







Chapitre 6 - En route vers les Marécages de Wildscale

Votre voyage s'est révélé long et périlleux, mais il n'est pas encore terminé ! La forêt a été préservée de la corruption, mais après avoir reçu des nouvelles inquiétantes des Marécages de Wildscale, l'ancien vous a demandé d'aller voir ce qui s'y trame. Après avoir pris quelque repos et étudié la route, votre fine équipe part sans hésitation, prête à relever les défis qui l'attendent. Pour autant, votre expédition n'est pas de tout repos. Après seulement quelques jours de marche, vous repérez des monstres qui rôdent aux alentours. La bonne nouvelle, c'est que vous avez entendu parler d'un autre aventurier dans les parages. D'après vos informations, il se trouve à l'auberge de la lisière de la forêt, et fait de son mieux pour contenir l'infestation qui s'étend dans les Marécages. Vous devez le retrouver, lui venir en aide, et le recruter avant de vous enfoncer plus avant dans ces terres hostiles.

Mise en place

Suivez les instructions de mise en place comme si vous commenciez une nouvelle campagne, même si vous jouez ce scénario à la suite du chapitre 5 du jeu de base. Avant de mettre en place le jeu, retirez la carte Butin Carte de son paquet.

1. Effectuez la mise en place de la forêt avec les tuiles ci-dessous et placez les marqueurs appropriés aux emplacements indiqués (vous devez placer 11  et 5 .
2. Mélangez les cartes Boss et placez 1 carte Boss face cachée à côté de la tuile Boss classique (désignée par « le premier antre de Boss ») et 1 seconde carte Boss face cachée à côté de la tuile Auberge (« le second antre de Boss »). Placez la carte Boss Enragés à côté de cette seconde carte.
3. Mélangez les 4 marqueurs Campement () et placez-en 2 face cachée, l'un sur l'autre, sur la tuile Auberge. Ce sont les patrouilles. Rangez les 2 marqueurs Campement inutilisés dans la boîte sans les regarder. Placez la carte Monstres Enragés dans la zone de jeu. Elle sera utilisée pour les patrouilles.
4. Placez le marqueur +1 dé Combat () sur la tuile Auberge. Il représente le nouvel arrivant qui vous rejoindra dans votre combat final contre le Boss.
5. Placez tous les Héros sur la tuile de départ (). Tous les Héros commencent le chapitre avec tous leurs points de vie, 3 , leurs deux pouvoirs uniques déverrouillés, et 1 des 4 Bâtons colorés du paquet Butin (ne correspondant pas à la couleur de leur dé Pouvoir). Par exemple, Bethras commence ce chapitre avec n'importe quel Bâton coloré, sauf orange.



RÈGLES SPÉCIALES

1) Pas d'exploration/Pas de cartes Auberge

Il n'y a pas de phase Croissance de la Forêt dans ce chapitre, et les Héros n'ont pas le droit de faire de Déplacements risqués, ni d'ajouter de nouvelles tuiles à la forêt. De plus, dans la mesure où l'auberge fonctionne comme second antre de Boss dans ce chapitre, vous ne piochez pas de carte Auberge lorsque vous l'atteignez.

2) Double combat de Boss

Nous ne savons pas ce qui se trame, mais une chose est sûre : notre mystérieux allié attire l'attention. Cette auberge est entourée d'ennemis, et il semble que deux d'entre eux dirigent le reste de la meute.

Vous allez combattre deux Boss dans ce chapitre : un normal et un Enragé. Après chaque tour de joueur (et uniquement à ce moment-là), la jauge de menace de tous les Boss face visible augmente d'un cran. **N'augmentez pas à nouveau la menace à la fin de la manche.**

Avant de commencer la partie, retournez la carte Boss du premier antre et placez un cube bleu sur sa jauge de menace. Le niveau de menace de ce Boss commence à augmenter dès la fin du premier tour de Héros, mais il s'agit d'un Boss normal.

La seconde carte Boss reste face cachée jusqu'à ce qu'un des événements suivants survienne :

- Un Héros atteint la tuile Auberge, ou
- Les deux patrouilles ont averti leur Boss (voir ci-dessous).

Lorsque cette seconde carte Boss est retournée, son niveau de menace commence à augmenter. Placez un cube bleu sur la carte Boss Enragés (car ce second Boss est Enragé, voir p.19 du livret de règles).

3) Patrouilles

Deux patrouilles font leur ronde sur le terrain. Elles se dirigent une par une vers la tuile de départ, en commençant par la patrouille du sommet de la pile.

Après chaque tour de joueur, **une patrouille** se déplace de **deux tuiles** vers la tuile de départ en empruntant ce chemin :



Lorsqu'une patrouille atteint une tuile avec au moins un Héros : Révélez-la et placez des sur la tuile des Héros, selon le nombre d'icônes indiquées sur le marqueur Campement qui représente la patrouille. Ces monstres sont **Enragés**. La patrouille sonne immédiatement l'alerte pour avertir son Boss – placez le marqueur Campement face visible sur la seconde carte Boss pour indiquer que le Boss a été averti.

Lorsqu'une patrouille atteint la tuile de départ : Elle avertit immédiatement son Boss (déplacez le marqueur Campement face visible sur la seconde carte Boss).

La seconde patrouille commence à se déplacer à la fin du tour qui suit celui où la première patrouille a averti son Boss. **Dès que la seconde patrouille avertit son Boss, ce dernier devient actif.** Retournez la carte Boss et placez un cube sur le premier emplacement de la jauge de menace lui correspondant sur la carte des Boss Enragés. Les patrouilles peuvent ensuite être défaussées : elles ont fait leur travail !

Note : Vous pouvez tenter de vous cacher des patrouilles sur n'importe laquelle des 3 tuiles Cul-de-Sac qui ne sont pas sur leur route, en les laissant passer devant vous. Cela requiert une planification soignée, mais peut vous permettre d'éviter de combattre des monstres Enragés et retarde l'activation du second Boss.

4) Votre nouvelle alliée !

La tuile Auberge contient un marqueur +1 dé Combat () qui représente la nouvelle alliée qui se joint à vous. Le marqueur reste sur la tuile Auberge et octroie un dé Combat supplémentaire à tout Héros actif qui s'y trouve.

Lisez ceci à voix haute dès qu'un Héros atteint la tuile Auberge :

« Vous voilà enfin ! » dit une voix depuis le coin de la salle. Le spectacle vous laisse sans voix : à l'intérieur de l'auberge, ou de ce qu'il en reste, une loutre se démène tant bien que mal pour parer les multiples attaques du Boss.

« C'est moi, Athu ! » crie-t-elle. « Vous m'aidez, ou vous regardez le spectacle ? »

Un petit coup de patte ne serait pas de refus. » Elle ne semble pas surprise de vous voir, mais ne viendra pas à bout du Boss toute seule. Vous devez y aller !

Défaite : Vous échouez à ce chapitre si tous les Héros sont à terre en même temps ou si une jauge de menace de Boss est complétée.

Victoire : Vous remportez ce chapitre lorsque vous avez vaincu les deux , ayant ainsi aidé Athu dans ses efforts héroïques et gagné sa confiance.

