



A dark, atmospheric illustration featuring a giant octopus tentacles emerging from a book. The tentacles are dark purple with glowing purple suckers, and they wrap around the pages of an open book at the bottom right. The background is a deep, smoky purple, suggesting a mysterious underwater or dreamlike environment.

LIVRE DE SCÉNARIOS

SOMMAIRE

RAPPEL DES ÉLÉMENTS D'UNE CARTE

SCÉNARIO I : LA FUREUR DU ROI	3
PRÉMICES.....	3
1 - La première rencontre	4
2 - Une armée contre nature	7
3 - Sauver le malheureux	9
4 - Perdus dans les profondeurs	12
5 - Les mandibules colossales	15
6 - L'antre de la prétresse.....	18
7 - Le monde par delà le voile (1)	21
8 - Le monde par delà le voile (2)	25
9 - Le défenseur	28
10 - Les étudiants disparus	32
11 - La rage de l'apprenti	35
12 - Le combat final.....	39

SCÉNARIO II : LA TRAQUE DES MAÎTRES DE L'ENTRAVÉ.....	44
1 - Interrogatoire des premiers cultistes	44
2 - Sauver les documents	47
3 - Passer les premières défenses.....	50
4 - Une alliée inattendue.....	53
5 - L'ultime rempart	56
6 - Les maîtres du culte	59
7 - Fuir le temple	62
8 - Le titanicide.....	66

Pour vous aider, voici où trouver les éléments qui vous permettront la mise en place des cartes sur le plateau lors de la lecture des tableaux de coordonnées :



1 Nom de la carte, **2** Catégorie, **3** Sous-catégorie

UN DOUTE SUR UNE MISE EN PLACE ?

Si vous avez un doute sur la mise en place d'un des scénarios, vous pouvez scanner ce QRCode :



PRÉMICES

Il y a quatre-vingt-dix ans de cela, bien avant ma naissance, Ednel était une région mourante. Un fléau ravageait les campagnes et les villes, emportant hommes, femmes et enfants. Les nouveau-nés furent les premiers à succomber, leurs peaux noircissant avant de se nécroser sous le regard impuissant des parents. Puis, le mal se répandit, un désastre incoercible qui mena mon pays natal au bord de l'extinction jusqu'à ce jour saint : l'arrivée de l'Ordre de Veiel, notre salut. Ce groupuscule de mages et d'érudits se présenta comme une réponse à notre sombre destinée. Émergeant des tréfonds de notre cité mère, ils présentèrent une seule et unique solution : le Saint-martyr, un être pur et bon choisi par les dieux, réceptacle des maux nous accablant. Dans une mise en scène grandiloquente réunissant par missive du roi tous les vivants de notre belle région en un endroit clé, les mages purgèrent le fléau avant de le canaliser dans une gemme écarlate. L'engeance, prisonnière de son cristal, fut alors plongée dans l'âme du premier martyr que l'on exila dans une terre lointaine. Nous étions finalement délivrés de la pestilence.

La décennie suivante fut l'une des plus fastes que connut notre région, les hommes étaient robustes et les femmes portaient la vie plus qu'il ne le fallait. Mais, vers la douzième année suivant le miracle de l'Ordre, le fléau resurgit. Cependant, l'espoir subsista dans le cœur du peuple d'Ednel, car l'histoire nous avait offert une solution. Lors de la quinzième année suivant le premier Saint-martyr, l'Ordre de Veiel réapparut. Ses membres se présentèrent au chevet de l'unique fils du roi atteint par la pestilence, annonçant que les dieux avaient pris leur décision. Cette corruption, bien plus virulente que la précédente, demandait le sacrifice d'un souverain intègre et juste. Le monarque, terrassé par la condition de son fils, accepta. Sur l'autel du martyr et face au peuple, il fit jurer à nos bienfaiteurs de protéger le royaume à sa place jusqu'à l'âge de conscience de sa descendance. Ce jour, connu sous le nom de Saint Uraïs, amorça les cycles tels que nous les connaissons encore aujourd'hui.

Depuis lors, tous les douze ans, l'intégralité du peuple d'Ednel, une bougie à la main, se réunit devant le château du roi martyr afin de recevoir la bénédiction des érudits de l'Ordre de Veiel. Les dieux choisissent alors le porteur de l'engeance sans distinction de classe ou de rang, il peut être mendiant, roi, enfant ou vieillard. L'élu, élevé au rang de martyr, est ensuite envoyé en pèlerinage afin de porter le fléau loin de nos terres. Un voyage démarrant sous les bénédictions de la foule et se terminant à la frontière de nos contrées au pied de l'autel d'Illus, un lieu saint purifiant le corps et l'âme. Sa destinée accomplie, le martyr quitte ce plan d'existence afin de rejoindre les dieux dans la voûte céleste.

SCÉNARIO I : LA FUREUR DU ROI

1 - LA PREMIÈRE RENCONTRE

Introduction :

Vous venez de pénétrer dans la crypte d'Ilhus et déjà, le silence oppressant des couloirs de basalte pèse lourdement sur vos épaules. L'air stagnant, chargé d'une odeur de terre putride, semble imprégné de la peur de ceux qui ont osé s'aventurer ici avant vous. Vos torches vacillent au gré des maigres courants d'air, projetant contre les murs rugueux et ancestraux de la crypte des ombres incertaines qui se tordent et ondulent au rythme de vos pas.

Un écho inattendu rompt soudainement la prudente monotonie de votre progression. Un râle sourd s'élève de l'obscurité, se mêlant aux murmures des âmes englouties par le temps. Vous saisissez des bribes de mots, des appels étranges qui résonnent dans votre esprit. Votre inquiétude grandit face à l'inconnu et vous le présentez : le premier affrontement est proche.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	4
Mur (2)	Plateau	2	1
Mur (3)	Plateau	2	2
Mur (4)	Plateau	2	10
Mur (5)	Plateau	2	11
Mur (6)	Plateau	2	12
Mur (7)	Plateau	3	2
Mur (8)	Plateau	3	4
Mur (9)	Plateau	3	5
Mur (10)	Plateau	3	6
Mur (11)	Plateau	3	7
Mur (12)	Plateau	3	10
Mur (13)	Plateau	3	11
Mur (14)	Plateau	3	12
Mur (15)	Plateau	4	4

4

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Levier désactivé (1)	Plateau	1	1
Levier désactivé (2)	Plateau	3	1

Mise en place particulière :

Prenez deux leviers (Rouge et Vert), mélangez-les et placez-les face "Levier désactivé".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte fermée (1)	Plateau - Rouge	1	10
Porte fermée (2)	Plateau - Vert	4	10
Porte ouverte	Plateau - Bleu	4	5

5

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre magique fermé	Plateau	1	12
Coffre d'armes fermé	Plateau	4	12

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Nuée de rats	Ennemi - Basique	Facile	1	3
Guerrier zombi	Ennemi - Basique	Normale	1	7
Zombi	Ennemi - Basique	Normale	2	5
Chien corrompu	Ennemi - Basique	Difficile	4	3
Ennemi aléatoire	Ennemi - Intermédiaire	Facile	1	11
Ennemi aléatoire	Ennemi - Puissant	Normale	4	11

Position des héros au choix		
Position 1	3	8
Position 2	3	9
Position 3	4	7
Position 4	4	8
Position 5	4	9

Règles de construction du deck :

Effectuez les règles de construction de votre deck comme indiqué dans le jeu de base.

Les Essence de corruption et les Équipement ne sont pas autorisés pour le moment.

Conditions de victoire :

Tous les héros sortent du donjon par la "Porte ouverte" Bleu. Un héros qui se trouve sur la "Porte ouverte" Bleu est retiré du plateau et n'est plus considéré comme en jeu.

6

Conditions de défaite :

Un héros meurt dans le donjon et ne peut pas être réanimé.

Règles spécifiques :

Activer ou désactiver un levier d'une couleur ouvre ou ferme la porte de cette même couleur. La première fois qu'une porte est ouverte, révélez l'ennemi face caché qui se trouve derrière.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Outro :

Le silence retombe, mais il n'apporte ni répit ni certitude. À vos pieds, chairs en lambeaux et ossements animés témoignent d'une corruption qui défie toute logique. Jamais Ednel n'avait connu, ni même envisagé, qu'un tel blasphème puisse exister.

Vous échangez un regard, l'esprit lourd d'interrogations. Aucune science, aucune magie, aucun folklore ne relate une telle aberration. Pourtant, la vérité est là : une force inconnue, d'une nature inédite, ramène les morts à la vie.

Alors que vous quittez la pièce, un frisson vous parcourt. Ce mal dépasse tout ce que vous pouviez imaginer.

2 - UNE ARMÉE CONTRE NATURE

Introduction :

Face à l'inconnu, une décision s'impose : rebrousser chemin et trouver refuge pour rassembler vos pensées. Mais à mesure que vous avancez, une sensation étrange vous envahit. Les couloirs s'étirent, les ombres se distordent et bientôt, malgré votre certitude d'être sur la bonne voie, vous débouchez dans une salle inconnue.

Le lieu est vaste, l'obscurité pesante. Sous vos pas, la pierre est marquée de plaques ternes aux reflets incertains. Vous progressez prudemment, mais un déclic brise le silence : une dalle s'enfonce, un grondement retentit, puis un mur de métal s'abat du plafond, frôlant votre compagnon.

Aussitôt, dans la pénombre, les ossements s'entrechoquent, la chair remue. Les cadavres abandonnés ici se relèvent, éveillés par une force obscure. L'heure n'est plus au repos. Le combat reprend.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	2	1
Mur (2)	Plateau	3	12
Mur (3)	Plateau	4	6

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	1	2
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	1	8
Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	4	5
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	4	11

Mise en place particulière :

Prenez quatre "Plaques à pression" (Jaune, Bleu, Vert et Violet), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Piège écrasant (1)	Plateau - Bleu	2	5
Piège écrasant (2)	Plateau - Vert	2	11

7

Piège écrasant (3)	Plateau - Jaune	3	2
Piège écrasant (4)	Plateau - Violet	4	8

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	2	12
Coffre divin fermé	Plateau	3	1

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Archer squelette	Ennemi - Basique	Facile	1	1
Lancier squelette	Ennemi - Basique	Normale	1	9
Guerrier zombi	Ennemi - Basique	Normale	3	10
Goule	Ennemi - Basique	Difficile	4	1
Égorgeur	Ennemi - Intermédiaire	Facile	4	12

Position des héros au choix		
Position 1	2	6
Position 2	3	4
Position 3	3	5
Position 4	3	6
Position 5	3	7

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 15 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 10 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Piège écrasant" de la même couleur.

Désactiver une "Plaque à pression" n'a aucun effet.

À la fin de chaque tour des ennemis, si un ennemi est mort mais qu'il n'a pas été tué par un "Piège écrasant", il revient à la vie avec 1 vie. Si la case de sa mort est occupée, utilisez les dés pour le faire apparaître aléatoirement sur le plateau.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros récupère sa carte Héros : Adepte.

Outro :

Le dernier cadavre s'effondre dans un craquement d'os et le silence retombe, lourd. Haletants, vous fixez un instant les corps inertes. L'affrontement est terminé, mais l'inquiétude demeure et une tension grandissante étreint votre courage.

Sans un mot, vous reprenez votre marche. Bientôt, un léger souffle d'air trahit la proximité de la sortie. Instinctivement, vous pressez le pas, comme si les ombres pouvaient encore frapper.

3 - SAUVER LE MALHEUREUX

Introduction :

À l'air libre, la tension s'apaise tandis que vous regagnez le campement, accueillis par des feux vacillants et des visages familiers. Autour du foyer, les échanges commencent, chacun tentant de percer le mystère de cette force inconnue qui hante la crypte.

Alors que les hypothèses fusent, un officiel de l'Ordre de Veil s'approche. Son regard scrutateur fait naître une ombre d'inquiétude sur vos visages. « Où est l'éclaireur censé vous ramener ? » demande-t-il. Vous échangez des regards troublés. Était-il censé vous retrouver dans la crypte ? Ou s'est-il perdu dans ses entrailles obscures ?

