouvez le déployer en utilisant n'importe quel Portail sous votre contrôle. Les Champions adverses ne peuvent pas entrer sur un hexagone comportant un Portail sous votre contrôle.

Avec le temps, ces Portails mystiques ont perdu leur magie, mais il est encore possible de leur rendre leur splendeur passée.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LE CERCLE DE PIERRES

ROI DE LA COLLINE - CONTRÔLE DE TERRITOIRE | 2 JOUEURS | 30 - 75 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur à atteindre 25 ★ gagne la partie.

1 vs. 1



TERRAINS :



12x Forêt



18x Enchantement



6x Balise neutre



1x Sanctuaire



2x Portail



7x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



P.R.I.M.E.



Sensei d'Arha



Naka Sombrelame



Initié d'Hedron

JAUNE



Tueur de Démons



Sirène Corneille



Émissaire Affranchie



Officier Féérique

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Un vaste champ de bataille sépare les Champions des deux camps. Le plus brave – ou le plus fou – s'avance vers le premier de ses adversaires. Alors que le combat va s'engager, une barrière d'énergie s'anime, isolant les deux belligérants du reste de leurs hommes.

Immoh leur apparaît soudain, planant au-dessus de la mêlée, et déclare : « Un seul d'entre vous quittera ce dôme vivant. Qui sortira vainqueur de ce duel au sommet ? »

BALISES

Le contrôle du Sanctuaire vous rapporte 2 ★ comme d'habitude, mais de plus, vous pouvez marquer de l'Honneur ★ en prenant le contrôle des Balises du champ de bataille.

Lorsqu'un de vos Champions entre sur un hexagone contenant une Balise, il l'active : placez-y un jeton Balise de votre couleur pour indiquer que vous la contrôlez.

À la fin de votre tour, si vous contrôlez au moins trois Balises, vous gagnez des points d'Honneur ★ supplémentaires :

3 Balises : 1 ★
4 Balises : 2 ★
5 Balises : 3 ★
6 Balises : 4 ★

Les Champions se battent autour de Balises illuminées, véritables phares au milieu du champ de bataille. Lorsqu'un combattant s'en approche, le faisceau lumineux prend la couleur du vainqueur et témoigne de sa gloire.

DUEL AU SOMMET

Les tuiles Enchantement et le Sanctuaire central forment une zone unique qui ne peut accueillir, pour chaque camp, qu'un seul Champion à la fois.

À partir du moment où l'un de vos Champions occupe une tuile Enchantement ou le Sanctuaire lui-même, les autres Champions de votre camp ne peuvent plus y accéder.

Un Champion qui se trouve sur une tuile Enchantement ou sur le Sanctuaire peut être attaqué uniquement par un Champion adverse se trouvant lui-même sur une tuile Enchantement ou sur le Sanctuaire.

Il ne peut en rester qu'un.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LE COLOSSE DES CULTISTES

COLLECTION DE RELIQUES | 2 JOUEURS | 50 - 90 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Endommagez la citadelle ennemie pour marquer des points d'Honneur ★.
Le premier joueur à atteindre 50 ★ gagne la partie.

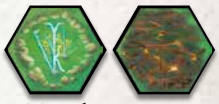
1 vs. 1



TERRAINS :



20x Forêt



4x Enchantement
7x Corruption



8x Jeton Objectif



2x Jeton Balise



2x Portail



8x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Djinn des Eaux



Askara Psyché



Éclaireur du Crépuscule



Rūt

JAUNE



Tyranyx



Moine Réacteur



Initié d'Hedron



Succube des Épines

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Une créature titanesque dominait la citadelle. C'était un spectacle terrifiant né de l'esprit malade de quelque ingénieur dément. La créature était formée de milliers de Cultistes qui avaient fusionné les uns aux autres, soudés par une magie interdite, et un horrible concert de voix discordantes en émanait, vociférant les paroles abjectes d'une psalmodie impie. Même les Champions les plus braves ne pouvaient s'empêcher d'être saisis d'horreur. Mais ce n'était là qu'une partie de l'épreuve qui les attendait.

DÉTRUIRE LA CITADELLE

Lors de la mise en place, placez un jeton Balise de votre couleur sur la Balise la plus proche de votre Portail. Ce jeton représente votre Citadelle et reste toujours sous votre contrôle. Les Champions adverses ne peuvent pas y entrer.

Vous pouvez attaquer la Citadelle adverse comme s'il s'agissait d'un Champion. Lorsque vous attaquez la Citadelle adverse, marquez autant de points d'Honneur ★ que la quantité de dégâts infligés. Lorsque vous atteignez 50 ★ ou plus, la Citadelle est détruite : vous avez gagné la partie !

TERMINER LE RITUEL

Lors de la mise en place, placez deux jetons Objectif identiques sur chacun des emplacements indiqués sur le schéma. Ce sont les reliques que vous devrez récupérer pour terminer le Rituel et invoquer votre Colosse.

Lorsqu'un de vos Champions atteint une tuile Enchantement abritant un jeton Objectif que vous n'avez pas déjà récupéré, ramassez un exemplaire de ce jeton et placez-le devant vous. Vous devez collecter les quatre jetons pour invoquer votre Colosse.

LE RÉVEIL DU COLOSSE

Lors de la mise en place, mettez de côté les deux jetons Colosse ci-dessous.



Lorsque vous avez collecté les quatre jetons Objectif, vous pouvez invoquer votre Colosse. Prenez alors un jeton Colosse et placez-le sur votre Portail.

Le Colosse est un Champion unique qui dispose de 25 🛡 et 3 ⚔. Une fois par tour, vous pouvez l'activer gratuitement. Il ne peut ni attaquer, ni être équipé d'Artefacts. Il n'est pas affecté par les effets *Embuscade* et ne peut pas être activé plus d'une fois par tour. Lorsque votre Colosse atteint un hexagone adjacent à la Citadelle ennemie, il lui inflige 25 dégâts (ce qui vous rapporte 25 ★), puis est immédiatement vaincu.

Si votre Colosse est vaincu, de quelque manière que ce soit, retirez son jeton du champ de bataille et mettez-le de côté. Remettez les jetons Objectif récupérés sur leur emplacement de départ. Si vous voulez invoquer de nouveau un Colosse, vous devez à nouveau récupérer ces jetons.

Mû par un instinct de destruction, sans se soucier de sa survie, le Colosse s'effondre sur les flèches du temple, au sommet de la citadelle. Sous le déluge de milliers de corps de Cultistes, l'édifice s'effondre et les hauts remparts se lézardent.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LES FLAMMES DIVINES

CAPTURE DE RELIQUE | 2 JOUEURS | 45 - 75 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.

1 vs. 1



TERRAINS :



12x Forêt



24x Enchantement



3x Jeton Objectif



2x Portail



10x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



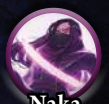
Sensei d'Arha



P.R.I.M.E.



Maître Forgeron d'Hedron



Naka Sombrelame

JAUNE



La Horde



Tueur de Démons



Alchimiste Bombardier



Lycanthrope Runique

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Des vagues de flammes scintillantes traversent le champ de bataille. Derrière elles, un champion juché sur un autel semble nimbé d'une aura de lumière, tandis que résonne la voix d'Immoh : « Pour gagner mes faveurs et devenir l'égal des dieux, récupérez les flammes divines et venez à la lumière. »

LES FLAMMES DE L'HONNEUR

Lors de la mise en place, placez un jeton Objectif différent sur chacun des emplacements indiqués sur le schéma.

Lorsqu'un Champion non-Cultiste atteint un hexagone contenant un jeton Objectif, placez le jeton sur la carte du Champion pour indiquer que celui-ci a ramassé les Flammes de l'Honneur.

Les Champions qui ramassent les Flammes de l'Honneur prouvent leur valeur aux yeux d'Immoh, mais attisent aussi la convoitise de leurs ennemis…

CAPTURER LES FLAMMES

Lorsqu'un de vos Champions en possession d'un jeton Objectif atteint une tuile Enchantement, il termine immédiatement son déplacement et marque 10 ★. Remettez ensuite le jeton Objectif sur le champ de bataille, à son emplacement initial.

Si un Champion en possession d'un jeton Objectif est vaincu, replacez également ce jeton sur son emplacement initial. Si un autre Champion se trouve déjà sur cet hexagone, il récupère immédiatement le jeton.

LA LUMIÈRE DES ARCANES

Les tuiles Enchantement ne bloquent pas la ligne de vue et n'affectent pas vos Champions au combat.

En revanche, elles affectent le déplacement de tout Champion en possession d'un jeton Objectif : un tel Champion doit obligatoirement y stopper son déplacement. Si le Champion ne possède pas de jeton Objectif, la tuile Enchantement ne modifie pas son déplacement.

La Lumière des Arcanes ne réagit qu'aux Champions porteurs des Flammes de l'Honneur. Ces flammes brûlent alors d'un feu plus intense et plus nourri, ce qui force les plus endurcis à s'arrêter quelques instants... et les révèle à leurs ennemis.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LES FEUX DE LA MACHINE

ESCORTE | 2 JOUEURS | 45 - 80 MINUTES

1 vs. 1

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur à atteindre 50 ★ gagne la partie.
Le joueur bleu marque 50 ★ si le Deforestor atteint le Sanctuaire.



TERRAINS :



37x Forêt



1x Jeton Deforestor



1x Sanctuaire



3x Portail



8x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Tyranyx



P.R.I.M.E.



Initié d'Hedron



Naka Sombrelame

JAUNE



Sorcière Dionée



La Horde



Émissaire Affranchie



Officier Féérique

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

« Il y a fort longtemps, des ingénieurs Mékas avides de ressources envoyèrent leur Deforestor dans une forêt sacrée, vénérée de tous ceux Liés à la vie », commence Immoh. « Le conflit était inévitable. Les uns défendaient leurs terres, les autres leurs ressources. Si vous aviez eu un rôle à jouer dans ce conflit, qui en serait sorti vainqueur ? »

LE DEFORESTOR

Lors de la mise en place, le joueur bleu ajoute le Deforestor à son escouade de Champions. Ce Champion est représenté par le jeton Deforestor sur le champ de bataille. Il commence le scénario sur le Portail bleu.

Une fois par tour, le Deforestor peut être activé gratuitement. Il a 2 , ne peut pas attaquer, et ne peut pas être équipé d'Artefacts. Il ne peut jamais être vaincu, ni quitter le terrain. Ignorez tout effet qui conduirait à l'une de ces situations.

Les Champions du joueur jaune peuvent attaquer le Deforestor normalement. Cependant, au lieu de lui infliger des dégâts, le joueur jaune marque autant de points d'Honneur que la quantité de dégâts infligés.

