



SANS-VISAGE

VS

RÉINCARNÉS

CAMPAGNE

THE
EDGE
DAWNFALL

PROLOGUE DES SANS-VISAGE

Nous marchons. Nous ne nous arrêtons jamais. Même si un corps se met en pause, le son de mille pas résonne dans son crâne. Nous descendons la colline, pareils à une parade de chair difforme et de métal déchiqueté. Au bas de la pente, les autres se nourrissent. Un petit groupe. Des corps jeunes et faibles, qui méritent à peine de vivre. Ils ont de la chance d'avoir pu attraper quelque chose d'encore plus pathétique qu'eux. Les cadavres frais dont ils drainent l'énergie vitale nous font envie, attisent notre faim.

Nous nous approchons. Soudain, les « autres » ne sont plus là. Il n'y a plus que nous. Nos souvenirs se rejoignent, comme la peau d'une main recouvre la chair et les os. Les leurs concernent des créatures bipèdes terrifiées à l'odeur étrange. Les nôtres sont centrés sur un long voyage à travers des champs de bataille désertés.

Un de nos nouveaux souvenirs attire notre attention : une lame-bras mécanisée frappe une créature pâle vêtue de fourrure et de feuilles. Elle ne saigne pas. La peau s'écarte comme du caoutchouc, de longues lianes en sortent et attrapent notre arme. Avec un cri aigu, la créature contre-attaque et plante le bout de sa lance dans notre œil. Le souvenir s'éteint. Nous devenons moins.

Nous sommes de nouveau plus et nous percevons notre environnement de centaines de points de vue différents. Nous apercevons un groupe plus important de ces créatures sylvestres qui s'éloigne vers l'horizon.

Elles sont loin de leur territoire. Elles ne devraient pas être ici. Elles ne vont pas y rester longtemps.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

IMPORTANT ! Notez que certaines règles de campagne prennent le pas sur les directives normales de partie en joueur contre joueur. Toute exception se voit détaillée dans le Scénario approprié. Si un Scénario ne mentionne pas certains aspects de la bataille (comme l'ordre de jeu, le déploiement des unités ou la Réserve de Cristaux de départ), cela signifie que cet aspect n'est pas modifié et que les règles normales s'appliquent, telles que présentées dans le Livret de Règles. Il en va de même pour la partie Mise en Place de chaque Scénario : seuls les éléments particuliers qui dérogent à la règle standard de mise en place d'une bataille sont détaillés.

- » Cette campagne utilise la carte générale (dont les emplacements d'autocollants commencent par les lettres A, B et C). Cette carte comprend trois rangées de cinq emplacements d'autocollants chacune. En partant du haut, ces rangées représentent : Forces (une armée), Pouvoirs (un cercle magique) et Pertes (une tombe).
- » La piste des Réincarnés sur la carte de la campagne devient le compteur des Forces Réincarnées, qui représente les troupes à la disposition de la Prophétesse de la Colère. Placez un marqueur sur le 10.
- » La piste des Sans-Visage sur la carte de la campagne devient le compteur d'Évolution, qui représente la variété et la puissance des formes que les Sans-Visage peuvent adopter. Placez un marqueur sur le 1. Prenez également 5 pions que vous disposez sur les emplacements 2, 4, 6, 8 et 10 de cette piste. Pendant la campagne, dès que le marqueur atteint l'un de ces pions, le joueur des Sans-Visage retire ce dernier et le dépense pour bénéficier de l'un des

PROLOGUE DES RÉINCARNÉS

Lorsqu'elle n'était encore qu'une jeune pousse, Iris faisait souvent le même rêve. Le même cauchemar, plutôt. Elle courait dans les bois en essayant de semer le prédateur qui la talonnait. La bête était implacable et tenace. La jeune Dryade avait le souffle coupé et ne sentait plus ses jambes, mais le prédateur, quant à lui, ne montrait aucun signe de fatigue. Elle ne pouvait se cacher nulle part, pas même au sein des plus épais taillis de la Mèreforêt, où les branches et les épines écorchaient sa fausse peau humaine. Cela se terminait toujours de la même façon. Un souffle rauque et brûlant sur sa nuque, ses jambes qui se dérobaient. La terreur absolue.

Depuis deux jours, ses souvenirs remontaient à la surface, alors qu'elle essayait d'échapper à des hordes de Sans-Visage qui venaient de tous les côtés à la fois. Ces monstruosité ne dormaient jamais. Elles n'arrêtaient jamais d'avancer. Tout comme le prédateur de son rêve. Son cauchemar était devenu réalité.

Il y a une lune de cela, la Prophétesse annonça à Iris que la troupe allait se rendre dans les plaines dévastées qui s'étendent au-delà du refuge humain d'Eld-hain. Si la Dryade se doutait que la mission risquait d'être dangereuse, elle avait toute confiance en la sagesse de sa reine. Sans doute un peu trop. Hélas, même la Prophétesse n'aurait pu prédire cette vaste invasion démoniaque qui laissait dans son sillage une succession de champs de batailles et de villages rasés, où nul n'avait le temps d'enterrer les morts. C'est ainsi qu'Iris et sa troupe se retrouvèrent face à la plus grande infestation de Sans-Visage que la Dryade ait jamais connue.