Soudain, l'évidence vous frappe : quelque chose l'a retenu... ou pire. Vos corps sont lourds de fatigue, mais le repos devra attendre. Sans un mot, vous vous préparez à retourner dans la crypte, abandonnant derrière vous l'apaisement tant espéré.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	2	4
Mur (2)	Plateau	2	5
Mur (3)	Plateau	2	12
Mur (4)	Plateau	3	2
Mur (5)	Plateau	3	6
Mur (6)	Plateau	3	8
Mur (7)	Plateau	3	10
Mur (8)	Plateau	4	10

10

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur piégé (1)	Plateau - Vert	1	3
Mur piégé (2)	Plateau - Bleu	1	8
Mur piégé (3)	Plateau - Jaune	2	10
Mur piégé (4)	Plateau - Rouge	3	5
Mur piégé (5)	Plateau - Violet	3	9
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	1	6
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	1	10
Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	3	3
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	3	7
Plaque à pression désactivée (5)	Plateau	4	1
Plaque à pression désactivée (6)	Plateau	4	5

Mise en place particulière :

Prenez six "Plaques à pression" (Rouge, Bleu, Jaune, Violet, Rouge - Vert et Jaune - Bleu), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte ouverte (1)	Plateau - Vert	1	1
Porte ouverte (2)	Plateau - Bleu	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre du roublard fermé	Plateau	1	4
Coffre quelconque fermé	Plateau	3	9

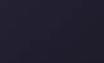
Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Sangsue goliath	Ennemi - Basique	Facile	1	5
Divinateur zombi	Ennemi - Basique	Normale	1	9
Goule	Ennemi - Basique	Difficile	3	12
Égorgeur	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	4	3
Illusionniste zombi	Ennemi - Basique	Facile	4	6

11

Position des héros au choix		
Position 1	1	2
Position 2	2	1
Position 3	2	2
Position 4	2	3
Position 5	3	1

Mise en place particulière :

"L'Éclaireur blessé" commence l'affrontement la "Porte ouverte" Plateau - Vert.

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 15 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 15 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 10 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"L'Éclaireur blessé" atteint la "Porte ouverte" Bleu.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

"L'Éclaireur blessé" est mort.

Règles spécifiques :

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Mur piégé" de la même couleur.

Désactiver une "Plaque à pression" n'a aucun effet.

"L'Éclaireur blessé" joue son tour durant celui des héros. Les héros choisissent quand ils veulent le jouer.

À partir du 4^e tour, au début de chaque tour des héros, un ennemi aléatoire Basique apparaît sur la "Porte ouverte" Vert.

12

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Chaque héros peut prendre un Équipement.

Outro :

L'éclaireur, blessé mais vivant, est enfin extirpé des entrailles de la crypte. L'air frais et les lueurs du crépuscule vous accueillent tandis que vous laissez derrière vous les ténèbres oppressantes. Chacun porte les traces de cette première journée : regards fatigués, armures marquées, gestes alourdis par le poids de la mission.

Alors que vous rejoignez le campement pour un repos bien mérité, une sombre certitude s'installe peu à peu dans vos esprits : ce n'est que le début. Cette campagne s'étendra probablement sur des semaines, peut-être plus... La crypte d'Ilhus et ses secrets seront désormais votre quotidien.

4 - PERDUS DANS LES PROFONDEURS

Introduction :

Depuis plusieurs jours, vous errez dans les profondeurs mouvantes de la crypte. Dans ce lieu où toute logique vacille, les salles se recomposent, les couloirs se tordent et les ennemis abattus renaissent sans fin, comme si la crypte elle-même refusait de céder. Chaque exploration alourdit votre frustration. Vous n'êtes pas seulement perdus dans l'espace,

mais dans l'entendement même de ce qui vous entoure. Ce n'est pas un simple labyrinthe : c'est une entité qui vous observe et vous manipule.

Aujourd'hui, l'expédition atteint un point critique. Piégés dans un enchevêtrement de couloirs, vous combattez à l'aveugle, vos torches mourantes projetant des ombres trompeuses. Tapis dans l'obscurité, les créatures frappent avec une féroce implacable. Leurs hurlements résonnent, se mêlant aux cris et au fracas des armes. Chaque coup est un acte de survie alors que la lumière s'éteint et que les ténèbres s'apprêtent à vous engloutir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	2
Mur (2)	Plateau	1	12
Mur (3)	Plateau	2	2
Mur (4)	Plateau	2	12
Mur (5)	Plateau	3	2
Mur (6)	Plateau	3	12
Mur (7)	Plateau	4	2
Mur (8)	Plateau	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Torche allumée (1)	Plateau	1	3
Torche allumée (2)	Plateau	1	7
Torche allumée (3)	Plateau	1	11
Torche allumée (4)	Plateau	4	3
Torche allumée (5)	Plateau	4	7
Torche allumée (6)	Plateau	4	11

13

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre d'armes fermé	Plateau	1	10
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	4	4

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Araignée asphyxiante	Ennemi - Basique	Facile	1	5
Statue animée	Ennemi - Basique	Facile	1	9
Évocateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Normale	2	11
Archer squelette	Ennemi - Basique	Difficile	3	3
Exilée Sylvom	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	4	5
Chien corrompu	Ennemi - Basique	Facile	4	9

Position des héros au choix		
Position 1	2	6
Position 2	2	7
Position 3	2	8
Position 4	3	7
Position 5	3	8

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 16 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 18 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 10 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

À 3 héros ou moins, au début de chaque tour des héros, éteignez aléatoirement une "Torche allumée".

À 4 héros ou plus, au début de chaque tour des héros, éteignez aléatoirement deux "Torche allumée".

Si au moins deux torches sont éteintes, chaque héros ne peut jouer aucune carte ciblant un ou plusieurs héros autre que lui.

Si au moins deux torches sont éteintes, chaque héros ne peut jouer aucune carte ciblant un ou plusieurs ennemis.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Outro :

Vous émergez enfin de la crypte, les corps lourds d'épuisement, les vêtements imprégnés de poussière. Le soleil déclinant baigne le campement d'une lumière dorée, mais sa chaleur ne chasse pas le froid qui vous habite encore. Chaque pas sur le sol ferme rappelle l'épreuve traversée et pourtant, le repos devra attendre.

Au centre du camp, les érudits de l'Ordre de Veiel vous attendent, rassemblés autour d'une table chargée de par- chemins et d'instruments. Leurs regards, mêlant respect et curiosité, se posent sur vous. L'un d'eux, drapé d'une robe marquée du symbole d'Ilhus, incline légèrement la tête. « Votre bravoure vous honore. Racontez-nous ce que vous avez vu. Chaque détail compte. »

Vous décrivez les salles mouvantes, les ennemis renaissants, l'obscurité oppressante. Les érudits écoutent, annotent, échangent des murmures fiévreux. Cartes et théories s'entrelacent dans une effervescence studieuse.

Enfin, le plus âgé lève les yeux vers vous. « Ce que vous décrivez dépasse tout ce que nous savons. Mais grâce à vous, nous progressons. Reposez-vous. Demain, nous affronterons la crypte avec un regard nouveau. »

Vous échangez un regard avec vos compagnons. Malgré ces paroles, l'inquiétude demeure. La crypte reste insoudable, mais désormais, d'autres épaulent votre fardeau.

5 - LES MANDIBULES COLOSSALES

Introduction :

Sous les conseils des érudits, vous délaissez temporairement l'exploration incertaine de la crypte pour vous concentrer sur les caves adjacentes. Plus stables, elles pourraient révéler des indices sur l'origine de la corruption. Vos pas résonnent faiblement dans les tunnels, où l'air lourd, imprégné d'une odeur aigre, s'accroche à vos poumons.

Au détour d'un passage, des filaments blanchâtres commencent à s'agglutiner à vos bottes et à vos armes. Bientôt, les murs, le sol et le plafond disparaissent sous d'épaisses toiles. Chaque pas vous enfonce plus avant dans ce labyrinthe de soie. Puis, dans une vaste salle où la lumière filtre à travers les fissures, l'horreur se dévoile. Un nid. Partout, des cocons

sinistres, certains encore agités. Sur les parois, des araignées gigantesques rampent en silence, leurs corps hérisssés, leurs yeux multiples luisant dans la pénombre.

Un grondement sourd brise le silence. Une ombre immense glisse dans l'obscurité. La reine du nid apparaît, colossale, ses pattes démesurées se mouvant avec une lenteur calculée. Elle veille, immobile, tandis que sa progéniture s'avance.

Le combat est inévitable. L'air vibre d'une tension insoutenable.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	9
Mur (2)	Plateau	2	3
Mur (3)	Plateau	2	9
Mur (4)	Plateau	3	3
Mur (5)	Plateau	4	9

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Nid d'araignées (1)	Plateau	1	1
Nid d'araignées (2)	Plateau	2	2
Nid d'araignées (3)	Plateau	3	2
Nid d'araignées (4)	Plateau	4	1
Nid d'araignées de la reine (1)	Plateau	1	12
Nid d'araignées de la reine (2)	Plateau	4	12
Mare d'huile	Plateau	3	9

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre magique fermé	Plateau	2	1
Coffre du roublard fermé	Plateau	3	1

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Araignée géante - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Puissant	Facile	2	12

Mise en place particulière :

"L'Araignée géante" apparaît sur le plateau dès qu'un héros se trouve à 3 cases ou moins d'un "Nid d'araignées de la reine".

Position des héros au choix		
Position 1	2	6
Position 2	2	7
Position 3	2	8
Position 4	3	6
Position 5	3	7

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 17 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 20 cartes.

Le deck doit avoir au moins 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Au moins 3 "Nids d'araignées" sont détruits.

La "Mare d'huile" est enflammée.

"L'Araignée géante" est morte.

Conditions de défaite :

La "Mare d'huile" est enflammée avant d'avoir détruit au moins 2 "Nids d'araignées".

Un héros est mort dans une colonne inférieure à la colonne 10 et ne peut pas être réanimé.

Règles spécifiques :

Pour enflammer la "Mare d'huile", tous les héros doivent se trouver dans une colonne supérieure ou égale à la colonne 10.

Un héros qui atteint la colonne 10 ne peut revenir sur une colonne inférieure.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.
Chaque héros récupère sa carte Héros : Maître.

Outro :

Les araignées gisent enfin et le silence retombe. Vous balayez le champ de bataille du regard, partagés entre soulagement et épuisement. La menace est éradiquée et les érudits de l'Ordre tireront de ces carcasses un savoir précieux sur la corruption qui gangrène ces terres.

Alors que vous regagnez les tunnels, l'idée d'un repos bien mérité effleure vos pensées. Mais au moment de partir, une sensation étrange vous traverse, diffuse, insistante. Un appel muet, venu des profondeurs de votre être.

Sans un mot, vous échangez un regard, puis faites demi-tour. L'exploration n'est pas terminée.

6 - L'ANTRE DE LA PRÊTRESSE**Introduction :**

Vous progressez prudemment et découvrez bientôt une vaste salle. Ses gravures anciennes et les instruments éparsillés au sol suggèrent un laboratoire, un lieu étrange où science et foi semblent s'entrelacer.

Puis, une présence. Oppressante. Malveillante. Les ombres se rassemblent et prennent forme. Une voix glaciale résonne au plus profond de votre esprit, comme si elle y avait toujours été.

« Vous êtes enfin arrivés... Je vous attendais. »

Elle émerge des ténèbres, drapée d'ornements sacrés, son visage déformé par la corruption. Cette entité, tapie dans l'ombre depuis le début, a sondé vos esprits, semé le doute, tordu votre perception de la crypte pour vous désorienter et vous diviser.

Soudain, la vérité s'impose : c'est elle qui a distordu l'espace, manipulé vos esprits, entravé vos pas. Mais désormais, elle ne se cache plus. Elle vous attend, prête à achever son œuvre.

Vos doigts se resserrent sur vos armes, le poids de la révélation alourdisant vos épaules. Un combat décisif s'annonce.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	1
Mur (2)	Plateau	1	2
Mur (3)	Plateau	1	10
Mur (4)	Plateau	2	1

Mur (5)	Plateau	2	10
Mur (6)	Plateau	3	1
Mur (7)	Plateau	3	10
Mur (8)	Plateau	4	1
Mur (9)	Plateau	4	2
Mur (10)	Plateau	4	10

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Table de chauffe	Plateau	1	4
Câlice des âmes	Plateau	1	7
Table de potions	Plateau	1	9
Expérience inconnue	Plateau	3	5
Table d'élixirs	Plateau	3	9
Étagère solide	Plateau	4	3
Échantillon d'éthine sombre	Plateau	4	7

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre quelconque fermé	Plateau	1	6
Coffre divin fermé	Plateau	4	9

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.
Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
La Grande Prêtresse - Irremplaçable	Ennemi - Boss	Facile	2	9

Position des héros au choix		
Position 1	2	2
Position 2	2	3
Position 3	2	4
Position 4	3	2
Position 5	3	3

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 21 cartes.

Le deck doit avoir au moins 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"La Grande Prêtresse" est morte.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

À chaque fois qu'un héros subit une ou plusieurs blessures de "La grande prêtresse", s'il y a encore des cartes Plateau (hors "Mur") sur le plateau, il se déplace de 3 cases en se dirigeant vers la carte Plateau la plus proche (hors "Mur").

Butins :

Chaque héros choisit une pile des récompenses puis regarde les 5 prochaines cartes. Il choisit une des cartes et l'ajoute à sa réserve.

Chaque héros effectue 1 phase de renforcement.

Chaque héros peut récupérer un Équipement s'il le souhaite.

