



DARK RITUALS

MALLEUS MALEFICARUM

MODE SOLO

CRÉDITS

Conception du jeu : Filippo Chifico

Conception Mode Solo : Tony Neville

Rédaction : Tony Neville, Tracey Smart

Révision : Tracey Smart

Directeur artistique, conception des figurines et sculpture : Alexei Popovici

Chef de projet : Emiliano Mancini

Remerciements à tous nos soutiens sur Kickstarter.

SOMMAIRE

MODE SOLO.....	3
Introduction	3
Contenu	3
Mise en Place.....	3
RÈGLES DU MODE SOLO.....	6
Maître Sorcier	6
Pile du Démon.....	6
IA des Héros	7
Conditions de Victoire par Défaut	10
FAQ - Carte d'IA de Héros	10
EXEMPLES PRATIQUES.....	11
Teuta fait de la magie.....	11
Déplacement de Battista	13
RENCONTRE 1.....	15
RENCONTRE 2.....	17
RENCONTRE 3.....	19
RENCONTRE 4.....	21
RENCONTRE 5.....	23
CHANGER LA DIFFICULTÉ.....	26

MODE SOLO

Depuis quelques temps, des bandes de Héros se rassemblent pour combattre les Sorcières et la Légion Obscure. Mais la Légion semble innombrable. La magie empêche les Sorcières de mourir, de nouvelles Créatures et des Sbires invoqués remplacent sans cesse ceux qui ont été vaincus et de sombres rituels attirent de terrifiants Démons à travers la Conjonction.

Il est temps pour les Héros de rassembler leurs forces et d'attaquer en masse. C'est peut-être le seul moyen de vaincre la Légion Obscure pour de bon. À moins que ce ne soit l'occasion pour les Sorcières de tous les éliminer une bonne fois pour toutes?

INTRODUCCIÓN

Vous trouverez ici les règles du Mode Solo pour Dark Rituals: Malleus Maleficarum. Il offre un défi intéressant utilisant le contenu de la boîte de base et des extensions. Vous pouvez utiliser n'importe quel personnage des extensions pour diversifier vos parties.

En Mode Solo, vous jouez le Maître Sorcier à la tête de sa Légion Obscure. La plupart des règles concernant le Maître Sorcier sont similaires au jeu de base. Même les joueurs préférant l'expérience multi-joueurs peuvent trouver un intérêt au Modo Solo en tant que formation pour le jeu dans son ensemble. Pour jouer en Mode Solo, vous devez être familiarisé avec les règles de base.

En Mode Solo, la façon de jouer les Héros a été considérablement simplifiée pour vous permettre de vous concentrer sur votre rôle de Maître Sorcier.

CONTENU

Le Mode Solo contient deux nouveaux types de cartes :

- 6 cartes d'Action de Héros.
- 18 cartes d'IA de Héros.

La majorité des éléments de la boîte de base est utilisée.

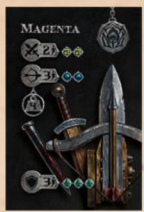
MISE EN PLACE

Suivez les instructions de mise en place du jeu de base en ignorant les étapes des Héros. Réservez une partie de votre espace de jeu aux éléments des Héros (cartes, cubes, etc.).

- Séparez les 6 cartes d'Action de Héros et les 18 cartes d'IA de Héros (identifiables grâce au nombre imprimé au verso) en deux piles..
- Rangez, par ordre croissant, les 6 cartes d'Action de Héros près de vous.
- Placez un Plateau des Héros et sa carte d'Arme à côté de chaque carte d'Action de Héros. Vous pouvez choisir n'importe quel Héros de votre collection, mais il est recommandé de respecter le symbole de Classe figurant sur la carte d'Action de Héros.
- Placez la figurine du Héros sur le plateau de jeu.
- Mélangez les 18 cartes d'IA, face cachée, et constituez une pile.
- Placez 1 Plateau d'Attributs du Héros dans la zone de jeu et 4 cubes à côté de lui.
- Optionnel : retirez les cartes Plante qui ne sont pas de simples Ingrédients alchimiques du jeu. Pour une mise en place plus rapide, laissez ces cartes dans leurs piles. Quand vous les piochez en cours de partie, défaussez-les et tirez une autre carte à la place.
- Optionnel : retirez les cartes Magie du Sang du jeu. Pour une mise en place plus rapide, laissez ces cartes dans leurs piles. Quand vous les piochez en cours de partie, défaussez-les et tirez une autre carte à la place.
- Optionnel : choisissez des Créatures dont les pouvoirs s'adaptent au Mode Solo, par exemple des pouvoirs qui ne manipulent pas l'Énergie des Héros.

Hero 6

- Move To Witch, Attack Witch.
- Search Chest or Pick Up Botanicals.
- Move 2 Towards Enemy.



Hero 5

- Search Chest.
- Attack Enemy.
- Move Towards Enemy.



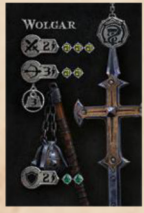
Hero 4

- L2 Enable 2 To Witch, Attack Witch & Gain +1.
- L3 Teleport to nearest Objective.
- Move 2 Towards Enemy.



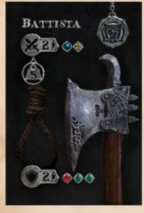
Hero 3

- L2 Heal 1 Hero.
- Move Towards Enemy.
- Attack Enemy.
- L2 When a Serf makes an Arrow Save, gain +2.



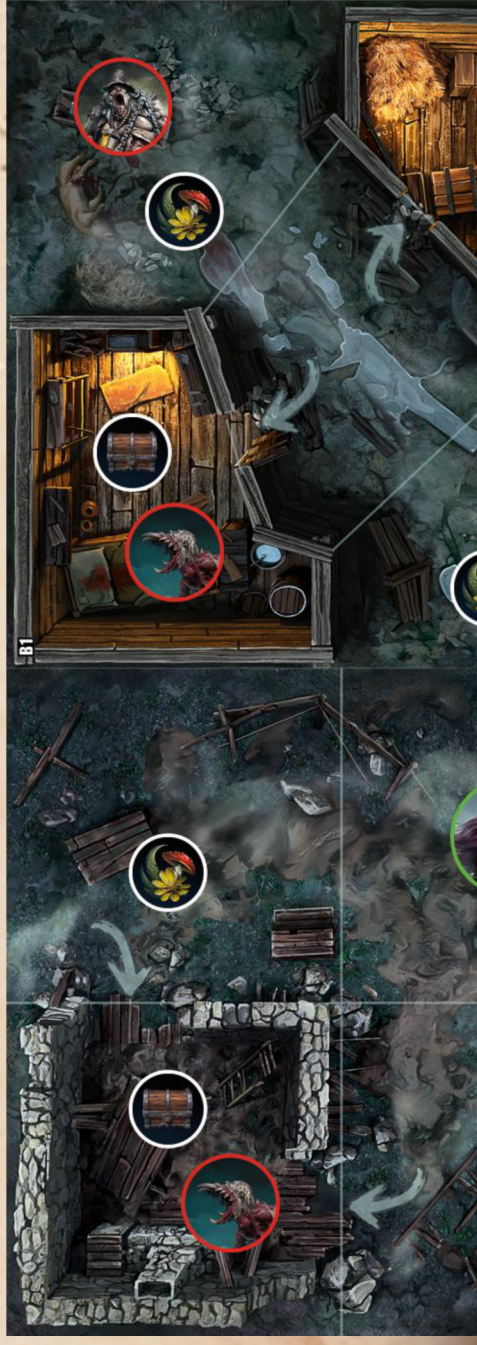
Hero 2

- Attack Enemy.
- Move 2 To Botanicals, Pick Up Botanicals.
- Move Towards Enemy.
- L1 When any Hero is Attacked, gain +1.



