

FURY OF THE FIREBORNE

PATCH 1.3

LAST UPDATE: 12.30.14

Le voyage depuis la Forêt de Blackwood fut long et ardu mais chaque jour, les Héros forcèrent le pas jusqu'au bord de l'épuisement. A chaque nouvelle aube, il semblait que le soleil luttait pour se lever et que l'effort qu'il fournissait ainsi le contraignait à se coucher bien plus tôt, laissant resurgir les Ténèbres encore et encore. Le peu que la lumière révélait n'apportait que le désespoir à tous excepté aux plus hargneux. Plus les Héros approchaient de la Flèche d'Agamoth, plus la corruption teintait le monde environnant.

D'innombrables créatures erraient par ici. Leur peau avait pris un aspect cadavérique et leurs yeux étaient désormais d'un jaune maladif : une preuve évidente de leur possession par un Pyrodémon. Les chuintements émanant des ténèbres transperçaient le coeur des Héros mais ne les firent pas renoncer. Quand ils franchirent la dernière crête et regardèrent en bas vers la vallée, ils virent enfin la Flèche d'Agamoth.

ACTE 3: LA FLÈCHE D'AGAMOTH

La Flèche d'Agamoth, autrefois la maison d'un sorcier fou, fut presque détruite durant l'Âge des Lumières par des êtres aux pouvoirs immenses si on en croit la légende. La Flèche, qui était alors, disait-on, une des plus grandes oeuvres d'ingénierie et de magie jamais construites, tombait désormais en ruine comme un doigt cassé et carbonisé, perçant la Terre elle-même, l'infectant de maladies et de morts. Des fissures irradiaient dès sa base et des nuages d'énergie noire tourbillonnaient autour d'elle.

En observant les alentours, les Héros remarquèrent que les hordes de Pyrodémons se prosternaient en direction de la Flèche, ignorant tout le reste. Une fois que leur maître aurait émergé, celui-ci prendrait contrôle d'un hôte qui aurait alors le pouvoir d'anéantir tous les peuples des quatre royaumes de l'existence. Précautionneusement tout d'abord, les Héros tracèrent leur chemin dans la foule. Quand il leur devint évident que les Pyrodémons n'étaient pas conscients de leur présence, ils se hâtèrent vers la Flèche.

Des pulsations de lumière d'un rouge profond scintillaient au travers de l'ouverture carbonisée à sa base. Quand les Héros entrèrent, les Ténèbres se refermèrent sur eux. La seule lumière qu'ils pouvaient voir provenait d'un immense portail, alimenté par d'étranges cristaux. A chacune de ses pulsations de lumière rouge, une vague de fatigue drainait les Héros de leurs forces jusqu'à ce qu'ils tombèrent finalement à genoux.

Une silhouette massive et grotesque traversa alors le portail. En un instant, les cristaux se brisèrent, leur but assurément rempli. Quand Teraxas se déplaça au travers des ruines, le sol trembla, le démon broyant le sol qu'il foulait. Il surgit devant les Héros avec sa terrifiante masse d'os, faite de quelques créatures inconnues qu'il avait sans doute dévoré. Le maître des Pyrodémons parla d'une voix que faillit rendre fous les Héros. "Ainsi les généraux de ma nouvelle armée sont finalement arrivés. Une fois que j'aurai extrait la vie de vos misérables corps, vous mènerez mes armées, détruisant tout ce que vous avez autrefois aimés. Adieu... Héros."

La masse s'élança dans leur direction avec une vitesse phénoménale alors que tout ce que les Héros pouvaient faire était de regarder avec horreur leur mort approcher, leurs membres pétrifiés. Un cri atroce se réverbéra dans la pièce et le coup mortel ne vint jamais. Une sphère rougeoyante entoura les Héros et la salle fut éclairée brillamment par une brèche dans les murs de la Flèche. Un regain de force les traversa alors que la sphère autour d'eux commençait déjà à se dissiper.

Teraxas parla alors que les Héros se relevaient et que les Pyrodémons commençaient à envahir la pièce, "Le Seigneur de l'Aube ne peut plus vous sauver maintenant. Mon pouvoir est devenu trop fort au cours des âges". La lumière s'évanouit complètement, ne vivant plus désormais que dans le coeur des Héros alors qu'ils dressaient leurs armes.

MISE EN PLACE

Règles Spéciales

1. Ignorez toutes les icônes des Tuiles.
2. Retirez tous les jetons Trésor blancs du Sac à Trésors.
3. Ajoutez tous les jetons Trésor bleus au Sac à Trésors.
4. Pas de limite de Trésor sur cette Tuile.
5. Utilisez la carte Ténèbres fournie avec ce scénario lors de chaque Tour des Ténèbres.
6. Tous les Spires sont possédés par les démons, et ont donc les caractéristiques décrites sur la carte Monstre Pyrodémon.
7. Tous les Capitaines sont possédés par les démons, et ont donc les caractéristiques décrites sur la carte Monstre Tourmenteur.
8. Vous pouvez utiliser la figurine de Bones pour représenter Teraxas. Utilisez les cartes de Monstre de Teraxas pour ses caractéristiques.
9. Si Sir Archeron est toujours en vie il confère aux Héros un bonus de +2  pour toutes leurs attaques. S'il meurt tous les Héros perdent ce bonus.

