

2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « L'Éveil »

Mise en place

Il s'agit **du début de votre aventure**, chaque joueur prend un (ou plusieurs héros) et le prépare **suivant la mise en place des héros** dans le livret de règles. Si vous commencez une partie à **un joueur**, mettez en place deux héros minimum.

► « L'Éveil » est un livret d'initiation et d'introduction à la campagne. Il n'est pas obligatoire mais conseillé si vous jouez votre première campagne. Si vous préférez, vous pouvez commencer directement avec le livret « Pour la gloire ».

Vous n'avez pas besoin pour l'instant d'installer le matériel de la partie Voyage. Si les combats vous semblent trop difficiles, nous vous conseillons de remplacer les cartes Ennemis utilisées. Pour cela, échangez les ennemis 1-3-5 avec leurs équivalents 2-4-6 (le verso des cartes Ennemis).

Commencez votre aventure :

Rendez-vous au  1.

page 3, mise en place



page10, chapitre 30



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « Pour la gloire »

Mise en place

• S'il s'agit du **début de votre aventure**, chaque joueur prend un (ou plusieurs héros) et le prépare suivant la mise en place des héros dans le livret de règles. Si vous commencez une partie à un **joueur**, mettez en place deux héros minimum.

• Sinon, si vous en avez une, **récupérez les éléments de votre feuille de Sauvegarde** et agencez vos héros et les différents plateaux en accord avec les informations sauvegardées. Cette action n'est pas nécessaire si vous enchaînez directement depuis « L'Éveil ».

Les consignes suivantes sont à prendre en compte si le Scénario « l'Éveil » a été joué juste avant de commencer le scénario « Pour la gloire ». Il faut réinitialiser le plateau Voyage (retirer les cristaux et réinitialiser les cartes Voyage). Les héros doivent également récupérer tous leurs points de Vie et points d'Aura. Chaque héros peut se rééquiper d'une carte Arme de base, si son arme a été perdue au cours du scénario « l'Éveil ».

Une fois ces premiers éléments fait :



► Placez le jeton *Météo* sur *Beau temps*.

► **Commencez** une nouvelle journée sur le plateau Voyage et **reformez** les pioches de cartes Voyage et Évènement. Pour la pioche, prenez toutes les cartes Évènement sauf la

► La carte est à placer dans la pioche **seulement si vous avez coché le**

2

et/ou le

3.

► Placez votre jeton Groupe sur l'Hexagone de la ville de Dédale, située sur l'Hexagone 500 du plateau Région (ne prenez pas en compte le 500).



Livret « Une rumeur venue du nord »

12

page 34, chapitre 175

Dès que la porte est ouverte ou détruite, **défaussez le jeton Intérêt** puis :



- Si vous avez le jeton **12**, rendez-vous au **116**.
- Sinon, rendez-vous au **138**.

page 9, chapitre 28

159

Vous avez réalisé un véritable exploit en éliminant tous ces ennemis ! Sur un des corps, vous découvrez divers **plans d'attaque de la ville**. Vous mettez également la main sur une lettre. Y figurent vos visages et ce texte : « Frères et sœurs d'Ox, nous avons un nouvel ennemi. Vous devez retrouver et éliminer ce groupe d'Éveillés. Leurs actions risquent de contrecarrer nos plans. Le capitif de Khun s'est levé. Le survivant de l'étoile revient et il doit nous appartenir. Signé : Immortel. » Ox, la plus redoutable guildé d'assassins, veut votre mort. Vous ne vous laisserez pas abattre si facilement.

► Chaque héros gagne 1 Niveau.

Pour fouiller les corps, **piochez 5 cartes Action**.

► Défaussez les éventuels jetons **8** et **12**.

► **160**

Plusieurs endroits s'ouvrent à vous :

- Vous arpentez les ruelles éclairées du village, **rendez-vous au 212**.
- Vous rejoignez la place d'où vous parvenient des bruits de conversation, **rendez-vous au 209**.
- Vous pouvez parcourir les étals marchands abandonnés en pleine rue, **rendez-vous au 73**.