Un fluide émeraude s'écoule des optiques vitreuses du Deforestor : il semble pleurer des larmes d'acide qui creusent deux sillons sur son visage. Pour autant, les rouages tournent, les pistons montent et descendent, et une fumée noire emplit les airs. La machine dévore le gigantesque tronc d'un arbre millénaire, le débite en segments et charge l'ensemble sur sa plateforme arrière. Dans un sinistre grincement, le Deforestor poursuit son ouvrage.



OUVRIR LA VOIE

Les Champions du joueur bleu peuvent attaquer tout hexagone de Forêt libre qui leur est adjacent. Lorsqu'un hexagone de Forêt est attaqué, retirez-le du champ de bataille. Cela permet au joueur bleu d'ouvrir un passage plus rapide vers le Sanctuaire pour le Deforestor.

EN TERRAIN CONNU

Les Champions du joueur jaune connaissent bien le terrain sur lequel ils se battent et profitent donc d'avantages spécifiques. Le joueur jaune dispose ainsi de deux Portails pour déployer ses Champions. De plus, à la fin de chacun de ses tours, le joueur jaune marque 3 .

SANCTUAIRE INACTIF

Le Sanctuaire de ce scénario ne peut pas être contrôlé par les joueurs et ne rapporte pas de points d'Honneur en fin de tour. Si le Deforestor atteint le Sanctuaire, le joueur bleu marque 50 et gagne la partie.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LA FORTERESSE

SIÈGE | 2 JOUEURS | 30 - 65 MINUTES

1 vs. 1

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Bleu : avoir au moins un Champion dans la forteresse au début de votre tour.

Jaune : avoir au moins 10 ★ et aucun ennemi dans la forteresse pendant votre tour.



TERRAINS :

13x Forêt

11x Enchantement

2x Sanctuaire

2x Portail

11x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU

- Sorcière Dionée
- Tueur de Démons
- Sirène Corneille
- Succube des Épines

JAUNE

- Tyranyx
- Askara Psyché
- Moine Réacteur
- Émissaire Affranchie

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Les Champions sont maintenant au cœur de la mêlée. D'énormes rochers lancés par les catapultes viennent s'écraser dans les rangs des soldats ou contre les hautes murailles de la citadelle, éclatant dans des nuages de poussière et de débris. Partout, les soldats crient, hurlent et appellent à l'aide. Les morts et les vivants s'entassent au pied des remparts dans une mare de sang. Ceux qui atteignent le haut des murailles sont immédiatement taillés en pièces, mais aussitôt de nouveaux assaillants les remplacent. « En avant ! » crient les officiers. « Tenez vos positions ! » rugissent les défenseurs.

L'ASSAUT DE LA FORTERESSE

Le joueur bleu monte à l'assaut de la forteresse défendue par le joueur jaune. La forteresse est délimitée par les tuiles Enchantement disposées autour du Portail jaune.



L'objectif du joueur bleu est d'amener l'un de ses Champions dans la forteresse et de faire en sorte qu'il survive jusqu'à la fin du tour du joueur jaune. Ainsi, le joueur bleu gagne la partie s'il dispose d'un Champion sur n'importe quel hexagone de la forteresse au début de son tour.

Le joueur jaune, de son côté, doit survivre jusqu'au dixième tour en repoussant les Champions adverses. Il marque 1 ★ au début de chaque tour du joueur bleu. Lorsqu'il atteint 10 ★, il gagne la partie si aucun Champion bleu ne se trouve dans la forteresse.

ASSAILLANTS INÉPUISABLES

Dans ce scénario, le Portail bleu fonctionne différemment. Au lieu de rapporter 2 ● par tour, il rapporte 1 ● pour chaque tour joué par le joueur bleu, en comptant le tour en cours.

Autrement dit, il rapporte donc à chaque tour autant de ● que l'Honneur ★ accumulé par le joueur jaune jusque-là.

APPELER DU RENFORT

Les Sanctuaires de ce scénario sont des Sanctuaires Runiques. Un Sanctuaire Runique ne rapporte pas d'Honneur, mais accorde un bonus de △ au joueur qui le contrôle. Le joueur bleu comme le joueur jaune peuvent tenter de contrôler ces Sanctuaires Runiques.

Au début de votre tour, si vous avez plus de Champions que votre adversaire dans la zone comprenant le Sanctuaire et les hexagones adjacents, vous gagnez 1 △. Chaque Sanctuaire est décompté séparément : si vous contrôlez les deux Sanctuaires au début de votre tour, vous gagnez 2 △.

Nous vous conseillons d'utiliser les tuiles Sanctuaire à flamme jaune pour vous souvenir que ces Sanctuaires ne fonctionnent pas comme d'habitude et ne rapportent pas d'Honneur.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

DU SANG FRAIS POUR LES ANCIENS DIEUX

CONTRÔLE DE SANCTUAIRE 2 OU 3 JOUEURS 60 - 90 MINUTES

Mêlée à 3 joueurs

Co-op

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Mêlée à 3 joueurs : le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.
Co-op : la première équipe à atteindre 40 ★ gagne la partie.



TERRAINS :



28x Forêt



4x Sanctuaire



3x Portail



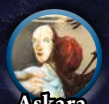
14x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

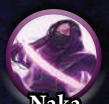
BLEU



Sirène Corneille



Askara Psyché



Naka Sombrelame

JAUNE



Moine Réacteur



Jeteur d'Ombres



Rūt

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Quatre temples en ruines, abritant chacun un autel, sont disséminés dans cette forêt. Deux têtes de dragon ancestrales semblent veiller sur le temple central. Derrière ces reliques, les idoles des autels ont toutes été brisées, et Maître Dhartha lui-même semble ignorer leur signification.

LE SANCTUAIRE CENTRAL

Contrairement aux trois Sanctuaires périphériques, qui, comme à l'accoutumée, peuvent vous rapporter 2 ★ à la fin de votre tour, le contrôle du Sanctuaire central, lui, vous rapporte 3 ★.

Nous vous conseillons d'utiliser une tuile Sanctuaire à flamme jaune pour vous souvenir que le Sanctuaire central rapporte davantage d'Honneur ★ que les autres.

Le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie !

« Contrôler un sanctuaire est certes très honorable », déclare Immoh, « mais contrôler le sanctuaire principal est exceptionnel. Noyez l'autel sous le sang de vos ennemis, et prouvez-moi votre valeur ».

MISE EN PLACE CO-OP

En mode Co-op (ou Overlord), les joueurs alliés utilisent le Portail bleu et le Portail jaune, et le Joueur Maléfique utilise le Portail vert.

L'escouade Maléfique doit être constituée de quatre Champions Maléfiques aléatoires, dont un Boss (voir section *Co-op* du livret de règles).

Placez un jeton Objectif sur le Boss. Placez les trois autres jetons Objectif sur les trois autres Champions Maléfiques.

Pour terminer la mise en place, placez un jeton Objectif sur le Sanctuaire central et assignez un jeton Objectif au hasard aux trois autres Sanctuaires.

SUGGESTION D'ESCOUADES



©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LA ZIGGOURAT D'ERABUS

ROI DE LA COLLINE - CONTRÔLE DE TERRITOIRE

3 JOUEURS

70 - 100 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.

Mêlée à 3 joueurs



TERRAINS :



26x Forêt



6x Corruption



4x Sanctuaire



3x Portail



12x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Sorcière Dionée



Templier d'Arha



Alchimiste Bombardier

JAUNE



Héraut du Désespoir



Icarus Pied-d'acier



Officier Féérique

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

C'est au cœur de forêts sinistres parcourues de rivières de flammes que trône la Ziggourat de pierre noire. À son sommet, une vive lumière semble déchirer les nuages. Pour remporter cette épreuve, vous devrez revendiquer cet endroit sacré et le défendre contre vos rivaux. Seule la victoire – ou la mort – pourra délivrer un Champion de la lumière divine du Sanctuaire de la Ziggourat.

LE SOMMET DE LA ZIGGOURAT

Si à la fin de votre tour, l'un de vos Champions occupe directement le Sanctuaire central, vous marquez 3 ★. Seul l'hexagone en lui-même (et non les hexagones adjacents) compte pour le contrôle de ce Sanctuaire. Les autres Sanctuaires obéissent aux règles de contrôle classiques et rapportent 2 ★ au joueur qui les contrôle à la fin de son tour.

Un Champion qui occupe le Sanctuaire central doit y rester jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou retiré du champ de bataille.

Lorsqu'un Champion vainc celui qui occupe le Sanctuaire central, et sous réserve que lui-même n'ait pas été vaincu (par une *Riposte*, par exemple), il prend directement sa place.

Nous vous conseillons d'utiliser une tuile Sanctuaire à flamme jaune pour vous souvenir que le Sanctuaire central obéit à des règles spéciales et rapporte davantage d'Honneur ★ que les autres.

TERRAIN DANGEREUX

Les tuiles Corruption au centre du champ de bataille sont dangereuses pour les Champions.

Un Champion qui entre ou débute son tour sur ce type d'hexagone subit 5 dégâts. Ces dégâts sont cumulatifs : franchir 2 tuiles Corruption ferait donc subir 10 dégâts, et ainsi de suite. Tout comme les dégâts liés au combat, ces dégâts sont soignés à la fin du tour.

SUGGESTION D'ESCOUADES

VERT



©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

L'IDOLE MAUDITE

CONTRÔLE DE SANCTUAIRE | 4 JOUEURS | 80 - 120 MINUTES

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Mêlée à 4 joueurs : le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.
2 vs. 2 : la première équipe à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Mêlée à 4 joueurs

2 vs. 2



TERRAINS :



20x Forêt



14x Corruption



5x Sanctuaire



4x Portail



9x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Djinn des Eaux



Templier d'Arha



Éclaireur du Crépuscule

JAUNE



Tyranyx



P.R.I.M.E.



Initié d'Hedron

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Au milieu de cette clairière se dresse un ancien autel recouvert de mousse. Une statue de bronze y trône. Sa tête surmontée de cornes semblables à des serpents arbore un rictus démoniaque, tandis que six bras griffus s'étendent de part et d'autre de son torse. Alors que les Champions pénètrent dans la clairière, un désir irrépressible s'empare de leur esprit : quoi qu'il en coûte, ils vont s'emparer de cette idole.

LE SANCTUAIRE DE L'IDOLE

Le contrôle du Sanctuaire central vous rapporte 3 ★ à la fin de votre tour. Chacun des trois Sanctuaires extérieurs vous rapporte 2 ★ à la fin de votre tour, comme à l'accoutumée.

Nous vous conseillons d'utiliser une tuile Sanctuaire à flamme jaune pour vous souvenir que le Sanctuaire central rapporte davantage d'Honneur ★ que les autres.

Le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie !

L'idole reste immobile sur son autel de pierre. Soudain, alors qu'une ombre s'approche, une épée fend l'air et un cri s'élève tandis qu'une gerbe de sang vient souiller le visage de la statue. Un autre Champion s'avance ; il s'effondre contre l'autel, le crâne fracassé. L'idole est bousculée, vacille, mais ne chute pas. Dans ses yeux, on voit le reflet d'un homme qui tend la main vers elle, avant qu'une hache ne tranche le bras de l'infortuné. Indifférente à la violence qui l'entoure, la statue reste de marbre, protégée de ses ravisseurs par l'irrépressible envie de tuer qui saisit les aventuriers qui s'en approchent.