OBJECTIF

Vaincre Teraxas !

CONDITION D'ÉCHEC

Tous les Héros ont été vaincu ou on fuit la Tuile de Royaume. Si un Héros fuit, sa valeur de Courage augmente de 3. Vivre pour combattre un autre jour, mais vivre dans la peur !

RÉCOMPENSE

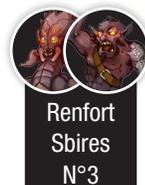
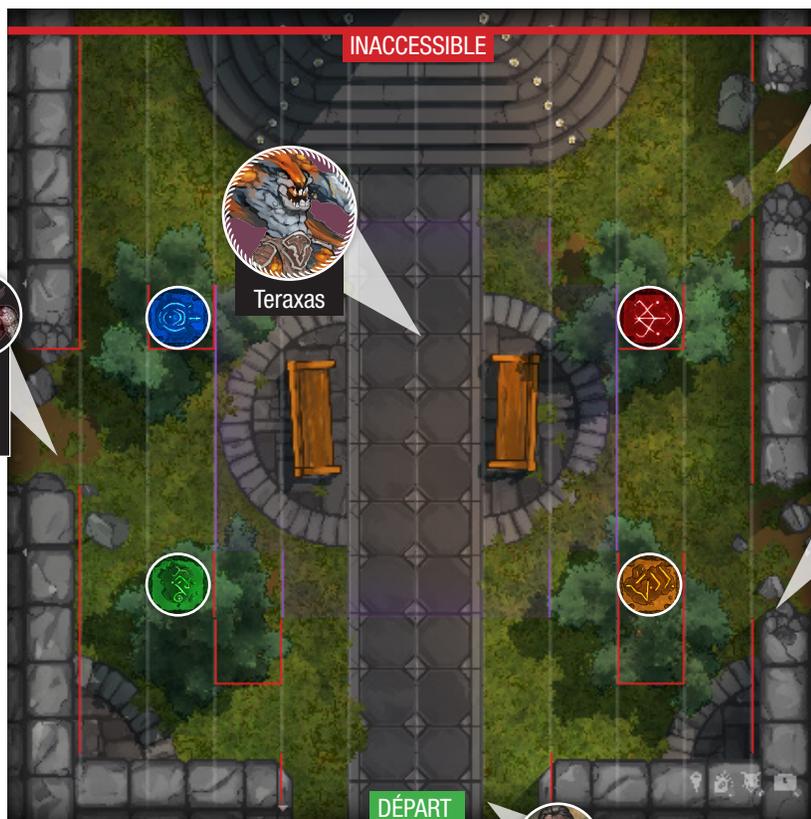
Les Héros gagnent le Titre "Fléau des Démons".

RÉSOLUTION

Dans un fracas tonitruant, le cadavre de Teraxas tomba au sol. Alors que la forme corporelle de Teraxas commençait à tomber en cendres, les Pyrodémons survivants autour des Héros s'effondrèrent, libérés de leur possession. Les Héros, épuisés, avancèrent vers l'endroit où Teraxas était tombé. Une rafale de vent s'engouffra dans la pièce depuis les murs en ruine, dispersant les restes de Teraxas et révélant quelque chose d'étrange. Le crâne du seigneur démon reposait sur le sol, irradiant de pouvoir. Les orbites vides scrutaient au plus profond de l'âme de chaque Héros, perçant leurs intimes et noirs secrets. Un artefact d'une telle puissance ne pouvait être laissé derrière pour que n'importe qui passant à côté s'en empare. Avec résignation, un des Héros s'avança et ramassa le crâne...

Références

1. **Cristal Brisé (Pion Mécanisme Rouge)** : Quand un Héros se déplace à côté de ce Cristal Brisé, il peut immédiatement récupérer toute sa Vitalité. Retirez ensuite ce Cristal Brisé.
2. **Cristal Brisé (Pion Mécanisme Vert)** : Quand un Héros se déplace à côté de ce Cristal Brisé, il ne génère ni PA, ni Menace lors de ce TH. Retirez ensuite ce Cristal Brisé.
3. **Cristal Brisé (Pion Mécanisme Jaune)** : Quand un Héros se déplace à côté de ce Cristal Brisé, il gagne +3 Dégâts lors d'une Action d'Attaque ce TH. Retirez ensuite ce Cristal Brisé.
4. **Cristal Brisé (Pion Mécanisme Bleu)** : Quand un Héros se déplace à côté de ce Cristal Brisé, il devient immunisé aux Dégâts ce TH. Retirez ensuite ce Cristal Brisé.
5. **Pion Sir Archeron** : Si les Héros ont maintenu Sir Archeron en vie durant les Actes précédents, il est présent comme Allié.



