

Le chemin de la vertu

Les Héros doivent reconstituer les Piliers des Arcanes qui se délabrent avant que leur pouvoir ne disparaisse, mais un mal demeure dans l'ombre et leur lumière se meure.

Ballazar avait envoyé deux de ses meilleurs gardes pour aider l'ecclésiastique et le paladin. Ils enfoncèrent l'antique porte à l'aide de leurs épaules, laissant sortir des grognements à travers leurs dents serrées... les charnières rouillées commencèrent à céder.

Vénétia leva les yeux au-dessus d'un rouleau de parchemin et examina la zone. Ibrahim attendit impatiemment que la porte s'ouvre.

Elle se tourna vers lui : « Si les prêtres ont dit juste, les Piliers des Arcanes se trouvent devant nous. Les piliers donnent leur puissance aux protections magiques placées à l'intérieur de Dolgarth. Si les piliers sont affaiblis, les protections magiques le seront aussi. Il est donc impératif que nous rétablissions leur puissance, avant qu'ils ne soient complètement détruits ! »

Dans un craquement lourd, la porte céda. Le groupe traversa un épais nuage de poussière, et pénétra dans l'entrée d'une des grandes salles d'autrefois. Le sang des prêtres Basiléens tâchait le sol.

Ibrahim grimaca devant cette scène impie : « Cette profanation ne restera pas impuni ! »

Héros

Ibrahim, Vénétia et les Gardes de l'Hegemon Josef et Yohan sont utilisés dans cette aventure. En plus des cartes Héros, munissez-vous des cartes suivantes :

- ◆ **Vénétia, Prêtresse Humaine**
Sorts disponibles :
Rupture des sceaux, Soin régulier
- ◆ **Ibrahim, Paladin Humain**
Sort disponible :
Transfert
- ◆ **Josef et Yohan, Gardes Humains de l'Hegemon**
1 Potion de Bataille chacun

Le Maître du donjon Conditions de victoire

Cartes d'Ordre du Maître du donjon :
(les 13 cartes standards du Maître du donjon + les 9 cartes du Nécromancien)

22

Nombre d'Ordres par Tour :

2

Limite d'Animation des morts :
Guerriers squelettes (max. 3)
Archers squelettes (max. 1)

Grund, Roi nain mort-vivant :
Brise-forge

Les héros : Reconstituer les quatre Piliers des Arcanes afin qu'ils retrouvent leur pleine puissance.

Le Maître du donjon : Mettre hors de combat Ibrahim ou Vénétia, ou empêcher les Héros de gagner avant la fin du temps imparti.



REGLE SPECIALE – COFFRES

Le coffre marqué d'un A contient une Potion de Guérison, et celui marqué d'un B contient une Potion de Hâte.

