

FURY OF THE FIREBORNE

PATCH 1.2

LAST UPDATE: 10.23.14

Les Pyrodémons ravageaient les terres entourant le fort de Coeur de Gris. Leurs attaques féroces sur les villages alentours ne laissaient quasiment que des cendres et les seuls survivants de ces attaques n'étaient plus que l'ombre d'eux même. Ils respiraient encore, certes, mais leur esprit était perdu à jamais et ils cessaient de murmurer un nom : Teraxas.

Ayant laissé les horreurs de la Cathédrale de la Lumière de l'Aube derrière eux et alors qu'ils battaient la campagne avec Sir Archeron, ce dernier évoqua un sage nommé Véric, le meilleur expert des légendes sur les Pyrodémons. On racontait que Véric avait atteint le 4e cercle d'illumination de la philosophie Lunaienne. Si quelqu'un avait la moindre chance de rompre la malédiction des Pyrodémons, c'était bien lui. Malheureusement, il résidait au coeur de la Forêt de Blackwood.

ACTE 2 : LE DESTIN D'HERAST'IEL

Sir Archeron mena les Héros à travers le labyrinthe de pistes accidentées, de recoins et de crevasses que se trouvait être le chemin vers la Forêt de Blackwood. A certains moments, les reflets de son armure étaient les seules choses que les Héros pouvaient voir. Sa puissante aura semblait repousser les créatures immondes tapies dans le noir.

Finalement, le sentier céda la place à un véritable chemin de terre, les arbres cessant enfin d'étouffer les Héros alors qu'ils arrivaient dans une grande clairière. Au centre, sur une petite colline, se tenait une sombre maison dans un état avancé de délabrement. Elle était banale, à l'exception d'étranges symboles de protection gravés sur ses murs et de la lueur bleutée qui émanait d'une fenêtre, près de la porte d'entrée.

Sir Archeron dit : "La maison de Véric, enfin." Hochant la tête, le chevalier poursuivit, "Je vois qu'il se prépare au pire, comme d'habitude." Il s'avança vers la porte, mais avant même qu'il puisse frapper, celle-ci s'ouvrit brusquement et Sir Archeron se retrouva aspergé d'eau.

"Arrière démon !" hurla une voix à l'intérieur.

En soupirant, Sir Archeron essuya son visage, désormais trempé. "Veric, c'est moi. Tu vois bien que je ne suis pas un démon".

Au final, Véric autorisa les Héros à entrer, mais non pas sans les avoir préalablement testés eux aussi. Sir Archeron raconta à Véric tout ce qui s'était passé et bien qu'il fût déjà incroyablement âgé, l'homme sembla d'un seul coup vieillir d'avantage, comme si ce fardeau était trop lourd à porter.

Veric regarda les Héros et la Couronne, puis parla. "Alors, Héros, avez-vous déjà entendu parler d'Herast'iel ?". Sans attendre une réponse, il continua, "Herast'iel, un des Premiers Nés, a été créé pour garder le portail séparant notre monde d'un autre monde où règnent en maître les Ténèbres. Chargé par le Seigneur de l'Aube de n'autoriser aucun passage par le portail, Herast'iel exerçait parfaitement ses fonctions depuis des siècles, mais les Ténèbres de l'autre monde corrompirent son coeur. Il commença à défier son maître, maudissant parfois son nom à voix haute. En punition, le Seigneur de l'Aube ensevelit le portail et le temple qui l'abritait. Les Ténèbres purent enfin s'infiltrer très profondément dans le sol, créant cette forêt ténébreuse tout autour de nous, puis elles corrompirent les créatures les plus simples d'esprit."

Véric porta son attention sur les derniers événements, "Afin de purger la malédiction des Pyrodémons de cette relique, vous aurez besoin de deux choses : L'Essence du Déchu et le Sceau d'Herast'iel. Il est dit que L'Essence du Déchu contient le peu de pureté qu'il restait à Herast'iel avant que son maître ne le désavoue. Les contes disent que seuls les anciens rois peuvent briser le sort la gardant prisonnière. J'ai découvert que L'Essence pourrait être dans la statue brisée de l'un d'eux : le roi Serentheas. Pour le second élément, vous devrez vous diriger profondément sous terre, jusqu'au temple lui-même, accessible uniquement par un passage inondé, d'où personne n'est jamais revenu. Si vous survivez au voyage et que vous pénétrez dans la caverne, vous devrez vous rendre dans les profondeurs du temple. Si vous êtes en mesure de libérer L'Essence de la statue de Serentheas, Herast'iel apparaîtra, convoitant ce que vous possédez. Le Sceau qu'il faut obtenir se trouve sur son armure. Je crains que le seul moyen de l'obtenir ne soit de détruire le Déchu qui le porte.