Outro :

Le corps de la créature s'effondre, marquant la fin du combat. Le silence retombe, presque irréel après l'intensité de l'affrontement. Un instant, vous restez figés, l'esprit encore embrumé par le poids des révélations et de ce que vous venez d'accomplir. Puis, quelque chose change.

Une clarté nouvelle s'impose, comme si un voile invisible venait de se dissiper. La crypte, autrefois insaisissable et mouvante, retrouve une structure tangible. Corridors et salles suivent enfin une logique que vous comprenez. La créature était la source de votre confusion. Avec sa chute, l'espace reprend forme, vous libérant de son emprise.

Alors que vous quittez le laboratoire, vous échangez un regard mêlé de soulagement et de détermination. Avertis de votre victoire, les érudits se plongent déjà dans l'étude des vestiges laissés par la prêtresse et ses sombres expériences, bien décidés à percer les mystères de la corruption.

Mais pour vous, un nouvel objectif s'impose : remonter à la source. Désormais, vos pas ne vacilleront plus. Il est temps d'éradiquer cette menace une fois pour toutes.

7 - LE MONDE PAR DELÀ LE VOILE (1)

Introduction :

À force d'explorations dans la crypte, vos efforts portent enfin leurs fruits. Grâce à vos cartes et à vos observations, les érudits identifient une anomalie : un lieu qui défie les schémas établis. Cet objectif vous mène à une vaste salle, baignée d'une lueur irréelle.

Autour de vous, d'imposantes portes spectrales se dressent, vibrantes d'une énergie froide et oppressante. Leurs surfaces miroitantes laissent entrevoir des formes indistinctes, des ombres mouvantes venues d'ailleurs. Il ne fait aucun doute qu'elles sont un pont vers le voile, la frontière entre le royaume des vivants et celui des morts.

Mais avant que vous ne puissiez approfondir votre exploration, une présence se manifeste. Lentement, une silhouette glisse hors de l'une des portes. Drapée de lambeaux d'ombre, elle arbore un visage terrifiant : un crâne lisse, sans orifice ni regard, qui pourtant pèse sur vous d'une intensité oppressante. Son absence d'yeux ne fait qu'accentuer la sensation d'être observé, sondé jusqu'à l'âme.

Ses mouvements sont fluides, mais étrangement mécaniques, comme si elle oscillait entre la vie et la mort. Sans un bruit, elle avance. Instinctivement, vous comprenez son intention : vous entraîner de l'autre côté, dans un monde d'où nul ne revient.

Le danger est palpable. Vos doigts se resserrent sur vos armes. Ce combat ne sera pas seulement une lutte pour votre survie, mais une lutte pour votre âme.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	1
Mur (2)	Plateau	1	2
Mur (3)	Plateau	1	5
Mur (4)	Plateau	1	8
Mur (5)	Plateau	1	11

Mur (6)	Plateau	1	12
Mur (7)	Plateau	4	1
Mur (8)	Plateau	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	2	2
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	2	6
Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	2	7
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	2	11
Plaque à pression désactivée (5)	Plateau	3	2
Plaque à pression désactivée (6)	Plateau	3	11

22 Mise en place particulière :

Prenez six "Plaque à pression" (Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Rouge - Vert, Jaune - Bleu), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur piégé (1)	Plateau - Vert	2	5
Mur piégé (2)	Plateau - Rouge	2	8
Mur piégé (3)	Plateau - Jaune	4	2
Mur piégé (4)	Plateau - Bleu	4	11

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte vers le royaume des morts (1)	Plateau - Rouge	1	6
Porte vers le royaume des morts (2)	Plateau - Jaune	1	7
Porte vers le royaume des morts (3)	Plateau - Violet	2	1

Porte vers le royaume des morts (4)	Plateau - Vert	2	12
Porte vers le royaume des morts (5)	Plateau - Bleu	3	1
Porte vers le royaume des morts (6)	Plateau	3	12

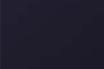
Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre d'armes fermé	Plateau	1	4
Coffre du roublard fermé	Plateau	1	9

23 Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Le dévoreur d'âmes - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Puissant	Facile	1	3
Exilé sylvom	Ennemi - Intermédiaire	Facile	1	10
Abjurateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Facile	2	3
Divinateur zombi	Ennemi - Basique	Normale	2	4
Araignée corrosive	Ennemi - Basique	Normale	2	9
Nuée de rats	Ennemi - Basique	Difficile	2	10

Position des héros au choix		
Position 1	4	4
Position 2	4	5
Position 3	4	6
Position 4	4	7
Position 5	4	8

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 21 cartes.

Le deck doit avoir au moins 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

L'exil d'une carte ne peut se faire que depuis le dessus du deck du héros. Une carte exilée ne va pas dans l'exil de ce héros mais dans la "Porte vers le royaume des morts" correspondante.

Les cartes récupérées dans une "Porte vers le royaume des morts" appartiennent aux héros qui les récupèrent et ce, même lorsque l'affrontement sera terminé.

À la fin de l'affrontement, les cartes (Hors Deck de base) exilées sur les portes qui n'ont pas été récupérées ne retournent pas dans les jeux des héros. Elles seront à nouveau placées sur les portes au début du prochain affrontement.

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Mur piégé" de la même couleur.

Désactiver une "Plaque à pression" n'a aucun effet.

24

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros retire 2 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 8 cartes Deck de base.

Outro :

Le Dévoreur d'Âmes s'effondre tandis que son crâne lisse se fissure sous l'impact final, disloquant son corps aspiré dans le néant. La salle retombe dans un silence pesant, mais les portes spectrales, loin de s'apaiser, vibrent avec plus d'intensité. Une lueur sinistre traverse l'espace et un froid mordant envahit la pièce. Quelque chose se prépare.

Puis, une nouvelle porte s'ouvre, plus massive, plus éclatante. Une silhouette en émerge, drapée de cendres et de flammes mourantes : un guerrier imposant, dont le corps porte les stigmates d'une souffrance indicible. Sa voix grave résonne, porteuse d'un avertissement.

« Vous avez franchi une limite... Vous n'auriez jamais dû venir. »

La créature s'avance lentement, son aura seule fait trembler les murs. Autour de lui, d'autres âmes tourmentées surgissent des portes, des spectres hurlants formant une garde sinistre. Les lumières spectrales s'intensifient et la pièce bascule dans un chaos d'énergie surnaturelle.

8 - LE MONDE PAR DELÀ LE VOILE (2)

Introduction :

L'âme en peine s'immobilise au centre de la salle, tandis que les volutes de fumée noire qui s'échappent de ses membres décharnés gonflent sa prestance. Son aura est écrasante, aux antipodes du Dévoreur d'Âmes. Vous ne ressentez ni errance ni tourment, mais une volonté inébranlable. Une colère froide, dirigée, servie par une détermination qui dépasse sa propre existence.

Sa voix s'élève, claire malgré l'écho grondant de la pièce :

« Je suis le bras droit de celui que vous ne pouvez comprendre. Vous avez perturbé son dessein et franchi des seuils interdits. Vous avez bafoué les lois des vivants et des morts. »

Autour de lui, les fantômes s'agitent, formant un mur spectral en perpétuel mouvement. Les vibrations des portes s'accentuent, menaçant de percer le voile et la crypte réagit à cet afflux d'énergie, en grondant sous vos pieds. D'un geste lent, le guerrier calciné saisit une arme spectrale, forgée de cendres et d'énergie pure. Il la pointe vers vous.

« Vous avez trouvé la mort... Il est temps qu'elle vous réclame. »

Un combat dantesque s'annonce contre un général et son armée d'un autre monde.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	1
Mur (2)	Plateau	1	2
Mur (3)	Plateau	1	4
Mur (4)	Plateau	1	9
Mur (5)	Plateau	1	11
Mur (6)	Plateau	1	12
Mur (7)	Plateau	4	1
Mur (8)	Plateau	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	2	2
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	2	5

25

Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	2	8
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	2	11
Plaque à pression désactivée (5)	Plateau	3	2
Plaque à pression désactivée (6)	Plateau	3	11

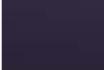
Mise en place particulière :

Prenez six "Plaque à pression" (Rouge, Vert, Bleu, Jaune, Rouge - Vert, Jaune - Bleu), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur piégé (1)	Plateau - Vert	2	4
Mur piégé (2)	Plateau - Rouge	2	9
Mur piégé (3)	Plateau - Jaune	4	2
Mur piégé (4)	Plateau - Bleu	4	11

26

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte vers le royaume des morts (1)	Plateau - Rouge	1	5
Porte vers le royaume des morts (2)	Plateau - Jaune	1	8
Porte vers le royaume des morts (3)	Plateau - Violet	2	1
Porte vers le royaume des morts (4)	Plateau - Vert	2	12
Porte vers le royaume des morts (5)	Plateau - Bleu	3	1
Porte vers le royaume des morts (6)	Plateau	3	12

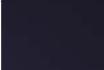
Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre quelconque fermé	Plateau	1	3
Coffre magique fermé	Plateau	1	10

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
L'âme du chasseur calciné - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss	Facile	1	7

Position des héros au choix		
Position 1	4	4
Position 2	4	5
Position 3	4	6
Position 4	4	7
Position 5	4	8

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au maximum 22 cartes.

Le deck doit avoir au moins 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"L'Âme du chasseur calciné" est morte.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

En difficulté normale ou difficile, au début de chaque tour des ennemis, chaque héros exile une carte.

L'exil d'une carte ne peut se faire que depuis le dessus du deck du héros. Une carte exilée ne va pas dans l'exil de ce héros mais dans la "Porte vers le royaume des morts" correspondante.

Les cartes récupérées dans une "Porte vers le royaume des morts" appartiennent aux héros qui les récupèrent et ce, même lorsque l'affrontement sera terminé.

À la fin de l'affrontement, les cartes Récompense exilées sur les portes qui n'ont pas été récupérées ne retournent pas dans les jeux des héros. Elles sont définitivement perdues.

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Mur piégé" de la même couleur.

Désactiver une "Plaque à pression" n'a aucun effet.

27

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros peut échanger jusqu'à 3 cartes avec les autres héros sans prendre en compte les limitations de couleur des héros.

Chaque héros retire 2 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 8 cartes Deck de base.

Outro :

L'Âme du Chasseur Calciné s'effondre, son arme spectrale se dissipant en une pluie de cendres. Son corps, façonné par les flammes et la douleur, se désagrège lentement, laissant derrière lui un murmure brisé, vestige d'un guerrier condamné à errer sans jamais trouver la paix.

Mais avant que le silence ne s'installe, un rugissement secoue la crypte. Un cri déchirant, empreint de colère et de désespoir, se propage à travers les galeries, amplifié par les murs comme un écho venu d'autre-monde.

Ce n'est pas un simple hurlement. C'est un avertissement.

Le roi de la crypte, invisible mais omniprésent, réagit à la chute de son bras droit. Son courroux imprègne l'air, alourdit l'espace, fait vibrer les fondations mêmes du tombeau. Autour de vous, la corruption s'intensifie : des fissures sombres s'étendent sur la pierre et une odeur suffocante envahit les couloirs. Quelque chose a changé. Comme si, acculé, le roi révélait enfin l'ampleur de son emprise.

Malgré cette victoire, la tension ne retombe pas. Il ne reste que peu d'endroits où se tapit l'entité à l'origine de ce fléau. L'issue approche.

Mais avant d'aller plus loin, vous regagnez le camp. Autour des érudits, vous exposez vos découvertes, décrivant l'Âme du Chasseur et l'expansion soudaine de la corruption. Ils écoutent, concentrés, inquiets. Les préparatifs s'accélèrent. Le temps presse.

L'épreuve ultime approche.

9 - LE DÉFENSEUR

Introduction :

Vous parcourez une énième fois les profondeurs de la crypte, tandis que l'air, chargé d'une présence malsaine, s'alourdit à chaque pas. Les murs, suintant un miasme visqueux et noir, semblent se refermer sur vous, mus par une volonté propre. Puis, à l'orée d'un couloir, vous émergez au cœur d'une salle immense, baignée d'une lueur spectrale.

Au centre, d'imposantes portes vibrent d'une énergie sinistre, pulsant au rythme d'une force invisible. Quelque chose les alimente.

Face à elles, une silhouette solitaire. Un chevalier en armure noire, massif, figé dans une attente silencieuse. Son bouclier arbore un emblème familier : le symbole sacré de l'Ordre de Veiel. Cette vision vous frappe. Ce guerrier, jadis protecteur du royaume, se dresse aujourd'hui comme un rempart contre le sort d'Ednel.

Votre face-à-face muet est rompu par une cohue émanant des couloirs adjacents. Des pas traînants, des grogne-

ments sourds, des chuchotements glissant le long des murs. Les engueances de la crypte se rapprochent.