Au départ, Aesha, qui commandait l'opération, garda son calme. « On peut tromper ces charognards, déclara-t-elle. Il existe des rites anciens qui peuvent masquer notre odeur et nous faire disparaître à leurs yeux. » Mais la magie n'opéra pas. Au grand dam de toute la troupe, les Sans-Visage semblaient attirés comme de jeunes feuilles qui cherchent le soleil. Iris savait ce qui allait se passer.

Bientôt, elle devrait faire face au cauchemar de son enfance et ses chances de le vaincre étaient minces.

bonus d'Évolution détaillés dans la section suivante.

- » Les valeurs sur ces deux pistes ne peuvent jamais être supérieures à 10 ou inférieures à 0.

MODIFICATIONS DE LA CARTE DE CAMPAGNE

- » Parfois, un Script vous demande de poser un autocollant dans un emplacement particulier de la carte de campagne. Ces autocollants peuvent représenter tout un tas de choses allant de citadelles rasées à des ponts détruits, en passant par des monstres ou d'étranges pouvoirs libérés par vos actions.
- » Pour conserver votre carte de campagne intacte, il n'est jamais demandé de retirer un autocollant. Au lieu de cela, quand un Scénario indique qu'un autocollant est perdu (par exemple, un bonus spécifique arrive à terme ou une unité spéciale est détruite), recouvrez-le à l'aide d'un autocollant Annulé jaune, tout en laissant apparaître le numéro de l'autocollant d'origine.
- » Une fois la campagne terminée, tous les autocollants restent en place pour indiquer les changements permanents survenus dans le monde de *The Edge : Dawnfall*. Ces changements peuvent provoquer des répercussions inattendues lors de campagnes suivantes et vous permettront d'atteindre des parties de l'histoire inaccessibles jusqu'alors. Pensez à couvrir les autocollants situés dans les sections « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte afin d'éviter toute confusion lors d'une future campagne.



- » Si vous perdez la campagne ou que vous abandonnez, couvrez tous les autocollants qui s'y trouvent et recommencez. Si vous manquez d'autocollants, vous pouvez les télécharger et les imprimer ou utiliser une fiche de sauvegarde simplifiée.

BONUS D'ÉVOLUTION DES SANS-VISAGE

Au cours de la campagne, les Sans-Visage font faire progresser leur compteur d'Évolution afin de bénéficier de bonus associés. Ces bonus représentent de nouveaux pouvoirs et de nouvelles formes, gagnées en assimilant des corps ou en s'adaptant aux tactiques de l'ennemi. Lorsque vous êtes éligible à un bonus, choisissez dans la liste ci-dessous. Aucun bonus ne peut être choisi deux fois.

- » Autel – Placez l'autocollant B23, « Autel des Sans-Visage », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous déployez l'Autel des Sans-Visage au début de chaque bataille, comme dans le mode de jeu classique, sauf indication contraire dans les règles du Scénario.
- » Carte Bannière – Placez l'autocollant B01, « Carte Bannière des Sans-Visage », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous pouvez utiliser la carte Bannière des Sans-Visage comme dans le mode de jeu standard, sauf indication contraire dans les règles du Scénario.
- » Pack de Cartes Action 1 – Choisissez 5 cartes parmi les cartes Action restantes et mélangez-les à votre deck. Vous ne pouvez choisir qu'une seule carte Évolution.
- » Pack de Cartes Action 2 – Choisissez 5 cartes parmi les cartes Action restantes et mélangez-les à votre deck. Vous ne pouvez choisir qu'une seule carte Évolution.
- » Pack de Cartes Action 3 – Choisissez 5 cartes parmi les cartes Action restantes et mélangez-les à votre deck. Vous ne pouvez choisir qu'une seule carte Évolution.

UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Contrairement aux parties classiques, les joueurs commencent la campagne en ne disposant que d'une fraction de leurs forces et d'un petit deck préconstruit. Les unités plus puissantes, les Autels, les Bannières et les cartes Action supplémentaires sont ajoutés au fur et à mesure de la campagne. De plus, la règle standard qui vous limite aux cartes se rapportant aux unités de votre armée est levée. Votre deck vous suit d'une bataille à l'autre et peut parfois contenir des cartes qui ne peuvent être utilisées par aucune de vos Escouades lors d'un engagement particulier. N'oubliez jamais que, dans tous les cas, l'Action Supérieure d'une carte est utilisable par n'importe quelle Escouade!

Avant de vous lancer dans le premier Scénario, veuillez construire votre deck de départ de campagne en utilisant la liste ci-dessous. Mettez les autres cartes de côté pour l'instant.

Cartes Action de Départ:

Sans-Visage:

- » Absorption
- » Enfer
- » Nuée
- » Osmose
- » Procréation
- » Retour à la Source
- » Vacillement
- » Victimes Choisie x3

Réincarnés:

- » Bélier x2
- » Blitz
- » Disparition
- » Enracinement x2
- » Forêt Animée
- » Frappe Souterraine x2
- » Séduction

IMPORTANT ! Contrairement aux parties classiques, les batailles d'une campagne ne se terminent pas lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Action. Quand cela se produit, remélangez les cartes de la défausse afin de former un nouveau deck.