Hero 1

- Move 2 To Chest, Search Chest.
- Move Towards Witch, Enemy.
- Attack Enemy.
- L2 When any Hero Attacks a Witch, gain +1.



Héros



IKREK

2/3 (3) 3/3 (3)
 5/5 (5) 5/5 (5)

X 2/3 (3) 3/3 (3)
 5 Sappen
 6 Rekovoren
 7+ Genereta

5 Schild
 6+ Haraha

HAGATHA

2/3 (3) 5/5 (5) 3/3 (3)
 5/5 (5) 5/5 (5)

X 3/3 (3) 3/3 (3)
 5 Fummel
 6 Dorn
 5 Feinseh Schild
 6 Brechen
 7+ Fummel

PEKKA

3/3 (3) 5/5 (5) 5/5 (5)
 5/5 (5) 5/5 (5)

X 3/3 (3) 3/3 (3)
 5 Rekovoren
 6 Perfora
 7+ Dorn
 5 Schild
 6+ Schopfen

SAPPEN The Knight of the Black Horse 13	BRECHEN The Knight of the Black Horse 13
REKOVOREN The Knight of the Black Horse 13	SCHILD The Knight of the Black Horse 13
FALLEN The Knight of the Black Horse 13	FALLEN SCHILD The Knight of the Black Horse 13
PEKORA The Knight of the Black Horse 13	FUMMEL The Knight of the Black Horse 13
GENERETA The Knight of the Black Horse 13	HARAH The Knight of the Black Horse 13
DORN The Knight of the Black Horse 13	SCHOPFEN The Knight of the Black Horse 13

RÈGLES DU MODE SOLO

MAÎTRE SORCIER

Le Maître Sorcier utilise les mêmes règles que le jeu de base, à quelques exceptions près. Les changements sont surtout liés à l'Énergie.

Passer : en multi-joueurs, choisir quand Passer est important pour la gestion de l'Énergie. En Solo, seul le Maître Sorcier utilise l'Énergie et s'il passe volontairement, il peut récupérer de l'Énergie à volonté.

Comme d'habitude, le Maître Sorcier peut effectuer une ou deux Actions, mais s'il Passe, il n'effectue aucune Action et les Héros s'activent immédiatement pour deux Actions. Récupérez ensuite l'Énergie dépensée du Maître Sorcier et débutez un nouveau round, en commençant par les Héros. Quand le Maître Sorcier Passe, cela implique qu'il laisse les Héros exécuter de nombreuses Actions consécutives. Vous devez toujours gérer avec attention votre Énergie et le choix du moment où Passer !

Pestes : les Pestes sont une arme majeure du Maître Sorcier en multi-joueurs puisqu'en bloquant l'Énergie des Héros, il réduit les Actions qu'ils peuvent effectuer chaque Round. En Solo, les Pestes restent mortelles. Elles se Répandent normalement mais ont un effet différent. Ignorez le type de Source d'Énergie affectée par la carte Peste, mais sa valeur (X) permet au Maître Sorcier de (au choix) :

- Gagner X Énergies de façon permanente. Prenez les jetons dans la boîte et ajoutez-les à votre Énergie disponible.
- Infliger X Blessures aux Héros (réparties au choix du Maître Sorcier).
- Reculer les cubes du Plateau d'Attributs de X cases (au choix du Maître Sorcier).

Les cartes Peste sont entièrement résolues lorsqu'elles sont jouées, puis elles sont défaussées. Il n'y pas de "Pestes actives" et les Héros n'essayer pas de soigner les Pestes.

Effets de Sort et d'Aptitude : de nombreux Sorts et Aptitudes provoquent une perte d'Énergie pour les Héros. En multi-joueurs, cela empêche les Héros d'effectuer des Actions et des Réactions. Mais en Solo, ce serait sans effet. À la place, si le Maître Sorcier force un Héros à perdre de l'Énergie, celui-ci doit défausser une carte Plante à la place. Une seule carte est défaussée par chaque Héros affecté par la perte d'Énergie, quel qu'en soit le montant.

D'autres effets, par exemple le Sort "Faux-pas", peuvent ne pas avoir d'impact. Si ces effets entrent en jeu, ils n'ont effectivement aucun effet. Considérez-les comme des défaillances : la magie n'est pas parfaite après tout ! N'oubliez pas que le Maître Sorcier peut défausser des cartes de Sorts et en piocher d'autres au début de chaque round.

PILE DU DÉMON

La Pile du Démon détermine comment celui-ci agit, le plus souvent dans le sens des Sorcières mais parfois dans son propre intérêt. En multi-joueurs, ce comportement aléatoire est simulé en donnant le contrôle des actes du Démon aux Joueurs Héros.

En Solo, remplacez de préférence les cartes qui donnent le choix aux Joueurs Héros par des cartes qui forcent une Action n'allant pas dans le sens du Maître Sorcier. Par exemple, dans les huit cartes de la Pile du Démon Haborym, échangez Sulker pour Chassen.





LA DES HÉROS

Quand les Héros s'activent, un Héros choisi au hasard est contrôlé par deux cartes : sa carte d'Action de Héros et une carte d'IA de Héros piochée au hasard. Ces deux cartes listent une série d'Actions et de Réactions. Suivez ces listes deux fois pour déterminer les deux Actions valides accomplies par le Héros. Ce sera souvent deux Actions mais parfois le Héros peut lancer des Sorts d'Alchimie qui lui permettent d'effectuer plus d'Actions en un tour (plus de détails ci-après).

Énergie : en Mode Solo, les Héros n'utilisent pas d'Énergie. Ses Actions et ses Réactions peuvent être effectuées sans tenir compte de son Énergie.

Aide : quand un Héros est dans la même Zone qu'un ou plusieurs autres Héros, il gagne un bonus de +1 à tous ses Attributs quand il effectue des Actions.

Défense : pour diminuer le nombre de jets de dés, un Héros ne se Défend pas et utilise uniquement la Résistance de son Armure. Cette Résistance augmente souvent rapidement et il existe des Réactions en Alchimie pour la renforcer de façon très efficace.

Objets : les objets fonctionnent de façon simplifiée. Un Héros ne peut équiper qu'une Amélioration d'Attaque (arme), une Amélioration de Défense (armure) et un Artefact. Ignorez les restrictions sur les cartes (Poids, Attribut requis, etc.). Quand vous Fouillez un Coffre, piochez deux cartes d'objets et équipez les deux si possible. Si des objets ne peuvent pas être équipés, défaussez-les.

Une fois une Amélioration équipée, ignorez les effets de sa carte. À la place, toutes les Améliorations d'Attaque donnent +1 en Force, toutes les Améliorations de Défense donnent +1 en Résistance et tous les Artefacts donnent +1 en Agilité.

La Pile de Butin ne doit contenir que des objets. Si vous n'avez pas retiré les Sorts de Magie du Sang et que vous en piochez un, défaussez-le et piochez une autre carte.