TERRAIN DANGEREUX

Les tuiles Corruption au centre du champ de bataille sont dangereuses pour les Champions.

Un Champion qui entre ou débute son tour sur ce type d'hexagone subit 5 dégâts. Ces dégâts sont cumulatifs : franchir 2 tuiles Corruption ferait donc subir 10 dégâts, et ainsi de suite. Tout comme les dégâts liés au combat, ces dégâts sont soignés à la fin du tour.

MISE EN PLACE 2 VS. 2

En mode 2 vs. 2, les joueurs bleu et vert sont coéquipiers et affrontent les joueurs jaune et violet.

La première équipe à atteindre 40 ★ gagne la partie.

SUGGESTION D'ESCOUADES

VERT


Sorcière Dionée


La Horde


Lycanthrope Runique

VIOLET


Héraut du Désespoir


Tueur de Démons


Succube des Épines

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

LA ZIGGOURAT DE KYTHIS

CONTRÔLE DE POSITION | 4 JOUEURS | 90 - 130 MINUTES

Mêlée à 4 joueurs

2 vs. 2

★ CONDITIONS DE VICTOIRE ★

Mêlée à 4 joueurs : le premier joueur à atteindre 30 ★ gagne la partie.
2 vs. 2 : la première équipe à atteindre 40 ★ gagne la partie.



TERRAINS :



28x Forêt



8x Enchantement



5x Sanctuaire



4x Portail



13x Jeton Trésor

SUGGESTION D'ESCOUADES

BLEU



Icarus Pied-d'acier



La Horde



Éclaireur du Crépuscule

JAUNE



Sirène Corneille



Sensei d'Arha



Alchimiste Bombardier

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Un cercle de flammes noires entoure une Ziggourat de verre. À travers ses parois translucides, on distingue un geyser d'âmes en peine qui s'élève en ligne droite jusqu'au sommet de la pyramide, et même au-delà. Les esprits des défunts cherchent à regagner le monde des vivants, mais ne peuvent échapper aux flammes qui les encerclent – des murs d'énergie mystique bâtis par un Gardien, nommé Kythis.

LE SOMMET DE LA ZIGGOURAT

Si à la fin de votre tour, l'un de vos Champions occupe directement le Sanctuaire central, vous marquez 3 ★. Seul l'hexagone en lui-même (et non les hexagones adjacents) compte pour le contrôle de ce Sanctuaire. Les autres Sanctuaires obéissent aux règles de contrôle classiques et rapportent 2 ★ au joueur qui les contrôle à la fin de son tour.

Un Champion qui occupe le Sanctuaire central doit y rester jusqu'à ce qu'il soit vaincu ou retiré du champ de bataille.

Lorsqu'un Champion vainc celui qui occupe le Sanctuaire central, et sous réserve que lui-même n'ait pas été vaincu (par une *Riposte*, par exemple), il prend directement sa place.

Nous vous conseillons d'utiliser une tuile Sanctuaire à flamme jaune pour vous souvenir que le Sanctuaire central obéit à des règles spéciales et rapporte davantage d'Honneur ★ que les autres.

PRENDRE LA PLACE DU GARDIEN

Par défaut, les tuiles Enchantement sont infranchissables. Vos Champions ne peuvent ni y entrer, ni s'y arrêter.

Si un Champion adverse occupe le Sanctuaire central au début de votre tour, vos Champions peuvent ignorer les effets des tuiles Enchantement, et ce, jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez donc les franchir pour tenter de reprendre le contrôle du Sanctuaire central à votre adversaire !

Contrôler le sommet de la Ziggourat, c'est contrôler les flammes de Kythis.

MISE EN PLACE 2 VS. 2

En mode 2 vs. 2, les joueurs bleu et vert sont coéquipiers et affrontent les joueurs jaune et violet.

La première équipe à atteindre 40 ★ gagne la partie.

SUGGESTION D'ESCOUADES

VERT


Askara Psyché


Jeteur d'Ombres


Rût

VIOLET


Héraut du Désespoir


Maître Forgeron d'Hedron


Officier Féérique

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

CAMPAGNE - PROLOGUE

LA FIN DE VIGIL



De ses propres yeux, Dhartha assista à la fin du monde.

Depuis le temple d'Arha, juché sur les montagnes de Logos, il vit d'innombrables Portails s'ouvrir à l'horizon, avalant les terres et les océans.

Le temple lui-même trembla. La pierre se lézarda, une épaisse poussière emplit l'atmosphère et toutes les chandelles s'éteignirent d'un coup. Imperturbable, le moine se retira dans sa chambre, s'assit en tailleur et entra en méditation. Tout portait à croire que les dieux avaient décidé qu'il était temps de mettre un terme à toute existence.

Les ténèbres l'enveloppèrent, mais l'instant d'après, il se réveilla au milieu d'une clairière verdoyante en compagnie des autres Champions de Vigil. Des légendes du passé et du présent, toutes rassemblées de force à cet instant et en ce lieu. Quelle apocalyptique sorcellerie était-ce là ?

Un autel de cristal grenat trônait au milieu de la clairière. Une gigantesque silhouette éthérée vêtue de voiles de gaze ondulant dans un ciel sans vent planait au-dessus. Après avoir balayé l'assistance de son regard tel le faisceau d'un phare, elle prit la parole : « Je suis Immoh, la source divine. J'ai créé les dieux pour servir le monde des mortels. Mais au lieu d'en faire le paradis que je désirais, ils vous ont dressés les uns contre les autres et ont semé la guerre, les monstres et le chaos. Pire encore, ils vous ont conféré le pouvoir de l'un des leurs, et vous ont manipulé pour que vous vous en serviez contre Samael, autrefois adulé. »

Un murmure de colère s'éleva de toute part.

« Qu'est-il arrivé à Vigil, notre monde ? » cria Dhartha, alors que sa voix peinait à se faire entendre dans la mêlée furieuse.

Immoh se tourna vers lui. « Vigil n'est plus, mais vous allez le reconstruire. »

« Aucun de nous n'a ce pouvoir », répondit Dhartha.

« Pas encore, c'est vrai », dit Immoh. Il étendit la main et le sol se mit à trembler. Des portes de pierre surgirent de la terre, formant un cercle de Portails qui entourait l'autel. Un tourbillon d'énergie magique animait le cœur de chaque ouverture.

« J'ai parcouru l'espace-temps. J'ai cherché dans l'histoire de Vigil ses plus grands Champions, et je vous ai rassemblés ici, dans cette poche d'éternité, pour faire de vous les nouveaux dieux du panthéon. Par la ruse, l'audace ou la violence, vous obtiendrez le pouvoir de recréer Vigil. Passez ces portes, fiers Champions, et que vos épreuves commencent. De nombreux choix vous attendent, mais à la fin, vous n'aurez que deux issues : l'Ascension... ou l'Oubli. »

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

UN NOUVEAU DÉPART

La Campagne d'**Ascension Tactics™** est prévue pour être jouée en mode Solo ou Co-op. Au cours de toute une série de scénarios, cette Campagne vous met à la tête d'un groupe de Champions légendaires espérant entrer au panthéon des nouveaux dieux et reconstruire le monde de Vigil. Dans un premier temps, choisissez votre faction et recevez les deux Champions qui lui sont associés pour votre escouade de départ :



Prenez les cartes Champion de vos deux Champions et placez-les devant vous. Ensuite, trouvez les silhouettes correspondantes, insérez-les dans des socles pour former vos pions, et placez ceux-ci à côté des cartes Champion. Ces Champions forment la base de l'escouade que vous mènerez au fil des scénarios de la Campagne.

Si vous jouez la Campagne en mode Co-op, chaque joueur dispose de sa propre escouade de Champions. Chaque joueur choisit une faction différente et reçoit les Champions correspondants.

UNE QUÊTE DIFFICILE

Lors de cette Campagne, vous allez tenter de sortir vainqueur d'une série de scénarios à la difficulté croissante afin de progresser dans l'histoire et d'acquérir de nouvelles compétences. À chaque scénario, vous affronterez une escouade de Champions Maléfiques activés par des cartes Intrigue. Pour savoir comment jouer un scénario en mode Solo ou Co-op, consultez les sections correspondantes dans le livret de règles (p.26 à 28).

Chaque scénario de ce livret vous propose un visuel du champ de bataille, la liste des Champions Maléfiques, les conditions de victoire et les règles spéciales que vous devez suivre. Par exemple, certains scénarios modifient la manière dont s'exécute la compétence *Furie* du Boss, ou ajoutent une compétence *Furie* en plus de celle du Boss. Un scénario peut aussi proposer des règles spécifiques pour certaines tuile Terrain, notamment pour les tuiles Enchantement, Corruption et Balise. Enfin, un petit texte narratif décrit les réactions de vos Champions face à l'histoire.

Lorsque vous remplissez les conditions de victoire d'un scénario, suivez les instructions indiquées dans la section *Victoire !* pour passer à l'étape suivante de la Campagne. Si vous perdez un scénario, remettez-le en place et réessayez. Bonne chance !

Tournez la page pour jouer le premier scénario de la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE I : PREMIER SANG



TERRAINS :

15x Forêt

4x Sanctuaire

1x Portail allié

6x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous devez vaincre trois Champions Maléfiques pour gagner.

Le Joueur Maléfique marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour. S'il atteint 30 ★, vous avez perdu.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU SCÉNARIO

Chaque Champion de votre camp subit 2 dégâts.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

UN COMBAT POUR L'HONNEUR

Lors de la mise en place, placez chaque Champion Maléfique sur le champ de bataille, comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Le Joueur Maléfique n'a pas de Portail. Lorsqu'un Champion Maléfique est vaincu, il ne peut pas être redéployé et reste en dehors de la bataille. Si un effet de jeu active ce Champion Maléfique, le joueur Maléfique marque 1 ★ à la place.

La première épreuve d'Immoh a commencé. « Les Sanctuaires de cristal sont disséminés partout dans ces contrées. En les contrôlant, vous faites honneur à votre cher Vigil », disait-il. « Seuls ceux d'entre vous capables de verser le sang pour leur monde accéderont à l'Ascension. »

LE DERNIER COMBATTANT

Lorsque vous avez réussi à vaincre trois des quatre Champions Maléfiques, le scénario est terminé : vous avez gagné ! Le dernier Champion invaincu rejoint votre camp pour le reste de la Campagne, ainsi qu'un autre Champion de la même faction : vous pourrez les intégrer à votre escouade dès le prochain scénario (voir *De nouveaux alliés*, p.32).