Le chevalier noir reste immobile, impassible sentinelle. Vous comprenez qu'il ne cédera pas, que ces portes doivent être scellées avant que la crypte ne déverse sur vous tout ce qu'elle contient.

Il vous faut agir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	2	1
Mur (2)	Plateau	2	11
Mur (3)	Plateau	2	12
Mur (4)	Plateau	3	1
Mur (5)	Plateau	3	2
Mur (6)	Plateau	3	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	1	3
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	1	10
Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	4	3
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	4	10

Mise en place particulière :

Prenez quatre plaques à pression (Rouge, Jaune, Rouge - Vert, Jaune - Bleu), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur piégé (1)	Plateau - Rouge	1	6
Mur piégé (2)	Plateau - Vert	2	2
Mur piégé (3)	Plateau - Jaune	3	11

Mur piégé (4)	Plateau - Bleu	4	7
---------------	----------------	---	---

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte ouverte (1)	Plateau - Bleu	1	1
Porte ouverte (2)	Plateau - Rouge	1	12
Porte ouverte (3)	Plateau - Vert	4	1
Porte ouverte (4)	Plateau - Jaune	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	2	10
Coffre divin fermé	Plateau	3	10

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Le chevalier noir - Irremplaçable	Ennemi - Puissant	Facile	2	8

Position des héros au choix		
Position 1	2	4
Position 2	2	5
Position 3	3	4
Position 4	3	5
Position 5	4	5

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 23 cartes.

Le deck doit avoir au moins 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Le "Chevalier noir" possède le passif suivant : Aucun héros ne peut infliger de dégâts au "Chevalier noir".

Désactiver une "Plaque à pression" n'a aucun effet.

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le mur piégé de la même couleur.

Activer une "Plaque de pression" ouvre la "Porte" de la couleur correspondante si elle est fermée.

Activer une "Plaque de pression" ferme une "Porte" de la couleur correspondante si elle est ouverte.

À 3 héros ou moins, au début de chaque tour des héros, invoquez 2 ennemis Basique sur une "Porte ouverte" choisie aléatoirement.

À 4 héros ou plus, au début de chaque tour des héros, invoquez 3 ennemis Basique sur une "Porte ouverte" choisie aléatoirement.

En difficulté facile, réduisez de 1 le nombre d'ennemis à invoquer. En difficulté difficile, augmentez le nombre d'ennemis à invoquer de 1.

Dès que toutes les portes sont fermées, elles ne peuvent plus être ouvertes à nouveau. Jusqu'à 2 héros placent "Blasphème provocateur" (Spécial) dans leur deck puis mélangeant leur deck.

Butins :

Chaque héros choisit une pile des récompenses puis regarde les 5 prochaines cartes. Il choisit une des cartes et l'ajoute à sa réserve.

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros retire 2 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 6 cartes Deck de base.

Outro :

Le chevalier noir s'effondre enfin, tandis que le choc de son armure contre la pierre résonne lourdement dans les galeries adjacentes. Puis, le silence reprend ses droits, mais il n'apporte aucun réconfort.

L'armure usée, démodée, du chevalier noir trahit une appartenance à une époque lointaine, bien avant votre expédition dans la crypte. Vos regards se posent à nouveau sur son bouclier brisé. Le symbole sacré de l'Ordre de Veiel y est gravé, imposant et inévitable. Ce n'est pas un simple détail. C'est une révélation.

« Ils savaient. » La voix, lourde de colère, brise le mutisme. « Depuis combien de temps l'Ordre cache-t-il ce qui se passe ici ? Combien d'autres ont été envoyés pour mourir sans jamais revenir ? »

Les mots enflamme les esprits. Les accusations fusent, mêlées de doutes et de frustration. Depuis le début, l'Ordre connaissait-il la véritable nature de cette crypte ? A-t-il sciemment sacrifié des vies dans l'espoir vain de contenir ce mal ? Puis une autre voix s'élève, posée mais tranchante.

« Et alors ? Que l'Ordre nous ait menti ne change rien. La corruption est réelle. Les morts marchent. Quelqu'un doit l'arrêter. Si ce n'est pas nous, alors qui ? »

Un silence s'installe. Peut-être avez-vous été manipulés. Peut-être l'Ordre vous a-t-il caché des vérités essentielles. Mais reculer maintenant, c'est laisser ce mal prospérer. Vous échangez un regard. Un consensus fragile, mais résolu. Votre mission est vitale, vous devez continuer.

10 - LES ÉTUDIANTS DISPARUS

Introduction :

Après une traversée oppressante à travers des couloirs sombres, vous débouchez dans une salle plus étroite, à l'étrange intemporalité. Ici, rien n'a l'air abandonné. Les murs sont couverts de bibliothèques imposantes, regorgeant de parchemins et de grimoires dont la poussière peine à dissimuler l'usage récent. Des pupitres et des tables d'étude jalonnent la pièce, marqués par le temps mais toujours en place, comme si ce lieu avait été préservé du déclin.

Mais quelque chose cloche. L'agencement des lieux ne correspond pas à une simple salle d'archives. Cet espace a été réorganisé, adapté, afin de servir de laboratoire ou de centre d'étude.

Un frisson parcourt ceux parmi vous qui maîtrisent les arcanes. Une vibration magique flotte dans l'air. Troublante. Connue. Distordue, mais indéniablement familière. Elle rappelle celle enseignée dans les universités d'Ednel. L'atmosphère se tend. Des questions s'entrechoquent dans vos esprits, mais vous n'avez pas le temps d'y répondre. Un grondement sourd déchire le silence.

Derrière vous, des plaques massives s'abattent du plafond, une à une, formant une avancée inexorable. Dans l'ombre, des silhouettes se redressent. Des morts-vivants, drapés de lambeaux et d'énergies spectrales, leurs gestes précis, méthodiques. Ils manipulent la magie avec une aisance troublante, pas une sorcellerie ancienne et décadente, mais quelque chose de plus structuré, de plus familier. Les plaques se rapprochent. Les engeances de la crypte s'organisent. Pas le temps de réfléchir. Il faut agir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	1
Mur (2)	Plateau	1	3
Mur (3)	Plateau	1	5

Mur (4)	Plateau	1	7
Mur (5)	Plateau	1	9
Mur (6)	Plateau	4	2
Mur (7)	Plateau	4	4
Mur (8)	Plateau	4	6
Mur (9)	Plateau	4	8
Mur (10)	Plateau	4	10

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Piège écrasant (1)	Plateau - Jaune	2	1
Piège écrasant (2)	Plateau - Bleu	3	1

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre d'armes fermé	Plateau	1	2
Coffre du roublard fermé	Plateau	1	12

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.
Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Divinateur zombi	Ennemi - Basique	Facile	1	8
Abjurateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Normale	1	10
Évocateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Facile	2	12
La Liche - Irremplaçable	Ennemi - Puissant	Facile	3	12
Illusionniste zombi	Ennemi - Basique	Normale	4	7

Statue animée	Ennemi - Basique	Difficile	4	9
Nécromant zombi	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	4	11

Position des héros au choix		
Position 1	2	4
Position 2	2	5
Position 3	3	3
Position 4	3	4
Position 5	3	5

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit avoir au moins 6 cartes Deck de base.

34

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Au début de l'affrontement, un héros place une "Orbe de contrôle des morts-vivants" dans son deck puis mélange son deck.

À la fin de chaque tour des ennemis, toutes les plaques écrasantes s'activent puis se déplacent d'une case vers la droite. Si un héros ou un ennemi se trouve à la gauche d'un "Piège écrasant", ce héros ou cet ennemi meurt et ne peut plus être ressuscité durant cet affrontement.

Durant l'affrontement, les "Piège écrasant" ont le mot clé **Infranchissable**.

La liche ne peut pas invoquer un ennemi à la gauche d'un "Piège écrasant".

Butins :

Retirez "l'Orbe de contrôle des morts-vivants" du deck du héros qui la possède.

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros retire 3 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 6 cartes Deck de base.

Outro :

Le dernier des morts-vivants s'écroule, sa magie dissipée dans une lueur vacillante. Les plaques écrasantes se figent enfin. Vous restez un instant sur vos gardes, vos esprits encore marqués par ce que vous venez d'affronter. Cette énergie, trop proche de celle que vous connaissez, s'accroche à vos pensées comme une ombre persistante. Une question, brûlante, vous hante : qu'est-ce que tout cela signifie ?

Des regards s'échangent. Une discussion s'engage, d'abord à voix basse, puis nourrie par la tension et les révélations accumulées. Les hypothèses s'entrechoquent, mais ici, au cœur de la crypte, l'incertitude règne. Vous savez qu'aucune conclusion ne peut être tirée dans cet endroit où chaque ombre semble prête à s'animer. Il faut partir.

De retour au camp, le débat éclate aussitôt. Vous exposez vos découvertes : ces morts maniant des arcanes familiers, le chevalier noir portant l'insigne de l'Ordre, ce lien insidieux entre la corruption et ceux qui auraient dû vous guider. Certains érudits se ferment, évitent vos questions. D'autres, plus sincères ou simplement dépassés, finissent par balbutier des demi-aveux. Peut-être que l'Ordre savait. Peut-être qu'il est impliqué. Mais un érudit plus âgé met fin aux échanges. Sa voix grave impose le silence.

« Nous pourrions débattre encore, accuser, chercher à comprendre. Mais le mal est là et il faut l'éradiquer. Il ne reste qu'un seul lieu inexploré dans la crypte. C'est là que se trouve notre réponse. »

Il marque une pause, scrutant chaque visage avant d'ajouter :

« Les profondeurs. Là où reposent les tombeaux les plus anciens. Si vous voulez mettre un terme à cette corruption, c'est là que vous devrez aller. »

Un poids s'installe dans vos pensées. Cette expédition sera probablement votre dernière. Après des semaines de campagne, l'ultime descente approche et avec elle, les réponses que vous attendez.

35

11 - LA RAGE DE L'APPRENTI

Introduction :

La descente semble interminable et chaque pas vous enfonce un peu plus dans une obscurité suffocante. L'air, saturé d'une énergie sinistre, s'insinue dans vos pensées, alourdissant vos esprits. Puis enfin, après ce qui vous paraît une éternité, vous atteignez une salle titanique.

Le plafond disparaît dans les ténèbres. Des piliers colossaux, sculptés dans une époque oubliée, s'élèvent autour de vous, soutenant une structure qui semble défier le temps lui-même. Et au centre, une vision vous fige.

Le squelette massif d'un géant gît au sol, ses ossements immenses défiant l'entendement. Chaque côté est large comme un tronc d'arbre, chaque phalange aussi longue qu'une lame d'épée. Cette créature ne relève pas du mythe. Elle a existé. Sa seule présence témoigne d'une ère où l'humanité luttait pour sa survie contre ces êtres titaniques. Un mouvement à l'opposé de la salle vous arrache à votre stupeur.

Une silhouette émerge des ombres, drapée d'une aura oppressante. À chacun de ses pas, une traînée d'énergie sombre suinte du sol. Vos regards se figent. La reconnaissance est immédiate. Talman !

Troisième Saint Martyr. Jadis prodige de l'Ordre, figure de lumière, aujourd'hui une abomination corrompue.

Il avance lentement, ses gestes lents, mais calculés. Son intention ne fait aucun doute.

Sans un mot, il lève les bras. Une vague d'énergie noire jaillit de ses paumes et frappe le squelette du géant. Un craquement sinistre résonne dans l'immensité. Puis un autre. Les os vibrent, s'entrechoquent, s'assemblent. Les phalanges se crispent, le crâne s'élève. Lentement, inexorablement, le géant se redresse sous vos yeux. Une lueur spectrale s'allume dans ses orbites vides. Le sol tremble. Et vous comprenez.

Talman n'est pas simplement un martyr déchu. Il est celui qui réveille les morts. Celui qui nourrit la crypte depuis le début. Chaque créature que vous avez affrontée trouve son origine dans cette magie profanatrice, tordue pour servir une cause encore plus obscure.

Le géant se dresse enfin. Dix mètres de hauteur. Une masse d'os colossale projetant son ombre sur toute la salle. Talman reste en retrait, maître de cette abomination. Plus de temps pour réfléchir. Face à ce duo dévastateur, une seule option s'offre à vous. Survivre.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	2	1
Mur (2)	Plateau	2	6
Mur (3)	Plateau	2	7
Mur (4)	Plateau	2	12
Mur (5)	Plateau	3	1
Mur (6)	Plateau	3	6
Mur (7)	Plateau	3	7
Mur (8)	Plateau	3	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Piège écrasant (1)	Plateau - Bleu	2	3
Piège écrasant (2)	Plateau - Jaune	3	10

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur piégé (1)	Plateau - Rouge	1	1
Mur piégé (2)	Plateau - Vert	1	12
Mur piégé (3)	Plateau - Jaune	4	1
Mur piégé (4)	Plateau - Bleu	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Plaque à pression désactivée (1)	Plateau	1	5
Plaque à pression désactivée (2)	Plateau	1	8
Plaque à pression désactivée (3)	Plateau	4	5
Plaque à pression désactivée (4)	Plateau	4	8

Mise en place particulière :

Prenez quatre "Plaque à pression" (Bleu, Vert, Rouge et Jaune), mélangez-les et placez-les face "Plaque à pression désactivée".

