

FURY OF THE FIREBORNE

PATCH 1.1

Récemment, toutes sortes de créatures ont commencé à agir étrangement dans les Quatre Royaumes. Les gens, surtout ceux connaissant l'art des arcanes, parlent de possession démoniaque. Pour cette raison, l'Ordre de la Rose a envoyé Sir Archeron, le plus loyal de leurs chevaliers, à la cathédrale de la Lumière de l'Aube, au fort du Coeur de Gris.

L'espoir s'amenuise au fil des semaines passées sans nouvelles de Sir Archeron.

ACTE I : L'ARDENTE VOLONTÉ DE TERAXAS

Les Héros ont été dépêchés pour enquêter à la cathédrale de la Lumière de l'Aube et découvrir le sort de Sir Archeron. De loin, les Héros ont repérés un nombre impressionnant de Rampants et de Crasseux à l'apparence inhabituelle, en face de la cathédrale. Aller dans cette direction sans une armée est impossible. Heureusement, les Héros connaissent un tunnel secret menant aux catacombes, près d'ici au fort du Coeur Gris. Bien que celles-ci soient depuis longtemps abandonnées et que l'air y soit maintenant empoisonné, elles devraient encore offrir une voie ouverte.

A l'approche des catacombes, l'air commence à irriter les yeux des héros, et rend leur respiration difficile. Les Héros repèrent les mêmes Rampants et Crasseux, encerclant un sinistre portail qui semble alimenté par deux pedestaux couverts de runes. Les créatures, à la peau cendrée, semblent toutes avoir des yeux jaunes incandescents, tandis qu'elles se tiennent devant l'entrée des catacombes, telles des statues. Une aura démoniaque imprègne les lieux...

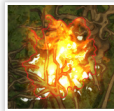
MISE EN PLACE

Règles Spéciales

1. Ignorez toutes les icônes des Tuiles.
2. La Limite de Trésor de chaque Tuile est réduite à 3.
3. Utilisez la carte Ténèbres fournie avec ce scénario lors de chaque Tour des Ténèbres.
4. Tous les Sbiens sont possédés par les démons, et ont donc les caractéristiques décrites sur la carte Monstre Pyrodémon. Référez vous à cette carte Monstre pour leurs caractéristiques.
5. Tant que les Héros se battent sur la première Tuile Combinée, ils souffrent d'un malus de -1 à tous leurs jets de dés.

Référence

1. **Portails (pion Feu):** Les Sbiens Pyrodémons apparaissent depuis ces Portails, pendant les Renforts. Les Portails ne peuvent pas être attaqués. Pour chaque piedestal alimentant un Portail, 3 Avatars du Feu arrivent en Renfort. Les Portails sont détruits et retirés de la Tuile quand tous les pedestaux les alimentant sont détruits.
2. **Piedestaux (pion Pilier):** Ils ont 3 Vitalité et un SR de 4. Quand un pilier est détruit, il génère 2PA.
3. Le pion **Corps Brulés** peut être fouillé une seule fois par Héros adjacent, en réalisant une action hors-combat SR0. Le Héros pioche immédiatement 1 Jeton Trésor.
4. Le pion **Bibliothèque** peut être fouillé une seule fois par un Héros adjacent, avec une action hors-combat SR7. Si le Héros réussit, il reçoit l'Équipement bleu *Les Larmes de Kira*.



5. Le pion **Table** peut seulement être fouillé par un seul Héros, avec une action hors-combat SR4. Si le Héros réussit un 4+, il trouve 2 potions de Vitalité. Si le Héros réussit un 7+, il reçoit également l'Équipement vert *Calice*.



6. Le pion **Fontaine** peut seulement être utilisé par un seul Héros, avec une action hors-combat SR0. La santé du Héros est restaurée de 6 Vitalité.



7. Le pion **Instruments de Torture** retient Sir Archeron. Les Héros peuvent faire des actions hors-combat pour le libérer. Si Ragog est sur la même section de la Tuile Combinée que Sir Archeron, le SR est de 7, sinon le SR est de 5. Une fois libre, placez le pion de Sir Archeron près du Héros l'ayant libéré. Il est maintenant actif et assiste les Héros.