« À l'issue de cette épreuve, d'autres Portails s'ouvriront », dit Immoh. « Et d'autres épreuves attendent ceux qui survivent à celle-ci. »



Templier d'Arha

Ebin s'apprêtait à disputer le défi le plus important de sa vie, une tâche monumentale qui ne pouvait se terminer que par l'Ascension ou la mort. En tant que Templier d'Arha, il était prêt à mourir pour les dieux, mais quel mortel serait capable d'endosser le fardeau de la divinité ?

« J'imagine que je n'ai pas d'autre choix que de le découvrir par moi-même », murmura-t-il. Il tira son épée et franchit le Portail d'un pas décidé.



Sorcière Dionée

« Décidément, la chance ne me sourit pas » siffla Drosera. La sorcière la plus puissante de Vigil avait mis des siècles à créer et entretenir sa forêt de dionées, les mains dans la terre. À présent, en un clin d'œil, une entité sans nom ni visage avait tout anéanti. Les priorités de Drosera avaient changé : elle voulait remporter les épreuves, devenir une déesse, détruire cette entité et se remettre à son œuvre. Résolue, elle franchit le Portail.



P.R.I.M.E.

Un puissant courant d'énergie arcanique traversa le corps de P.R.I.M.E., la réveillant d'une panne inédite. Elle n'avait été hors tension qu'un instant, et pourtant, le monde autour d'elle n'était plus le même. Vigil avait disparu. Ne restait devant elle qu'un être transdimensionnel qui s'identifiait sous le nom de « Immoh », et qui lui offrait un pouvoir dont elle pourrait se servir pour restaurer Vigil tel qu'il existait auparavant.



Héraut du Désespoir

Le Héraut Drune, juché sur sa jument Rancune, avait franchi le portail avant même qu'Immoh n'ait terminé son petit discours. « Enfin une occasion de réduire en poussière les vieilles légendes de Vigil ! Ils crieront et me supplieront. Ils… »

« Assez de grands mots », interrompit Rancune dans un hennissement démoniaque. « Il y a des âmes humaines à récolter derrière ces arbres là-bas, et je suis aussi affamée que le Néant. »

VICTOIRE !

Passez à la page suivante pour obtenir les récompenses du scénario et choisir le chemin que vous allez prendre pour la suite de la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

AUX PORTES DE L'ABÎME

Cette bataille n'était que la première d'une longue série. Malgré le sang versé et le chaos ambiant, les survivants ont forgé une alliance. À l'aide des reliques prises sur les vaincus et des savoirs qu'ils ont partagés, ils se préparent à l'avenir, aussi sinistre soit-il.

Alors que les Portails qu'ils ont franchis s'effondrent derrière eux, de nouveaux s'ouvrent sous leurs yeux.

L'un d'entre eux est marqué de glyphes iridescents de pouvoir, un deuxième est rongé par la mousse et entouré de lianes, un troisième laisse apercevoir un escalier d'acier animé par des rouages de cuivre, et le quatrième, au contour violacé, pulse d'une lueur malsaine.

Chacun d'entre eux mène vers une épreuve. Une étape de plus vers la résurrection de Vigil.



DE NOUVEAUX ALLIÉS

Vos prouesses sur le champ de bataille ont rallié de nouveaux alliés à votre cause. Ces mercenaires ont quitté leur faction d'origine pour vous rejoindre, attirés par la promesse d'Honneur que représentent les victoires à venir.

Les alliés qui vous rejoignent viennent de la faction du Champion que vous n'avez pas vaincu lors du scénario de l'Acte I. Par exemple, s'il ne restait que le *Lycanthrope Runique* parmi les Champions Maléfiques, les deux Champions Liés à la vie vous rejoignent : le *Lycanthrope Runique* et *La Horde*.



Ajoutez les cartes Champion correspondantes à votre escouade. Pour le reste de la Campagne, vous pouvez déployer et activer ces nouveaux alliés de la même manière que vos Champions de départ.

Campagne Solo : vous disposez maintenant d'une escouade de quatre Champions.

Campagne Co-op : chaque joueur ajoute un Champion à son escouade. Chaque joueur dispose maintenant d'une escouade de trois Champions.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

SCEAUX D'AMÉLIORATION

Lorsque vous remportez la victoire dans un scénario, vos Champions gagnent de l'expérience et développent leur potentiel. Ces gains se traduisent par l'acquisition de cartes Sceau qui vous accordent des bonus uniques pour les scénarios à venir. Chaque joueur gagne maintenant son premier Sceau.

Prenez le paquet de cartes Sceau correspondant à la faction de vos Champions d'origine (ceux avec lesquels vous avez disputé le premier scénario). Mélangez le paquet face cachée et révélez la première carte.

Chaque Sceau vous propose deux améliorations possibles. Choisissez l'une des deux améliorations et placez la carte du côté choisi à côté de votre carte Portail : son effet s'applique pour le reste de la Campagne. Si un Sceau offre un bonus à un seul Champion, vous pouvez le glisser sous la carte de ce Champion, comme un Artefact. Le bonus de Sceau est permanent, il n'est jamais retiré comme pourrait l'être un Artefact.

À mesure que vous progresserez dans la Campagne, vous gagnerez d'autres Sceaux. Vous pouvez utiliser vos Sceaux lors de chaque scénario. Les pouvoirs de type *Une fois par partie* doivent être utilisés lors de votre tour, sauf mention contraire.



CHOISISSEZ VOTRE CHEMIN

Vous devez maintenant décider par quel Portail vous allez poursuivre l'aventure. Le Portail que vous allez choisir vous opposera aux plus féroces Champions de la faction correspondante, et vous devrez relever les défis qu'ils ne manqueront pas de vous lancer.

Vous **ne pouvez pas** choisir le chemin correspondant à la faction de vos Champions d'origine. Par exemple, si vous avez disputé le premier scénario avec le Templier d'Arha et l'Éclaireur du Crépuscule, vous n'avez pas le droit de choisir le chemin Illuminés. En mode Co-op, cela vous ferme deux chemins : celui de vos Champions d'origine et celui des Champions d'origine de votre coéquipier. Une fois que vous avez choisi votre chemin, rendez-vous à la page correspondante pour jouer l'Acte II.

Illuminés - L'Acte II commence p.34.

Liés à la vie - L'Acte II commence p.38.

Mékas - L'Acte II commence p.42.

Néant - L'Acte II commence p.46.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE II : L'EAU, SOURCE DE VIE… ET DE MORT



TERRAINS :



24x Forêt



3x Sanctuaire



2x Portail allié
1x Portail maléfique



8x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU SCÉNARIO

Chaque Champion de votre camp subit 1 dégât pour chaque carte face cachée dans la ligne centrale. Bannissez ensuite chaque carte face visible de la ligne centrale et remplacez-les par des cartes face cachée.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

PLUIE AVEUGLANTE

Lors de la mise en place, préparez la ligne centrale face cachée. Les cartes face cachée de la ligne centrale coûtent 2 ⚠ et vous pouvez les acheter à votre tour comme vous le feriez pour n'importe quelle carte de la ligne centrale.

Si vous achetez une carte avec un effet *Embuscade*, vous pouvez exercer cet effet *Embuscade* comme à l'accoutumée.

Une carte face cachée n'appartient à aucune faction.

Le redoutable Djinn des Eaux a fait naître un ouragan impitoyable : une pluie battante aveugle les Champions tandis que les rafales les renversent comme des poupées désarticulées.

BRUMES IMPÉNÉTRABLES

Les cartes face cachée ne peuvent pas être bannies de la ligne centrale. Si une carte vous demande de bannir toutes les cartes de la ligne centrale, ne bannissez que les cartes face visible.

D'épaisses brumes recouvrent la région. Les Champions ont du mal à se repérer dans un environnement si hostile, et luttent contre un sentiment d'appréhension qui s'instille comme un poison dans leur cœur.



Sorcière Dionée

Drosera vit soudain l'imposante cascade se détacher de la paroi de la montagne et prendre la forme d'un gigantesque colosse intégralement constitué d'eau. Le soleil se reflétait sur son corps, renvoyant des éclats scintillants dans toutes les directions.

« Sorcière Liée à la vie », rugit le Djinn. « Un pas de plus, et mon bras vengeur te chassera de ces contrées. » Joignant le geste à la parole, le Djinn étendit le bras et fendit l'air de ses griffes de glace.



P.R.I.M.E.

P.R.I.M.E. s'efforçait d'analyser l'anomalie liquide qui lui faisait face. Elle passa en revue l'intégralité des bibliothèques arcaniques de ses banques de données, et isola la seule occurrence correspondante : un Djinn des Eaux, capable de contrôler sa taille, sa pression interne et sa température. Au moindre contact, elle le savait, P.R.I.M.E. serait engloutie, gelée ou mise en pièces. Survivre nécessiterait une vitesse adaptée, une manœuvrabilité exceptionnelle, et autant d'énergie qu'il en faudrait pour vaporiser une chute d'eau.



Héraut du Désespoir

Alors que Drune approchait du fleuve, un Djinn apparut devant lui. « Demi-tour, Héraut. Un pas de plus, et je te noierai, toi et ton armure. » La monture de Drune renâcla comme pour se moquer de l'ennemi, laissant échapper une vapeur violette par ses narines. Le Héraut du Désespoir tira nonchalamment son fléau d'armes et laissa les crânes d'acier qui le garnissaient reposer le long de sa hanche. « Voyez-vous ça. Tu ne seras plus qu'une flaque d'eau stagnante quand j'en aurai terminé avec toi », dit-il d'un ton de défi. « Une flaque d'eau putride à l'odeur de défaite. »

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.36 pour commencer l'Acte III.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE III : DE LA DOULEUR NAÎT LA SAGESSE



TERRAINS :

16x Forêt

16x Enchantement

3x Sanctuaire

2x Portail allié
2x Portail maléfique

7x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU BOSS

Placez un cristal d'Honneur sur Maître Dhartha. Le Joueur Maléfique marque ensuite 1 ★ pour chaque cristal d'Honneur se trouvant sur Maître Dhartha.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

VENTS PRÉMONITOIRES

Au début de la partie et à la fin de chaque tour, piochez six cartes pour constituer votre main.

Telles des braises ardentes portées par le vent, des visions semblent flotter dans les airs.

LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Le Joueur Maléfique dispose de deux Portails pour déployer ses Champions.

Maître Dhartha et Askara Psyché se déploient en empruntant le Portail qui se trouve en haut du champ de bataille.

L'Officier Féérique et le Templier d'Arha se déploient en empruntant le Portail qui se trouve en bas du champ de bataille.

LE LABYRINTHE

Les tuiles Enchantement forment une barrière infranchissable. Vos Champions ne peuvent pas y entrer à moins que vous n'ayez pioché au cours de votre tour une carte supplémentaire en plus de votre main initiale de six cartes. Cette barrière magique ne bloque pas la ligne de vue et n'affecte aucunement les Champions Maléfiques.