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	1	6
Coffre divin fermé	Plateau	1	11
Coffre magique fermé	Plateau	4	11

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Abjurateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Normale	1	9

Talman - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss	Facile	1	10
Le dernier géant - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Puissant	Facile	2	5
Nécromant zombi	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	2	11
Évocateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Normale	3	8

Position des héros au choix		
Position 1	4	2
Position 2	4	3
Position 3	4	4
Position 4	4	6
Position 5	4	7

Règles de construction du deck :

38

Le deck doit contenir au minimum 20 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit avoir au moins 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"Talman" est mort.

"Le dernier géant" est mort.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Au début de l'affrontement, jusqu'à 2 héros placent une "Orbe de contrôle des morts-vivants" dans leur deck puis mélange leur deck.

À la fin de chaque tour des ennemis, "Talman" déclenche son passif.

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Mur piégé" de la même couleur.

Activer une "Plaque à pression" d'une couleur active le "Piège écrasant" de la même couleur.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Retirez les "Orbes de contrôle des morts-vivants" des decks des héros qui les possèdent.

Chaque héros peut échanger jusqu'à 2 cartes avec les autres héros sans prendre en compte les limitations de couleur des héros.

Chaque héros retire 2 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 6 cartes Deck de base.

Outro :

Le géant vacille, sa silhouette titanique perdant en cohérence alors que la lueur spectrale de ses orbites s'éteint. Puis, dans un fracas assourdissant, il s'effondre. Le sol tremble sous l'impact. Les os massifs percutent la pierre dans un chaos de débris et d'échos, soulevant un nuage de poussière dense. Une poussière qui refuse de retomber. Chargée d'une énergie résiduelle, elle flotte, suspendue dans l'air, comme si la magie du colosse refusait d'abandonner ce lieu.

Non loin, Talman s'affaisse à genoux. Sa main tremblante tente de se lever, comme pour saisir une dernière fois l'essence de son pouvoir. Mais son corps corrompu cède. La magie noire qui l'animaient se dissipe dans un dernier souffle, et avec elle, l'horreur qu'il avait tissée. Son armure craque, se fend et dans les vestiges de son enveloppe profanée, il ne reste qu'un homme. Un nom que l'histoire aurait dû retenir comme un prodige et que l'Ordre a depuis longtemps effacé. Vous ne bougez pas.

L'épuisement pèse sur vos corps, le combat gravé dans vos esprits. Talman. Le géant. Cette bataille aurait dû marquer la fin. Pourtant, un malaise demeure. Ce n'était qu'une étape. Vous le sentez, profondément. Quelque chose d'autre attend. Quelque chose d'encore plus grand. Alors que la poussière continue de flotter, vous vous préparez à avancer. Il ne reste qu'une vérité à affronter, un dernier ennemi à découvrir. Et cette fois, vous le savez. Il n'y aura pas de retour en arrière.

12 - LE COMBAT FINAL

Introduction :

Enfin vous atteignez le cœur de la crypte.

Une vaste salle s'ouvre devant vous, écrasante, suffocante. Les murs, marqués de motifs anciens, sont noircis par des flammes rampantes qui s'étendent depuis le trône au fond de la pièce. Elles ondulent, animées d'une volonté propre, projetant sur la pierre des ombres mouvantes. Une lumière vacillante danse dans cet enfer de braises et de cendres. Sur son trône, il vous attend. Uraïs.

Son regard froid vous transperce. Il ne bouge pas, mais sa présence emplit l'espace. Sa tenue, bien que marquée par le temps et la corruption, porte encore les insignes de sa royauté. Vous reconnaissiez les ornements décrits dans les peintures et les récits anciens. Un souvenir d'un souverain juste et noble. Mais cet homme n'existe plus. À sa place se dresse une figure de colère et de désolation, dévorée par la corruption. Devant de vous, elle prend vie.

Des lianes noires, épaisses et sinuées, émergent du sol, se tordant et rampant comme des serpents affamés. Elles s'enroulent autour des piliers, glissent vers vos pieds, vibrant d'une énergie malsaine. Derrière vous, elles se referment, scellant l'entrée. Ce lieu n'est plus une salle. C'est une prison. Et Uraïs est son geôlier.

Il reste assis, mais les flammes qui l'entourent s'élèvent, grondantes, léchant les murs dans un crescendo infernal. Chaque souffle est un fardeau, alourdi par la chaleur qui écrase vos poumons. L'air lui-même semble chargé d'électricité,

39

saturé par une puissance brute.

Il n'a pas besoin de bouger. Il domine déjà le champ de bataille. Vos regards se croisent. Dans ce silence écrasant, une certitude s'impose. Il n'y aura pas de retour en arrière. Vous resserrez vos rangs, vos muscles tendus par une détermination fiévreuse. Le combat final commence.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Le Roi Uraïs - Phase 1 - Irremplaçable	Ennemi - Boss	Facile	1	8
Archer squelette	Ennemi - Basique	Normale	2	1
Lancier squelette	Ennemi - Basique	Normale	2	12
Nécromant zombi	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	3	1
Évocateur zombi	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	3	12

40

Position des héros au choix		
Position 1	4	5
Position 2	4	6
Position 3	4	7
Position 4	4	8
Position 5	4	9

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 16 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit avoir au moins 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Au début de l'affrontement contre le "Roi Uraïs - Phase 1" :

Placez les cartes Action de Phase 1 dans son deck de cartes Action.

Retirez "Roi des damnés", "Présence intimidante" et "Gerbe de flammes" de son deck de cartes Action.

Lorsque le "Roi Uraïs - Phase 1" perd sa dernière vie :

Résolvez son passif puis jouez une carte Action.

Placez les cartes Action de Phase 2 dans son deck de cartes Action.

Enfin remplacez-le "Roi Uraïs - Phase 1" par "Roi Uraïs - Phase 2" sur le plateau.

Lorsque le "Roi Uraïs - Phase 2" perd sa dernière vie :

Résolvez son passif puis jouez une carte Action.

Placez les cartes Action de Phase 3 dans son deck de cartes Action.

Enfin remplacez-le "Roi Uraïs - Phase 2" par "Roi Uraïs - Phase 3" sur le plateau.

Si vous souhaitez un challenge de difficulté extrême pour terminer ce voyage en beauté, à chaque fois que le boss perd une vie, déclenchez autant de cartes que la phase dans laquelle il se trouve. Bon courage.

Outro :

Au cœur du labyrinthe corrompu, le roi Uraïs vacille enfin. Ses flammes, autrefois déchaînées, faiblissent. Elles se rétractent des murs, consumées par leur propre furie. L'énergie brute qui saturait la salle devient chaotique, instable, grondant comme une tempête à l'agonie.

L'un de vos compagnons, à bout de forces, se redresse péniblement. Épaulé par ceux qui tiennent encore debout, il s'avance, son arme brandie avec une détermination fébrile. La masse qu'il tient, imprégnée d'une magie pure, brille d'une lumière éclatante, repoussant les derniers vestiges de la corruption qui tentent encore de s'accrocher. Une ouverture.

Le roi déchu plie sous vos assauts répétés, accablé par l'épuisement et le poids de son propre pouvoir déclinant. Dans un dernier effort, la masse s'abat. L'impact résonne comme un coup de tonnerre.

Une onde d'énergie balaye la salle, faisant vibrer la pierre sous vos pieds. Le cri guttural du roi, empreint de désespoir et de rage, s'éteint brusquement alors que son corps corrompu s'effondre. Une décharge d'énergie jaillit de ses restes, traversant la crypte et bien au-delà, comme un dernier souffle maudit. La corruption s'effondre avec lui.

Les lianes noires se rétractent, réduites en poussière. Les flammes s'éteignent, ne laissant qu'une obscurité apaisée. L'air lui-même semble purifié, débarrassé du poids du mal qui l'enveloppait. Mais vous n'avez pas le temps de savourer cette victoire. L'épuisement vous rattrape. Vos corps, brisés par l'intensité du combat, cèdent un à un. Les armes glissent de vos mains. Vos genoux touchent la pierre. Vos esprits sombrent dans l'inconscience. Le dernier éclat de conscience qui vous parvient est une lumière douce, émergeant des ruines de ce qu'était Uraïs. Puis, plus rien. Le calme retombe sur la crypte.

Cette campagne éprouvante contre l'ancien monarque, cet émissaire de la haine et du chaos, a pris fin. Mais au-delà de ces murs, bien au-delà de ces profondeurs, le monde d'Ednel tremble sous l'onde libérée à la chute du roi. Ce jour restera gravé dans l'histoire. Le jour où la corruption fut vaincue.

41



SCÉNARIO II : LA TRAQUE DES MAÎTRES DE L'ENTRAVÉ

1 - INTERROGATOIRE DES PREMIERS CULTISTES

Introduction :

Le soleil brûlant se reflète sur les eaux pures de la baie d'Orcal, transformant la surface en un miroir scintillant. Malgré la chaleur étouffante du désert d'Ednel, la ville grouille d'activités. Des marchands installent leurs étals en bordure de la place principale, tandis que des apprentis magiciens arpencent les rues pavées, leurs robes éclatantes virevoltant sous l'effet de leur hâte. À première vue, Orcal semble paisible, mais une tension sous-jacente plane dans l'air.

Depuis quelques semaines, des rumeurs courrent dans les allées de l'université. Des figures encapuchonnées, des assemblées secrètes, des disparitions inexpliquées. L'Ordre de Veiel, pourtant omniprésent dans la cité, garde un silence inhabituel sur le sujet, attisant les murmures et les craintes.

C'est ici, dans cette ville de contradictions, que commence votre mission. Vos recherches vous ont menées à un entrepôt délabré, niché dans les ombres d'une ruelle oubliée. On parle de réunions clandestines, de symboles inconnus, d'individus en quête d'un savoir interdit. Rien de concret, mais suffisamment pour exiger une intervention immédiate.

Tandis que vous approchez du bâtiment, le silence devient pesant. Les planches brisées du plancher, la porte entrouverte, l'odeur de renfermé mêlée à celle de l'encre et du parchemin... Quelque chose se trame ici. Vous franchissez le seuil avec précaution, vos armes sont prêtes.

À l'intérieur, une dizaine d'individus se tiennent rassemblés autour d'une lanterne vacillante, chuchotant à voix basse. L'ensemble paraît désordonné, presque improvisé. Pas une organisation rodée, mais un groupe d'amateurs, séduits par des idées qu'ils ne comprennent peut-être pas pleinement. Sur leurs poignets et autour de leurs coups, des amulettes gravées de symboles inconnus. Des regards inquiets se croisent. À votre entrée, certains reculent instinctivement. Un homme s'avance. Imposant, les épaules larges, il lève les mains en signe d'apaisement.

« Nous ne sommes que des chercheurs. Ce ne sont que des discussions, rien d'illégal... »

Sa voix tremble légèrement, malgré son assurance affichée. Vous savez qu'il ment. Ils en savent plus qu'ils ne veulent l'admettre. Et il est temps de les confronter.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	3
Mur (2)	Plateau	1	6

Mur (3)	Plateau	1	8
Mur (4)	Plateau	2	8
Mur (5)	Plateau	3	8
Mur (6)	Plateau	4	3
Mur (7)	Plateau	4	6
Mur (8)	Plateau	4	8

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre quelconque fermé	Plateau	1	7
Coffre du roublard fermé	Plateau	4	7

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Sorcier du culte	Ennemi - Basique	Facile	2	4
Arbalétrier	Ennemi - Intermédiaire	Normale	2	5
Mage Rouge	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	2	7
Griveton	Ennemi - Intermédiaire	Facile	3	4
Baroudeur	Ennemi - Intermédiaire	Normale	3	5

Position des héros au choix		
Position 1	1	1
Position 2	2	1
Position 3	3	1

Position 4	3	2
Position 5	4	1

Règles de construction du deck :

Effectuez les règles de construction de votre deck comme indiqué dans le jeu de base.

Chaque héros peut choisir une Essence de corruption puis prendre une Affliction de Niveau 1.

Chaque héros peut choisir un Équipement.

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Le deck doit contenir minimum 16 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont attachés.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Un ennemi est mort.

Règles spécifiques :

Placez à côté du plateau autant de cartes "Attacher le malandrin" qu'il y a d'ennemis.

Durant son tour, un héros peut défausser X cartes pour utiliser un "Attacher le malandrin" sur un ennemi possédant 1 vie où X est le nombre de héros.

Si l'effet d'un "Attacher le malandrin" prend fin, replacez la carte à côté du plateau.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros récupère sa carte de Héros : Adepte.