8. **Pion Sir Archeron :** Une fois libre, il peut bouger et faire des actions comme un Allié. Ses Dégâts ne sont pas réduits par la capacité **Avatar du Pyrodémon** de Ragog



Objectif

Nettoyez toutes les Tuiles et tuez Ragog le Sauvage.

Condition d'Échec

Les Héros perdent si Sir Archeron meurt. Ils perdent également si la Pénalité de Menace est déclenchée à 4 reprises et qu'ils n'ont plus d'Emplacement d'Action libre.

Récompense

Chaque Héros survivant peut effectuer 1 modification sur son paquet de carte Héros.

Résolution

Avec un hurlement qui semble provenir de l'Abîme, Ragog tombe à genoux et s'écroule comme une masse vers l'avant. Les yeux jaunes incandescents de Ragog fondent et de la fumée s'élève doucement de ses orbites désormais vides. L'ancienne couronne qu'il portait roule à travers les dalles décorées, désormais tâchées, de la cathédrale pour s'immobiliser aux pieds des Héros. Avec un soupir de soulagement, les épaules des Héros se relâchent et leurs têtes tombent, épuisés après cet acte. Ensemble, leurs yeux sont attirés par la couronne gisant au sol et le désir de se l'approprier pour leur propre compte les submerge. Simultanément, ils tentent de s'en emparer, alors que Sir Archeron hurle, "NON !"

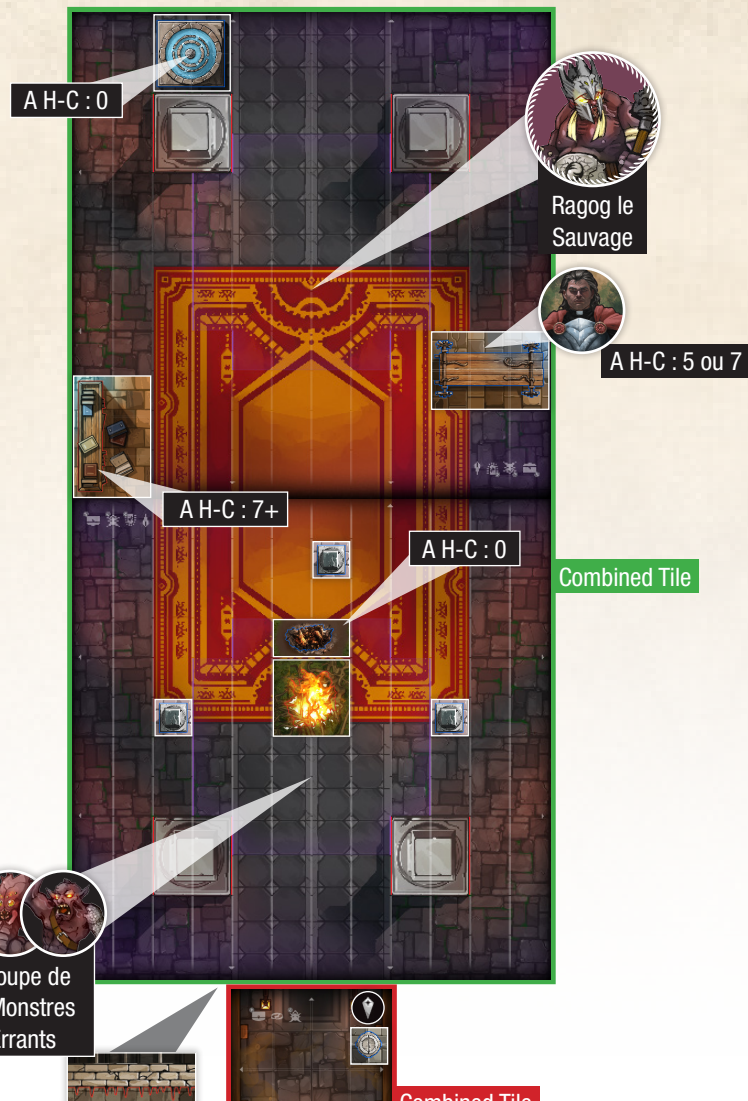
Attraper la Couronne : Lancez 5 DD. Pour chaque symbole correspondant à un Héros, ajoutez 2 à son courage. Pour chaque symbole Ténèbres, le courage des Héros augmente de 1. Tous les Héros doivent faire un test de Courage avec leur nouvelle valeur, dans cet ordre : Ruse, Rage, Arcane, Nature et Foi. Le premier Héros à rater son test de Courage, place la couronne sur sa tête. Appliquez la **Résolution : Maudit**. Si tous les Héros ont réussi leurs tests de Courage, la Couronne est placée dans l'un des Inventaires. Appliquez la **Résolution : Stoïques**.