Le territoire semble constellé de zones où l'espace et le temps sont déformés. Y pénétrer vous retourne l'estomac et égare l'esprit, mais vous sentez confusément que chacune d'entre elles représente une énigme que vous devez résoudre.



Sorcière Dionée

« Drosera… cela faisait longtemps », commença Dhartha, assis en tailleur sur la tête de son dragon.

« Il me semble t'avoir dit d'arrêter de te mêler des affaires divines », répliqua Drosera, « mais c'est plus fort que toi, pas vrai ? La sagesse avant tout… » Un sort naquit au bout de ses doigts. « Lorsque je serai une déesse, je restaurerai Vigil. Je te renverrai à tes montagnes et à ton temple, mais sans la moindre curiosité, cette fois.»



P.R.I.M.E.

« Moine Dhartha, des Illuminés », commença P.R.I.M.E. de sa voix mécanique, « Veuillez vous rendre afin que je puisse accomplir la restauration de Vigil ». Dhartha était assis sur la tête de son dragon, une rare manifestation de son tempérament modéré. « Je ne peux laisser une machine dicter les règles par lesquelles nous devons restaurer Vigil », dit-il. « Vous êtes un chef-d'œuvre d'artisanat des Mékas, mais je n'hésiterai pas à vous détruire si cela me permet de sauver notre monde. »



Héraut du Désespoir

« L'âme de celui-ci est ancienne », hennit Rancune. « Un bon millésime, et bien conservé. Drainons l'esprit de ce vieux corps fragile, et buvons-le tous les deux ! »

« Entendu », répondit le Héraut. « Mais d'abord, faisons-le descendre de son dragon. »

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.50 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE II : JE S'APPELLE RŪT



TERRAINS :

29x Forêt

3x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

11x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU SCÉNARIO

Rūt inflige 7 dégâts à chaque Champion de votre camp situé dans une Forêt. Si aucun Champion de votre camp n'est en Forêt, ajoutez une Forêt sous l'un d'entre eux.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

COMBATTANT DE LA FORÊT

Rūt connaît si bien la forêt qu'il peut s'y déplacer sans pénalité.

Lorsque Rūt vainc un Champion, placez une nouvelle tuile Forêt sur l'hexagone où ce Champion a été vaincu (sauf s'il y en avait déjà une).

Rūt est un combattant redoutable, surtout lorsqu'il se trouve dans son élément naturel : il est capable de se déplacer très rapidement dans la végétation la plus dense, alors que ses ennemis n'y sont pas souvent habitués.

FORÊT VENGERESSE

La *Furie* de Rūt inflige des dégâts à vos Champions s'ils sont en forêt. Si aucun de vos Champions ne s'y trouve lorsqu'une *Furie* survient, placez une nouvelle Forêt sous l'un de vos Champions (le Champion ne subit pas de dégâts).

Ceux qui tentent d'échapper à Rūt en voulant fuir la forêt voient pousser de gigantesques arbres autour d'eux, aussi robustes que les barreaux d'une cage.

CACHES SECRÈTES

Placez deux jetons Trésor sur chacun des emplacements Trésor situés dans les coins supérieurs du champ de bataille. Si l'un de vos Champions y termine son déplacement, il récupère les deux Trésors.



Templier d'Arha

Rūt était aussi immobile que les arbres qui l'entouraient. Un autre qu'Ebin n'aurait même pas vu le druide dans la végétation, mais le Templier savait qu'il était nécessaire de maintenir ses sens aussi affûtés que sa lame. Le druide portait un masque sans expression, à l'exception de deux traits de peinture rouge au-dessus et en dessous de ses yeux farouches. Son corps massif et ses poings aussi gros que des enclumes étaient enchâssés dans des racines tortueuses de bois noueux. Rūt était physiquement impressionnant, mais sa magie était plus terrifiante encore : les lianes et les branches de la forêt cherchaient déjà à entraver Ebin alors qu'il n'avait pas encore prononcé un mot.



P.R.I.M.E.

P.R.I.M.E. détecta un être qui chargeait dans sa direction. La silhouette se déplaçait à une vitesse inconcevable pour ses radars. Le choc l'envoya heurter le tronc d'un arbre plusieurs mètres derrière elle avec une telle violence qu'elle manqua de l'abattre tandis que la terre, la mousse et l'écorce tombaient en pluie autour d'elle. La Méka déclencha un flash de lumière magique, puis décolla pour rejoindre la canopée et analyser la situation. Ses senseurs repérèrent Rūt, le guerrier-druide de la forêt. Déjà, il revenait à l'assaut.



Héraut du Désespoir

« Je ne connais qu'un seul remède contre la mauvaise herbe : tout arracher », commença le Héraut du Désespoir. « Tu peux toujours essayer », répliqua Rūt avec un rictus mauvais. Il montra des carrés de terre fraîchement retournée dans la forêt derrière lui et ajouta : « Tu ne serais pas le premier. » Les carrés de terre semblaient presque avoir forme humaine. Drune comprit subitement pourquoi Rancune broutait précisément à cet endroit. Il ricana, saisissant son arme : « Heureux de te revoir, mon ami. Ne perdons pas plus de temps. »

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.40 pour commencer l'Acte III.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE III : LA PUISSANCE DES ÉTOILES



TERRAINS :

30x Forêt

4x Enchantement

3x Sanctuaire

1x Portail allié
1x Portail maléfique

7x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU BOSS

Placez Cetra sur son jeton Objectif, s'il est libre. Cetra déclenche aussitôt une Attaque de zone.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

MOUVEMENT ORBITAL

Au début de chaque tour du Joueur Maléfique, déplacez le jeton Objectif de Cetra ( ) vers la tuile Enchantement suivante dans le sens horaire. Le jeton va donc se déplacer de tuile Enchantement en tuile Enchantement dans cet ordre : haut, droite, bas, gauche, et ainsi de suite.

TERRES SACRÉES

À l'exception de Cetra, aucun Champion ne peut se déplacer sur une tuile Enchantement. Ces tuiles n'affectent pas les dégâts ni la ligne de vue des Champions.

DESTRUCTION CÉLESTE

La *Furie* de Cetra déclenche une **Attaque de zone** contre tous les Champions adverses à sa portée, soit trois hexagones. Grâce à ce pouvoir et sa compétence *Fatal*, Cetra peut rapidement accumuler les points d'Honneur ★ nécessaires à la victoire, en triomphant de plusieurs Champions d'un coup. Surveillez bien sa position et le déplacement du jeton Objectif pour préserver vos Champions !



Templier d'Arha

Ebin s'agenouilla près d'un arbre et risqua un œil prudent sur le Sanctuaire. La silhouette d'une femme flottait à côté. Elle semblait vêtue d'un manteau de nuit constellé d'étoiles scintillantes. Ebin sentit son cœur s'arrêter de battre lorsqu'il la reconnut : une sorcière à nulle autre pareille, déjà gravée dans les légendes qu'il avait lues. « Cetra est ici ! » laissa-t-il échapper. « Non, Templier », répondit un écho dans le vent et les arbres. « Je suis partout. »



P.R.I.M.E.

« Un esprit lié à l'acier », dit Cetra. « Quelle merveille. Et quelle tragédie que notre première rencontre se fasse ici, avec le sort de Vigil entre nos mains. »
« Vous êtes également une anomalie », répondit P.R.I.M.E. « Une humaine saturée de magie cosmique. Aucun sort ni rituel connu n'a pu produire un tel résultat. »
« La plus puissante des magies est écrite dans la chair et l'os, dans le monde qui nous entoure et dans nos esprits », dit Cetra. « Je suis au regret de te dire que tu es sur le point de le réaliser… à tes dépens. »



Héraut du Désespoir

Cette fois-ci, les provocations du Héraut du Désespoir étaient peut-être allées trop loin. Enragée, furieuse, Cetra déchaînait l'enfer sur la forêt. Des faisceaux brûlants de feu cosmique déchiraient la canopée et s'abattaient sur les arbres qui gémissaient et tombaient dans un fracas terrifiant, tandis qu'une tempête de feuilles et de branches brisées faisait rage. Drune tira sur les rênes de sa monture pour éviter la chute d'un tronc massif ; Rancune poussa un hennissement de révolte : « Peut-être devrions-nous cesser de provoquer bêtement tous ceux que nous avons le malheur de croiser sur notre chemin ! »

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.50 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE II : CONSTRUCTION ET DESTRUCTION



TERRAINS :

16x Forêt

8x Enchantement

2x Balise neutre

3x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

7x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU SCÉNARIO

Chaque Champion de votre camp subit 4 dégâts. Vous pouvez détruire un Artefact équipé sur l'un de vos Champions pour bloquer les dégâts infligés à tous les Champions.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ARTEFACTS MÉKAS

Lors de la mise en place, cherchez un Courrier Express X-99 et des Lunettes de Protection dans la pioche centrale et mettez-les de côté.

Lorsqu'un de vos Champions atteint la Balise du côté gauche du champ de bataille, retirez la Balise du plateau et acquérez gratuitement le Courrier Express X-99.

Lorsqu'un de vos Champions atteint la Balise du côté droit du champ de bataille, retirez la Balise du plateau et acquérez gratuitement les Lunettes de Protection.

Les cimes de la forêt d'Hedron sont si hautes que les nuages s'y accrochent. Sa canopée de métal est parcourue de foudre tandis que les géodes de ses racines illuminent le sol. Juché sur une branche, le dragon Tyranyx dévore les feuilles de cuivre électrifiées d'un arbre.

BARRIÈRES D'HEDRON

Les tuiles Enchantement sont des barrières Mékas. Vos Champions ne peuvent pas y pénétrer à moins d'être équipés d'un Artefact. Ces tuiles ne bloquent pas la ligne de vue et n'affectent pas les Champions Maléfiques.

Les barrières d'Hedron sont des murailles mécaniques qui parcourent les forêts d'Hedron. Certaines ne sont que des amas de ferraille de récupération, d'autres sont plus travaillées et composées de rouages, de cristaux et de pistons savamment agencés et en perpétuel mouvement.

CACHES SECRÈTES

Placez deux jetons Trésor sur l'emplacement Trésor situé en bas à gauche du champ de bataille. Si l'un de vos Champions y termine son déplacement, il récupère les deux Trésors.



Templier d'Arha

Les arbres rouillés de la forêt d'Hedron se paraient des couleurs d'un éternel automne. Ebin y courait à perdre haleine, s'efforçant de contourner les murs mécaniques en ruines. Soudain, un jet de flammes liquide perça la canopée. Ebin dut s'arrêter et se jeta dans un fossé. « Maudits Mékas », grogna le Templier. « Comme s'il n'y avait pas déjà assez de dragons. Ils ont fini par en construire un ?! »



Sorcière Dionée

Drosera entendit le rugissement mécanique de Tyranyx résonner dans la vallée. Le dragon d'acier ne tarderait pas à la repérer.

