



MOINES & NÉCROMANCIENS VS LE PARANGON

◆ NÉCROMANCIENS

La nature abonde de sources de pouvoir, mais rares sont les mortels qui osent manipuler les énergies opposées de la vie et de la mort. Les Nécromanciens moissonnent cette puissance au moment du décès d'un être vivant, lorsque sa force vitale (ou « âme ») passe à la force entropique de la mort. C'est ainsi que ces adeptes des arts mystiques renforcent leurs propres capacités, voire utilisent ce pouvoir incomparable pour ranimer des serviteurs soumis à leur volonté.

MISE EN PLACE



Pion Lien

- Choisissez 1 compétence de niveau 1 que vous placez, en même temps que la piste des Âmes, à proximité du tableau de bord de Héros du Nécromancien. Placez le pion piste des Âmes dans la case 0 et 4 pions Lien à côté de la piste.
- Retirez la carte Bande de Squelettes (Niveaux 1-2) du paquet Bande et placez-la, ainsi que les figurines de Squelettes, à proximité de votre tableau de bord de Héros. Les compétences du Nécromancien, comme Résurrection de Chef ou Ranimer des Squelettes, vont vous permettre d'utiliser ces éléments.



UTILISATION

Piste des Âmes : Les Nécromanciens ont besoin d'Âmes ☠ afin de renforcer leur pouvoir et d'utiliser leurs capacités.

Le Nécromancien dispose de plusieurs façons de gagner des Âmes :

- Chaque fois qu'il tue une figurine Ennemie : +1 Âme.
- Chaque fois qu'un Chef est tué (même si c'est par quelqu'un d'autre) : +2 Âmes.
- Chaque fois qu'un Monstre Errant est tué (même si c'est par quelqu'un d'autre) : +4 Âmes.
- D'autres effets ou capacités peuvent également permettre au Nécromancien de gagner des Âmes.

Chaque fois que le Nécromancien gagne 1 Âme, déplacez le pion piste des Âmes de 1 case vers la droite.

Lorsque le Nécromancien dépense des Âmes pour utiliser ses capacités ou pour d'autres effets, déplacez le pion piste des Âmes de 1 case vers la gauche pour chaque Âme dépensée.

Il existe des seuils, situés sur les 4^e, 8^e et 14^e cases de la piste des Âmes. Tant que le pion piste des Âmes se trouve dans l'une de ces cases ou dans n'importe quelle autre case située à la droite de cette dernière, le Nécromancien gagne les avantages correspondants indiqués sur la piste.

Ygraine vient juste de tuer un Chef de Bande. Elle gagne 3  (1 pour tuer une figurine Ennemie, plus 2, car il s'agit d'un Chef). Sur la piste, Ygraine avance le pion de 1 à 4, déverrouillant ainsi le premier seuil !

Ygraine peut désormais dépenser 1  pour gagner +1  lors d'une attaque. Tant qu'elle dispose d'au moins 4 , Ygraine peut utiliser cette capacité.



- **Séides Squelettes** : Si le Nécromancien dispose de la compétence Ranimer des Squelettes, il peut dépenser des Âmes pour invoquer des Séides Squelettes dans sa Zone. Ces Séides ne sont pas considérés comme des Héros, ils ne peuvent pas effectuer d'actions et ne subissent pas de Dégâts de Réaction. Lorsque le Nécromancien se déplace, ses Séides Squelettes se déplacent également afin de toujours rester dans sa Zone.
- **Chefs** : Si le Nécromancien dispose de la compétence Résurrection de Chef, il peut, en effectuant une action, dépenser des Âmes pour ranimer un Chef tué (un Chef dont la carte se trouve dans la défausse). Dans un tel cas, le Chef Squelette est considéré comme ayant été tué. Si le Nécromancien ranime un Chef, placez un petit pion Lien sous le socle de celui-ci et sa carte à côté de votre tableau de bord de Héros. Le Chef gagne 1 des armes du Nécromancien (soit équipée, soit issue de l'Inventaire), qui pourra être échangée ultérieurement avec une action d'Échange.