Résolution : Maudit

Le cri de Sir Archeron n'aura servi à rien, tandis qu'un des Héros ramasse la couronne, et dans un dérangeant sourire, la place sur sa tête. "Vous n'avez pas de temps à perdre. Votre compagnon est affligé par l'ancienne malédiction de l'Avatar du Pyrodémon et je connais une seule personne en vie qui peut nous aider à sauver votre ami" dit Sir Archeron.

Résolution : Stoïques

Effrayés par la brume dans leurs esprits, les Héros s'écartent lentement de la couronne gisant sur le sol. Sir Archeron la recouvre d'une tapisserie en lambeaux et la ramasse habilement en disant : "Je sais exactement qui aller voir pour cette ancienne relique de l'Avatar du Pyrodémon. Bien joué, et merci d'être venu à mon secours !".



CARTES

LES TÉNÉBRES

LA FURIE DES PYRODÉMONS

ÉVÈNEMENT

Lancez 1 **DD**. Le seuil de déclenchement de la Pénalité de Menace est à 7 pour les Héros correspondants à ce Symbole. Sur un Symbole Ténébres la Pénalité de Menace se déclenche à 6 pour tous les Héros.

RÉPALTITÉ DE MENACE

-1 Emplacement d'Action pour tous les Héros jusqu'à la fin de l'Acte.

Activation

Mini-boss
Sbire

RENFORTS DE PORTAIL

Renforts : 3 Pyrodémons par Piedestal. Ces Sbires sont activés immédiatement.

PLAFOND MUR DE PIQUES

Mise en place : Placez un pion Fléchettes Empoisonnées en haut à droite de la Tuile et un pion Mur Broyeur adjacent au bord de la Tuile en haut à gauche. Il symbolise les piques qui descendent du plafond.

Désamorçage : Les Héros doivent être adjacents au pion Fléchettes Empoisonnées pour le désamorcer. En réalisant des actions hors-combat, le levier (pion Quête) se déplace orthogonalement. Quand le levier arrive sur la position 4, le Piège est désamorcé.

Activation : Le pion du Mur Broyeur descend d'une ligne vers le bas, pendant la Phase de Bilan jusqu'à ce que le Piège soit désamorcé. Si le Mur Broyeur descend 5 fois (jusqu'à la sixième ligne), tous les Héros et les ennemis de la Tuile sont tués par les piques.

Type : Spécial
Activation : Chaque Phase de Bilan
Désamorçage : 4 x SR 0

Portée : Tuile
Effet : Mort
Récompense : 3 Karma

Aucune restriction sur la taille de la Tuile.

RAGOG LE SAUVAGE

Intelligent, Démon, Mini-Boss

Attaque

Avatar du Pyrodémon : Divise les Dégâts de toutes les attaques subies par 2 (arrondis à l'inférieur). Les attaques infligées par un Équipement bleu ou supérieur ignorent ce pouvoir.

Armes Ténébres : 2 attaques sur 1 cible.

Attaque : Portée 1(M) 1 Dégât / Succès

Spécial

Immolation : Inflige 2 Dégâts à toutes les cibles adjacentes.

Rage Démoniaque : Attaque de nouveau la même cible, si possible. Les Dés de Destin ne sont pas relancés.

Portail Démoniaque : Placez un Portail à Portée 3 de Ragog et 2 Piedestaux à Portée 3 du Portail.

Priorités

Dernier Attaquant

Proximité

Menace

(10)

Immunités : À Terre, Peur, Feu.

COUROSNE MAUDITE DE SERENTHEAS

+5 Vitalité

Spécial

Maudit
???

Portée -

PYRODÉMON

Type : Démon
Intelligent, Sbire

Attaque

Frappe Infernale : 1 attaque sur 1 cible
Portée 1(M). 1 Dégât / AR.

Spécial

Enflammer : La cible subit 1 Dégât de Feu.

Immunisé au Feu.

Priorités

Foi

Proximité

Plus de Vitalité

(4)

Renforts

Voir règle spéciale de ce scénario.