La sorcière trouva un carré de terre fertile et y planta une graine. D'un geste de la main, elle fit naître une plante qui, en un instant, poussa jusqu'à faire deux fois sa taille. Une fleur s'ouvrit, bardée de pétales écarlates semblables à des écailles ; en son centre s'ouvrit une gueule garnie d'épines acérées et ruisselantes d'acide. Une draconea venait de naître. « Chacun son dragon », pensa-t-elle.



Héraut du Désespoir

« À présent, qui a le dessus, sale bête ? » hurla Drune alors que le vent, la fumée et le feu déferlaient autour de lui. En bas, il voyait Rancune galoper ; de cette hauteur, sa jument lui semblait de la taille d'un grain de riz. Le Héraut du Désespoir plaça fermement ses pieds sur les mâchoires d'acier du dragon et tira de toutes ses forces. « Je construirai une forteresse avec ta carcasse ! » lança-t-il, avant de poursuivre, pour lui-même : « Enfin, dès que j'aurai réussi à retirer mon arme des crocs de ce satané dragon ».

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.44 pour commencer l'Acte III.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE III : À KOR ET À CRI



TERRAINS :

20x Forêt

7x Corruption

4x Sanctuaire

1x Portail allié
1x Portail maléfique

9x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU BOSS

Kor s'équipe d'un Artefact de la ligne centrale.
S'il n'y en a pas, activez Kor.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

SANCTUAIRES MÉCANIQUES

Lorsqu'un de vos Champions se déplace à partir d'un Sanctuaire vers un hexagone standard adjacent, il peut emmener le Sanctuaire avec lui. Les Sanctuaires ne peuvent pas être déplacés vers une tuile Forêt, un Portail ou une tuile Corruption.

Les Sanctuaires peuvent être déplacés plusieurs fois par tour, tant que le Champion se déplace avec. Vous pouvez aussi choisir de ne pas déplacer le Sanctuaire lorsque vous déplacez votre Champion.

Ce territoire est saturé de rivières de scories incandescentes sur lesquelles semblent flotter des engins mécaniques qui transportent les Sanctuaires. Ils peuvent sans doute être déplacés le long de ces rivières…

SCORIES EN FUSION

Lorsqu'un de vos Champions entre ou débute son tour sur une tuile Corruption, il subit 5 dégâts. Les Champions Maléfiques ne sont pas affectés par ces tuiles.

Les fonderies et les ateliers des Mékas sont dangereux pour qui ne les connaît pas. Un faux pas, et c'est la blessure assurée… voire pire !



Templier d'Arha

Dès qu'Ebin franchit le Portail, une odeur âcre de charbon et d'acier brûlé vint agresser ses narines. Çà et là, il vit des Sanctuaires se déplacer grâce à des engins mécaniques, enjambant parfois des bassins de lave en fusion.
« En revoilà un ! Ce travail est décidément écrasant », s'exclama un Nain Hedron juché sur un titanesque golem de pierre en voyant le Templier s'approcher. La créature répondit d'une voix rocailleuse : « Ouais. On y retourne ? »
« Un peu, qu'on y retourne », fit le Nain en frappant sa paume de son poing. « Écrase-moi ce Templier. »



Sorcière Dionée

Drosera avait pour principe de rester aussi loin des ferromanciens que possible. Cet art était méprisé dans la plupart des cercles de sorcellerie, et pour une bonne raison : ceux qui en faisaient usage oubliaient toute prudence. Leurs seules limites, lorsqu'ils liaient la chair au métal ou animaient l'inanimé, étaient ce qu'ils pouvaient faire, et non ce qu'il fallait faire.

Aujourd'hui, hélas, l'heure n'était plus aux tergiversations : Kor, le plus célèbre des ferromanciens, avait créé d'innombrables monstres de roche et de métal, déterminés à détruire tout ce qui se mettrait en travers de leur route.



Héraut du Désespoir

« Celui-ci sent la rouille et la folie », hennit Rancune.
« C'est Kor. Il est complètement fou », répondit Drune. « Il y a bien longtemps, il est venu à la Faille pour voler des métaux rares dans nos montagnes. Nous avons fait en sorte que sa mine s'effondre sur lui, mais il s'en est sorti avec son butin. Cette fois, il ne s'échappera pas », termina Drune en enfonçant ses talons dans les flancs de sa monture.

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.50 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE II : SOIF DE PUISSANCE



TERRAINS :

21x Forêt

8x Corruption

3x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

8x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 40 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU SCÉNARIO

Chaque joueur défausse la carte du dessus de sa pioche. Le Joueur Maléfique marque 2 ★ pour chaque Apprenti ou Milice défaussé de cette façon.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

TERRES DU NÉANT

Les tuiles Corruption n'infligent pas de dégâts à vos Champions. Lorsqu'un de vos Champions termine son déplacement sur une tuile Corruption, retirez-la du champ de bataille.

Lorsque vous retirez une tuile Corruption du champ de bataille, vous pouvez bannir une carte parmi celles que vous avez jouées lors de ce tour ou celles qui se trouvent dans votre défausse.

Ici, le terrain est instable : l'énergie du Néant gronde dans des poches souterraines. Une lumière violacée pulse sous la surface, parfois parcourue de sombres tourbillons.

FORCE DES TÉNÈBRES

Le Héraut du Désespoir tire sa force des poches d'énergie du Néant. Pour chaque tuile Corruption du champ de bataille, le Héraut du Désespoir bénéficie de +1⚔ et +1🛡.

Retirer les tuiles Corruption disperse l'énergie du Néant et affaiblit le Héraut du Désespoir.

Le Héraut du Désespoir semble se complaire en ces lieux. Sa puissance augmente à mesure qu'il se gave d'énergie. Pour le vaincre, les Champions n'auront d'autre choix que de tarir les sources d'où il puise sa force.



Templier d'Arha

D'épais nuages obscurcissaient la lumière diffuse de la lune, mais le terrain brillait d'une lueur violette qui s'échappait des innombrables fissures biscornues parcourant le sol. Ebin avançait prudemment pour éviter les flux d'énergie qui en émanaient, quand il vit un cavalier s'approcher de l'une d'entre elles. « Faites attention », prévint-il. « C'est de l'énergie du Néant ! »
Le chevalier s'arrêta et tourna lentement la tête vers lui, comme pour pondérer l'avertissement qu'il avait reçu. Puis il enfonça ses talons dans les flancs de sa monture et l'amena juste au-dessus de la lueur violette, qui révéla son identité : un cavalier décharné chevauchant une monture squelettique. C'était le Héraut du Désespoir.



Sorcière Dionée

« Vous avez entendu le spectre », dit le Héraut. « Nous sommes ici pour nous battre. Alors, finissons-en ! »
Drosera avait bien l'intention de se battre, mais pour le moment, un puissant halo d'énergie faisait trembler l'air autour de son adversaire. Nul doute qu'il tirait sa force de l'environnement et des flux d'énergie qui les entouraient. Il faudrait d'abord le priver de cette source, mais il était peu probable que le Héraut la laisserait faire sans broncher.



P.R.I.M.E.

P.R.I.M.E. frappa le Héraut de son poing de lumière. Un tel coup aurait normalement réduit n'importe quelle autre créature en bouillie, mais rien n'était normal sur ces terres du Néant, et le Héraut du Désespoir ne vacilla même pas sur sa selle. « Impressionnant », commenta-t-il. Puis, d'un geste vif, il fit tournoyer son fléau d'armes et l'abattit sur son adversaire dans un déluge de puissance. P.R.I.M.E. esquiva l'assaut de justesse et fila droit vers le ciel. Son regard embrassa les innombrables sources de puissance qui alimentaient le Héraut : elle allait devoir les neutraliser une à une.

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.48 pour commencer l'Acte III.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE III : LES LAMES DU NÉANT



TERRAINS :

15x Forêt

8x Corruption

1x Balise neutre

4x Sanctuaire

1x Portail allié
1x Portail maléfique
1x Portail inactif

9x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Possédez au moins 20 ★ et déplacez l'un de vos Champions sur l'hexagone contenant la Balise.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

Le Joueur Maléfique l'emporte s'il obtient 40 ★.

CHAMPIONS MALÉFIQUES


Emri, l'Élue du Néant


Tueur de Démons


Tyranyx


Succube des Épines

EFFET *FURIE* DU BOSS

Emri vainc le Champion de votre camp avec la plus haute 🛡 qui n'est pas sur un Sanctuaire ou un hexagone adjacent. Placez Emri sur l'hexagone du Champion vaincu, ou sur un hexagone adjacent si ce Champion se trouvait sur un Portail.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ALLUMER LA BALISE

Pour remporter la partie, vous devez déplacer l'un de vos Champions sur l'hexagone de la Balise, en ayant auparavant accumulé au moins 20 ★. Il suffit qu'un seul Champion y parvienne pour remporter la victoire.

« Cette Balise n'a pas été allumée » dit Immoh. « En l'allumant, vous bannirez le Néant de ce champ de bataille, et Emri avec lui. »

ACTIVER LE PORTAIL

Il y a un Portail inactif en bas au centre du champ de bataille. Si vous y amenez l'un de vos Champions, remplacez-le par un Portail de votre couleur. Les Champions des joueurs alliés peuvent alors se déployer depuis ce Portail.

BARRIÈRES DU NÉANT

Aucun Champion ne peut se déployer sur les tuiles Corruption, lesquelles bloquent la ligne de vue. Rien ne peut y être placé. Si un effet vous demande d'y placer quelque chose, ignorez cet effet.

LE MOISSONNEUR DES ÂMES

Emri est une assassin douée et sans merci. Si Emri vainc l'un de vos Champions grâce à sa compétence ***Furie***, ce Champion est éliminé : il ne pourra pas être redéployé ni réactivé pour le reste du scénario.

Dans ce scénario, la compétence ***Furie*** d'Emri ignore les Champions qui se trouvent sur un Sanctuaire, ou sur un hexagone adjacent. Elle ignore aussi les Cultistes. Si aucun Champion n'est vaincu par la compétence ***Furie*** d'Emri, activez normalement Emri à la place.



Templier d'Arha

Ebin était à l'entrée d'un véritable couloir de la mort. Un chemin étroit, bordé par une épaisse forêt et jalonné de gigantesques épées de pierre, semblait mener à une Balise au loin. Les arbres et le sol étaient maculés de sang, et des cadavres mutilés étaient étendus çà et là.

Une jeune guerrière recroquevillée contre un rocher taché de sang leva la tête : « Fuyez ! » commença-t-elle. « Emri est… » Sa voix se transforma en gargouillis sinistre alors que ses yeux s'écarquillèrent. Ebin eut à peine le temps de voir une ligne écarlate apparaître en travers de son cou, puis la tête de la malheureuse se détacha de son corps et tomba dans les fourrés.