REGLE SPECIALE – PILIERS DES ARCANES

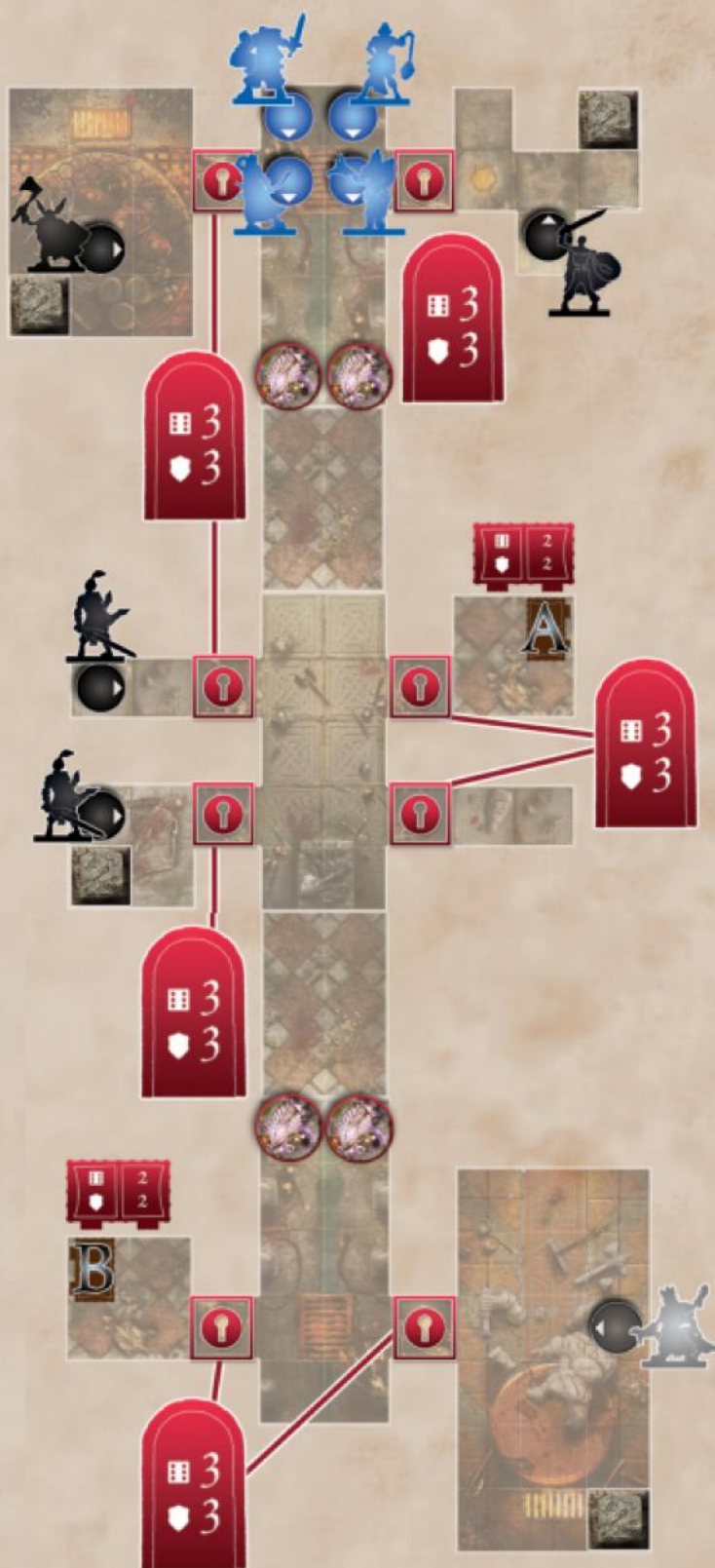
Mortibris a demandé à Grund de détruire les Piliers des Arcanes placés par les Basiléens il y a des siècles et qui ont permis de renforcer les protections magiques à l'intérieur de Dolgarth. Si ces piliers perdaient leur pouvoir, Mortibris pourrait libérer la pleine puissance de son armée de morts-vivants à travers Dolgarth.

La dégradation qui a permis la destruction des Piliers des Arcanes, représentés sur la carte par les jetons de pierre de l'extension *Le Retour de Valendor*, peut être inversée en lançant le sort Rupture des Sceaux comme vous le feriez face à une protection magique.

ASTUCES TACTIQUES

Les Basiléens peuvent être plus coriaces que certains, mais aucun ne sera le frappeur principal comme peut l'être Orlaf. Les serviteurs comme les Revenants nains et les Zombis en armure peuvent ralentir les Héros jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Ibrahim est excellent pour se concentrer sur des monstres robustes, et la capacité Percussion des Gardes d'Hegemon peut être utilisée pour repousser les ennemis vers d'autres espaces, donnant à Venetia l'opportunité de se frayer un chemin vers les Piliers des Arcanes.



Par la suite...

Les Piliers des Arcanes se mirent à briller de nouveau. Alors qu'elle regardait Ibrahim essuyer le sang de son épée sur un vieux morceau de tapisserie, Vénétia secoua la sueur de ses cheveux : « Les piliers ont retrouvé leur force. A l'intérieur les protections vont elles aussi se renforcer. Je pense que Mortibris trouvera une autre utilité au Roi des nains, malgré son échec ici. »

Ibrahim rengaina son épée et se retourna vers elle dans le couloir vide : « J'ai bien

peur que ce ne soit pour rien. A présent, Mortibris doit être rendu dans les profondeurs de Dolgarth... Au moins nous avons rendu l'entreprise plus difficile pour ses serviteurs ».

« Et que se passera-t-il pour ceux qui veulent arrêter Mortibris ? Les protections magiques ne les gêneront pas ? ».

Ibrahim soupira et essuya un filet de Sang sur sa joue : « Si, mais Davarius a

envoyé un magicien pour les aider. Gardons la foi car l'homme peut quelquefois se surpasser lorsque de nombreux obstacles se dressent face à lui. »

Vénétia regarda avec nostalgie derrière la porte menant plus loin vers Dolgarth tandis qu'Ibrahim tirait afin d'ouvrir la porte rouillée par où ils étaient entrés. Après une dernière pensée sur ce qui pouvait se trouver dans ces ruines, elle alla le rejoindre pour l'aider.