CARTES



5 **3**

PYRODÉMON
TYPE : DÉMON
Intelligent, Sbiire

1 **3**

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.

Immunié au Feu.

Priorités

Foi
Proximité
Plus de Vitalité

4

RENFORTS

Standard : 5 Pyrodémons
Lourd : 3 Pyrodémons, 1 Tourmenteur



CRÂNE DU CORRUPTEUR

+1 **0**

+1

Attaque : +4 **DD**

SPÉCIAL

-2 SR aux Tests de Courage.
Les Héros adjacents gagnent -2 SR à leurs Tests de Courage.

Au début du tour du Héros qui porte le Crâne, lancez 1 **DD**. Si le résultat correspond à l'Attribut de ce Héros, réduisez la Progression des Ténèbres de 2.

PORTÉE -



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

TOURMENTEUR
TYPE : DÉMON
Intelligent, Capitaine

5 **1**

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

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

Priorités

Moins de Menace
Plus de Vitalité
Proximité

6

BONUS

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



LES TÉNÈBRES

LA FURIE DES PYRODÉMONS
ÉVÈNEMENT

3 Pyrodémons apparaissent sur chaque point de Renfort indiqué sur la carte de l'Acte 3.

RÉPÉTIBILITÉ DE MENACE

1 Tourmenteur apparaît sur chaque bord de Tuile excepté celui d'où les Héros sont arrivés.

ACTIVATION

Boss
Mini-boss
Capitaines
Sbires

RENFORT

Pas de Renfort



FLÉAU DES DÉMONS

Gagnez 1 Karma si ce Héros tue un ennemi de type Capitaine ou supérieur.



7 TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 1

Feu Infernal : Portée Tuile (D), -1 à tous les Héros. Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

Aspect de Rage : Les Démons qui ne sont pas de type Boss gagnent 1 Activation Supplémentaire à chaque TH.

Âme Brisée : Les Héros à Portée 3 ou plus doivent réussir un test de Courage ou subir 1 Dégât.

Attaque

Déchéance de Vorkuul : Teraxas attaque une seule cible.

Attaque : Portée 2(M), 3 Dégâts par AR 1 6

SPÉCIAL 8 DD

Objectif Démoniaque : Portée Tuile (D). Tous les Sires Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.

Priorités

Moins de Vitalité
PNJ
Proximité

2

Immunités : Feu et À Terre | Faiblesse : Glace

3x 4 TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 2

Feu Infernal : Portée Tuile (D), -1 à tous les Héros. Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

Aspect de Terreur : Les Héros ont besoin de 3 Succès pour toucher Teraxas.

Souvenir Sombre : Les Héros revivent leurs pires souvenirs. +1 PA lors de leurs Actions d'Attaque.

Attaque

Déchéance de Vorkuul : Teraxas frappe tous les Héros à portée.

Attaque : Portée 2(M), 2 Dégâts par AR 1 3

SPÉCIAL 8 DD

Objectif Démoniaque : Portée Tuile (D). Tous les Sires Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.

Désespoir : Portée Tuile (D). Annule toutes les cartes Rage ou Persistant pour ce TH.

Priorités

Moins de Vitalité
PNJ
Proximité

1

Immunités : Feu et À Terre | Faiblesse : Glace

5 TERAXAS, SEIGNEUR DE LA CORRUPTION

Étape 3

Feu Infernal : Portée Tuile (D), -1 à tous les Héros. Les Héros reçoivent 1 Dégât au début de chaque TH.

Aspect du Tourment : Les Héros reçoivent 1 Dégât de Feu lorsqu'ils attaquent Teraxas avec succès.

Terreur : Les cartes Interruption prennent 2 Emplacements d'Action.

Attaque

Déchéance de Vorkuul : Teraxas pulvérise sa cible.

Attaque : Portée 2(M), 2 Dégâts par Succès. 1 4

SPÉCIAL 8 DD

Objectif Démoniaque : Portée Tuile (D). Tous les Sires Démons gagnent -1 SR pour attaquer les Héros.

Désespoir : Portée Tuile (D). Annule toutes les cartes Rage ou Persistant pour ce TH.

Apocalypse : Portée 5(D). Un météore frappe une zone de 3x3. Les cibles dans cette zone subissent 2 Dégâts de Feu et leur Limite de Main est réduite de 3 lors du prochain TH.

Priorités

Moins de Vitalité
PNJ
Proximité

3

Immunités : Feu & À Terre | Faiblesse : Glace