Les Chefs ranimés sont considérés comme des Héros lorsqu'il s'agit de cibler une figurine (mais ils ne comptent pas en tant que tels pour le nombre de Séides dans les Bandes, la Santé des Monstres Errants, etc.), mais ne conservent aucune de leurs capacités spéciales. La Santé et la défense du Chef sont indiquées sur sa carte Bande.

Pendant son tour, le Nécromancien peut activer chaque Chef ranimé une fois gratuitement (la première activation ne coûte pas d'action). Il peut ensuite dépenser des actions pour les activer de nouveau.

Lorsqu'il est activé, le Chef ranimé peut effectuer 1 action d'Attaque ou de Déplacement. Lors de cette dernière, le Chef dispose de 2 PM, comme n'importe quel Héros.

Un Chef ranimé ne peut pas Interagir, Ouvrir une Porte, Récupérer ou transporter des objets au-delà de l'arme qui lui a été donnée. Il ne lance pas le dé d'Ombre quand il attaque en étant dans l'Ombre. Un Chef ranimé peut utiliser les capacités de son arme, si c'est possible.

Chaque fois qu'un Chef ranimé tue un Ennemi, le Nécromancien gagne les Âmes et l'expérience associées. Quand un Chef ranimé (à l'exception du Chef Squelette) est tué, remettez sa carte Bande dans la défausse et récupérez son arme.

À tout moment, si une carte Bande (des Squelettes comme d'un Chef Ranimé) de niveau supérieur est piochée, remplacez la carte placée à côté du tableau de bord du Nécromancien par la nouvelle. Piochez ensuite une nouvelle carte pour cet événement.

Le nombre maximum de Chefs que le Nécromancien peut contrôler est indiqué sur sa carte Résurrection de Chef actuelle. Cette limite va de 1 à 3. Si le Nécromancien a déjà atteint son nombre maximum de Chefs, il ne peut pas en ranimer un nouveau avant qu'au moins l'un de ceux qu'il contrôle soit tué.

- **Monstres Errants** : Si le Nécromancien dispose de la compétence Renaissance de Monstre, il peut, en effectuant une action, dépenser des Âmes pour ranimer un Monstre Errant tué (un Monstre Errant dont la carte se trouve dans la défausse). Si le Nécromancien ranime un Monstre Errant, placez le grand pion Lien sous le socle de celui-ci et sa carte à côté de votre tableau de bord de Héros.

Les Monstres Errants ranimés sont considérés comme des Héros lorsqu'il s'agit de cibler une figurine (mais ils ne comptent pas en tant que tels pour le nombre de Séides dans les Bandes, la Santé des Monstres Errants, etc.), mais ne conservent pas leurs séquences d'activation ni aucune de leurs capacités spéciales.

L'attaque et la défense du Monstre Errant sont indiquées sur sa carte. Sa Santé est égale à leur valeur à 1 Héros (y compris avec les règles de Jeu en Solitaire).

Pendant son tour, le Nécromancien peut activer le Monstre Errant ranimé une fois (la première activation ne coûte pas d'action). Il peut ensuite dépenser des actions pour l'activer de nouveau. Lorsqu'il est activé, le Monstre Errant ranimé peut effectuer 1 action d'Attaque ou de Déplacement. Lors de cette dernière, le Monstre Errant dispose de 2 PM, comme n'importe quel Héros. Un Monstre Errant ranimé ne peut pas Interagir, Ouvrir une Porte, Récupérer ou transporter des objets. Il ne lance pas le dé d'Ombre quand il attaque en étant dans l'Ombre.

Chaque fois qu'un Monstre Errant ranimé tue un Ennemi, le Nécromancien gagne les Âmes et l'expérience associées. Quand un Monstre Errant ranimé est tué, remettez sa carte dans la défausse.



Lors d'un round précédent, Ygraine a dépensé 4 pour invoquer 2 Séides Squelettes. Tant que ces Séides l'accompagnent, avant d'attaquer, elle lance 2 et inflige 1 Blessure à la cible par obtenu.

À tout moment, si une carte du Monstre Errant ranimé de niveau supérieur est piochée, remplacez la carte placée à côté du tableau de bord du Nécromancien par la nouvelle. Piochez ensuite une nouvelle carte pour cet événement.

