

## ANCIENNE BÊTE



Force: 18

### Résistant à la Magie

Un personnage sur la Couronne de Commandement doit attaquer l'Ancienne Bête en combat.  
Chaque fois qu'il bat l'Ancienne Bête, il lui retire une vie et continue le combat.  
En cas d'égalité, son tour s'arrête et au prochain tour, il devra de nouveau combattre la Bête.  
Si le personnage est battu, il perd 1 vie et se déplace au Gouffre.

S'il n'y a aucun personnage sur la Couronne de Commandement, l'Ancienne Bête soigne toutes ses vies.

Le personnage qui ôte la dernière vie de l'Ancienne Bête remporte la partie !

Vie: 5

## CHASSE SANGLANTE



Lorsqu'un personnage défausse un trophée pour gagner de la Force ou de l'Intellect, il le met de côté au lieu de le mettre sur la pile de défausse. Ces trophées déjà utilisés ne peuvent plus être échangés contre de la Force ou de l'Intellect.

Si un personnage est tué, le joueur met de côté tous les trophées du personnage tué, et les traite comme s'il s'agissait de trophées déjà utilisés par son nouveau personnage. Ces trophées ne peuvent pas être échangés contre de la Force ou de l'Intellect.

Le Premier personnage à atteindre la Couronne de Commandement avec au moins 20 trophées au total remporte la partie !

## COURSE CONTRE LE TEMPS



\* Tous les personnages sont téléportés au Nid de l'Aigle (sans combattre le Roi Aigle).

Vous devez immédiatement rejouer.

\* Tous les bonus de déplacement des personnages cessent de s'appliquer. Les personnages ne peuvent plus se téléporter ou se déplacer autrement que normalement.

\* Lorsqu'un personnage perd un combat ou un combat psychique, il doit passer son prochain tour.

Le premier personnage à atteindre la Chambre des Trésors du Donjon remporte la partie !

## LE RITUEL



Vous exécutez un ancien rituel mystique pour demander aux Dieux de désigner le personnage qui sera digne de régner sur les Royaumes.

Lancez un dé pour savoir qui a été choisi :

- 1) Les Dieux sont imprévisibles et choisissent un personnage au hasard
- 2) Le personnage ayant le plus de Force (hors bonus)\*
- 3) Le personnage ayant le plus d'Intellect (hors bonus)\*
- 4) Le personnage ayant le plus d'Objets et d'Objets magiques\*
- 5) Le personnage ayant le plus de Suivants, Sorts et Destins (nombre de cartes et de pions)\*
- 6) Vous êtes choisi !

\* Les personnages à égalité doivent se combattre - celui qui bat les autres est choisi.

Le personnage choisi par les Dieux règnera sur les Royaumes et remporte la partie !



## MOISSON D'ÂMES



Vous avez trouvé une ancienne Amulette qui vous dote d'un pouvoir sur la Mort elle-même. La Faucheuse ne vous affecte plus. Cette Amulette indestructible ne peut vous être prise qu'en vous tuant en combat ou en combat psychique.

Tout personnage ne se trouvant pas sur la Couronne de Commandement au début de son tour voit la Faucheuse se téléporter sur sa case et doit la rencontrer immédiatement. Il ne peut l'éviter.

S'il y a plusieurs personnages sur la Couronne de Commandement, ils doivent s'attaquer au début de leur tour, en combat. Ils peuvent choisir d'en faire un combat psychique.

Le dernier personnage en vie remporte la partie !

## POUVOIR DES ARCANES



Le personnage atteint en premier la Couronne de Commandement obtient le pouvoir des anciennes arcanes et devient l'Élu. L'Élu est téléporté à la Porte du Pouvoir tandis que les autres personnages sont déplacés sur la Cité.

Lorsque l'Élu attaque un personnage, il peut choisir d'en faire un combat psychique.

L'Élu dispose d'un Sort supplémentaire de chaque catégorie de magie. Si l'Élu utilise l'un de ces Sorts, il en pioche immédiatement un de remplacement, dans la même catégorie.