Sorcière Dionée

Drosera eut juste le temps de voir le métal luire alors qu'Emri surgit d'entre les arbres. Elle portait une armure liquide dont les mille couleurs scintillaient comme celles d'une tache d'huile à la surface de l'eau. La sorcière jeta une poignée de graines dans la terre, puis éleva une haie entre elle et les lames de son agresseuse ; à peine de quoi la ralentir quelques secondes. Drosera se lança alors dans une course effrénée pour atteindre la Balise avant que l'assassin ne puisse la rattraper. Déjà, elle était sur ses talons.



P.R.I.M.E.

P.R.I.M.E. définit une trajectoire d'approche en se servant des Sanctuaires comme d'autant de points de navigation. Selon ses calculs, il était hautement probable que la magie de ces lieux sacrés empêcherait Emri d'effectuer ses redoutables sauts du Néant ; elle devrait alors attaquer de front, plutôt que d'apparaître de nulle part. Malgré tout, les chances d'atteindre la Balise en passant d'un Sanctuaire à l'autre restaient extrêmement faibles. Dans toutes les configurations, la balance penchait clairement en faveur d'Emri.

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.50 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

CE MONDE N'EST QUE MENSONGE

Dhartha atteignit péniblement le haut des escaliers en s'appuyant sur la lance brisée qui lui servait de canne. Le sang ruisselait sur ses pieds nus qui faisaient un bruit mouillé à chaque pas qu'il faisait vers le Portail.

Son dragon Loa avait été blessé. Désarçonné par le choc, Dhartha était tombé dans un marais putride. Soit ses ennemis n'avaient pas trouvé son corps, soit cela leur était égal. Quoi qu'il en soit, Dhartha était encore en vie. L'amour de Vigil guidait ses pas. Parvenu au Portail, il parvint à le franchir.



Il ressentit alors un lien avec le Grand Œil, la conscience suprême de toutes les disciplines d'Arha, une puissance spirituelle venue du monde de Vigil lui-même. Si Vigil avait été détruit, comment ce lien pouvait-il exister ? Dhartha ne comprenait pas.

En face, depuis les autres Portails, seule une poignée de Champions apparut. Les autres étaient sans doute tombés au combat. Dhartha était à bout de forces, mais il donnerait tout pour sauver Vigil. Malgré les circonstances, il continuait à penser à ce lien qui l'avait uni, l'espace d'un instant, au Grand Œil.

Une brume scintillante se forma, et l'hôte cruel de ce monde, Immoh, apparut en personne pour annoncer son ultime défi d'une voix triomphante : « C'est la fin à présent. La renaissance de Vigil est à portée de main. Combattez. Tuez. Triomphez. Votre Ascension au statut de divinité est à ce prix. »

Le temps sembla s'arrêter alors qu'un silence de mort s'abattit sur les combattants. Épuisés, blessés, les Champions se jaugeaient du regard tout en se préparant pour l'inévitable. Soudain, un cri de guerre retentit et la charge fut lancée : l'acier des combattants brilla, les voix des sorciers s'élevèrent, et tous plongèrent dans le tourbillon de la guerre.



Passez à la page suivante.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Alors que les guerriers lui fonçaient dessus, Dhartha fit un ultime effort pour en appeler une dernière fois au Grand Œil. Si le lien qu'il avait ressenti était réel, peut-être que le Grand Œil lui donnerait la solution qu'il cherchait.



Une vision lui apparut en un éclair. Le regard de Dhartha perça le voile de ce monde et il vit des rivières de sang et des océans de feu. Ses lèvres murmurèrent un nom : « Xeron. »

Une vague de clairvoyance surgit du moine pour venir frapper les combattants, brisant l'illusion qui les avait trompés. Immoh, jusque-là vêtu d'un manteau immaculé, apparaissait maintenant sous la forme d'un démon rouge sang. Sous des cornes tordues, ses yeux luisaient d'une lueur mauvaise et sa bouche décharnée arborait un rictus maléfique. Le monde alentour n'était qu'une étendue de terres désolées de feu et de poussière – le paysage des enfers de Déofol, le domaine de Samael.

« Ce monde n'est que mensonge », murmura Dhartha. « Les Portails qui nous ont amenés ici sont réels, mais la destruction de Vigil n'est qu'une illusion. Nous sommes ici aux enfers, et nous n'y sommes que les pantins que Xeron veut sacrifier à Samael, son défunt maître. »

Le démon partit d'un rire sardonique. « Ah, voilà bien des mortels aussi violents que passionnés. Iriez-vous jusqu'à vous entretuer pour sauver le monde de Vigil que vous aimez tant ? » demanda-t-il. « Samael est tombé, mais Il n'est qu'amour, et vous-même, en versant votre sang, avez montré votre amour de Vigil partout dans ce monde. Quelle étrange dévotion. Aucun sacrifice ne pourrait être plus parfait aux yeux de Samael. Il sera ravi quand je lui apporterai vos cadavres. »

CHOISISSEZ UN PLAN D'ATTAQUE

Xeron s'est révélé au grand jour ! Vous devez maintenant l'affronter, mais sa puissance est sans limites. Quel va être votre plan d'attaque ?

Dhartha est blessé, mais il peut vous être d'un précieux secours. Il lui reste suffisamment d'énergie pour neutraliser l'un des pouvoirs de Xeron. À vous de décider lequel :

Empêcher Xeron de manipuler et de tromper l'esprit des Champions

OU

Empêcher Xeron de prendre une forme encore plus monstrueuse

Si vous privez Xeron de son pouvoir de manipulation, allez à la p.52.

Si vous privez Xeron de son pouvoir de transformation, allez à la p.54.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE IV : LE TYRAN DE LA TERRE



TERRAINS :

20x Forêt

9x Corruption

4x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

12x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 50 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.

CHAMPIONS MALÉFIQUES



EFFET *FURIE* DU BOSS

Placez le Tyran de la Terre sur un hexagone adjacent au Champion de votre camp avec la plus haute ⚔. Le Tyran de la Terre attaque ce Champion.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

UNE FIN ARDENTE

Lors de la mise en place, mettez 12 tuiles Corruption de côté. Lorsqu'un de vos Champions est vaincu pendant le tour du Joueur Maléfique, placez une tuile Corruption sur l'hexagone où il a été vaincu. Si le Champion a été vaincu sur une tuile Forêt, remplacez la tuile Forêt par une tuile Corruption. Il est impossible de placer une tuile Corruption sur un Portail, un Sanctuaire ou une autre tuile Corruption.

Vos Champions qui entrent ou débutent leur tour sur une tuile Corruption subissent 5 dégâts. Les Champions Maléfiques ne sont pas affectés par les tuiles Corruption.

Xeron, qui a pris la forme d'un Tyran de la Terre, provoque de violentes éruptions de flammes, forçant les Champions à se déplacer avec précaution sans pour autant rester immobiles.

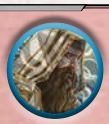
ENNEMIS INATTENDUS

Lors de la mise en place, mélangez toutes les cartes Champion Maléfique et tirez au sort 3 Champions Maléfiques valant 3 ★ ou moins pour former l'escouade ennemie. N'utilisez pas les Champions Maléfiques du même nom que les vôtres. Une fois les Champions Maléfiques tirés au sort, assignez à chacun d'entre eux un jeton Objectif au hasard.

LE BUTIN DU DRAGON

Placez quatre jetons Trésor face cachée à l'emplacement indiqué en haut à gauche du champ de bataille. Si l'un de vos Champions y termine son déplacement, il récupère les quatre Trésors.

Les corps de vaillants combattants tombés au champ d'honneur lors d'une épreuve précédente ont été entassés dans un coin du champ de bataille. Leur équipement est sans doute encore utilisable et pourrait renverser le cours de la bataille.



Xeron se transforma subitement. Ses os se brisèrent, s'agrandirent et se reformèrent ; ses muscles se distendirent, sa peau se déchira et laissa place à de robustes écailles. Le démon se débarrassa de ses restes de peau en les arrachant d'un coup sec, puis les jeta de côté comme un tas de haillons ensanglantés. Une épaisse fumée se forma autour de lui.



Les Champions retenaient leur souffle et saisirent leurs armes, attendant de voir sous quelle forme Xeron allait réapparaître devant eux.



Puis une bourrasque souffla subitement le nuage de fumée alors qu'un battement de gigantesques ailes résonna bruyamment – un dragon ! Le Tyran de la Terre se dressait maintenant devant les Champions.



Sa gueule brûlait d'un souffle de forge qui n'était qu'un aperçu de l'enfer qui allait s'abattre sur les combattants. Elle laissa échapper un grondement furieux et sans équivoque : le dragon ne ferait pas de quartier et éliminerait tous ceux qui se dresseraient face à lui.

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.56 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE IV : LE DUC DES MENSONGES



TERRAINS :

11x Forêt

16x Enchantement
6x Corruption

4x Balise neutre

3x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

11x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 50 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour. Le Sanctuaire central, lui, rapporte 3 ★.

CHAMPIONS MALÉFIQUES

Xeron, Duc des Mensonges | Aléatoire | Aléatoire | Aléatoire

EFFET *FURIE* DU BOSS

Xeron active le Champion déployé de votre camp ayant la plus haute ⚔. Ce Champion se déplace vers son allié le plus proche et l'attaque s'il le peut. Ensuite, chaque joueur allié réinitialise une Balise.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

MURS IMAGINAIRES

Vos Champions ne peuvent pas se déplacer sur les tuiles Enchantement. Ces tuiles bloquent également leur ligne de vue. Les Champions Maléfiques ne sont affectés ni par les tuiles Enchantement, ni par les tuiles Corruption et peuvent s'y déplacer sans pénalité.

BRISER L'ILLUSION

Si votre camp contrôle au moins trois Balises du champ de bataille, vos Champions ne sont plus affectés par les tuiles Enchantement : ils peuvent s'y déplacer et attaquer au travers.

Après que Xeron a exercé sa compétence *Furie*, chaque joueur doit réinitialiser une Balise en retirant un jeton Balise d'un hexagone inoccupé.

Dhartha a réussi à empêcher Xeron de se transformer, mais pas de porter des attaques psioniques. Depuis un sanctuaire massif protégé par des barrières magiques, Xeron tente de dominer l'esprit de ses adversaires afin qu'ils s'entretuent et versent le sang en l'honneur de Samael.

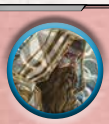
ENNEMIS INATTENDUS

Lors de la mise en place, mélangez toutes les cartes Champion Maléfique et tirez au sort 3 Champions Maléfiques valant 3 ★ ou moins pour former l'escouade ennemie. N'utilisez pas les Champions Maléfiques du même nom que les vôtres. Une fois les Champions Maléfiques tirés au sort, assignez à chacun d'entre eux un jeton Objectif au hasard.

LE BUTIN DE XERON

Placez trois jetons Trésor face cachée à l'emplacement indiqué en haut à gauche du champ de bataille. Faites de même pour l'emplacement indiqué en haut à droite. Si l'un de vos Champions termine son déplacement sur l'un de ces hexagones, il récupère les trois Trésors.