Outro :

Sentant leur nervosité et leur inexpérience, vous faites preuve de clémence, capturant le groupe sans violence inutile. À peine leurs liens serrés, l'un d'eux, un jeune homme au teint livide, craque sous la pression avant même que vous n'ayez prononcé la moindre menace.

« D'accord ! Je vais tout vous dire ! »

Sa voix chevrotante brise le silence. Autour de lui, ses compagnons baissent la tête, accablés par son manque de sang-froid. S'ensuit un flot désordonné de confessions et d'excuses maladroites.

Il finit par avouer qu'il n'est même pas membre du culte. Vexé, il explique qu'il a tenté d'intégrer leurs rangs, mais que son cousin par alliance, déjà initié, l'a écarté, le déclarant "trop peu fiable". Blessé dans son orgueil, il s'est approprié quelques effets personnels du cousin pour donner le change, espérant attirer l'attention et impressionner ses pairs.

Un soupir vous échappe. À voir leur désorganisation, il est difficile de contredire cette évaluation. Murmures nerveux, hésitations, regards fuyants... L'ensemble ressemble davantage à une farce qu'à une réelle menace. Pourtant, un détail retient votre attention : le fameux cousin, un véritable initié, fréquente un lieu dans le quartier aisné d'Orcal, où se tiendraient des rassemblements bien plus sérieux. Vos regards se croisent. Ce n'est qu'un fil ténu, mais c'est une piste.

Vous laissez les captifs sous bonne garde, destinés à être remis à l'Ordre. En quittant l'entrepôt, un constat s'impose : ce que vous avez vu ici n'était qu'une façade. Une mascarade maladroite dissimulant une menace plus subtile, plus ancrée.

Avec cette nouvelle piste, vous vous préparez à infiltrer le quartier aisné d'Orcal, un lieu où la sophistication masque souvent des vérités bien plus sombres.

2 - SAUVER LES DOCUMENTS

Introduction :

Les pavés du quartier aisné d'Orcal brillent sous la lumière mordante du soleil, polis par des siècles de passages et d'attention méticuleuse. Ici, le désert semble lointain, presque oublié, remplacé par des jardins raffinés, des fontaines cristallines et des façades immaculées. Rien ne laisse supposer qu'une menace puisse se tapir dans ce décor parfait.

Vous avancez lentement, observant chaque détail. Votre cible est là, quelque part derrière ces murs. Une supposition fragile, un fil ténu à suivre. Mais sans preuve, ce n'est qu'une hypothèse. Puis, un détail vous arrête.

Un mendiant, croisé plus tôt dans les quartiers pauvres, marche d'un pas pressé, le regard fuyant. Ses haillons tranchent violemment avec l'élégance des lieux. Il observe les alentours avec nervosité avant de disparaître dans l'une des demeures. Celle que vous soupçonnez.

L'incohérence est trop flagrante. Un homme de la rue franchissant sans hésitation la porte d'une résidence de luxe, en plein jour ? Ce n'est pas une erreur. Il vous a vus plus tôt et maintenant, il rejoint un lieu que vous traquez. S'il agit en éclaireur, vos mouvements sont déjà signalés. Vous ne pouvez pas attendre.

L'entrée cède sous votre impulsion et vous vous engouffrez dans la maison. L'intérieur, baigné de lumière et imprégné d'un luxe feutré, contraste avec l'urgence qui pulse dans vos veines. Ce calme n'est qu'une façade.

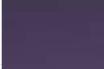
Des bruits résonnent au fond du couloir. Des pas précipités, des ordres murmurés. Puis, l'agitation. Des silhouettes émergent des pièces adjacentes, mais elles ne cherchent pas à vous affronter. Leur priorité est ailleurs.

Des livres, des documents, des rouleaux de parchemin sont précipités dans un brasero au centre de la pièce. Déjà, les flammes s'élèvent, dévorant l'encre et le papier. Des informations cruciales disparaissent sous vos yeux. Il n'y a plus d'hésitation possible. Vous devez agir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	3
Mur (2)	Plateau	1	10

Mur (3)	Plateau	2	10
Mur (4)	Plateau	2	12
Mur (5)	Plateau	3	3
Mur (6)	Plateau	3	10
Mur (7)	Plateau	4	3

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte ouverte (1)	Plateau - Bleu	4	6
Porte fermée (1)	Plateau - Jaune	2	3
Porte fermée (2)	Plateau - Violet	2	11
Porte fermée (3)	Plateau - Vert	4	10

48

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Document	Plateau	1	12
Clé (1)	Plateau - Vert	1	1
Clé (2)	Plateau - Violet	4	1

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre magique fermé	Plateau	1	9
Coffre d'armes fermé	Plateau	3	12

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Arbalétrier	ENNEMI - INTERMÉDIAIRE	Normale	1	6
Sorcier du culte - <i>Irremplaçable</i>	ENNEMI - BASIQUE	Facile	2	5
Alchimiste du culte	ENNEMI - BASIQUE	Difficile	2	8
Prêtresse du culte	ENNEMI - BASIQUE	Facile	3	1
Griveton	ENNEMI - INTERMÉDIAIRE	Difficile	4	9
Inquisiteur du culte - <i>Irremplaçable</i>	ENNEMI - PUISSANT	Normale	4	12

Position des héros au choix		
Position 1	3	5
Position 2	3	6
Position 3	3	7
Position 4	4	5
Position 5	4	7

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 17 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 20 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 10 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Le héros portant les documents atteint la "Porte ouverte" Bleu.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Les "Documents" sont détruits.

Règles spécifiques :

À la fin du Xème tours des héros où X est 8 - le nombre de héros, si les "Documents" sont sur le plateau, ils sont détruits.

Le "Sorcier du culte" donne la "Clé" Jaune lorsqu'il est mort.

49

Si les héros possèdent la "Clé" d'une couleur, un héros adjacent à une "Porte fermée" de cette même couleur peut l'ouvrir.
Si le héros possédant les "Documents" dans son jeu subit 3 blessures ou plus, les "Documents" sont détruits.

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.

Outro :

Les documents sous le bras, vous vous précipitez hors de la maison, vos pas résonnent sur les pavés d'Orcal. Derrière vous, des cris éclatent, mais les cultistes hésitent. Ici, au cœur du quartier aisné, leur anonymat est leur meilleure arme. Ils ne peuvent se permettre d'être découverts.

Vous plongez dans le dédale des ruelles, zigzaguant entre les passants, vos souffles courts se mêlant au tumulte de la ville. Les rues bondées deviennent vos alliées. Chaque tournant efface un peu plus la menace derrière vous et bientôt toute poursuite s'évanouit. Mais une inquiétude demeure. Ils ont vu vos visages. Ils savent. Le temps presse.

De retour au quartier général des chasseurs, vous déployez les documents sauvés sur une large table. Des cartes, des notes éparses, des relevés de lieux oubliés. Les indices s'assemblent alors que l'évidence s'impose : un temple isolé, enfoui dans une région reculée du désert d'Orcal, sert de base au culte. Un officier de l'Ordre, les mains posées sur la carte, hoche lentement la tête.

« Ils savent que vous venez. »

Sa voix est grave, sans appel.

« Nous ne pouvons pas vous laisser y aller seuls. Nous attaquerons ensemble. »

Les regards se croisent. L'instant est bref, mais lourd de sens. Le désert, impitoyable et infini, sera votre prochain terrain de chasse.

50

3 - PASSER LES PREMIÈRES DÉFENSES

Introduction :

La nuit enveloppe le désert d'Orcal, un voile d'ombre et de silence seulement troublé par le souffle du vent soulevant des volutes de sable. Sous la lumière froide de la lune, le temple oublié émerge des dunes, austère et imposant. Jadis majestueux, il porte désormais les marques du temps, ses pierres fissurées trahissant son âge, mais il demeure un bastion intimidant au cœur de cette étendue aride.

Regroupés près de l'entrée principale, les chasseurs de l'Ordre se préparent dans l'ombre. Leur chef, un vétéran au visage buriné par les campagnes passées, murmure ses dernières instructions. Votre cible est une entrée secondaire, ensevelie sous des amas de sable et de débris, repérée grâce aux documents récupérés. Tandis que les chasseurs prennent position, vous vous glissez vers l'ouverture cachée, vos pas feutrés par le sable mouvant.

Puis, l'assaut éclate, brisant la tranquillité nocturne dans un fracas de cris et de métal. Les chasseurs fondent sur l'entrée principale, leur clamour résonnant à travers les dunes. À l'intérieur, l'agitation gagne les défenseurs du temple, des silhouettes surgissent, des ordres fusent et déjà, des armes s'entrechoquent. Mais tout ne se passe pas comme prévu.

Quelques gardes restent en arrière, patrouillant non loin de votre position. Leurs torches vacillent, projetant des ombres erratiques sur les murs du temple. Leurs voix basses, portées par le vent, trahissent une vigilance inattendue.

Le temps vous est compté. Chaque seconde d'hésitation compromet la mission.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	4
Mur (2)	Plateau	1	8
Mur (3)	Plateau	2	4
Mur (4)	Plateau	2	5
Mur (5)	Plateau	3	9
Mur (6)	Plateau	4	4
Mur (7)	Plateau	4	7

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur fissuré (1)	Plateau	2	7
Mur fissuré (2)	Plateau	2	8
Mur fissuré (3)	Plateau	3	4
Mur fissuré (4)	Plateau	3	7
Mur fissuré (5)	Plateau	3	8
Mur fissuré (6)	Plateau	4	10
Atelier d'explosifs (1)	Plateau	1	12
Atelier d'explosifs (2)	Plateau	4	1

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte ouverte (1)	Plateau - Vert	1	1
Porte ouverte (2)	Plateau - Rouge	1	5

51

Porte ouverte (3)	Plateau - Jaune	1	9
Porte ouverte (4)	Plateau - Violet	4	8
Porte ouverte (5)	Plateau - Bleu	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	1	7
Coffre divin fermé	Plateau	4	9

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Position des héros au choix		
Position 1	1	2
Position 2	1	3
Position 3	2	1
Position 4	2	2
Position 5	2	3

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 21 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Un héros atteint la "Porte ouverte" Bleu.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

En difficulté facile, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 1 ennemi Basique sur une porte choisie aléatoirement.

En difficulté normale, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 2 ennemis Basique sur une porte choisie aléatoirement.

En difficulté difficile, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 1 ennemi Basique et 1 ennemi Intermédiaire sur une porte choisie aléatoirement.

Les ennemis invoqués sont tous des membres du culte.

Pour qu'un ennemi soit invoqué sur une porte, un chemin qui ne traverse pas d'élément **Infranchissable** entre la porte et les héros doit exister. Sinon l'ennemi apparaît sur une autre porte.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros récupère sa carte de Héros : Maître.

Outro :

Les poussières des explosions retombent lentement, formant un voile opaque dans l'air chargé de cendres et de gravats. Le vacarme que vous avez causé a brisé la tranquillité oppressante du temple, mais il vous a ouvert un passage. Derrière vous, les échos de la bataille à l'entrée principale résonnent faiblement, un murmure étouffé, perdu dans les profondeurs du sanctuaire. Vous ignorez si les chasseurs tiennent encore, ou si le silence qui menace d'envahir les lieux sera celui de leur défaite. Quoi qu'il en soit, il est trop tard pour revenir en arrière.

Les corridors devant vous s'étirent dans l'obscurité, leurs parois sculptées de gravures étranges qui semblent vous épier. L'air, chargé d'une énergie sourde, s'alourdit à chaque pas, hérissant votre peau, troubant vos pensées.

Désormais isolés, vous avancez prudemment. Chaque pas vous enfonce un peu plus dans les entrailles du temple, là où même le temps semble s'être figé. Chaque recoin murmure des secrets que vous n'êtes peut-être pas prêts à entendre. Le cœur du culte est là, quelque part, tapi dans ces ténèbres oppressantes.

4 - UNE ALLIÉE INATTENDUE

Introduction :

Guidés par une vibration magique grandissante, vous progressez dans les entrailles du temple. L'énergie qui imprègne ces lieux palpite d'un rythme presque organique, attirante et oppressante à la fois, vous menant inexorablement vers son origine.

Les corridors sombres s'ouvrent soudain sur une vaste salle, baignée d'une lumière crue et instable. Aux quatre coins, des cercles gravés s'illuminent, projetant des pulsations d'énergie brûlante qui distordent l'air. Au centre, une entité vaguement humaine, arc-boutée sous une force invisible, est la source d'une magie dévorante.

Autour d'elle, des cultistes scandent leurs incantations, leurs voix s'élevant en un chœur funèbre. À chaque syllabe, des fragments d'énergie sont arrachés à la créature, aspirés vers des réceptacles incrustés dans les murs. La cadence du rituel s'accorde aux spasmes irréguliers de l'entité, un cycle implacable où souffrance et pouvoir ne font qu'un.