Si l'Élu est tué autrement que par un personnage, défaussez cette carte et piochez une autre carte Fin Alternative.

L'Élu remporte la partie dès qu'il réussit à tuer un personnage. Tout personnage tuant l'Élu remporte la partie !

## SEIGNEUR DE L'ENFER



### *Résistant à la Magie*

Un personnage sur la Couronne de Commandement doit attaquer le Seigneur de l'Enfer en combat ou en combat psychique.

Chaque fois qu'il bat le Seigneur de l'Enfer, il lui retire une vie et continue le combat. En cas d'égalité, son tour s'arrête et au prochain tour, il devra de nouveau combattre le Seigneur de l'Enfer. Si le personnage est battu, il perd 1 vie et se déplace à la Vallée de Feu.

S'il n'y a aucun personnage sur la Couronne de Commandement, le Seigneur de l'Enfer soigne toutes ses vies.

Le personnage qui ôte la dernière vie du Seigneur de l'Enfer remporte la partie !

Force: 20

Intellect: 20

Vie: 4

## SÉRAPHIN SUPRÊME



### *Résistant à la Magie*

Un personnage sur la Couronne de Commandement doit attaquer le Séraphin Suprême en combat psychique. Chaque fois qu'il bat le Séraphin Suprême, il lui retire une vie et continue le combat. En cas d'égalité, son tour s'arrête et au prochain tour, il devra de nouveau combattre le Séraphin. Si le personnage est battu, il perd 1 vie et se déplace au Gouffre.

S'il n'y a aucun personnage sur la Couronne de Commandement, le Séraphin Suprême soigne toutes ses vies.

Le personnage qui ôte la dernière vie du Séraphin Suprême remporte la partie !

Intellect: 18

Vie: 5



## LES TROIS ÉPREUVES



Tout personnage arrivant sur la Couronne de Commandement doit tenter les Trois Épreuves. Piochez des cartes Régions Intérieures jusqu'à avoir pioché 2 Ennemis (défaussez les autres cartes), puis affrontez-les en 2 combats distincts comme indiqué ci-après. Si vous ne gagnez pas ces combats, vous retenterez les Épreuves à votre prochain tour, avec de nouveaux Ennemis.

Au premier combat, vous ne pouvez utiliser ni Sorts ni capacités spéciales de votre personnage.

Au second combat, vous ne pouvez pas utiliser de Suivants et de pions Destin.

Si vous remportez ces deux combats, vous subirez l'Épreuve finale : téléportez-vous immédiatement sur la case d'un personnage choisi au hasard et combattez-le en combat ou combat psychique. Si vous le battez, vous remportez l'Épreuve finale ainsi que la partie !

## PLACE DU MARCHÉ - TARIFS

### ARMES

- \* Épée - 1 PO
- \* Hache - 2 PO
- \* Dague - 2 PO
- \* Baguette - 2 PO
- \* Hallebarde - 3 PO
- \* Katana - 3 PO
- \* Baguette de Feu - 4 PO
- \* Bracelets à lames - 4 PO
- \* Épée Enflammée - 5 PO

### ÉCURIES

- \* Âne - 1 PO
- \* Mule - 2 PO
- \* Attelage - 3 PO
- \* Destrier - 3 PO
- \* Cheval de Guerre - 4 PO

### ARMURES

- \* Heaume - 1 PO
- \* Bouclier - 2 PO
- \* Armure - 2 PO
- \* Bouclier de Déflection - 4 PO
- \* Armure Antique - 4 PO
- \* Armure de Cristal - 5 PO
- \* Cape de Puissance - 6 PO

### AUTRES OBJETS

- \* Jarre d'Eau - 1 PO
- \* Potion de Force - 2 PO
- \* Potion d'Intellect - 2 PO
- \* Potion de Destin - 2 PO
- \* Potion de Vie - 2 PO
- \* Pierre de Dissipation - 3 PO
- \* Talisman d'Or - 6 PO