Ajout de texte, page 31, chapitre 159

► Défaussez la tuile Donjon 12.

► Défaussez la carte Scénario 20 et tous les jetons **20** se trouvant dessus.

► Mettez en jeu les cartes Scénario 64.

À chaque fois que vous reviendrez à Dédale, vous pourrez profiter des effets de votre domaine en vous rendant au **2** du livret d'Événements. Vous vous reposez un jour dans votre domaine avant de repartir.

► Chaque héros gagne 1 Niveau.

► Défaussez tous les éventuels jetons Scénario.

► Défaussez tous les éventuels Clés vertes de votre zone de jeu et du plateau Région.

► Défaussez les éventuelles Clés vertes et les Potions bleues.

► Placez le Titan sur cet Hexagone du plateau Région. Assurez-vous que la carte Scénario 32 soit bien en jeu.

Si vous avez coché le **23**, rendez-vous au **76**, sinon :

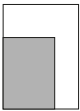
► Mettez en jeu les cartes Scénario 07 et 21.

Vous pouvez rester dans votre domaine (rendez-vous au **2** du livret d'Événements) ou quittez immédiatement les lieux pour poursuivre votre quête.

► Prenez le livret « Une couronne en péril » et ouvrez-le à la première page.

Rangé ensuite le présent livret dans la boîte de jeu.

Ajout de texte, page 13, chapitre 43



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « Le tueur portait un masque »

8-11



Correction de texte, page 43,
chapitre 242

Si vous n'avez **PAS** coché le **23** :

• Si vous avez **défaussé 2** ou moins du plateau Voyage :
Vous avez rapidement atteint votre objectif, vous permettant de prendre de vitesse les forces du mal
œuvrant dans le Yolaμβé.



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « La bibliothèque interdite »



Correction de tableau , page 13,
chapitre 66



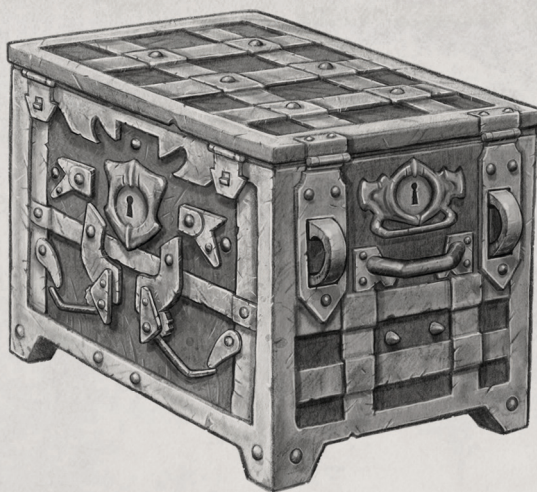
2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « La forteresse des ombres »

L'obscurité magique disparaît au moment où la grille s'ouvre, dévoilant un coffre doré encastré dans la roche. Le système de fermeture est le plus complexe que vous ayez jamais vu.



- Si ce héros possède , c'est le moment de s'en servir !
- Sinon, il vous sera impossible de le forcer. **Continuez votre tour.**



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « Une couronne en péril »

62

► Défaussez la carte Scénario 10.



Vous vous approchez de votre assaillante, inconsciente. Délicatement, vous lui retirez son masque. Stupéfaits, vous reconnaissez **Sophie, la fille du bourgmestre de Dédale**. Elle respire encore, mais plus pour très longtemps. Un filet de sang s'écoule de sa bouche. « Je n'ai pas oublié... Vous deviez le sauver », hoquette-t-elle difficilement. « Je n'ai pas... » Sa phrase s'interrompt, et alors que la vie quitte définitivement son corps, vous la prenez instinctivement dans vos bras, mus par un sentiment de profonde compassion à son égard. Vous comprenez alors que sa colère l'a poussée à engager les assassins que vous venez d'affronter. Elle vous aura sans doute retrouvés grâce à vos « exploits » de la veille au château du Roi et aux avis de recherche diffusés un peu partout. Sans attendre, le cœur lourd, vous quittez les lieux. Vous n'oublierez pas cette leçon. Chacune de vos actions peut entraîner de lourdes conséquences.