PISTE DE TEMPS

De nombreuses batailles de la campagne ont recours à la piste de Temps à la place (ou en plus) de la piste des Points de Victoire. La piste de Temps indique généralement la fin de la bataille, ainsi que tous les événements qui se produisent lors de la rencontre. Avant le début d'un Scénario, placez un marqueur Temps sur l'emplacement 1 de la piste, puis positionnez les marqueurs Tour dans les emplacements respectifs comme indiqué dans le Scénario. Ils vous serviront de repère pour le déclenchement de certains événements.

Notez que la piste de Temps n'augmente qu'une fois que les DEUX joueurs ont effectué leur tour. De fait, la partie se déroule selon la séquence ci-dessous:

- » Le marqueur Temps est placé sur le 1. Vérifiez les événements initiaux
- » Tour du joueur A
- » Tour du joueur B
- » Le marqueur Temps est placé sur le 2. Vérifiez les événements de tous types
- » Tour du joueur A
- » Tour du joueur B
- » Le marqueur Temps est placé sur le 3. Vérifiez les événements de tous types
- » (...)

ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Bien que les batailles d'une campagne soient plus courtes qu'un match normal, terminer intégralement une campagne prend de longues heures. Si vous et votre adversaire souhaitez vous arrêter entre deux batailles, notez simplement le numéro du Scénario en cours et le statut des deux pistes de campagne.

Rangez ensuite le jeu jusqu'à votre prochaine partie, en vous assurant que les decks de campagne ne sont pas mélangés aux autres cartes. Grâce au système d'autocollants, tous vos choix de Scénario sont enregistrés au fur et à mesure sur la carte de la campagne.

SCÉNARIO 1

L'ES CHASSEURS ET L'A PROIE



SANS-VISAGE:

Plus nous nous rapprochons de l'ennemi, plus nous sommes nombreux. Nous sommes tous attirés vers cette bande de créatures de la forêt. Un désir plus puissant que la faim ; un besoin que nous ne parvenons pas à analyser, mais auquel nous devons nous plier. Nous continuons à fusionner avec des groupes plus petits, chacun d'entre eux nous apportant ses propres souvenirs.

Quelques vieux Berserkers se rappellent comment combattre ces gardiennes qui ressemblent à des arbres. Ils nous aident à nous souvenir des endroits où la chair tendre n'est pas protégée par l'écorce épaisse.

Un Moissonneur solitaire sait comment soutenir la charge de ces imposantes bêtes sylvestres.

Deux Géniteurs de Lames se souviennent du bruissement de l'air qui se produit lorsque les Dryades vont utiliser leur magie.

Partageant cette connaissance, nous devenons plus sages. Elles auront du mal à nous surprendre. Nous accélérons le pas et bientôt, nous rattrapons leur arrière-garde. Elles n'ont d'autre choix que de nous affronter.

RÉINCARNÉS:

Quand les Sans-Visage fondirent une nouvelle fois sur leur groupe, Aesha, Iris et les autres Dryades furent paralysées d'effroi. Pas à cause de l'ennemi, car après tout, les notions de victoire et de défaite sont toutes relatives dans la nature. Son seul but est de subsister et les jeunes lianes s'attaquent aux murs des cités ou à un sol meuble avec la même obstination. Non, Aesha et sa troupe étaient effrayées, car elles avaient toujours cru que leur Prophétesse pouvait prédire tous les futurs possibles. Le fait qu'elles se retrouvent acculées par les Sans-Visage ne pouvait vouloir dire que deux choses : soit la Prophétesse souhaitait les voir toutes mortes ou assimilées de la façon la plus horrible qui soit, soit ses pouvoirs de divination l'avaient abandonnée.

Leur mission, la tâche la plus importante que chacune d'entre elles ne s'était jamais vue confier, était vouée à l'échec. La Semence n'atteindrait jamais la Mèreforêt, perdue avant même que les Réincarnés n'aient une chance de l'utiliser.

La peur ne dura pas. Elles recouvrèrent bientôt leurs esprits et la voie à suivre leur apparut plus clairement. Elles devaient protéger la Semence jusqu'au bout, de toutes leurs forces. Et il se trouvait qu'elles transportaient la plus grande cargaison de cristaux purs que l'on n'ait jamais vue de ce côté-ci d'Eld-hain...

MISE EN PLACE:

- » Le joueur des Réincarnés commence le déploiement.
- » Les joueurs ne placent pas leur ni leur Autel ni leur carte Bannière.
- » Une fois que toutes les figurines et que tous les pions ont été placés sur le plateau, le joueur des Sans-Visage fait passer 1 Escouade de son choix en Mode Évolution.
- » Ensuite, le joueur des Réincarnés place 2 Bosquets à 2 Cases minimum du bord du plateau, sans aucun contact  avec d'autres pions ou figurines.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Le joueur Sans-Visage commence. Le joueur des Réincarnés ne peut pas Disperser ses forces.
- » Les Réincarnés commencent avec une Réserve de 4 Cristaux au lieu de 2.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et V sur la piste.