"Une fois ces deux éléments récupérés, récitez cette incantation." Veric tendit un morceau de parchemin. "Vous n'aurez qu'une seule chance ! Si vous survivez à cette épreuve, et supprimez la malédiction de la Couronne, vous aurez entre vos mains un artefact que tous les démons, même Teraxas, craindront.

Alors que Veric terminait son récit, il se dirigea vers la bibliothèque. Soudain, une trappe s'ouvrit et une brute colossale, avec des yeux jaunes se précipita dans la pièce à une vitesse surnaturelle. Le vieil érudit hurla mais le démon l'abattit d'un seul coup. Avant que vous ne puissiez réagir, d'autres créatures jaillirent des fenêtres, alors qu'un flot continu arrivait par la porte de la cave.

Aucun des Héros ne prononça un mot. C'était inutile.

INTERLUDE

Trem্পés et grelottant, les Héros émergèrent enfin du passage inondé, dans une grande caverne. L'obscurité eût du être totale, mais une lumière émanait des ruines d'un grand temple devant eux. Lentement, les Héros approchèrent des ruines, jetant constamment un regard dans les ombres, sans pouvoir apercevoir les bords de la caverne ou même son plafond, un peu comme si ce lieu existait uniquement grâce à la lumière qui y demeurait, refusant obstinément de céder la place aux Ténèbres.

“Quelqu'un a enfin oser pénétrer dans ma prison ?” gronda une voix puissante. Elle semblait venir de nulle-part et de partout à la fois. “Attendez ! Que portez-vous ? Cela déchire mon âme et m'est si familier ...” Soudain, un hurlement secoua la caverne et les murs du temple. Des fragments de roches et de débris frappèrent le sol telles des explosions mortelles. Les Héros entendirent le bruissement de quelque chose se déplaçant très rapidement dans l'air, au dessus d'eux.

En un instant, un homme revêtu d'une robe s'écrasa au sol, une main et un genou à terre, brandissant de son autre main une lance rayonnante. Depuis l'endroit de l'impact, les fissures sur le sol du temple s'étendaient aussi loin que la lumière permet aux Héros de voir. “Je suis Herast'iel, un des Premiers Nés. Mon maître m'a abandonné après des siècles de tourments et de tortures. Il m'a enterré dans les tréfonds de la terre, avec pour seule compagnie les Ténèbres. Et maintenant vous osez porter une partie de son don pour me torturer davantage ? Je vais extirper les âmes de vos corps pour me tenir compagnie dans les Ténèbres ! “

MISE EN PLACE

Règles Spéciales

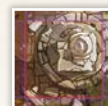
1. Ignorez toutes les icônes des Tuiles.
2. La Limite de Trésor de chaque Tuile est réduite à 3.
3. Utilisez la carte Ténèbres fournie avec ce scénario lors de chaque Tour des Ténèbres.
4. Tous les Sbières sont possédés par les démons, et ont donc les caractéristiques décrites sur la carte Monstre Pyrodémon.
5. Tous les Capitaines sont possédés par les démons, et ont donc les caractéristiques décrites sur la carte Monstre Tourmenteur.
6. Couronne Maudite de Serentheas : Si un Héros est vaincu alors qu'il porte la Couronne, lancez immédiatement 5 Dés de Destin. Pour chaque symbole correspondant à l'un des Attributs ajoutez 2 à sa valeur de Courage. Chaque symbole Ténèbres augmente cette valeur d'1. Tous les résultats se cumulent. Chaque Héros doit ensuite faire un test de Courage en suivant cet ordre : Ruse, Rage, Arcane, Nature et foi. Le premier Héros qui rate ce test place la Couronne sur sa tête, si tout le monde rate la Couronne va dans l'inventaire de l'un des Héros.