► Mettez en jeu la carte Scénario 33.



► Défaussez tous les jetons Scénario.

► Défaussez les cristaux  du plateau Voyage.

► Prenez le Livret « Le sang couvrira le sable » et rangez celui-ci.



page 13, chapitre 62

166

► Défaussez la carte Scénario 10.



Vous remerciez Gontran une dernière fois pour sa générosité et quittez discrètement la ville en direction d'**Agarance**, où le grand tournoi se déroulera bientôt.

En partant vous entendez une dernière fois l'aubergiste vous accompagner en chantant une complainte de Malhya. Étrangement, certains vers vous interpellent :

*Porté par un serment vertueux, Hasiqil façonna le talisman,
Mais aveuglé par un amour fidèle, il ne vit pas passer le temps.*

*Gloire ou légende à Périper et à l'éternité de son maillon,
Le gage de son amour offrira à leurs âmes, son ultime protection.*

*Le secret d'Elysid à jamais disparu, mains posées sur la lame,
Que la vengeance agite comme une toile fendue, sombre comme un drame.*

*Éplorés ces géants de l'histoire, ces héros disparus,
Comment survivre à l'amour lorsqu'il se veut perdu ?*

Vous reprenez votre aventure, songeurs.

► Mettez en jeu la carte Scénario 33.



► Défaussez tous les jetons Scénario.

► Défaussez les cristaux  du plateau Voyage.

► Prenez le Livret « Le sang couvrira le sable » et rangez celui-ci.



page 33, chapitre 166



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « Le sang couvrira le sable »

8

► Chaque héros **gagne** 1 Niveau.► Chaque héros **prend**:  .

► Défaussez la carte Scénario 33.

► Défaussez tous les éventuels  du plateau Voyage

► Défaussez tous les éventuels jetons Scénario.

► Chaque héros **recupère** au choix une des possibilités ci-dessous (vous pouvez immédiatement répartir votre équipement dans le groupe comme bon vous semble) :

• Un cube Flèche spéciale de chaque type et 1 Objet commun.



• Ou trois cubes Crochet (2 violets et 1 bleu) et 1 Objet commun.



• Ou un cube Plante de chaque type.



• Ou un cube de Matière première de chaque type.



page 5, chapitre 8

59

► Défaussez tous les éventuels  du plateau Voyage

► Défaussez tous les éventuels jetons Scénario.

► Chaque héros **gagne** 2 Niveaux.► Chaque héros **prend**:  .

► Défaussez la carte Scénario 33.

► Chaque héros **recupère**, au choix (vous pouvez immédiatement répartir votre équipement dans le groupe comme bon vous semble) :

• Un cube Flèche spéciale de chaque type.



• Ou trois cubes Crochet (2 violets et 1 bleu).



• Ou un cube Plante de chaque type.



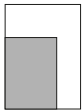
• Ou une Arme rare et deux Objets communs.



• Ou une Arme commune et un Objet rare.



page 13, chapitre 59



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

Livret « Évènements »

A4 format
papier

• Vous pouvez vous reposer dans vos appartements,
rendez-vous au 987.

• Vous pouvez également utiliser les bâtiments déjà construits :

• Si vous avez **65** (**1**), rendez-vous au **844**.

• Si vous avez **68** (**2**), rendez-vous au **863**.

• Si vous avez **69** (**3**), rendez-vous au **915**.

• Si vous avez **71** (**4**), rendez-vous au **868**.

• Si vous avez **5**, rendez-vous au **922**.

page 23, chapitre 2

6-7

page 129, chapitre 560

14

page 172, chapitre 800

S'il fait **Mauvais temps** vous devez relancer
avec

1 = **1**

Si le héros possède un **niveau de Sens** de 3 ou moins :

3 = **3**

page 35, chapitre 55

Si un participant a **3** ou 12 cartes Action ou plus dans sa défausse, **il perd immédiatement et son adversaire gagne**. Cela met fin à la partie. En cas d'égalité, les héros gagnent.

page 139, chapitre 610

► **Prenez** la tuile Donjon 19. Placez 2 dessus.