Dans l'ombre, vous mesurez l'ampleur du blasphème. Cette chose n'est pas simplement prisonnière, elle est consommée, sa douleur exploitée, son existence réduite à une offrande perpétuelle pour leurs ambitions. Chaque seconde passée ici souille un peu plus l'ordre des choses. Attendre serait folie.

Interrompre ce cauchemar signifie affronter ces mages, dont la puissance s'alimente de l'horreur qu'ils orchestrent. Mais laisser ce spectacle macabre se poursuivre serait une erreur encore plus grande. D'un geste, vous amorcez l'attaque.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Entité corrompue	Plateau	3	7

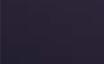
Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte ouverte (1)	Plateau - Vert	1	1
Porte ouverte (2)	Plateau - Rouge	1	12
Porte ouverte (3)	Plateau - Jaune	4	1
Porte ouverte (4)	Plateau - Violet	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre quelconque fermé	Plateau	2	12
Coffre magique fermé	Plateau	3	12

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre magique fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Position des héros au choix		
Position 1	2	1
Position 2	2	2
Position 3	2	3

Position 4	3	1
Position 5	3	2

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 18 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 21 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"L'Entité corrompue" possède tous ses points de vie.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

"L'Entité corrompue" est morte.

Règles spécifiques :

"L'Entité corrompue" commence l'affrontement avec 5 points de vie.

Durant son tour, un héros adjacent à "l'Entité corrompue" peut défausser une carte pour soigner 1 blessure à "l'Entité corrompue". Cette action ne peut être effectuée plus de 2 fois par tour du héros.

En difficulté facile, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 1 ennemi Basique sur une porte choisie aléatoirement.

En difficulté normale, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 2 ennemis Basique sur une porte choisie aléatoirement.

En difficulté difficile, un tour sur deux, au début du tour des héros, invoquez 1 ennemi Basique et 1 ennemi Intermédiaire sur une porte choisie aléatoirement.

Les ennemis invoqués sont tous des membres du culte.

Butins :

Retournez la carte "Entité corrompue". "L'Oracle" vous accompagnera dans tous les prochains affrontements jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce qu'elle soit morte à la fin d'un affrontement. Tant qu'elle vous accompagne, "L'Oracle" commence chaque affrontement avec tous ses points de vie.

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros peut choisir une Essence de corruption puis prendre une Affliction du niveau correspondant au nombre d'Essence de corruption qu'il possède.

Outro :

Votre dernier soin porté, la lumière corrompue qui enserrait l'entité vacille, puis implose dans une détonation silencieuse. Une onde d'énergie traverse la salle, dissipant les résidus de magie impie. Les cultistes, frappés par l'évidence

de leur défaite, s'égaillent dans les profondeurs du temple, abandonnant leur sanctuaire. Un silence lourd s'installe, seulement troublé par le crépitement des cercles magiques mourants.

Au centre de la salle, là où se tenait la silhouette distordue par la corruption, une figure féminine se dévoile lentement. Sa présence transcende l'humain, sa beauté surnaturelle, presque irréelle, tranche violemment avec ce lieu souillé. Son aura divine emplit la pièce d'une chaleur réconfortante et lorsque son regard doré se pose sur vous, vous ressentez une clarté troublante, comme si vos âmes étaient mises à nu.

« Je suis Liraël, Oracle des Voies Oubliées, » dit-elle d'une voix douce, mais empreinte d'une autorité indiscutable. « Ils m'ont enchaînée ici, drainant ma force pour nourrir leurs ambitions. Vous avez brisé leurs chaînes et pour cela, je vous suis redevable. »

Elle ferme un instant les yeux, laissant son essence retrouver peu à peu sa vigueur volée. Mais quand elle les rouvre, une ombre traverse son expression.

« Le véritable danger ne s'arrêtait pas à ce rituel. Ce qu'ils cherchent à accomplir dans les profondeurs du temple... dépasse tout ce que vous pouvez imaginer. »

Elle tend une main vers un mur couvert de gravures anciennes, une lumière douce irradiant du bout de ses doigts. Les runes, jusqu'alors dormantes, s'illuminent lentement, révélant une carte partielle des entrailles du sanctuaire. Au centre, un symbole distinct marque une chambre scellée.

« C'est là que vous devez aller. Je sens leur présence, je ressens le mal qui y sommeille. »
Son regard revient sur vous, à la fois résolu et étrangement paisible.

« Laissez-moi vous accompagner. J'ai vu ce qu'ils ont fait. Je connais ces lieux, leurs pièges, leurs horreurs.

Ensemble, nous pouvons mettre un terme à cette folie. »

56

5 - L'ULTIME REMPART

Introduction :

L'obscurité oppressante s'efface, dévoilant un vaste hall. Au centre, une porte de pierre colossale, couverte de gravures anciennes, se dresse tel un rempart entre vous et votre objectif. Ses glyphes scintillent faiblement, pulsant au rythme d'un grondement mécanique qui vibre dans l'air.

Devant elle, des cultistes s'affairent, actionnant fébrilement de vieux mécanismes pour sceller le passage. Non loin d'eux, deux silhouettes se détachent dans la pénombre : un chevalier en armure sombre et une magicienne drapée de violet. Lorsque vos pas résonnent dans le hall, le chevalier se retourne, son regard pesant glissant sur vous avant de lancer un ordre, sa voix profonde résonnant sous les hautes voûtes :

« Assurez-vous qu'ils n'ailent pas plus loin ! »

Son ton ne laisse place à aucun doute. Les cultistes se figent un instant, puis obéissent sans hésitation. Certains se ruent sur des leviers répartis le long des murs, d'autres tirent leurs armes, se plaçant entre vous et la porte. Un bruit sourd retentit. La pierre glisse contre la pierre.

Le mur tremble légèrement tandis que des interstices s'ouvrent, alignés avec une précision troublante. Vous comprenez immédiatement : des projectiles jailliront dans quelques secondes, transformant la salle en un champ de mort. Mais ce qui vous frappe le plus, c'est l'absence totale de retenue des cultistes. Ces pièges, mortels pour vous, le seront aussi pour eux. Et pourtant, aucun ne recule. Ce n'est ni de la bravoure, ni de la folie. C'est du fanatisme.

À distance, le chevalier et la magicienne restent immobiles, vous observant avec une curiosité presque analytique. Pas d'inquiétude, pas de précipitation. Juste une attente silencieuse, comme s'ils cherchaient à voir jusqu'où vous irez. Il ne vous reste qu'un instant pour agir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	3
Mur (2)	Plateau	1	9
Mur (3)	Plateau	2	7
Mur (4)	Plateau	3	7
Mur (5)	Plateau	4	3
Mur (6)	Plateau	4	9

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Porte fermée (1)	Plateau - Vert	2	9
Porte fermée (2)	Plateau - Rouge	3	9

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre d'armes fermé	Plateau	1	12
Coffre du roublard fermé	Plateau	4	12

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre d'armes fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.
Prenez les "Coffre du roublard fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Élue de l'Entravé	Ennemi - Puissant	Facile	1	5

57

Fanatique du culte	Ennemi - Basique	Difficile	1	8
Guerrier du culte	Ennemi - Intermédiaire	Facile	2	4
Gardien du culte	Ennemi - Intermédiaire	Normale	4	5
Prêtresse du culte	Ennemi - Basique	Normale	4	7
L'Ardeur du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	2	11
La Ferveur du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	3	11

Position des héros au choix		
Position 1	2	2
Position 2	2	3
Position 3	3	1
Position 4	3	2
Position 5	3	3

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 20 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 23 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 8 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

"La Ferveur du culte" et "L'Ardeur du culte" ont fui le plateau.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Prenez les cartes "Mur de flèches (Bas)", "Mur de flèches (Haut)", "Mur de flèches (Gauche)" et "Mur de flèches (Droite)". Placez-les en suivant le texte sur ces cartes.

Faites une pile avec les X "Clé", mélangez-la face cachée et placez-la près du plateau. X étant le nombre d'ennemis sur la plateau (Hors "Ferveur" et "l'Ardeur")

Jusqu'à ce que les héros obtiennent la "Clé" Rouge, chaque ennemi tué durant l'affrontement laisse une "Clé" aléatoire sur la case où se trouve son cadavre.

Si les héros possèdent la "Clé" Rouge, un héros adjacent à une "Porte fermée" peut ouvrir les deux "Porte fermée". En commençant par la gauche du plateau, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, un "Mur de flèches" s'active au début de chaque tour des héros. Seuls les héros et ennemis situés dans les colonnes 1 à 9 peuvent être blessés par les "Mur de flèches". La "Ferveur" et "l'Ardeur" fuient le plateau et ne laissent pas de cadavre lorsqu'ils perdent leur dernière vie.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Outro :

Alors que la menace immédiate est écartée, vous prenez un instant pour désactiver les mécanismes des pièges, empêchant les murs de déverser de nouvelles volées de flèches. À peine le dernier levier enclenché, des pas précipités résonnent dans l'obscurité. Le guerrier en armure et la magicienne disparaissent dans les ombres du corridor. Sans hésiter, vous vous élancez à leur poursuite.

À mesure que vous vous enfoncez dans les profondeurs du temple, une pression invisible s'intensifie, l'énergie ambiante gagnant en intensité. Les murs, marqués de gravures de plus en plus complexes, semblent frémir sous votre passage. L'impression d'être observé devient presque tangible.

Le guerrier, malgré le poids de son armure, se déplace avec une aisance déconcertante, chaque mouvement calculé, précis. À ses côtés, la magicienne laisse derrière elle des traces subtiles d'incantations, des résidus magiques qui brouillent imperceptiblement vos sens et vous forcent à redoubler de concentration.

Le guerrier ne ralentit pas. Il ne fuit pas, il vous mène quelque part. Quant à la magicienne, son influence se fait plus oppressante, chaque mètre parcouru distordant insidieusement votre perception de l'espace.

Vos muscles se tendent. Ces deux-là ne sont pas de simples fanatiques. Ils sont les gardiens d'un secret qui ne doit pas être révélé. Et s'ils atteignent leur destination avant vous, tout pourrait basculer.

6 - LES MAÎTRES DU CULTE

Introduction :

Votre course s'achève alors que le sol pavé cède progressivement la place à une roche brute, marquée de veines cristallines qui scintillent faiblement dans la pénombre. Au-dessus de vous, une fissure béante laisse filtrer un rayon de lumière pâle, éclairant une statue colossale au fond de la salle. Majestueuse et inquiétante, elle pulse d'une énergie si intense qu'elle semble faire vibrer l'air. Autour d'elle, quatre silhouettes vous attendent.

Le guerrier en armure se tient au centre, imposant et impassible, sa grande épée ancrée dans le sol. À ses côtés, la magicienne murmure des incantations, des volutes d'énergie noire enroulées autour de ses mains. Son regard, froid et calculateur, vous transperce.

Plus en retrait, un archer, drapé dans une cape sombre, tient déjà sa corde tendue, sa flèche gravée de runes vibrantes. Dans les ombres mouvantes, une assassine observe chacun de vos gestes, imperceptible, prédateur patient.

Le guerrier brise le silence, sa voix résonnant dans la salle comme un écho métallique.
« Vous avez osé venir jusqu'ici. Mais vos efforts s'arrêtent maintenant. »

La magicienne esquisse un sourire cruel.

« Ils ont fait preuve d'audace. Accordons-leur une fin à la hauteur de leurs ambitions. »

Sans attendre, les maîtres du culte entrent en mouvement. L'archer ajuste son tir, ses flèches scintillant dans la lumière diffuse. L'assassine disparaît dans l'ombre. Une aura de puissance brute émane déjà des deux figures principales. Vos mains se resserrent sur vos armes. L'énergie qui irradie de la statue, l'architecture de cette salle... tout semble conçu pour les renforcer. Mais c'est ici que tout doit finir.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	3
Mur (2)	Plateau	1	4
Mur (3)	Plateau	1	12
Mur (4)	Plateau	2	3
Mur (5)	Plateau	2	12
Mur (6)	Plateau	3	7
Mur (7)	Plateau	3	11
Mur (8)	Plateau	3	12
Mur (9)	Plateau	4	5
Mur (10)	Plateau	4	7
Mur (11)	Plateau	4	9
Mur (12)	Plateau	4	10
Mur (13)	Plateau	4	11
Mur (14)	Plateau	4	12

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre de l'aventurier fermé	Plateau	1	11
Coffre divin fermé	Plateau	4	8

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre de l'aventurier fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Prenez les "Coffre divin fermé" et placez-en un choisi aléatoirement sur le plateau.