- » **Tour III :** Lisez le Script 11 (À moins que La Monture de la Ruine ne soit morte, voir « Succès »).
- » **Tour V :** Dernier tour. Le joueur des Réincarnés peut activer 2 unités au lieu de 1 seule, en effectuant leurs Déplacements et Attaques dans l'ordre de son choix.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Moissonneur
- » 2 Escouades de Berserkers

Objectif : Tuer toutes les Dryades.

Objectif Spécial : Tuer toutes les Dryades et la Gardienne Vénérable.

Récompense : Lisez le Script 15.

Récompense Spéciale : Si toutes les Dryades et 1 Gardienne Vénérable ont été tuées, lisez le Script 15, puis ajoutez de nouveau +1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

Pénalité : Retirez 1 du compteur d'Évolution des Sans-Visage.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Monture de la Ruine
- » 1 Escouade de Dryades
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables (ne contenant qu'une seule figurine).

Objectif : Survivre avec au moins 1 Dryade.

Objectif Spécial : Survivre avec au moins 2 Dryades et 1 Gardienne Vénérable.

Récompense : Lisez le Script 16.

Récompense Spéciale : Si au moins 2 Dryades et 1 Gardienne Vénérable ont survécu, lisez le Script 9 à la place.

Pénalité : Lisez le Script 18.

SUCCÈS:

- » **Sans-Visage :** Si les Sans-Visage parviennent à tuer la Monture de la Ruine au cours des tours I ou II, sautez le Script 11 pendant le tour II de la bataille.



SCÉNARIO 2

TRAHISON DANS L'A MÈREFORÊT



RÉINCARNÉS :

La Prophétesse de la Colère recula, abasourdie par la vision du carnage. Ses précieuses guerrières, ses meilleures cavalières, étaient massacrées par les Sans-Visage ! Elle connaissait la plupart d'entre elles depuis qu'elles étaient de jeunes pousses. Aujourd'hui, leur essence vitale était aspirée et assimilée sous ses yeux à ces corps grotesques et répugnants.

Elle s'assit sur une branche noueuse, sous la canopée bruissante de la Mèreforêt. Elle essaya de se calmer. Elle savait que ce qu'elle venait de voir ne s'était pas encore produit. Qu'il s'agissait d'une prémonition, d'un futur possible. Elle pouvait encore sauver le groupe d'Aesha et, plus important encore, la Semence. Du moins, elle l'espérait.

Le temps jouait contre elle et elle n'avait aucun moyen de savoir à quel endroit se trouvait actuellement sa troupe. Toutefois, un indice dans sa vision attira son attention. L'appel. Cette traction mystérieuse qui avait attiré les Sans-Visage vers leurs congénères et qui s'était révélée plus puissante que les sortilèges de dissimulation d'Aesha.

La main de la Prophétesse caressa l'écorce chaude de l'Arbre Éternel et se plongea dans ses visions, essayant de trouver la source de cet appel. Une nouvelle surprise l'attendait. La source se trouvait ici même ! Elle voyait une sombre tanière à la frontière de la Mèreforêt. Depuis ce lieu, quelqu'un utilisait un lien mental ténu qui existait entre les Sans-Visage pour envoyer un signal aux hordes éparses. La Prophétesse laissa éclater sa colère en un geysier de fureur. Cette trahison n'allait pas demeurer impunie !

SANS-VISAGE :

Il y a encore peu de temps, nous ignorions le sens des mots « captif » ou « invité ». Le bruit qu'émettaient les créatures vivantes avec leur bouche ne présentait aucun intérêt. Aujourd'hui, nos corps sont mieux nourris. Nous sommes plus puissants, plus sages, mais nous sommes toujours incapables d'affirmer si nous sommes captifs ou invités dans cette étrange et sombre tanière.

Cela a commencé lorsque nous avons été attaqués par un groupe d'hommes-velus près de la forêt. Nous étions affamés, faibles et stupides. Ils ont massacré la plupart d'entre nous et ont capturé les autres (« capturer »... encore un autre mot que nous avons appris récemment). Ils nous ont emmenés ici, nous ont nourris avec des Dryades vivantes qu'ils jetaient dans la fosse où nous sommes parqués. Nous avons dévoré et assimilé chaque once de leur corps nouveau. Nous avons appris à nous relier à leur présence.

En passant à un niveau de conscience supérieur, nous avons commencé à nous demander quelles étaient les motivations des hommes-velus. Nous connaissons le concept de « vengeance » qui anime parfois les créatures vivantes. Veulent-ils se « venger » ? Après tout, ils étaient humains, jadis, avant d'être séduits par les sorcières de la forêt et de se voir attirés dans leur domaine pour se faire transpercer le cœur par leurs lames maudites.

Peut-être sont-ils animés par la vengeance. Peut-être pas. Cela ne nous intéresse guère, tant qu'ils continuent à jeter de la nourriture dans la fosse. Jusqu'à ce qu'un groupe important de créatures sylvestres, mené par leur Prophétesse, attaque la tanière.