► **Reformez** le paquet de cartes Évènement en remettant dans le paquet toutes les cartes utilisées du plateau Voyage. Écartez les éventuelles cartes et . Puis, mélangez le paquet.

Vous pouvez commencer votre exploration.

page 184, chapitre 870

Lorsque vous avez terminé :
► Défaussez tous les éventuels de la Cité.
► Défaussez tous les éventuels jetons Scénario.
► Si vous avez **coché** vous pouvez retourner au 2 de votre livret d'Aventure en cours si vous le souhaitez, ou :



► Défaussez 1 de la tuile Donjon.

1163

page 143, chapitre 625

page 230, chapitre 1163

06
04

Ce beau temps n'était qu'un leurre. Le ciel s'assombrit et soudain la pluie s'abat, drue, implacable, frappant le marais. Vous savez quelle cessera bientôt...

► Lancez 1 et appliquez le résultat :

: Rendez-vous au **336**
 : Rendez-vous au **42**
 : Rendez-vous au **211**

page 15,
Entée 06.04



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

Livret « Évènements »

353

Vous coulez lentement dans les profondeurs du marais. Vous reprenez enfin vos esprits et il est plus que temps de réagir. Alors que vous vous débattiez pour remonter à la surface, des ardents des marais vous assaillent. Ces insectes perfides commencent à s'infiltrer sous vos vêtements.



Remonter à la surface



Pour chaque **Équipement lourd** que porte le héros:



Vous **subissez** 1 Dégât sans défense possible. **Conservez** vos Réussites. **Poursuivez le test.**

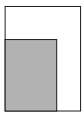


Défaussez 1  dans vos .

Lorsqu'un héros n'a plus de  dans ses , il est remonté à la surface, sain et sauf. **son tour se termine.**

Si un héros a 0 , **son tour se termine.**

Lorsque tous les héros ont fini le test, **rendez-vous au** 342.



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

Livret « Exploration »

A4 format
papier



chapitre 101



chapitre 151



chapitre 134



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

5 cartes Arme
basique

42 jetons Aura
(31 simples et 11 doubles)