Objectifs : les Héros ont des Objectifs déterminés par la Rencontre. Par exemple, "Éliminer trois Serfs Possédés". "Activation d'un Objectif" signifie effectuer l'Action associée à l'Objectif décrite pour la Rencontre. Dans l'exemple précédent, "Activation d'un Objectif" signifie que le Héros Attaquera un Serf Possédé et "Déplacement vers l'Objectif" se lira "Déplacement vers une Zone où vous pouvez Attaquer un Serf Possédé". Ces Actions sont spécifiques à une Rencontre.

Une Action liée à un Objectif peut ne pas être possible (par ex. si l'Objectif est "Éliminer trois Serfs Possédés" alors qu'il n'y a aucun Serf Possédé en jeu). S'il n'y a pas ou plus d'Objectifs en cours, **il existe toujours un Objectif par Défaut** : "Attaque d'une Sorcière". Celui-ci peut servir plusieurs fois en cours de jeu (par exemple au début d'une Rencontre puis de nouveau quand tous les Serfs Possédés ont été éliminés). Être hors de portée d'un Objectif ne débloque pas pour autant l'Objectif par Défaut. Celui-ci n'est utilisé que si les Objectifs de la Rencontre sont totalement irréalisables. Une Rencontre peut définir un Objectif par Défaut alternatif.

Élimination d'un Héros : quand un Héros est éliminé, retirez immédiatement sa figurine du plateau et placez-la dans la Réserve des Héros. S'il s'agissait du Héros actif, son Tour prend fin. Retirez le Plateau et la carte d'Arme du Héros de la zone de jeu et défaussez toutes ses Améliorations. Laissez sa carte d'Action de Héros en place, indiquant ainsi qu'il y a un emplacement disponible pour un nouvel Héros.

Apparition d'un Héros : il ne manque pas de Héros pour participer au carnage. Quand vous devez activer un Héros mais que son emplacement est vide, un nouveau Héros apparaît. Choisissez-en un qui n'a pas encore été utilisé dans la Réserve des Héros et correspondant de préférence au symbole de Classe de l'emplacement libre. Placez son Plateau et sa carte d'Arme à côté de la carte d'Action de Héros. Placez sa figurine dans la Zone désignée pour l'Apparition des Héros dans la Rencontre. Apparaître constitue la première Action du Héros pour ce Tour et il ne peut donc effectuer qu'une Action supplémentaire.

Si vous n'avez plus de nouveaux Héros à faire apparaître, faites revenir ceux qui ont été éliminés précédemment.

Attributs et augmentation d'Attributs : tous les Héros partagent le même Plateau d'Attributs qui représente le moral de leur groupe. Quand le combat se passe bien, ils se battent avec plus d'ardeur. Les Attributs d'un Héros sont toujours égaux à la valeur imprimée sur son Plateau plus la valeur sur le Plateau d'Attributs, plus d'autres bonus.

En Solo, les valeurs sur le Plateau d'Attributs commencent à zéro et augmentent, souvent rapidement, comme suit :

- Par Personnage ennemi éliminé, augmentez la Force, la Résistance ou l'Agilité.
- Lorsqu'un Sort d'Alchimie est lancé en tant qu'Action, augmentez l'Alchimie.

Lancez un Sort d'Alchimie en tant que Réaction (ou comme sous-partie d'une autre Action) ne fait pas progresser l'Attribut Alchimie.

Quand vous devez augmenter la Force, la Résistance ou l'Agilité, faites toujours progresser l'Attribut le plus bas. En cas d'égalité, procédez du haut vers le bas du Plateau d'Attribut.

Serfs : la plupart du temps seule la carte Paysan est utilisée. Sauf précision contraire de la Rencontre, considérez tous les Serfs comme étant des Paysans, peu importe la figurine utilisée. Les Paysans ne bénéficient pas des bonus du Plateau d'Attributs et ne font pas progresser les marqueurs de ce dernier. Les Héros Aident les Paysans, mais les Paysans n'Aident pas les Héros.

Choisir un Héros : au début du Tour d'un Héros, retournez la première carte d'IA de Héros de la pile. Le nombre figurant au verso de la carte, de 1 à 6, correspond à une des 6 cartes d'Action de Héros. Activez le Héros qui correspond au nombre indiqué. Placez la carte d'IA, face recto visible, dans la défausse.

Si le nombre indique un emplacement de Héros vide (parce qu'il a été éliminé), faites Apparaître un nouveau Héros (voir ci-dessus).

Activer un Héros : la carte d'IA de Héros et la carte d'Action de Héros sont divisées en plusieurs entrées. La plupart décrivent une Action unique et d'autres sont des Actions multiples. Pour choisir une entrée, commencez par le haut de la liste de la carte d'IA de Héros, tirée au hasard, et sélectionnez la première entrée valide permettant au Héros d'effectuer une Action. Si aucune entrée n'est valide, répétez ce processus pour la carte d'Action du Héros. Une fois une Action valide déterminée et exécutée, revenez au tout début de la liste et procédez de la même façon pour choisir la seconde Action. Il est possible d'effectuer deux fois la même Action.

Un Héros peut ne pas trouver d'Action valide à effectuer. Dans ce cas, le Maître Sorcier est chanceux et le Héros voit son Tour raccourci.

Il existe différents genres d'entrée sur les cartes et certains termes sont spécifiques au Mode Solo :

Action unique : la plupart des entrées décrivent une Action unique. Dans ce cas, le Héros effectue cette Action.

Actions multiples : certaines entrées contiennent des Actions multiples. Le Héros effectue toutes celles qu'il peut effectuer dans l'ordre indiqué par la carte. Considérez que le Héros utilise des Sorts mineurs d'Alchimie pour bénéficier de ces Actions supplémentaires. Le Héros n'a pas à exécuter toutes les Actions listées et ne doit pas non plus effectuer la première pour enchaîner sur les autres. Du moment qu'il peut effectuer une des Actions listées, il choisit l'entrée et fait de son mieux.

Alchimie : l'Alchimie est utilisée sans que chaque Héros ait recours à son Livre d'Alchimie. Au lieu de cela, vous verrez des Sorts d'Alchimie sur les deux types de cartes du Mode Solo. Tous les Sorts d'Alchimie ont un Niveau de 1 à 4 (N1, N2, etc.). Vous n'avez pas besoin d'utiliser d'Ingrédients spécifiques, juste de défausser le nombre d'Ingrédients égal au Niveau du Sort. Tous les Ingrédients sont partagés via une Réserve commune accessible pour tous les Héros.

Les Sorts d'Alchimie qui sont des Actions sont disponibles pour le Héros actif, quelle que soit la carte où ils figurent. Vérifiez tous les Sorts disponibles avant d'effectuer des Actions avec le Héros pour vous assurer qu'il lance un Sort approprié. Les cartes d'Action de Héros 1 à 3 disposent de trois Sorts d'Alchimie en Réaction et certaines cartes d'IA de Héros en fournissent également. N'importe quel Héros peut utiliser ces Réactions si leurs conditions de déclenchement se présentent et que les conditions suivantes sont remplies. Il convient de vérifier tous les Sorts disponibles

pour un Héros, notamment les Réactions, avant de choisir ses Actions.

Pour lancer un Sort d'Alchimie (en Action ou en Réaction) :

- Le Héros doit avoir un Attribut d'Alchimie supérieur ou égal au Niveau du Sort.
- Il doit y avoir assez d'Ingrédients à défausser de la Réserve commune. Défaussez autant d'Ingrédients que le Niveau du Sort. Seul le nombre de cartes défaussées est important, pas la nature des Ingrédients.
- L'effet du Sort doit affecter la situation.