Référence

1. Les **Pions Bibliothèque** peuvent être fouillés une fois par un Héros en faisant une AH-C. Un résultat compris entre 4 et 6 permet de récupérer une Potion de Vitalité. Un résultat compris entre 7 et 8 donne une Potion de Vitalité Majeure alors qu'un résultat compris entre 9 et 10 permet de piocher une carte Équipement verte.
2. Le **Pion Autel Sacré** peut être poussé d'une case par TH avec une A H-C SR 6. Chaque ennemi adjacent à l'**Autel** augmente le SR d'1. Une fois qu'il a été poussé de 2 cases, il recouvre la Trappe et les Pyrodémons ne peuvent plus apparaître dans la maison.
3. Le **Pion Fontaine** ne peut être utilisée qu'une seule fois par Héros effectuant une A H-C SR 0. Le Héros est alors immunisé aux effets de Peur et inflige +1 Dégât lors de ses Actions d'Attaque jusqu'à la fin de l'Acte. Sa Menace ne peut également pas descendre en dessous de 4.



4. La **Statue Brisée** doit être fouillée par le Héros portant la Couronne, il doit réussir une A H-C SR 6. Le SR augmente d'1 par Vitalité perdue par le Héros en question. Si la tentative échoue, le Héros subit 2 Dégâts et peut retenter sa chance. S'il réussit il récupère l'**Essence du Déchu**.
5. Le **Pion Trou de Pêche** représente l'entrée d'un réseau de cavernes souterraine. Les Héros doivent nager et passer à travers les passages étroits pour atteindre l'autel. Chaque Héros doit réussir une A H-C SR 5 pour chaque carte Équipement qu'il possède, chaque échec inflige 1 Dégât au Héros en question.
6. **Pion Trappe** : Les Pyrodémons sortent de la Trappe durant la Phase de Renfort des Tour des Ténèbres. Elle ne peut pas être attaquée, mais doit être bloquée par le **Pion Autel Sacré** pour empêcher les Renforts.
7. **Pion Sir Archeron** : il est votre Allié jusqu'à la fin de l'Acte.



Règle de Renfort : Lorsqu'une carte Ténèbres est piochée, lancez 1 DD et consultez le tableau qui indique ce qui sort de la Trappe.

Tableau de Renfort de la Trappe

Résultat du DD	2 Joueurs	3 Joueurs	4 Joueurs	5 Joueurs
Rage Ruse Arcane Nature Foi	3 Sbières	4 Sbières	5 Sbières	6 Sbières
Ténèbres	1 Sbières & 1 Capitaine	2 Sbières & 1 Capitaine	3 Sbières & 1 Capitaine	4 Sbières & 1 Capitaine

OBJECTIF

Vaincre Herast'iel le Déchu et retirer la malédiction de la Couronne Maudite de Serentheas.

CONDITION D'ÉCHEC

Les Héros échouent si la Pénalité de Menace est déclenchée 4 fois et qu'ils n'ont plus d'Emplacement d'Action libres.

RÉCOMPENSE

Tous les Héros survivants peuvent effectuer une modification de leur paquet de Cartes Héros. Chaque Héros peut également piocher un Jeton Trésor dans le Sac à Trésor.



RÉSOLUTION

Herast'iel tomba à genoux alors que le coup final s'abattait sur lui. Lentement des morceaux du corps du Déchu commencèrent à brûler et à se transformer en cendre alors que son pouvoir le quittait. Avec les dernières forces qui lui restaient, il arracha le Sceau de son armure, le tendit aux Héros et leur dit "Prenez ceci avant que je ne disparaisse à jamais. Teraxas est sur le point de pénétrer dans notre monde, vous devez vous hâter. Dirigez-vous vers la Flèche d'Agamoth si vous voulez combattre les Ténèbres au nom de mon ancien maître. Moi, j'ai échoué, j'étais trop faible... mais vous..." Sur ces derniers mots, Herast'iel Le Déchu ne fût plus.

Avec l'Essence et le Sceau, les Héros pénétrèrent dans la chambre rituelle au coeur du temple. Se tenant devant l'autel, tremblant suite aux événements de la journée, les Héros commencèrent le Rituel.

Effectuer le Rituel : Les Héros commencent avec une Réserve de 10 d10 pour réussir le rituel et doivent réussir 4 Succès SR 6.

Retirez des d10's de la Réserve selon les conditions suivantes :

1. Sir Archeron a été vaincu = Retirez 3 d10
2. Un Héros a équipé la Couronne Maudite de Serentheas = Retirez 2 d10
3. Un Héros a été vaincu lors du combat contre Herast'iel le Déchu = Retirez 1d10 par Héros vaincu

Une fois que les d10 ont été retirés de la Réserve, le Héros qui porte la Couronne (sur la tête ou dans son sac) lance une fois la Réserve de Dé pour connaître le résultat du Rituel.