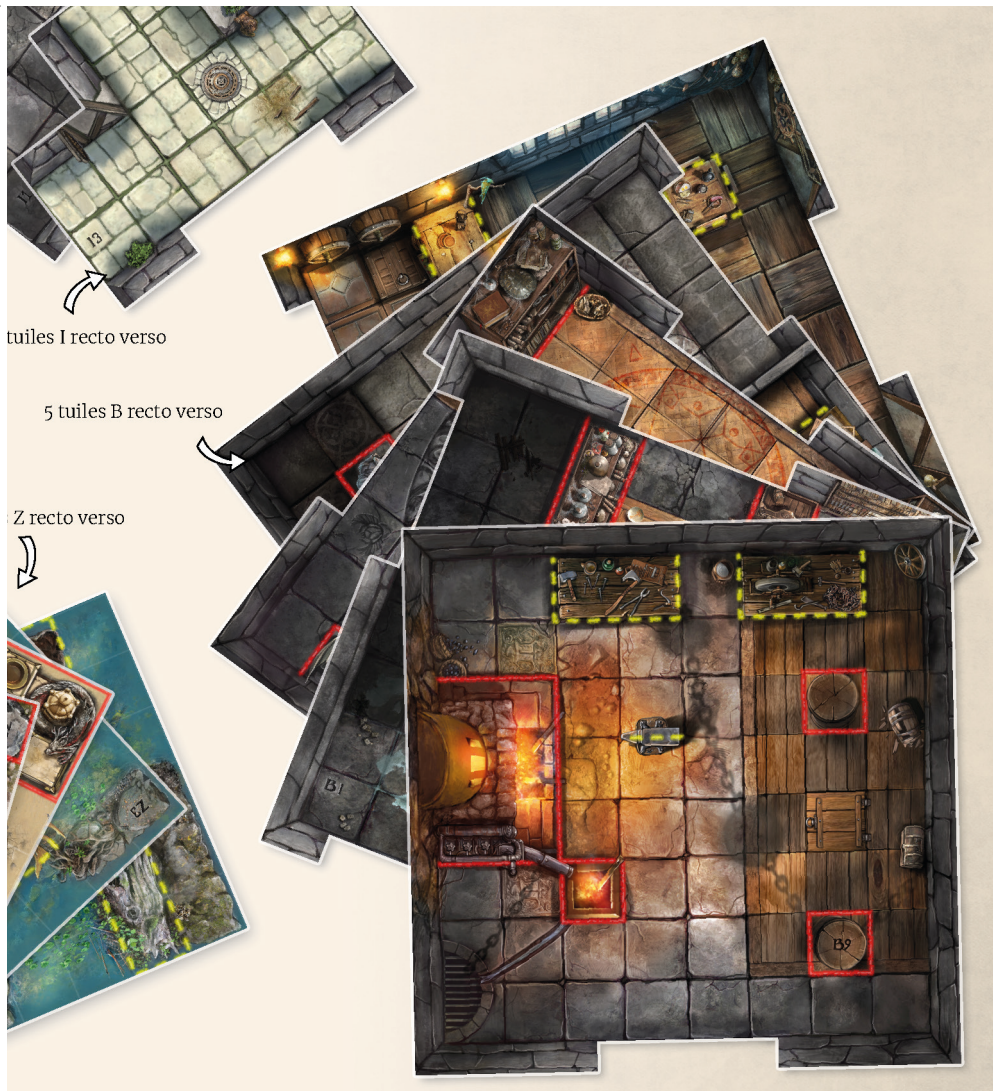
27 jetons Initiative

Correction Matériel,
pages 4 et 5



Correction Matériel,
page 78

Livret « Règles »



Correction Matériel, page 6

AUTOCOLLANTS

Vous trouverez dans la boîte une planche d'autocollants à coller sur les cubes. Placez avant de jouer ceux des cubes Action, Déplacement et Initiative. Les explications de ces cubes se trouvent page 10. Préparez 5 cubes Action, 5 cubes Initiative et 5 cubes Déplacement. Il faut placer un élément sur chaque face inverse des cubes comme ci-dessous :

Ajout texte, page 3

JETONS BRUIT

Lorsque c'est indiqué par un livret ou lorsque vous assassinez un ennemi à distance, placez un jeton Bruit sur la case, sur le jeton Cadavre le cas échéant.



Placer un jeton Bruit sur un jeton Cadavre ne fait pas « disparaître » le jeton Cadavre qui compte toujours.

Le jeton ne disparaît pas à la fin d'un tour, mais uniquement lorsqu'un ennemi passe sur une case avec un jeton Bruit, celui-ci est alors immédiatement défaussé. Si 2 ennemis se déplacent vers le jeton, et que le premier ennemi l'atteint, défaussez le jeton bruit. Le second ennemi ne se déplacera pas.



Jeton Bruit



Rappel
plateau
Infiltration

Ajout texte, page 49

a

Numéro de chapitre du livret d'Exploration.

Correction
texte, page
38



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

1. La phase d'Initiative
2. La phase d'amélioration des ennemis
3. La phase d'action

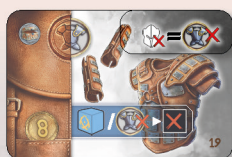
1. LA PHASE D'INITIATIVE

Avant de commencer cette phase, tous les héros récupèrent leur 6 points d'Action.

Ajout texte, page 51

Pour utiliser le maniement de son Arme le héros doit dépenser les points d'Action demandés. Les effets de ces lignes sont ajoutés à l'attaque de base et à l'effet passif. Les effets se cumulent les uns aux autres. La dernière ligne de maniement (si le héros dispose du prérequis) peut être utilisée indépendamment de la ligne de maniement précédente en payant le nombre de points d'Action indiqué. Il doit tout de même avoir les prérequis de la 2^e ligne pour utiliser la 3^e. Le héros peut également utiliser les 3 lignes d'attaque en payant tous les coûts associés.