RENFORTS DES RÉINCARNÉS:

- » Mélangez n'importe quelles 5 cartes Actions de la Prophétesse de la Colère ou des Bêtes de Guerres à votre deck de campagne.

MISE EN PLACE:

- » Au cours de cette bataille, les joueurs ne disposent pas de leurs Autels et ne placent qu'une seule Source de Cristaux chacun.
- » Le Joueur des Sans-Visage commence le déploiement en plaçant 4 figurines de Dryades dans n'importe quelles Cases du bord du plateau. Elles représentent des Dryades Transformées, assimilées par les Sans-Visage (voir Règles Spéciales).
- » Ensuite, le joueur des Réincarnés place un grand pion, qui représente la « Sortie de la tanière », à 3 Cases minimum des bords du plateau.
- » Le joueur des Réincarnés place également 2 Bosquets n'importe où, du moment qu'ils ne sont pas en contact  avec des figurines ou d'autres pions.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Le joueur des Réincarnés commence. Le joueur des Sans-Visage ne peut pas Disperser ses forces.
- » Au cours de cette bataille, le joueur des Sans-Visage contrôle également 4 figurines de Réincarnés particulières (les Dryades Transformées). Elles possèdent les caractéristiques suivantes : INI 1, ATT 1, DEF 2, DEP 1 et 0 pion Endurance. Elles ne peuvent pas attaquer, mais peut être attaquées et tuées par le joueur adverse. Elles peuvent également Contre-Attaquer lorsqu'elles sont engagées en Combat.
- » Chaque fois que le joueur des Sans-Visage active l'une de ses Escouades, il peut également Déplacer les Dryades Transformées.
- » Si une Dryade Transformée arrive en contact  avec le pion « Sortie de la Tanière », retirez-la de la bataille. Elle est sauvée et compte comme étant en vie à la fin du Scénario.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGES:

- » 1 Escouade de Berserkers
- » 1 Escouade de Géniteur de Lames
- » 1 Escouade de Dryades (représentant les Dryades Transformées, voir Règles Spéciales)

Objectif : Survivre en conservant au moins 1 Dryade Transformée.

Objectif Spécial : Survivre en conservant au moins 2 Dryades Transformées.

Récompense : Lisez le Script 23.

Récompense Spéciale : Si au moins 2 Dryades Transformées ont atteint la sortie, ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage, puis lisez le Script 23.

Pénalité : Lisez le Script 28.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère
- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre
- » 1 Gardienne Vénérable (Escouade partielle ne contenant que 1 seule figurine).

Objectif : Tuer toutes les Dryades Transformées.

Objectif Spécial : Tuez également 4 figurines de Sans-Visage (autres que les Dryades Transformées).

Récompense : Lisez le Script 21.

Récompense Spéciale : Si, au cours de la bataille, les Sans-Visage ont perdu au moins 4 figurines autres que des Dryades, lisez le Script 24 à la place.

Pénalité : Retirez 1 au compteur des Forces Réincarnées.

Pénalité Spéciale : Si les Réincarnés ne parviennent pas à tuer plus de 2 Dryades Transformées, lisez le Script 27.

SUCCÈS:

- » **Réincarnés :** Si une Bête de Guerre attaque une Dryade Transformée, lisez le Script 22.



SCÉNARIO 3

L'À VENUE DU PRÉCURSEUR



RÉINCARNÉS :

La vengeance est douce, mais la Prophétesse sait que cela ne changera rien. Aesha et son groupe sont toujours en danger, à découvert dans des plaines arides, encerclées par les Sans-Visage qui apprendront bientôt à les détecter.

Il ne reste qu'une solution. La Prophétesse invoque la vermine afin que ses ordres puissent se répandre dans toute la Mèreforêt. Elle demande à l'élite de ses dernières guerrières de se joindre à la nouvelle cohorte qui va traverser le territoire ennemi pour porter secours à la troupe d'Aesha.

Nombreuses sont celles qui répondent à l'appel. Aelis, la vieille Dryade aveugle qui s'occupait déjà de l'Arbre Éternel alors que celui-ci n'était encore qu'un arbrisseau. Vershka, la plus féroce des Monteuses de Bison, dont le haubert de cuir est couvert d'une couche de peau humaine et orné de dents de démons. Marchefoudre, appelée également « la garce de pierre », y compris par les plus vénérables des Gardiennes. Toutes sont surprises quand la Prophétesse leur annonce qu'elle mènera le groupe en personne. C'est la première fois depuis plus d'un siècle qu'une Prophétesse va quitter la Mèreforêt.

Le jeu en vaut la chandelle.

SANS-VISAGE :

Deux parties de notre être s'affrontent, se rongent l'une et l'autre.

Cela arrive souvent dans les grandes hordes. Plus nous sommes gros, plus nous avons faim. Et ces deux Démolisseurs sont déjà constitués de très nombreux corps.

Peu importe le vainqueur ou le vaincu. Le faible rendra la viande du fort plus forte encore. Telles sont nos règles.