Un Héros disposant de l'Attribut et des Ingrédients pour lancer un Sort d'Alchimie le fait toujours, même si l'effet est minime ou peu utile. Si le Héros remplit les conditions de lancement mais que le Sort ne produirait aucun effet, le Héros ne le lance pas. Par exemple, alors qu'il utilise son Armure, un Héros ne lance pas un Sort d'Alchimie en Réaction pour augmenter sa Résistance de 2 à 4 si le Total d'Attaque est de 5. Un Héros ne gaspille pas d'Ingrédients pour des Sorts qui n'ont pas d'effet. Ceci est valide pour tous les Sorts d'Alchimie, qu'il s'agisse d'Actions ou de Réactions.

Certains Sorts d'Alchimie ont un Niveau variable (NX). Choisissez une valeur entre 1 et 4 pour X. La valeur choisie est utilisée pour l'intégralité du Sort. Par ex., un Sort d'Alchimie "NX Quand un Héros est Attaqué, il gagne X en Résistance" peut avoir une valeur X de 1 ou de 3 et faire gagner 1 ou 3 en Résistance au Héros.

Réactions des Héros : plusieurs Sorts d'Alchimie des cartes sont des Réactions. N'importe quel Héros (y compris s'il n'est pas le Héros actif) peut utiliser une de ces Réactions quand ses conditions de déclenchement se présentent, du moment qu'il en paye le coût et dispose de l'Attribut et des Ingrédients.

La plupart des Actions listées sur les cartes d'IA sont similaires à une Action du multi-joueurs. Vous trouverez ci-après des clarifications sur certains termes, en commençant par le Déplacement.

Il y a trois Actions différentes associées au Déplacement :

Déplacement : le Héros essaye de se Déplacer mais s'il doit s'Évader et ne dispose pas d'une Agilité suffisante, il ne peut pas effectuer cette Action. Vous devez donc en chercher une autre sur les cartes.

Évasion : le Héros est considéré comme ayant automatiquement l'Agilité suffisante pour s'Évader et peut se Déplacer normalement.

Téléportation : le Héros se Déplace en ignorant tous les obstacles, y compris les autres Personnages et les murs.

Ces trois options de Déplacement peuvent inclure plus d'informations :

X Déplacements (X Évasions, etc.) : le Héros peut se Déplacer jusqu'à X Zones. Si aucun nombre n'est spécifié, faites un Déplacement normal d'une Zone. Le cas échéant dans le cas de X Déplacements, le Héros doit pouvoir s'Évader de la première Zone uniquement. Une fois son Déplacement initié, il profite de son impulsion pour poursuivre sur sa lancée et n'a pas besoin de s'Évader de nouveau.

Déplacement (etc.) vers X : le Héros se Déplace vers une Zone où il peut interagir avec la Cible (X). Il doit pouvoir atteindre la Cible. Choisissez toujours la Cible la plus proche. Le plus souvent, cela signifie se retrouver dans la même Zone que la Cible, mais si le Héros doit procéder à une Attaque contre la Cible et qu'il dispose d'une Arme à distance, il peut terminer son Déplacement dans une Zone d'où il peut l'Attaquer. Ainsi, Curthouse qui n'a qu'une Arme de Mêlée essaiera d'entrer dans la même Zone que sa Cible et Corday, qui dispose d'une Arme à distance, peut employer la même Action pour se Déplacer jusqu'à une Zone adjacente à sa Cible. Un Héros se déplace toujours vers sa Cible. Un Héros peut souvent employer plusieurs fois cette même Action pour se rapprocher.

Les effets des termes peuvent se combiner. Par exemple, 2 Évasions vers un Sbire signifie *Déplacez-vous jusqu'à 2 Zones en vous Évadant automatiquement si vous pouvez atteindre une Zone depuis laquelle vous pouvez Attaquer un Sbire.*

Notez qu'un Héros ignore les Actions de Déplacement inutiles. Si Curthouse se trouve dans une Zone avec Hagatha, il n'utilise pas d'Action Déplacement vers une Sorcière pour se déplacer vers Pekka et cherche à accomplir une Action plus dynamique de sa liste (par ex., une Attaque).

Prendre les Plantes : s'il y a un jeton Plante dans la même Zone que le Héros, retournez le jeton pour voir le nombre d'Ingrédients et piochez le nombre correspondant de cartes. Placez-les dans la Réserve commune. Défaussez le jeton.

Fouille de Coffre : s'il y a un Coffre dans la même Zone que le Héros, piochez deux cartes d'objets et équipez-en le Héros si possible. Défaussez les objets qui ne peuvent pas être équipés. Défaussez le jeton.

La plupart des Actions sont associées à une Cible ("Déplacement vers une Sorcière") :

Sorcière, Créature, Sbire, Disciple, Héros, Serf : même signification qu'en multi-joueurs.

Ennemi : n'importe quel membre de la Légion Obscure.

Objectif : défini par la Rencontre.

Liste de Cibles : il peut arriver que plusieurs Cibles soient énumérées (par ex. " Sorcière, Disciple "). Vérifiez si la première citée est valide, puis continuez jusqu'à trouver une Cible valide. Par ex. " Déplacement vers une Sorcière ou un ennemi " signifie " Déplacez-vous d'une Zone, en vérifiant si vous pouvez vous Évader et atteindre une Zone où vous pouvez Attaquer une Sorcière. Si ce n'est pas possible, Déplacez-vous d'une Zone, en vérifiant si vous pouvez vous Évader et atteindre une Zone où vous pouvez Attaquer un ennemi ".

Si plusieurs Cibles du même type sont valides, sélectionnez la plus proche. Si plusieurs options sont encore disponibles, choisissez celle qui vous nuit le plus en tant que Maître Sorcier. Après tout, les Héros sont là pour causer du tort !

Règles simplifiées : lors de votre première partie, vous pouvez ignorer les Armes à distance. Quand un Héros doit se Déplacer vers une Cible, il se Déplace alors jusqu'à être dans la même Zone qu'elle.

Choix avancé d'Action : une fois familiarisé avec le Mode Solo, vous pouvez corser les choses. Par ex., si un Héros peut se Déplacer dans la même Zone que sa Cible ou dans une Zone adjacente à elle, comparez ses compétences en mêlée et à distance. Choisissez sa destination en fonction de l'endroit d'où il peut faire le plus de dégâts. Autre exemple : si un Héros peut effectuer une Attaque à distance sur plusieurs ennemis, au lieu de Cibler le plus proche, choisissez celui qu'il a le plus de chance d'éliminer ! Suivez les règles mais en effectuant les choix qui vous causeront le plus de problèmes.

CONDITIONS DE VICTOIRE PAR DÉFAUT

Chaque Rencontre possède ses propres conditions de victoires. De plus, les deux conditions suivantes sont toujours actives :

Maître Sorcier : le Maître Sorcier gagne dès qu'il a éliminé 6 Héros en tout. Les Héros n'ont pas besoin d'être éliminés simultanément.


Héros : les Héros gagnent dès que toutes les Sorcières sont éliminées en même temps.

FAQ - CARTE D'IA DE HÉROS

▶ Search Chest or Pick Up Botanicals.

▶ Attack Enemy.