Ajout texte, page 56



Dans certains cas, si un héros perd son dernier point de Vie, il doit défausser son Armure, désormais détruite, sans appliquer les éventuels effets de défausse.



Une carte Armure est défaussée uniquement si le héros tombe à 0 PV à la suite d'une attaque reçue lors d'un combat (si cet effet est indiqué sur la carte). Les autres types de dégâts (poison, pièges, effets narratifs, etc.) n'entraînent pas la perte de l'Armure.



Cet effet ne s'applique qu'en mode Combat. Le héros conserve son Armure en mode Infiltration.



Correction visuel,
page 21

Ajout texte, page 57

► Option 1. Si l'ennemi est engagé avec au moins un héros :

- Si un jeton Amélioration posé sur la carte Ennemi mentionne un déplacement, l'ennemi se désengage et se déplace de X cases (X étant les déplacements présents sur le jeton Amélioration). La valeur de déplacement du ou des jetons ne se cumule pas avec les déplacements de la carte. Les déplacements de la carte sont perdus pour le tour. Il ne peut pas se déplacer sur une case adjacente à un héros. En se désengageant, il se déplace, si possible, de manière à créer une ligne de vue ne lui infligeant aucun malus pour le héros avec lequel il était engagé. Puis il l'attaque.



Ici, l'ennemi
devra se
déplacer de 2
cases.

Correction de texte, page 58

COMPOTEMENT DES CARTES

Attention: les consignes des livrets peuvent changer la façon dont les cartes se comportent par rapport à la règle de base.

- Si vous devez défausser une carte Arme, Objet, Talent ou Sort, remélangez-les dans leurs pioches respectives.
- Si vous épuisez les pioches des cartes Événements, Jour et Nuit, remélangez-les dans leurs pioches. Faites de même lorsque vous réinitialisez le plateau Voyage.
- Les cartes Scénarios sont à remettre dans l'ordre numéraire dans leur pioche.

Ajout texte, page 80



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

A4 format
papier

LA FOUILLE



La partie fouille des cartes Action permet aux joueurs de récupérer des trésors lorsque les livrets le leur indiquent. Ils piochent le nombre de cartes indiquées et récupèrent ce qui est représenté.



Les trésors possibles sont multiples : carte Objet, Arme, ressources, Pièces d'or,...

Exemple :

► Vous fouillez les corps, piochez 2 cartes Action.



Le livret indique de piocher 2 cartes Action.

Les héros récupèrent alors 2 Pièces d'or, une Plante violette et une plante jaune.



Une fouille n'est jamais obligatoire. Lorsqu'un effet vous autorise à piocher X carte pour fouiller, vous pouvez décider de piocher de 0 à X cartes.



2,54 cm / 1 inch

PATCH-01

Livret « Règles HEROIC »

A4 format
papier



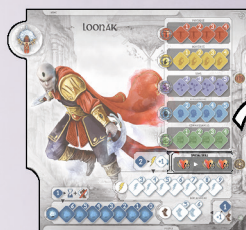
La compétence spéciale de la An-kyss l'immunise contre la perte d'Initiative quelque soit la raison (Sortie du mode Infiltration, compétence ennemi, résultat de test etc.).



L'Éprouvé a une action spécifique sur sa carte Peuple. Il apporte un bonus de 3 cartes Action supplémentaires au groupe lors d'une récolte (que ce soit lui ou pas qui effectue la recherche).

Loonak

Chaque fois que vous avez la possibilité de regagner des points de Vie, cette valeur est doublée pour ce héros.



Sa carte peuple lui donne, entre autres, un avantage.
Lorsqu'il y a le logo «Achat», tous les articles en vente valent 2 Pièces d'or de moins (la réduction ne pourra pas rendre l'élément acheté gratuit, ce sera toujours 1 pièce d'or au minimum).