À la fin du combat, il ne reste qu'une seule des deux carcasses, l'estomac plein, nous dominant tous. Son esprit et sa puissance dépassent à présent de très loin les nôtres. Une étrange image apparaît dans notre esprit. Un arbre flottant, doté de nombreux membres qui sortent de son tronc. Les pensées déferlent de plus en plus vite. Tout devient plus clair. Pour la première fois, nous ressentons autre chose que la faim. Nous avons un but. Un plan.

Première étape : ne pas laisser les créatures des forêts combiner leurs deux forces. Avec le Démolisseur à sa tête, notre horde la plus vaste se déplace pour aller intercepter un nouveau groupe qui vient de quitter la forêt, mené par la sorcière-arbre en personne.

RENFORTS DES RÉINCARNÉS:

- » Placez soit l'autocollant B22, « Autel des Réincarnés », soit l'autocollant B02, « Carte Bannière des Réincarnés », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous déployez l'Autel ou la carte Bannière des Réincarnés ou au début de chaque bataille, en suivant les règles normales.
- » Ajoutez 5 cartes Action des Réincarnés supplémentaires à votre deck de campagne.

MISE EN PLACE DE LA CARTE DE CAMPAGNE:

Le joueur des Réincarnés place les autocollants suivants dans la section « Forces » de la carte de campagne. Tant qu'ils s'y trouvent, les championnes indiquées sont vivantes et peuvent influencer l'issue des batailles.

- » « Marchefoudre, Matriarche Gardienne » (B07)
- » « Aelis, Guérisseuse des Arbres » (B08)
- » « Vershka, Monteuse de Bison » (B09)

MISE EN PLACE :

- » Les joueurs effectuent la mise en place en suivant les règles normales. Le joueur qui a perdu le Scénario précédent choisit qui commence.
- » Une fois les figurines et pions placés sur le plateau, le joueur des Réincarnés place également 1 Bosquet n'importe où, du moment qu'il n'est pas en contact  avec des figurines ou d'autres pions.

RÈGLES SPÉCIALES

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours IV et VI sur la piste.

- » **Tour IV :** Lisez le Script 33.
- » **Tour VI :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Démolisseur
- » 1 Escouade de Berserkers
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames

Objectif : Détenir au moins autant de Points de Victoire que l'adversaire à la fin de la bataille.

Objectif Spécial : Mener avec 4 Points de Victoire d'avance à la fin de la bataille.

Récompense : Lisez le Script 32.

Récompense Spéciale : Si les Sans-Visage gagnent en menant avec 4 Points de Victoire ou plus, lisez le Script 38 à la place.

Pénalité : -1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère
- » 1 Monture de la Ruine
- » 1 Escouade de Dryades

Objectif : Détenir le plus de Points de Victoire à la fin de la bataille.

Récompense : Lisez le Script 31.

Pénalité : Marchefoudre se sacrifie et dégage un passage permettant à votre force en détresse de se replier. Couvrez l'autocollant B07, « Marchefoudre, Matriarche Gardienne ».

SUCCÈS:

- » **Sans-Visage :** Si vous parvenez à tuer la Prophétesse de la Colère, lisez le Script 35.
- » **Réincarnés :** Si vous éliminez une Escouade de Berserkers ou de Géniteurs de Lames, lisez le Script 37.



SCÉNARIO 4

DANS LA GUEULE DE LA TERRE



RÉINCARNÉS:

Maudit séisme ! La Prophétesse ne parvenait pas à croire qu'elle ait pu être aussi aveugle. Était-elle trop concentrée sur la bataille ? Ou peut-être la maîtrise des flux temporels lui échappait-elle de nouveau ?

Le résultat était catastrophique. Prises entre d'insondables crevasses et des groupes d'ennemis, ses guerrières étaient arrivées trop tard pour sauver la troupe d'Aesha. Une vaste horde de Sans-Visage les avait trouvées en premier et les avait attaquées. Tout, jusque dans les moindres détails, s'était déroulé exactement comme dans la vision initiale de la Prophétesse. Ses cavalières jetées à bas de leur monture. Ses Dryades massacrées. La Semence perdue.

Ou presque. Au moins une des protectrices, la Dryade Iris, avait survécu. Elle était perdue et grièvement blessée, mais elle avait cependant trouvé d'improbables alliés en étant recueillie par un groupe d'une quarantaine d'humains en armes.

À la grande surprise de la Prophétesse, les humains n'avaient pas tenté d'abattre Iris à vue et avaient même soigné ses blessures. Le fait que sa peau humaine n'était qu'un leurre n'avait pu leur échapper, mais leur étrange sens de la pitié les avait malgré tout poussés à aider la Dryade en détresse.

Iris n'était pas totalement en sécurité pour autant. Les humains étaient également pourchassés par les Sans-Visage. Afin de leur échapper, ils avaient opté pour un chemin périlleux : un long labyrinthe de tunnels sombres, creusés sous les collines et datant d'avant le jour du Jugement.

Si l'autocollant A32 « Ficelle, Chirurgien de Terrain » se trouve dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne, lisez également le Script 41.