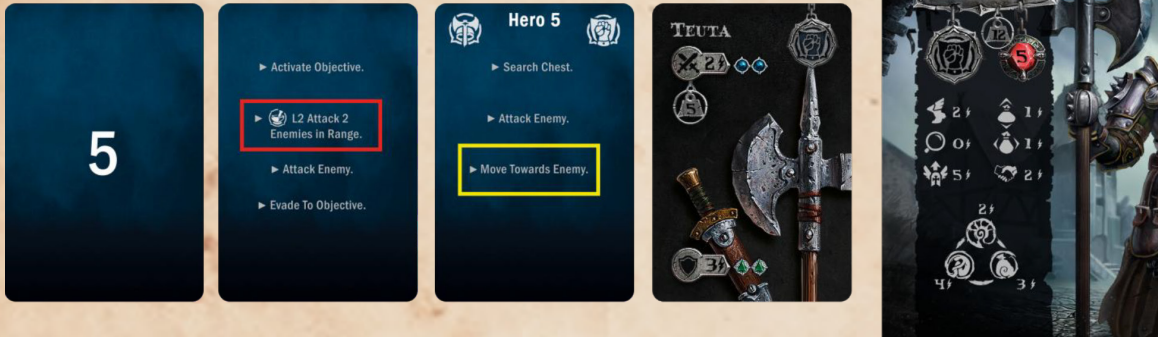
▶ Move 2 Towards Enemy.

■  L1 When you Search a Chest, draw 2 Loot Cards.

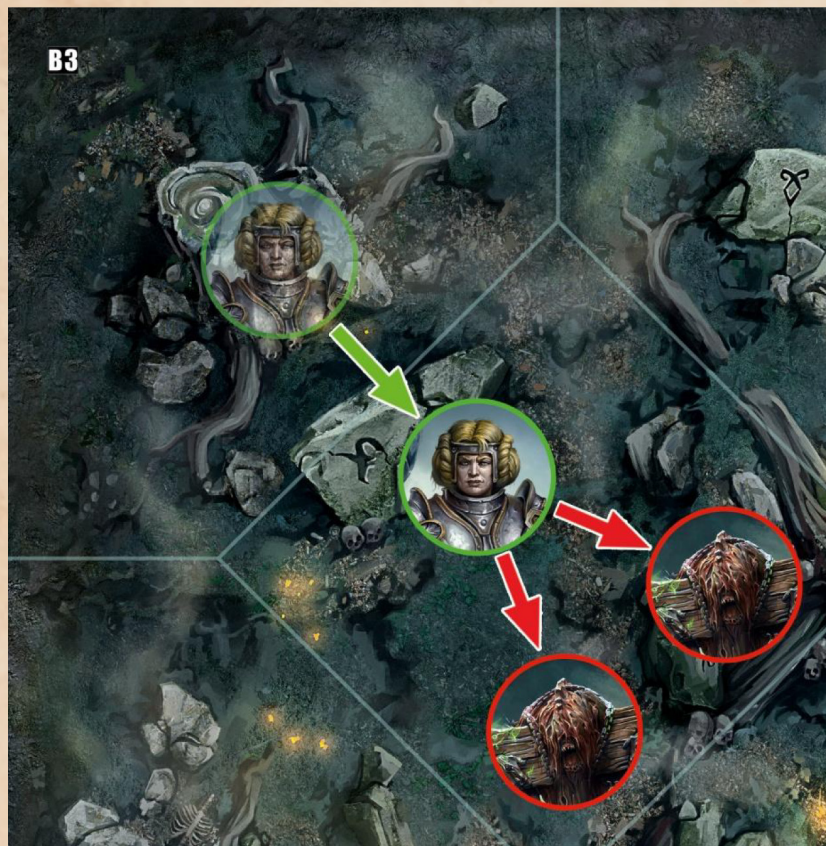
Quand vous utilisez le Sort d'Alchimie de cette carte, piochez 2 cartes en plus des 2 piochées en Fouillant le Coffre.

EXEMPLES PRATIQUES

TEUTA FAIT DE LA MAGIE



Une carte d'IA de Héros est retournée, révélant que le Héros n°5 (Teuta) s'active. Elle se trouve dans le coin supérieur gauche de la tuile B3, loin de l'action principale et de son Objectif, mais adjacente à des Sbires.

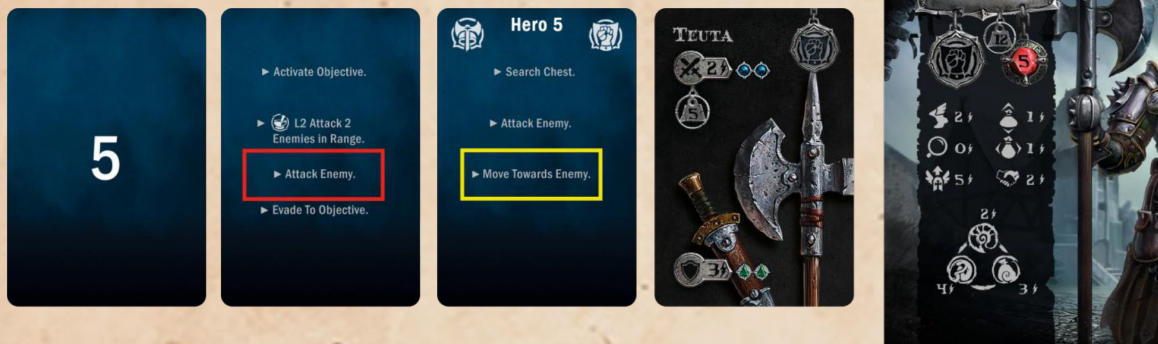


En passant en revue les options de ses cartes, il apparaît qu'elle ne peut pas Activer son Objectif, ni s'Évader vers lui car il est trop éloigné. Elle ne peut pas Attaquer car elle n'a pas d'Arme à distance. Il n'y a pas non plus de Coffre à Fouiller. Teuta peut par contre se Déplacer vers un ennemi et entre dans la Zone des deux Condamnés.

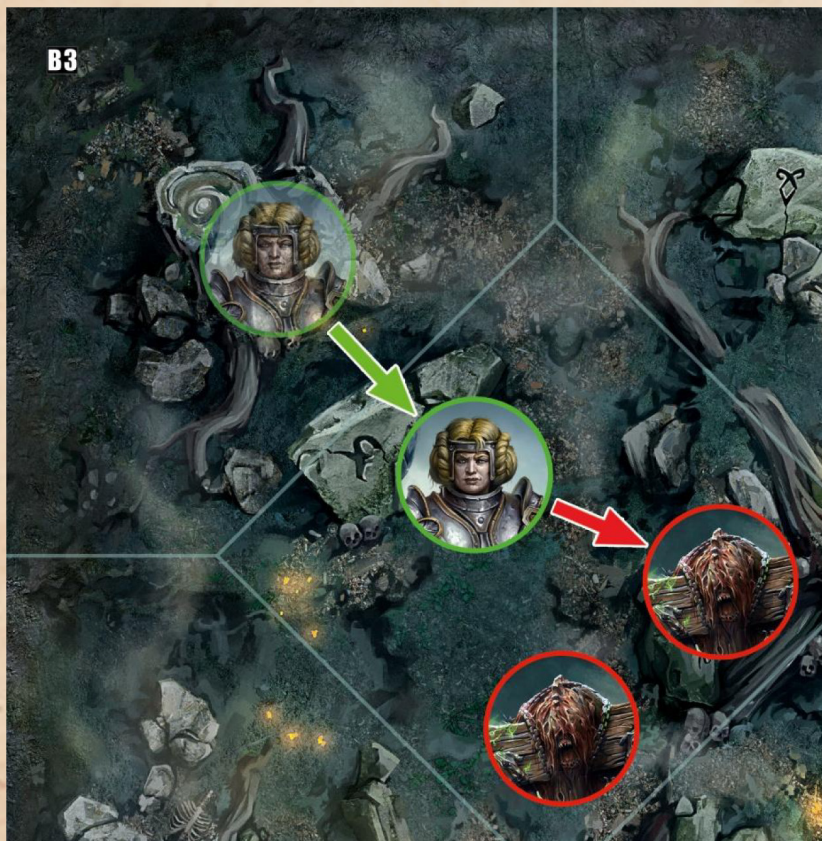
Pour sa seconde Action, en considérant qu'elle ne peut pas interagir avec son Objectif, deux choix s'offrent à elle. Tout d'abord, si elle a un Attribut d'Alchimie de 2 et au moins 2 cartes Plante à disposition, l'entrée indiquée en rouge s'applique. Elle défausse deux cartes Plante et augmente d'un cran l'Attribut Alchimie. Elle effectue ensuite une Attaque contre chaque