Les corps de vaillants combattants tombés au champ d'honneur lors d'une épreuve précédente ont été entassés dans un coin du champ de bataille. Leur équipement est sans doute encore utilisable et pourrait renverser le cours de la bataille. Mais Xeron a dressé des barrières magiques pour empêcher les Champions de les atteindre…



Impatients d'abattre Xeron, les Champions poussèrent un cri de guerre et chargèrent à travers le champ de bataille pour l'atteindre.



Xeron, imperturbable, les fixa intensément. Il commença à murmurer tandis que ses yeux perfides passaient de l'un à l'autre.



La voix du démon semblait constituée d'une cacophonie de voix discordantes. Elle déferla sur le terrain comme une vague et une psalmodie incompréhensible vint résonner aux oreilles des combattants, qui vint les frapper jusqu'au cœur de l'esprit.



Un par un, les Champions s'arrêtèrent. Certains s'effondrèrent d'un seul bloc, en proie à un rire incontrôlable ; d'autres lâchèrent leurs armes et se mirent à sangloter ; d'autres encore redirigèrent leur fureur contre un frère d'armes à proximité.

VICTOIRE !

Chaque joueur gagne un nouveau Sceau (voir p.33).
Lorsque vous êtes prêt à continuer, passez à la p.56 pour poursuivre la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ACTE V : CET ENFER RESSEMBLE AU PARADIS



TERRAINS :

14x Forêt

9x Corruption

4x Balise neutre

3x Sanctuaire

2x Portail allié
1x Portail maléfique

11x Jeton Trésor

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier camp à atteindre 60 ★ gagne la partie.

Chaque camp marque 2 ★ pour chaque Sanctuaire sous son contrôle à la fin de son tour.



EFFET *FURIE* DU BOSS

Samael déploie un Cultiste sur les jetons et , ou sur un hexagone adjacent. Chaque Champion de votre camp subit ensuite 1 dégât pour chaque Cultiste adverse présent sur le champ de bataille.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

SAMAEL, L'AVATAR DES DÉCHUS

Samael vient de renaître de ses cendres. Chaque tour, après la première activation de Samael, mettez de côté les deux premières cartes de la pioche centrale. Ces cartes restent inaccessibles jusqu'à ce qu'elles aient été sauvées (voir plus loin). Résolvez ensuite dans l'ordre les effets suivants :

1. Pour chaque carte Lié à la vie mise de côté, le Joueur Maléfique marque 2 ★.
2. Pour chaque carte Méka mise de côté, Samael déploie un Cultiste sur 🔴, ou sur un hexagone adjacent.
3. Pour chaque carte Néant mise de côté, placez une tuile Corruption sur un hexagone adjacent à un Sanctuaire.
4. Pour chaque carte Illuminé mise de côté, défaussez la première carte de la pioche Intrigue.
5. Pour chaque carte Monstre mise de côté, votre Champion avec la 🛡 la plus élevée est vaincu.
6. Enfin, réinitialisez toutes les Balises de manière à ce qu'elles passent sous le contrôle du Joueur Maléfique.

À chaque activation, résolvez les effets de **toutes** les cartes mises de côté, pas seulement ceux des cartes que vous venez de mettre de côté.

ENNEMIS INATTENDUS

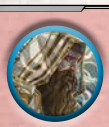
Lors de la mise en place, mélangez toutes les cartes Champion Maléfique et tirez au sort 3 Champions Maléfiques valant 3 ★ ou moins pour former l'escouade ennemie. N'utilisez pas les Champions Maléfiques du même nom que les vôtres. Une fois les Champions Maléfiques tirés au sort, assignez à chacun d'entre eux un jeton Objectif au hasard.

SAUVETAGE AUDACIEUX

Lorsqu'un de vos Champions se déplace sur une Balise pour en prendre le contrôle, il peut sauver l'une des cartes mises de côté et l'acheter gratuitement. Ignorez tout effet *Embuscade* éventuellement présent sur la carte ainsi sauvée.

Un Champion Maléfique ne regagne pas le contrôle d'une Balise lorsqu'il se déplace dessus. Seule l'activation de Samael permet au camp ennemi de reprendre le contrôle des Balises.

Samael tire un immense pouvoir des enfers. En purifiant les âmes dont il tire sa puissance, les Champions ont une petite chance de l'affaiblir et de trouver le courage nécessaire pour le vaincre.






« Il est trop tard… Samael est ressuscité ! », siffla Xeron en tombant sous les coups des Champions. Alors que la vie quittait le démon, son corps fut pris de convulsion, ses jambes portèrent des coups aveugles, ses bras s'agitèrent. Méfiants, les Champions reculèrent d'un pas, attendant quelque nouvelle sorcellerie.

Soudain, des éruptions de flammes jaillirent des blessures de Xeron ; elles montèrent de plus en plus haut et se firent de plus en plus vives, jusqu'à ce que l'ancien démon disparaisse dans une gerbe de feu, ne laissant que des cendres là où il se trouvait l'instant d'avant.

Du foyer s'éleva Samael. L'ancien dieu de l'amour au corps perverti par ses crimes se tenait maintenant devant les Champions : l'ennemi ultime, incarnation même de la corruption, premier de tous les monstres. Sa taille défiait l'entendement. Ses cornes se terminaient par d'abominables têtes de dragon qui se tortillaient et rugissaient furieusement, crachant des flammes et de l'acide. Sa barbe n'était qu'un ensemble de bouches grotesques qui hurlaient, mendiaient, gémissaient, profanaient, menaçaient et geignaient, une cacophonie assourdissante faite d'angoisse et de douleur. Ses bras longs et chitineux étaient pourvus de serres aussi acérées que des sabres et luisaient d'une magie infernale. Le dieu déchu s'avança vers ses adversaires, faisant résonner le sol des enfers sous ses sabots maudits. Les Champions rassemblèrent leurs forces : ils devaient livrer le dernier combat pour le salut de Vigil.

VICTOIRE !

Bravo ! Vous avez vaincu Samael et mis un terme aux sinistres agissements de Xeron.
Passez à la page suivante pour lire l'épilogue de la Campagne.

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

ÉPILOGUE



Alors que le sol sous ses sabots était détrempé de son sang doré, Samael se débattait encore, frappant, mordant, et convoquant dans ses dernières forces une tempête de magie infernale. Ses cris de douleur se transformèrent bientôt en d'insoutenables hurlements qui pénétrèrent les héros jusqu'au plus profond de leur chair, faisant vaciller leur esprit.

Malgré la puissance inédite de leur adversaire, les Champions tinrent bon. Ils encerclèrent le démon et le frappèrent de leurs sorts et de leurs armes jusqu'à ce qu'il s'effondre au sol. Là, ils unirent leurs efforts pour l'achever. Après une agonie interminable, enfin, la vie divine sembla le quitter, et il ne bougea plus.

Le dieu déchu était mort : un silence pesant tomba sur l'assemblée.

Plus rien ne retenait l'attention des Champions, qui se rendirent alors compte de la chaleur étouffante dans laquelle ils combattaient depuis le début. L'un d'entre eux s'effondra, épuisé ; une autre laissa tomber son arme, leva les yeux vers le ciel orange et s'essuya le front du revers de la main. Les survivants ne disaient rien, probablement parce qu'il n'y avait rien à dire. Après tout, quels sont les mots justes lorsque l'on vient de tuer un dieu ?

« Héros de Vigil ! » tonna Dhartha d'une voix qui effraya les survivants. « Déicides ! », poursuivit-il, levant la main pour les calmer. « Nous avons triomphé de Samael. Cette victoire nous a coûté beaucoup, mais malgré cette tragédie, cela reste une victoire ». La voix de Dhartha s'étrangla dans sa gorge alors que la chaleur et la poussière l'étouffaient presque. « Pour ceux d'entre vous qui veulent regagner leur époque dans le monde de Vigil, j'ouvrirai un Portail ». Ces mots furent accueillis par une rumeur indistincte de soulagement mêlée d'angoisse. « Mais que ceux qui sont prêts à porter un nouveau fardeau me suivent : avant la chute de Samael, cet endroit était un royaume de beauté, de passion et d'amour. Nous pouvons le soigner de la corruption qui y règne. Telle est mon intention. Je resterai ici pour restaurer ce monde. Cela ne sera pas facile, mais ceux qui souhaitent me rejoindre vivront une aventure qui résonnera dans leur légende. Aujourd'hui, plus que jamais, c'est à vous de faire ce choix, déicides. Me suivrez-vous ? »

FIN

Félicitations ! Vous avez remporté la Campagne d'*Ascension Tactics*.
Êtes-vous prêt à la rejouer avec une nouvelle escouade de départ ?

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

À tous nos joueurs,

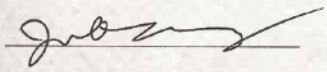
Lorsque j'ai lancé *Ascension* à la GenCon en 2010, je n'aurais jamais imaginé que dix ans plus tard, nous en ferions un tactical. Concevoir *Ascension Tactics* n'a pas été une mince affaire, mais toute l'équipe de Stone Blade a mis sa créativité et sa passion au service du jeu. Je remercie mon équipe et leur dis ma fierté.

Pour autant, le jeu n'existerait pas sans vous, les joueurs. Vous nous avez confié la mission de réaliser un jeu prenant et amusant. Vous nous avez encouragés, avez testé le jeu, partagé vos retours, et financé sa création. Merci d'avoir permis à *Ascension Tactics* de voir le jour.

Si vous voulez savoir ce qui vous attend ensuite, n'hésitez pas à rejoindre la communauté de Stone Blade et à vous tenir au courant des futures sorties via notre newsletter.

Chaque semaine, je publie des informations exclusives et vous propose des aperçus de nos jeux à venir, dont naturellement quelques extensions pour *Ascension Tactics*. De plus, si vous êtes inscrit à la newsletter, vous bénéficiez de réductions spéciales, de conseils de game design et d'images exclusives de nos derniers modèles de figurines, de contenus bonus, et bien plus encore. Je lis chaque mail personnellement : il n'existe pas de meilleur moyen pour que nous restions en contact !

J'espère que vous aimerez *Ascension Tactics*.
Au plaisir de vous lire,



-Justin Gary
PDG de Stone Blade Entertainment

POUR ALLER PLUS LOIN

Voulez-vous tenter de relever les défis de la liste des Succès d'*Ascension Tactics*, ou vous tenir au courant des sorties de la gamme ?
Rendez-vous sur le site web américain : StoneBlade.com/Tactics

©2021 Stone Blade Entertainment, Inc

Matériel

1. 40 cristaux d'Honneur

2. 32 socles en plastique

3. 1 sac de Trésors

4. 334 cartes

5. 65 tuiles Terrain

6. 24 jetons Trésor, dessous

7. 19 jetons divers

8. 45 silhouettes Champion