Le Nécromancien ne peut jamais contrôler plus de 1 Monstre Errant ranimé à la fois (quel que soit le palier de sa compétence Renaissance de Monstre). S'il contrôle déjà un Monstre Errant ranimé, le Nécromancien ne peut pas en ranimer un second avant que le premier ne soit tué.



Plus tôt dans le round, un autre Héros est parvenu à tuer Andra, un Monstre Errant. Ygraine a gagné 4 et une cible de choix pour sa compétence Renaissance de Monstre.

Ygraine dépense 6 , un montant conséquent, pour ressusciter la terrible créature et en faire son Monstre Errant ranimé. Le joueur d'Ygraine prend la figurine d'Andra, place le grand pion Lien sous le socle de celle-ci et la carte du Monstre Errant à côté de son tableau de bord de Héros.

◆ MOINES



Les Moines puisent dans leur propre force vitale, appelée « chi », pour faire appel aux Esprits Chakras et ainsi bénéficier de capacités surhumaines et de compétences martiales incroyables. Ces Moines Guerriers ont fait vœu de protéger les vivants et ont rejoint les Porteurs de Lumière dans leur quête pour abattre définitivement les Ténèbres.

MISE EN PLACE

Prenez les 4 Chakras de départ en main. Choisissez 1 compétence de niveau 1 et ajoutez les Chakras indiqués à votre main. Conservez les autres Chakras à côté de votre tableau de bord de Héros. Prenez les 30 pions Moine et placez-les également à proximité de votre tableau de bord.

UTILISATION

Au début de son tour, le Moine doit jouer 1 de ses cartes Chakra en la plaçant face visible devant son tableau de bord. Cette carte devient le Chara Actif pour le round en cours. Le moine peut utiliser les effets indiqués sur le Chakra qui peuvent également, dans certains cas, aider les autres Héros. Certains Chakras possèdent des effets qui se déclenchent au début du tour, quand ils sont joués.

Grâce à certaines de ses capacités ou compétences, le Moine peut parfois disposer de plusieurs Chakras Actifs.

Au début de chaque Phase des Héros, placez tous les Chakras Actifs du Moine dans sa défausse. Ils sont appelés Chakras défaussés.

Types de Chakra : Certaines capacités ou compétences peuvent faire appel à des types de Chakra. On distingue trois types de Chakra : **Combat**, **Agilité** et **Inspiration**. Le type est indiqué devant le nom de chaque Chakra, à l'exception de Méditation, qui n'appartient à aucun type.

Pions Moine : Certaines compétences ou capacités font gagner des Pions ✂, ◊ ou ◉.

Lorsque le jeu vous l'indique, prenez 1 des pions correspondants dans la réserve du Moine et placez-le en haut du tableau de bord du Héros affecté. Si la réserve est vide, le Héros ne gagne pas de pion.

- Quand il attaque, un Héros peut dépenser un montant de pions ✂ de son choix en les remettant dans la réserve. Pour chaque pion dépensé, ajoutez +1 ✂ au résultat.
- Quand il défend, un Héros peut dépenser un montant de pions ◊ de son choix en les remettant dans la réserve. Pour chaque pion dépensé, ajoutez +1 ◊ au résultat.
- Quand il est en combat, un Héros peut dépenser un montant de pions ◉ de son choix en les remettant dans la réserve. Pour chaque pion dépensé, il peut relancer 1 dé de sa réserve de Dés de Combat.



Chakra
défaussé

Main

Harin commence son tour avec les Chakras Méditation, Combat-Agression et Inspiration-Mana en main. Ce tour-ci, il a décidé de se concentrer sur le combat. Il joue donc Combat-Agression comme Chakra Actif pour ce round. Harin gagne immédiatement 3 pions ✂, car il possède 2 cartes Chakras défaussés, plus son Chakra Actif.

AJOUTER CETTE EXTENSION

Cette extension contient 1 Monstre Errant supplémentaire et de nouveaux objets. Pour les ajouter à vos parties, il vous suffit de mélanger ces cartes dans les paquets correspondants. Cette boîte comprend également les éléments de jeu pour les niveaux 6 à 10 et les cartes Trésor Légendaire qui ne sont utilisés qu'avec le Mode Campagne (présenté dans l'extension *Heavenfall*).