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
La Ferveur du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	1	5
L'Audace du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	1	8
L'Ardeur du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	2	4
La prison de l'Entravé - <i>Irremplaçable</i>	Plateau - Boss : Cult. d. E.	Normale	2	9
La Ruse du culte - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss : Cult. d. E.	Facile	4	6
Protecteur du culte	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	2	6
Élue de l'Entravé	Ennemi - Puissant	Difficile	2	11

Position des héros au choix		
Position 1	1	1
Position 2	2	1
Position 3	3	1
Position 4	3	2
Position 5	4	1

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 20 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Tous les ennemis sont morts.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Règles spécifiques :

Prenez la carte "Mur de flèches (Gauche)". Placez-la en suivant le texte sur cette carte.
Si "l'Oracle" est en vie, ignorez les dégâts infligés par "La prison de l'Entravé".
Le "Mur de flèches (Gauche)" s'active au début de chaque tour des ennemis.

Butins :

Chaque héros effectue 3 phases de renforcement.
Chaque héros retire 2 cartes de sa réserve.
Vous devez posséder au moins 8 cartes Deck de base.

Outro :

Le combat s'achève dans un chaos de poussière et d'éclats de pierre. Autour de vous, les derniers vestiges de l'affrontement marquent le sol de fissures et de cendres. L'armure du guerrier repose, éventrée, là où il est tombé. L'arc de l'archer gît parmi les gravats, brisé net. Plus loin, les résidus d'énergie noire trahissent la disparition de la magicienne. L'air est encore chargé de leur puissance déclinante, mais le silence s'impose peu à peu. Puis, un frémissement parcourt la salle. Presque imperceptible au début, comme un souffle retenu.

Vos regards convergent vers la statue colossale. Sa surface se craquelle lentement, chaque fissure libérant une lueur vibrante. La magie qu'elle contient ne se dissipe pas, elle s'accumule, s'intensifie, cherchant un exutoire.

Un premier craquement brise le calme. Puis un autre. Soudain, la pierre éclate. Une onde d'énergie ravage la pièce, projetant éclats et débris dans un tourbillon aveuglant. Le sol tremble sous vos pieds, les murs gémissent sous la pression. Des blocs massifs se détachent du plafond, s'écrasant dans un fracas assourdissant. Plus d'hésitation possible.

Vous foncez vers l'issue, traversant un corridor où l'ombre et la lumière se déchirent dans un tumulte grandissant. Derrière vous, la structure s'effondre, la chaleur devient suffocante et le rugissement de l'énergie en furie menace d'engloutir ce qu'il reste du sanctuaire.

62

7 - FUIR LE TEMPLE

Introduction :

Les grondements de la statue fissurée résonnent encore alors que vous traversez les corridors du temple à une allure effrénée. Autour de vous, les murs se lézardent, libérant des volutes de poussière dans l'air saturé d'une énergie instable. Sous vos pas, le sol tremble par vagues, comme si la structure entière luttait contre son propre effondrement.

Au détour d'un couloir, vous débouchez dans une salle familiale, méconnaissable sous les décombres. Une partie du plafond s'est effondrée, noyant les gravures anciennes sous un amas de pierres brisées. Les torches, autrefois alignées avec une rigueur inquiétante, gisent désormais au sol, éteintes et inutiles. Un rai de lune filtre à travers une fissure béante, projetant des ombres déformées sur les murs craquelés.

Devant vous, un amoncellement de gravats bloque l'accès, ralentissant votre progression. Derrière, le chaos s'intensifie. Les secousses se font plus brutales, projetant des éclats de roche dans toutes les directions. Une fracture sinuuse serpente le long du sol, prête à s'ouvrir sous votre poids. Il ne s'agit plus seulement de fuir, mais de survivre à l'agonie du temple. Sans hésiter, vous vous élancez.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur (1)	Plateau	1	4
Mur (2)	Plateau	1	10
Mur (3)	Plateau	2	2
Mur (4)	Plateau	2	5
Mur (5)	Plateau	2	7
Mur (6)	Plateau	2	8
Mur (7)	Plateau	3	9
Mur (8)	Plateau	4	2
Mur (9)	Plateau	4	3
Mur (10)	Plateau	4	4
Mur (11)	Plateau	4	5
Mur (12)	Plateau	4	7

63

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Mur fissuré (1)	Plateau	1	6
Mur fissuré (2)	Plateau	2	3
Mur fissuré (3)	Plateau	2	4
Mur fissuré (4)	Plateau	2	9
Mur fissuré (5)	Plateau	3	2
Mur fissuré (6)	Plateau	3	3
Mur fissuré (7)	Plateau	3	4
Mur fissuré (8)	Plateau	3	7

Mur fissuré (9)	Plateau	4	10
-----------------	---------	---	----

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Atelier d'explosifs (1)	Plateau	1	11
Atelier d'explosifs (2)	Plateau	4	6
Porte ouverte	Plateau - Bleu	1	1

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie		
Coffre quelconque fermé (1)	Plateau	1	5
Coffre quelconque fermé (2)	Plateau	4	1

Mise en place particulière :

Prenez les "Coffre quelconque fermé" et placez-en deux choisis aléatoirement sur le plateau.

64

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Gardien du culte	Ennemi - Intermédiaire	Difficile	1	2
Fanatique du culte	Ennemi - Basique	Difficile	1	8
Guerrier du culte	Ennemi - Intermédiaire	Normale	2	1
Élue de l'Entravé	Ennemi - Puissant	Facile	3	5
Alchimiste du culte	Ennemi - Basique	Facile	4	8

Position des héros au choix		
Position 1	1	12
Position 2	2	12
Position 3	3	11
Position 4	3	12

Position 5	4	12
------------	---	----

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 20 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Au moins la moitié des héros arrondie à la valeur supérieur atteignent la "Porte ouverte" Bleu.

Conditions de défaite :

Suffisamment des héros sont morts de sorte que la condition de victoire ne puisse plus être remplie.

Règles spécifiques :

Prenez la carte "La prison brisée de l'Entravé". Placez-la en suivant le texte sur cette carte.

À la fin du tour des ennemis, activez "La prison brisée de l'Entravé".

Lorsqu'un héros atteint la "Porte ouverte" Bleu, il est retiré du plateau.

Butins :

Chaque héros effectue 2 phases de renforcement.

Chaque héros retire 3 cartes de sa réserve.

Vous devez posséder au moins 8 cartes Deck de base.

Outro :

Vos pas précipités résonnent sur les dalles fissurées alors que vous atteignez enfin l'entrée secrète du temple. L'air frais du désert vous frappe de plein fouet, balayant la poussière et la chaleur suffocante qui vous collaient à la peau. Pour la première fois depuis ce qui vous semble une éternité, vous inspirez profondément, savourant le retour à l'air libre.

Le contraste est brutal. Derrière vous, le chaos d'un temple en ruine. Devant, l'immensité silencieuse du désert, indifférente aux horreurs que vous venez d'affronter. Vous vous éloignez prudemment, vos muscles endoloris protestant à chaque pas. L'adrénaline retombe, laissant place à un épuisement écrasant, mais aussi à un bref soulagement. Vous êtes en vie.

Lorsque vous atteignez le point de rendez-vous convenu avec les chasseurs, un détail vous frappe immédiatement. Le camp est désert. Pas une trace des alliés que vous aviez laissés derrière. Pas de bruit, pas de mouvement, seulement ce silence inquiétant qui semble avaler le désert tout entier. Une tension sourde s'installe. Quelque chose ne va pas.

Vous échangez un regard, prêts à vous diriger vers l'entrée principale du temple pour comprendre ce qu'il s'est passé, lorsque le sol tremble sous vos pieds. Un grondement monstrueux déchire le silence, suivi d'un flash aveuglant émanant du cœur du temple. Pendant une fraction de seconde, l'obscurité du désert est chassée par une lumière crue, projetant d'immenses ombres distordues sur les dunes. Puis, l'explosion.

Une onde de choc titanique vous projette au sol tandis que des fragments de pierre et des éclats d'énergie fusent

65

dans toutes les directions. Le souffle brûlant lacère l'air, vous écrasant sous sa force. Le bruit est assourdissant, une cacophonie de destruction pure. Puis, tout s'efface.

Combien de temps s'écoule avant que vous ne repreniez conscience ? Impossible à dire. Lorsque vous ouvrez les yeux, le désert est méconnaissable. Des flammes vacillantes lèchent les vestiges du temple, projetant des ombres tremblantes sur le sable noir ci. L'air est épais, chargé d'une énergie qui fait frissonner votre peau. Vous vous relevez lentement, encore sonnés. Ce n'était pas une simple explosion. Quelque chose s'est réveillé.

8 - LE TITANICIDE

Introduction :

Le calme du désert est brutalement déchiré par un cri, un hurlement si puissant qu'il semble naître du fond de la terre avant de s'élever pour embrasser le ciel étoilé. Ce n'est pas un simple son : c'est une onde, une vibration qui fait trembler vos os et brouille vos pensées. Cela ressemble à une mélodie dissonante, un mélange improbable de métal raclé, de verre brisé et d'un rugissement animal déformé par une puissance incompréhensible.

Vous vous figez, vos regards tournés vers l'horizon. Là-bas, une ombre colossale se déplace lentement, à peine visible sous la lumière pâle de la lune. Sa silhouette est floue, presque irréelle, comme si l'air autour d'elle se déformait sous l'effet de sa présence.

Votre attention est attirée par une oasis dense à l'horizon, une anomalie verdoyante dans l'étendue aride du désert. La créature s'y dirige lentement, et même à cette distance, vous voyez son impact. Derrière elle, le sol est souillé par une substance lumineuse et violette, une traînée qui consume toute vie sur son passage. Les palmiers de l'oasis frémissent, certains se tordant déjà sous l'effet de cette présence maléfique.

Le hurlement se répercute à nouveau, mais cette fois, il est plus sourd, plus distant. Pourtant, son effet est toujours aussi écrasant, comme si l'air lui-même portait le poids de cette entité.

Vous échangez un regard. Ce n'est pas une confrontation que vous cherchiez, mais vous n'avez plus le choix. Cette créature, quoi qu'elle soit, est liée à la destruction du temple et à la corruption que vous traquez depuis Orcal.

Prenant une profonde inspiration, vous vous préparez à entrer dans l'oasis. Chaque pas vous rapproche de ce qui semble être le cœur de votre mission, mais aussi de l'inconnu le plus terrifiant que vous ayez jamais affronté.

Mise en place :

Nom de la carte	Catégorie - Sous-catégorie	Difficulté		
Le Titanicide - <i>Irremplaçable</i>	Ennemi - Boss	Facile	1	6

Mise en place particulière :

En difficulté normale, au début de l'affrontement, invoquez X-1 tentacules où X est le nombre héros.

En difficulté difficile, au début de l'affrontement, invoquez X+2 tentacules où X est le nombre héros.

Position des héros au choix		
Position 1	4	4
Position 2	4	5
Position 3	4	6
Position 4	4	7
Position 5	4	8

Règles de construction du deck :

Le deck doit contenir au minimum 20 cartes.

Le deck doit contenir au maximum 24 cartes.

Le deck doit contenir au minimum 6 cartes Deck de base.

Conditions de victoire :

Le "Titanicide" est mort.

Conditions de défaite :

Tous les héros sont morts.

Outro :

Le hurlement de la créature s'étangle dans un râle sourd avant de s'évanouir complètement. Son corps immense s'effondre, soulevant un nuage de poussière et d'énergie résiduelle. Autour d'elle, les excroissances lumineuses qui s'étaient propagées comme une infection se flétrissent instantanément, réduites en cendres par l'extinction de leur source.

L'air est lourd, chargé d'une odeur acré, un mélange de terre brûlée et de magie dissipée. Le sol, souillé par l'ichor de la créature, garde la marque indélébile de sa corruption. Vous titubez en arrière, vidés de toute force. Chaque inspiration est un effort, chaque mouvement une lutte contre l'épuisement.

Lorsque vous atteignez enfin l'orée du désert, le vent nocturne vous frappe de plein fouet, balayant la poussière collée à votre peau. La fatigue, tenue à distance par l'adrénaline, vous submerge d'un seul coup. Vos jambes céderont, et le sable amortit votre chute. Tout devient flou. Vos pensées dérivent entre conscience et oubli, entre le soulagement et l'inquiétude. Vous avez empêché un cataclysme de s'abattre sur Ednel, mais à quel prix ? Vos corps portent les stigmates de la bataille et l'ombre de cette créature hante encore vos esprits.

Une secousse vous arrache au néant. Le balancement d'une caravane, le murmure du vent sur la toile des chariots. Une lumière tamisée perce vos paupières, et lorsque vous ouvrez les yeux, des silhouettes encapuchonnées s'affarent autour de vous. Un homme, vêtu des insignes de l'Ordre, s'approche et s'accroupit à votre hauteur. Son regard est grave, mais une lueur de respect traverse son expression fatiguée.

« Nous vous ramenons à Orcal, » dit-il simplement. « Reposez-vous. Vous l'avez bien mérité. »