SANS-VISAGE :

Parfois notre proie se tue elle-même avant que nous puissions l'attraper. C'est stupide. La mort ne nous empêche pas de prélever notre dû. La viande fraîche reste riche en essence vitale. Les esprits peuvent être reconstitués. Les créatures vivantes voient en la mort un moyen d'évasion, mais cela ne leur cause au bout du compte que plus de souffrances. Plus de terreur.

Cette fois, c'est un vaste groupe d'humains qui a cédé à cette folie. Plutôt que de nous combattre, ils se sont enfuis dans un lieu de mort. Loin sous la terre, dans un réseau de tunnels sombres à demi effondrés. Nous connaissons ces passages. Nombre de nos corps y ont péri, écrasés par les débris ou précipités dans des crevasses. Mais si c'est là que les humains souhaitent nous combattre, qu'il en soit ainsi. Ils ont besoin de lumière pour trouver leur chemin. Pas nous.

Nos corps les plus petits se faufilent dans les tunnels. Les plus massifs passent par la surface, en traversant les collines.

MISE EN PLACE:

- » Dans ce Scénario, les joueurs ne peuvent pas placer leur Autel sur le plateau.
- » Le joueur des Sans-Visage commence à seulement 1 figurine de Berserker. Ses autres figurines arrivent par la suite une par une et sont déployées en suivant les Règles Spéciales (voir plus bas).
- » Le joueur des Réincarnés commence avec 4 Cristaux.
- » Au cours du premier tour de la bataille, un Script demande au joueur des Sans-Visage de placer 6 pions face cachée, en suivant les indications de celui-ci. Ces pions représentent des couloirs et des passages annexes dans le labyrinthe souterrain qui seront explorés au cours de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Toute figurine de Réincarné située dans la même Case qu'un pion Couloir peut choisir soit de le révéler en action gratuite (correspondant à une fouille rapide et risquée), soit de sacrifier son Déplacement complet (correspondant à une exploration prudente). Le joueur lance ensuite un dé, jaune pour une fouille rapide, rouge pour une exploration prudente.

Appliquez les modificateurs et consultez le résultat ci-dessous:

- » -1 si les Sans-Visage ont placé un pion Embuscade dans le Couloir.
- » +1 pour chaque pion Progression.

RÉSULTAT:

- 0-2 Rien ne se passe
- 3-5 Des bruits résonnent dans les couloirs, attirant les Sans-Visage. Le joueur des Sans-Visage peut immédiatement effectuer un Déplacement supplémentaire avec l'une de ses Escouades.
- 6 Des Sans-Visage surgissent des ténèbres ! Placez 1 nouvelle figurine de Berserker  avec celle qui a révélé le pion.
- 7+ La sortie est par là ! Le joueur des Réincarnés gagne la partie!
- » Chaque fois qu'un pion Couloir est révélé, le joueur de Réincarnés prend 1 pion Charge, qui représente sa Progression (rendant les futures explorations plus faciles). Le joueur des Sans-Visage place ensuite une figurine de Berserker dans l'un des Couloirs précédemment révélés.
- » Pendant le tour des Sans-Visage, n'importe quelle figurine de Sans-Visage peut essayer de tendre une Embuscade dans un pion Couloir avec lequel elle est . Marquez ce Couloir avec un pion Endurance signifiant que son exploration sera plus risquée. Les pions Embuscade ne sont pas cumulatifs.
- » Le dernier (sixième) pion Couloir révélé indique forcément la sortie. La bataille se termine dès que la Dryade atteint la sortie.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours I, III, VI et VIII sur la piste.

- » **Tour I** : Lisez le Script 42.
- » **Tour III** : Lisez le Script 44.
- » **Tour VI** : Lisez le Script 46.

- » **Tour VIII** : Dernier tour. Tous les pions Couloir restants sont automatiquement révélés. Le joueur des Réincarnés effectue les lancers pour les Couloirs restants dans l'ordre de son choix. Pour ce dernier tour, les résultats de « 3 » sur la table d'exploration compte comme « 1-2 ».

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 2 Escouades des Berserkers (rejoignant la bataille une figurine après l'autre, en suivant les Règles Spéciales).

Objectif : Tuer la Dryade.

Récompense : Lisez le Script 49.

Pénalité : Les Sans-Visage errent dans le labyrinthe pendant de longues heures à la recherche de leur proie. Les éboulements et les chutes dans des crevasses causent de lourdes pertes. Placez l'autocollant B11, « Faiblesse » dans la section « Perte » de la carte de campagne. Lors de la prochaine bataille, toutes les figurines de Sans-Visage perdent 1 en Déplacement (minimum 1). À la fin du prochain Scénario, couvrez le pion « Faiblesse ».

Pénalité Spéciale : Si Iris parvient à s'échapper en 5 tours ou moins, retirez également 2 de compteur d'Évolution des Sans-Visage.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Dryade (Escouade partielle ne contenant qu'une seule figurine représentant Iris et possédant 1 pion Endurance bonus)
- » 1 Gardienne Vénérable (Escouade partielle ne contenant qu'une seule figurine), présente seulement si l'autocollant B04, « La Gardienne d'Iris », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

Objectif : Atteindre la sortie.

Objectif Spécial : Atteindre la sortie en 6 tours ou moins.