Condamné. Elle jette les dés pour son Attaque et y ajoute sa Force modifiée par le Plateau d'Attributs plus ses autres bonus (par ex., une Amélioration). Les Spires effectuent ensuite leur tirage de Défense. Il y a des chances que Teuta parvienne à tuer un ou deux ennemis, augmentant ainsi les scores du Plateau d'Attributs.

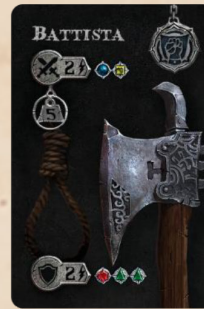
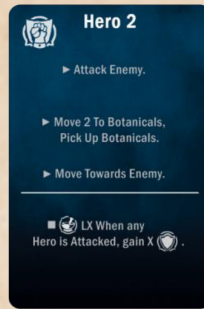
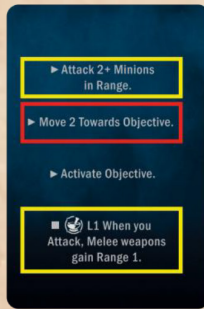
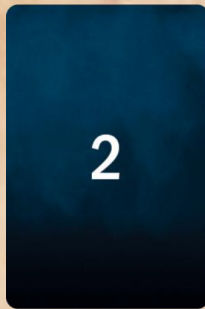
Qu'advient-il si Teuta ne peut pas recourir à l'Alchimie ?



L'entrée suivante valide est Attaquer un ennemi. Elle Attaque alors simplement un des Condamnés.



DÉPLACEMENT DE BATTISTA



Une autre carte est retournée, révélant le Héros n°2, Battista. Il est déjà au cœur de l'action, positionné dans le coin supérieur droit de la tuile B2. Il se trouve dans la même Zone qu'un Ravenous, adjacent à un Condamné et son Objectif est de libérer l'esprit du Serf Possédé.



La première entrée de ses cartes ne peut pas être utilisée. Battista n'a pas d'arme à Distance et ne peut attaquer qu'un seul Sbiro en mêlée (le Ravenous). Mais en vérifiant les Sorts disponibles en Réaction pour Battista, il apparaît qu'il peut lancer un Sort pour donner une Portée 1 à ses attaques de mêlée ! Supposons qu'il dispose de l'Ingrédient et du niveau d'Attribut, il Attaque donc les deux Sbiros. Le Sort d'Alchimie était une Réaction : ceci ne fait donc pas progresser l'Attribut d'Alchimie. Par contre, Battista a des chances d'élimi-

ner les deux Sbiros et de gagner deux crans pour les autres Attributs.

Considérons que les deux Sbiros ont été éliminés. Que se passe-t-il ensuite ? De nouveau, Battista ne peut pas Attaquer 2 Sbiros. La seconde entrée, en revanche, fonctionne bien : 2 Déplacements vers l'Objectif. Battista se trouve à 2 Zones de son Objectif, le Serf Possédé, et il peut donc le rejoindre immédiatement.

RENCONTRE I

RASSEMBLEZ LEURS ÂMES

"Ces "Héros" grouillent. Ils me font penser à des cafards ! Il doit bien y avoir un moyen de se débarrasser d'eux avant d'être dépassé !" geignit Hagatha.

"Nous devrions les effrayer. La peur et la souffrance devraient les faire fuir" affirma Pekka.

"C'est ça ! Lions les âmes des paysans morts à la terre et l'aura maléfique fera le travail pour nous" croassa Hagatha.



Énergie du Maître Sorcier : le Maître Sorcier commence avec 25 en Énergie.

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2, 4 & 6.

Serfs : tous les Serfs sont des Paysans.

Indicateur rouge : cet indicateur désigne la Zone d'Apparition des Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

Âmes Piégées : quand la Légion Obscure élimine un Serf, son Âme est piégée dans le monde mortel. Remplacez la figurine du Serf par un jeton Âme.

OBJECTIFS DES HÉROS

Absence d'Âmes Piégées : quand il n'y pas d'Âme Piégée sur le plateau, l'Objectif par Défaut des Héros est " Attaque d'une Sorcière ". L'Action " Déplacement vers un Objectif " signifie alors se Déplacer vers une Zone où le Héros peut Attaquer une Sorcière.

Présence d'Âmes Piégées : quand un Héros est dans la même Zone qu'une Âme Piégée, l'Action " Activation d'Objectif " libère l'Âme Piégée. Retirez le jeton Âme du plateau et placez-le dans la zone de jeu des Héros. L'Action " Déplacement vers l'Objectif " signifie se Déplacer vers la même Zone qu'un jeton représentant une Âme Piégée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Héros : ils gagnent immédiatement s'ils libèrent trois Âmes Piégées.

"C'était un bon plan, mais nous devons y travailler plus dur" dit Pekka en regardant Hagatha.

"Pourquoi tu me regardes ? Je ne me suis nourrie qu'une fois. "

Maître Sorcier : il gagne immédiatement s'il y a quatre Âmes Piégées sur le plateau en même temps.

"Parfait ! Tout s'est passé comme je l'avais dit" croassa Hagatha.

"Sois contente. Mais je pense qu'ils vont revenir. "



RENCONTRE 2

TUEZ LES HÉROS

"C'est de pire en pire. Ils sont encore revenus" geignit Ikrek.

"Essayons le Rituel des Ténèbres. En transformant le jour en nuit, nous les ferons fuir !"

"Non, le Rituel de Pestilence est mieux. Faisons pourrir leurs cultures. Ils devront aller ailleurs pour se nourrir."

"Celui de l'Eau Putride pourrait marcher ! Ils ont encore plus besoin de boire."

"Essayons quelque chose de plus simple. Pourquoi ne pas juste tous les tuer ? Cela résoudra le problème et j'ai besoin d'un encas" murmura Hagatha.



Énergie du Maître Sorcier : le Maître Sorcier commence avec 25 en Énergie.

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2, 4 & 6.

Serfs : tous les Serfs sont des Paysans.

Indicateur rouge : cet indicateur désigne la Zone d'Apparition des Héros.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

OBJECTIFS DES HÉROS

Durant toute la partie : l'Objectif des Héros est " Attaque d'une Sorcière ". L'Action " Déplacement vers un Objectif " signifie se Déplacer dans une Zone où le Héros peut Attaquer une Sorcière.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Héros : éliminez trois Sorcières en tout. Elles n'ont pas besoin d'être éliminées simultanément.

"Ils sont plus forts que nous le pensions. Nous n'arriverons pas, à nous trois, à éliminer tous les Héros de ce monde" dit Pekka en se dandinant.