**DES MODIFICATIONS
OPTIONNELLES À
APPLIQUER À CET
ACTE VOUS SONT
PROPOSÉES À LA FIN
DE CE DOCUMENT.**

Les Tuiles de cette Quête font partie des extensions "Realm Tile Expansion 1" et "Realm Tile Supplement 1"

RITUEL RÉUSSI

Le rituel réussit parfaitement grâce à une volonté inébranlable. L'Essence d'Herast'iel et son Sceau se fondirent dans la Couronne de Serentheas, purifiant la malédiction des Pyrodémons et lui conférant un pouvoir qui n'avait pas été observé depuis le premier âge des hommes. Les Héros se sentirent transfigurés en regardant la couronne purifiée reposant sur l'autel.

Alors qu'ils récupéraient la Couronne, la lumière à l'intérieur du temple s'intensifia jusqu'à l'aveuglement. Ils se sentirent comme projetés dans le vide, sans pouvoir distinguer le haut du bas. Quelques instants plus tard alors que la lumière disparaissait, ils purent de nouveau ressentir le vent sur leur visage. Alors qu'ils retrouvaient la vue, ils réalisèrent qu'ils se trouvaient à l'orée de la Forêt de Blackwood.

Comme un seul homme, ils se tournèrent vers la Flèche d'Agamoth, à quelques semaines de voyage de là. Animés d'un nouvel objectif, ils se mirent en route vers la dernière étape de leur voyage.

RITUEL ÉCHOUÉ

Quelque chose n'allait pas, le rituel avait pourtant l'air d'avoir été parfaitement réalisé, mais les Ténèbres s'étaient trop infiltrés dans leurs esprits pour qu'ils réussissent. L'Essence et le Sceau se fondirent dans la Couronne jusqu'à ce qu'elle se brisa, ne laissant derrière elle que poussière et désespoir.

Les épaules des Héros s'affaissèrent alors qu'ils réalisaient qu'ils venaient de perdre une puissante arme qui lui aurait permis de mettre fin à l'invasion démoniaque. Quel espoir maintenant de terrasser Teraxas ? Alors que les Ténèbres les avaient presque engloutis, la lumière provenant du temple s'intensifia, faisant renaître une étincelle d'espoir dans leur cœur. Ils s'endormirent emplis d'un sentiment réconfortant et se réveillèrent dans un champs à proximité de la Forêt de Blackwood.

Comme un seul homme, ils se tournèrent vers la Flèche d'Agamoth, à quelques semaines de voyage de là. Portant ce terrible fardeau sur leurs épaules, ils se mirent en route vers la dernière étape de leur voyage.

CARTES



5 **1** **3**

PYRODÉMON
TYPE : DÉMON
Intelligent, Sbir

ATTAQUE 1 **DD** 1 **DD** 1 **7**

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

RENFORTS
Voir règle spéciale de ce scénario.



COURONNE MAUDITE DE SERENTHEAS

+5

SPÉCIAL
Maudit
Gagnez 1 pion Malédiction au début de chaque Tour de Héros.

3 pions Malédiction : Lorsque vous gagnez le 3e pion Malédiction, vous recevez 1 Dégât, vous vous déplacez de 3 cases vers le Héros avec le moins de Menace et lui infligez 2 Dégâts si vous lui êtes adjacent. Supprimez tous les pions Malédiction

PORTÉE -



2x **6** **5** **1**

TOURMENTEUR
TYPE : DÉMON
Intelligent, Capitaine

ATTAQUE 3 **DD** 4 **DD** 2 **4**

Armes Infernales : 2 attaques sur 1 cible
Portée : 1(M). 1 Dégât/AR.

SPÉCIAL
Corruption : le Héros gagne 1 Menace par

Immunisé au Feu, ne peut pas être mis À Terre.

Priorités
Moins de Menace
Plus de Vitalité
Proximité

Bonus
Aura Infernale : Les Héros ont besoin de 2 Succès pour toucher et doivent réussir un test de Courage pour attaquer.

CARTES

3x

4

5

TRAITEA
Intelligent, Agent

Armure Magique : les Héros ont besoin de 3 Succès pour la toucher.

Volonté Indomptable : Les Héros et Alliés ne peuvent pas lui infliger plus d'1 Dégât par TH.

Attaque

Mourblade : 1 attaque sur 1 cible.

Attaque : Portée 2(M), 1 Dégât par Succès 4 010 1 3

SPÉCIAL

4 DD

Fauchage : Les cibles à Portée 2(M) subissent 1 Dégât et sont mis À Terre.