Maître Sorcier : éliminez quatre Héros en tout. Ils n'ont pas besoin d'être éliminés simultanément.

"Un plan simple pour une victoire évidente. Mais ces Héros sont innombrables et se battent pour leur contrée. Je crains que cette victoire ne soit qu'un simple répit" dit Hagatha, plus triste que ses sœurs.



RENCONTRE 3

SOLUTION RISQUÉE

"Ils sont trop nombreux. Ils vont nous renvoyer sur Neemoss !" Hagatha semblait perturbée. "Je ne supporte pas l'idée de vivre à nouveau sous le joug des Démons. La vie ici est si facile. "

"Actuellement, peut-être qu'un Démon ne serait pas de trop" susurra Pekka.

"Oui, plus de puissance de notre côté ne peut pas faire de mal. Si nous donnons du sang à la bête, cela devrait la mettre dans de bonnes dispositions." Hagatha se laissait persuader facilement.

"Pour un moment en tout cas. J'ai vu des Rubis Neemossiens alentour. Si nous en récupérons assez, ils pourront attirer l'attention d'un Démon. Mais nous ne devrions pas les toucher, car ce n'est pas sur nous que nous voulons concentrer son regard." Pekka commença à décrire son plan.



Énergie du Maître Sorcier : le Maître Sorcier commence avec 25 en Énergie.

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2, 4, 6 & 8.

Serfs : tous les Serfs sont des Paysans.

Indicateur rouge : cet indicateur désigne la Zone d'Apparition des Héros.

Indicateur jaune : cet indicateur désigne la Fosse (ci-après).

Pile du Démon : préparez une Pile du Démon de 8 cartes comme décrit tantôt dans ces règles mais ne piochez pas de cartes avant le début de l'activation du Maître Sorcier suivant l'Invocation du Démon.

RÈGLES SPÉCIALES

► **Prendre un Rubis Neemossien, 2 ⚡** : un Serf Possédé situé dans la Zone d'un Rubis (jeton Cristal Rouge) peut le Prendre. Si un Serf Possédé est éliminé alors qu'il transporte un Rubis, il le lâche dans sa Zone. Un Serf Possédé ne peut transporter qu'un seul Rubis à la fois.

► **Jeter un Rubis Neemossien, 2 ⚡** : un Serf Possédé situé dans une Zone Adjacente à la Fosse peut y jeter le Rubis. Le Démon est immédiatement Invoqué sur la Fosse. Retirez tous les jetons Cristal Rouge.

Serf Possédé Obsédé : un Serf Possédé transportant un Rubis Neemossien est obsédé par l'idée de le jeter dans la Fosse. Si vous activez un Serf Possédé transportant un Rubis, il ne peut effectuer que les Actions suivantes : Déplacement ou Jeter un Rubis Neemossien. De plus, un Serf Possédé s'Évade automatiquement s'il effectue une **seule et unique** Action Déplacement lors de son activation. Il peut toujours se Défendre, car cela est une Réaction.

La Fosse : aucun Personnage ne peut se Déplacer sur la Fosse. Quand le Démon est Invoqué, placez-le sur la Fosse. Le Démon peut quitter la Fosse normalement mais, dès lors, il ne peut plus y revenir. Des Héros adjacents à la Fosse peuvent Attaquer le Démon avec des armes à Distance lorsqu'il s'y trouve.



OBJECTIFS DES HÉROS

Si le Démon est en jeu, " Activer l'Objectif " signifie Attaquer le Démon.

Si un Serf Possédé transporte un Rubis Neemossien, " Activer l'Objectif " signifie Attaquer le Serf Possédé.

Si aucune de ces situations n'existe, " Activer l'Objectif " signifie Attaque d'une Sorcière.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Héros : ils gagnent immédiatement si

- Tous les Serfs qui ont été Possédés sont éliminés avant l'Invocation du Démon, ou
- Le Démon est éliminé.

"Ils nous ont encore battues !" geignit Hagatha.

"Ne t'inquiète pas ma sœur. Nous livrerons une autre bataille. "

Maître Sorcier : il gagne immédiatement si le Démon délivre le coup fatal qui élimine deux Héros. Les Héros n'ont pas besoin d'être éliminés simultanément et le Démon n'a besoin de causer que la Blessure qui les élimine.

"Jamais je n'ai été aussi contente de voir un Démon !" déclara Hagatha. "Nous devrions lui donner à manger. Ça les met toujours de bonne humeur. Et personne ne veut d'un Démon en colère. "

"Quel Démon ? Il est déjà reparti sur Neemoss. Il doit vouloir que nous livrions nos propres combats. "

RENCONTRE 4

DONNEZ-MOI DES ÂMES !

"Ce Démon paresseux est retourné sur Neemoss ! Je vais lui apprendre ! Donnez-moi assez d'âmes et je le ramène aussi sec !" Pekka était enragée.

"Tu penses que c'est prudent ?" demandèrent Hagatha et Ikkrek en même temps.

"Peu importe ! Je ne retourne pas sur Neemoss et nous avons besoin du Démon pour tuer ces Héros !"



Énergie du Maître Sorcier : le Maître Sorcier commence avec 25 en Énergie.

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2, 4, 6 & 8.

Serfs : utilisez les deux types de Serfs comme indiqué sur la carte.

Indicateur rouge : cet indicateur désigne la Zone d'Apparition des Héros.

Indicateur jaune : cet indicateur désigne l'endroit d'Apparition du Démon.

RÈGLES SPÉCIALES

Miliciens Fougueux : au début de l'activation des Héros, chaque Milicien Attaque tous les membres de la Légion Obscure dans sa Zone. Ceci se produit avant que le Héros s'active et en plus de l'activation de ce dernier. Quand un Milicien élimine un Personnage, il n'augmente pas les scores du Plateau d'Attributs.

Cavernes : les Cavernes sont les trois Zones reliées de la Tuile A1, à partir de celle contenant Pekka. L'entrée des Cavernes est la Zone restante de la Tuile A1. Elle contient deux Condamnés et un Ravenous au début de la partie.

Garde de Pekka : Pekka a lancé un Sort pour empêcher les Héros d'entrer dans les Cavernes. Ils peuvent accéder à l'entrée mais pas plus loin tant qu'il y a un membre de la Légion Obscure dans la Zone de l'entrée. Les Héros qui sont entrés dans les Cavernes peuvent s'y déplacer librement, jusqu'à ce qu'ils quittent les Cavernes.

Rituel de Pekka : Pekka invoque le Démon. Elle ne peut pas effectuer d'Action, y compris de Déplacement. Elle peut employer des Réactions, y compris la Défense. Quand cinq Serfs ont été éliminés, Pekka termine son Invocation. Placez le Démon dans la Zone de l'indicateur jaune. Dès lors, Pekka peut agir normalement.



OBJECTIFS DES HÉROS

Si le Démon est en jeu, " Activer l'Objectif " signifie Attaquer le Démon.

Si le Héros actif est dans les Cavernes ou qu'il peut y pénétrer (parce qu'il n'y pas de membre de la Légion sur la Zone d'entrée), " Activer l'Objectif " signifie Attaquer Pekka.

Si aucune de ces situations n'existe, " Activer l'Objectif " signifie Attaquer n'importe quel membre de la Légion Obscure se trouvant sur l'entrée des Cavernes.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Héros : ils gagnent immédiatement si

- Ils éliminent Pekka avant que le Démon soit Invoqué. OU :
- Ils éliminent le Démon.

"Vous m'avez encore laissée tomber ! Est-ce que je dois tout faire ici ?" hurle Pekka.