Priorités

PNJ

Menace

Proximité

(5)

Immunités : À Terre

COURONNE PURIFIÉE DE SERENTHEAS

+5

SPÉCIAL
 +2 Dégâts contre les Démon.
 Immunisé au Feu.
 Ne peut pas être mis À Terre.
 Les Héros adjacents sont immunisés à Feu Infernal.

PORTÉE -

PIÈGE DE LA FORÊT PERDUE

Mise en Place : N/A

Désamorçage : Tous les Héros doivent être à 2 cases ou moins de la sortie pour tenter de désamorcer le Piège. Chaque Héros doit lancer 1 Dé de Destin. Si l'un des Héros réussit à lancer son Attribut le Piège est désamorcé.

Activation : Lorsque tous les Héros échouent lors d'une tentative de désamorçage, la Tuile est tournée de 180° et la "Sortie" devient "l'Entrée". A chaque fois que la Tuile est retournée, 1 Groupe de 4 Monstre Errants apparaît sur la nouvelle "Sortie".

Dé de Destin : Chaque Héros peut acheter la possibilité de réussir avec 1 ou 2 Attributs supplémentaire en dépensant de l'Or. Ces Attributs sont valables pour toutes les tentatives suivantes.

Symbole	Coût	Attribut
1	Gratuit	Héros
2	2 Or	2e Au choix
3	3 Or	3e Au choix



Type : Spécial
Activation : Lorsque les Héros sortent
Désamorçage : Attribut correspondant
Portée : Tuile
Effet : Ne peuvent pas continuer
Récompense : 2 Karma
Restriction de Tuile : Extérieur uniquement

9

10

18

HERAST'IEL
LE DÉCHU
Déchu, Mini-boss

Jugement : Peut se dégager des Héros et Alliés adjacents pour suivre ses Priorités.

Attaque

Lumière Déclinante d'Herast'iel : 3 Attaques sur une cible

Attaque : Portée 1(M), 1 Dégât/Succès 2 010 3 1 4

SPÉCIAL

5 DD

Nova : Portée 4(D). Toutes les cibles à Portée subissent 2 Dégâts d'Arcane.

Force du Premier-Né : Portée 1(M). Lance le Héros ciblé sur un Héros situé à 6 cases maximum. Les 2 Héros subissent 3 Dégâts.

Reckoning : Portée 3(D). Toutes les cibles à Portée subissent 1 Dégât

Sombre : Soigne d'autant la Vitalité d'Herast'iel.

Priorités

Moins de Vitalité

PNJ

Proximité

(10)

Immunités : À Terre, Ne peut pas être traversé.

TÉMÉRITÉ TÉNÉBREUSE

Oui
 Oui
 Oui
 Oui

Persistant
 Le Héros est immunisé à la Peur tant que cette carte est en jeu. Lors de chaque TH où cette carte est en jeu (y compris le premier), le Héros gagne 3 Menace.

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 cet Attribut. Sur un Symbole Ténébres la Pénalité de Menace se déclenche à 6 pour tous les Héros.

PÉNALITÉ DE MENACE

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

Activation

Mini-boss
 Capitaines
 Sbiros

RENFORT DE LA TRAPPE
 Voir la table de la Trappe dans l'Acte 2.

SUGGESTIONS DE MODIFICATIONS PAR ENDEVOR:

Pour rendre la Quête plus intéressante je vous propose les modifications suivantes :

- si votre équipe est un peu forte et/ou nombreuse je vous suggère de donner 4 voir 5 Vitalité à chaque Piedestal.
- le Piège de la Forêt Perdue est intéressant mais sans grand enjeu, le Renfort de 4 Sbiros est plus un avantage qu'un défaut car il permet d'avoir plus de Trésor, je vous suggère que chaque Héros reçoive 2 Dégâts également quand les Héros n'arrivent pas à trouver leur chemin.
- les autres Héros n'ont rien à faire sur la Tuile de la Statue Brisée et n'ont qu'à attendre le porteur de la Couronne. Je suggère de rajouter 1 Tourmenteur et 1D3 + nombre de Héros Sbiros sur la Tuile pour introduire un petit peur d'enjeu.
- Traitea est un peu faible toute seule je vous suggère vivement qu'elle rajoute 4 PA lorsque les Héros passent et pas 1 seul, elle n'a quasiment aucune chance de jouer.
- je vous suggère également d'ajouter à Herast'iel 2 Tourmenteurs et 6-8 Sbiros pour qu'il survive quelques tours.