"Tout faire ? Mais c'est comme si rien ne s'était passé !"

Maître Sorcier : il gagne immédiatement si le Démon délivre le coup fatal qui élimine deux Héros. Les Héros n'ont pas besoin d'être éliminés simultanément et le Démon n'a besoin de causer que la Blessure qui les élimine.

"C'est la formule gagnante ! Même si nous devons invoquer le Démon à chaque fois, nous pouvons facilement remporter la victoire" proclama Hagatha.

"Facilement ? Ce rituel m'a épuisée. Nous devons nous assurer que ce Démon ne nous abandonne pas de nouveau. Je suis sûre qu'il y aura d'autres combats avant que ce monde soit à nous. "

RENCONTRE 5

SACRIFICE DE SANG

"Pekka, ta magie est trop faible ! Tu ne peux pas le lier à ce monde !" Hagatha devenait plus irritable. Elle devait avoir faim.

"Mais agis donc si tu penses pouvoir faire mieux !" Pekka n'était pas d'humeur à être critiquée.

"Il faudra plus que quelques humains morts pour plier un Démon à notre volonté. Je vais faire un Sacrifice de Sang !"

"Non, Hagatha, tu es trop fragile pour ce genre de magie noire. JE vais faire le Sacrifice de Sang et mettre un point final à cette histoire. Et nous devons nous assurer que le Démon est bien accueilli à son arrivée." La détermination d'Ikrek surprit les deux autres Sorcières.



Énergie du Maître Sorcier : le Maître Sorcier commence avec 25 en Énergie.

Compteur d'Âmes : placez des jetons Récompense de Peste sur les numéros 2, 4, 6 & 8.

Serfs : utilisez les deux types de Serfs comme indiqué sur la carte.

Indicateur rouge : cet indicateur désigne la Zone d'Apparition des Héros.

Indicateur jaune : cet indicateur désigne la Fosse (ci-après).

Indicateur vert : une Sorcière dans la Zone désignée par cet indicateur peut Accueillir le Démon quand il est Invoqué.

Pile du Démon : préparez une Pile du Démon de 8 cartes comme décrit précédemment dans ces règles.

RÈGLES SPÉCIALES

Dévouées : les trois Sorcières sont dévouées à l'exécution du plan. Elles n'invoquent pas d'autres Sorcières pour ce combat et sont retirées de la partie quand elles sont éliminées.

Miliciens Fougueux : au début de l'activation des Héros, chaque Milicien Attaque tous les membres de la Légion Obscure dans sa Zone. Ceci se produit avant que le Héros s'active et en plus de l'activation de ce dernier. Quand un Milicien élimine un Personnage, il n'augmente pas les scores du Plateau d'Attributs.

La Fosse : aucun Personnage ne peut se Déplacer sur la Fosse. Quand le Démon est Invoqué, placez-le sur la Fosse. Le Démon peut quitter la Fosse normalement mais, dès lors, il ne peut plus y revenir. Des Héros adjacents à la Fosse peuvent Attaquer le Démon avec des armes à Distance lorsqu'il s'y trouve.

Le Sacrifice de Sang : quand la Légion Obscure élimine un Héros, procédez comme suit :

- Placez un jeton Âme sur la Fosse.
- Placez un jeton Blessure sur Ikrek. Si cela élimine Ikrek, le Démon est Invoqué (ci-après).

Une fois le Démon Invoqué, le Sacrifice de Sang est terminé (vous pouvez continuer d'ajouter des jetons sur la Fosse quand vous éliminez des Héros pour garder trace de la progression du Maître Sorcier vers son Objectif).

Invoquer le Démon : le Démon est Invoqué dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

- Il y a quatre jetons Âmes dans la Fosse.
- Ikrek est éliminée.

Placez immédiatement le Démon dans la Fosse.

Accueillir le Démon : le Sacrifice de Sang est un puissant rituel pouvant faire enrager le Démon si les Sorcières ne sont pas assez prudentes. S'il n'y a pas de Sorcière dans la Zone désignée par l'indicateur vert sur la carte lors de l'arrivée du Démon en jeu, chaque Sorcière reçoit un jeton Blessure.

OBJECTIFS DES HÉROS

Durant toute la partie : l'Objectif des Héros est " Attaque d'une Sorcière ou du Démon ". Les deux Cibles ont la même priorité : choisissez la plus proche. En cas d'équidistance, choisissez celle que le Héros a le plus de chance d'éliminer.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Héros : ils gagnent immédiatement si

- Ils éliminent les trois Sorcières, ou
- Ils éliminent le Démon.

"Assez ! Ce monde semblait accueillant mais ces combats incessants m'ont lassée de l'endroit" couina Ikrek.

"Je suis d'accord. Mieux vaut subir la colère occasionnelle d'un Démon sur Neemoss que de se battre continuellement pour nos vies" dit Hagatha, cherchant dans ses poches quelque chose à grignoter.

"Revenons chez nous. J'ai assez d'énergie pour traverser la Convergence, si telle est notre décision." Pekka était épuisée, même si elle le niait.

"Partons et emportons notre magie !"

Maître Sorcier : il gagne dès que six Héros ont été éliminés. Ils n'ont pas besoin d'être éliminés simultanément.

"C'est fait ! Ils ne reviendront pas avant un moment !" s'exclama Ikrek, ignorant le sang qui dégoulinait de ses blessures.

"Oui, je sens que nous allons avoir la paix. Il est temps de festoyer" affirma Hagatha en observant le carnage.

"Une victoire certes, mais pas totale. Avec du temps, ces humains se regrouperont et reviendront nous combattre. Mieux vaut faire profil bas et éviter de nous faire remarquer. Même dans l'ombre, la vie sur ce monde est plus simple que chez nous." Les autres Sorcières lancèrent un regard noir à Pekka, tout en sachant qu'elle avait pourtant raison.

Note : si vous substituez des Sorcières pour cette Rencontre, celle ayant le plus de Points de Vie remplace Ikrek pour le Sacrifice de Sang. Si cette Sorcière est éliminée, le Démon est Invoqué.

CHANGER LA DIFFICULTÉ

Les Rencontres sont de plus en plus difficiles à gagner. Les changements suivants peuvent faciliter le jeu pour le Maître Sorcier :

- Placer un ou plusieurs jetons Récompense de Peste sur un numéro inférieur du Compteur d'Âmes.
- Commencer avec plus d'Énergie (3, 6, ou 9 jetons par ex.).
- Éloigner les Sbiros des Héros (ou les rapprocher des Paysans). En général, les Héros tuent les Sbiros facilement, ce qui fait progresser rapidement le Plateau d'Attributs.
- Placer une Créature sur le plateau mais loin des Héros.
- Si vous piochez une Peste qui bloque 1 Énergie, comptez qu'elle bloque 2 Énergies.

Trouvez le changement qui correspond à votre style de jeu. Simplifier les choses peut être utile lorsque vous apprenez à jouer.

Les changements suivants peuvent corser les choses pour le Maître Sorcier :

- Retirer le dernier jeton Récompense de Peste (ceci a un impact sur la fin de partie).
- Commencer avec moins d'Énergie (2 ou 4 jetons par ex.).
- Placer un ou deux Sbiros supplémentaires sur le plateau et proches des Héros. En général, les Héros tuent les Sbiros facilement, ce qui fait progresser rapidement le Plateau d'Attributs.
- Considérer que toutes les Pestes bloquent 2 Énergies. Cela réduit aussi les différences d'une partie sur l'autre.