Récompense : Lisez le Script 43.

Pénalité : Retirez 1 au compteur des Forces Réincarnés.

SUCCÈS:

- » **Sans-Visage** : Quand la Gardienne Vénérables est vaincue, lisez le Script 47.



SCÉNARIO 5

CHAMPS DE MORT



RÉINCARNÉS:

La Prophétesse attendait à l'autre bout du labyrinthe. Pendant que les humains affrontaient les Sans-Visage au cœur des ténèbres, elle et sa troupe avaient traversé les collines jusqu'à l'endroit où, selon ses visions, des survivants humains fourbus allaient émerger.

Cette fois, les visions ne mentaient pas.

Le chef des humains fut impressionné par la présence des Réincarnés. Il désigna Iris et précisa que les siens l'avaient soignée. Peut-être espérait-il être épargné ? La Prophétesse se contenta de sourire et, d'un geste précis, elle le décapita.

Se dressant au-dessus du corps sans tête, la Prophétesse expliqua que la nature était étrangère à toute notion de gratitude. La tige la plus vigoureuse étouffe la plus faible. Tel est l'ordre des choses. Elle fit un geste et ses guerrières attaquèrent, massacrant une partie des captifs pendant que l'autre moitié s'enfuyait. Les Réincarnés tirèrent ensuite les corps vers la sortie de la caverne et se mirent au travail, tissant une étrange magie.

La Prophétesse prit Iris dans ses bras et la serra contre elle. Son arme était sauvée.

SANS-VISAGE :

Une sortie ! Certains d'entre nous sortent de la caverne en titubant. L'espace d'un instant, nous sommes à la fois aveuglés par la lumière et engloutis par les ténèbres. Nous suivons ceux qui sont parvenus à sortir. Nous nous regroupons à l'extérieur. Immédiatement, nous sommes attaqués.

Les créatures de la forêt ont tué des humains et ont disposé leurs corps autour de la sortie. D'étranges plantes munies d'épaisses tiges violettes germent dans les carcasses, profondément enracinées dans la chair et les os.

Nous sommes assaillis par les guerrières des forêts de trois côtés à la fois. Nous ne sommes plus aussi stupides. Nous savons que nous avons affaire à ce que les humains appellent une « diversion ». Un groupe cherche à nous retenir pendant que leur Prophétesse s'enfuit. Nous devons les vaincre rapidement. Nous appelons à l'aide, invoquant ceux d'entre nous qui se trouvent encore dans le labyrinthe.

RENFORTS DES RÉINCARNÉS:

- » Placez soit l'autocollant B22, « Autel des Réincarnés », soit l'autocollant B02, « Carte Bannière des Réincarnés », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous déployez l'Autel ou la carte Bannière des Réincarnés ou au début de chaque bataille, en suivant les règles normales.
- » Ajoutez 5 cartes Action des Réincarnés supplémentaires à votre deck de campagne.

MISE EN PLACE:

- » Avant de disposer les figurines en suivant les règles normales, le joueur des Réincarnés prend un nombre de petits pions (en fonction de la table ci-dessous) et les place n'importe où sur le plateau. Ils représentent les Plantes-cadavres qui infligeront des dégâts à l'ennemi au cours de la bataille (voir Règles Spéciales).

Évolution des Sans-Visage Pions Plante-cadavre

0-2	1
3-4	2
5-6	3
7+	4

- » Une fois que les figurines et les pions ont été placés sur le plateau, le joueur des Réincarnés place également 1 Bosquet n'importe où, du moment qu'il n'est pas en contact  avec des figurines ou d'autres pions.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » À n'importe quel moment, le joueur des Réincarnés peut utiliser un pion Plante-cadavre face visible pour Tirer en suivant les règles normales, avec une Portée de 5 et un modificateur de -1 au Test pour Toucher. Si la figurine de Sans-Visage est touchée, elle subit 1 Blessure.
- » Une fois le tir résolu, indiquez le pion Plante-cadavre en plaçant un pion Endurance. Pendant la Moisson du tour Passif des Réincarnés, retirez tous les pions Endurance placés sur des pions Plante-cadavre. Ils peuvent être de nouveau utilisés.
- » Le joueur des Sans-visage peut détruire les pions Plante-cadavre. Chacun possède 1 pion Endurance, une Défense de 1, doit subir 2 Blessures pour être tuée (indiquez les Plantes-cadavres Blessées avec un pion Point de Victoire Sans-Visage), et ne peut ni se Déplacer, ni Contre-Attaquer.
- » Quand une Plante-cadavre est tuée, elle explose en envoyant des épines qui infligent 1 Blessure à chaque figurine adjacente.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours IV et VI sur la piste.

- » **Tour IV** : Lisez le Script 55.
- » **Tour VI** : Dernier tour. Lisez le Script 51.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Démolisseur (seulement si l'autocollant B25, « Le Festin du Démolisseur », ne se trouve pas dans la section « Pertes » de la carte de campagne.
- » 1 Moissonneur
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames
- » 2 Escouades de Berserkers

Objectifs : Tuer au moins 5 figurines ennemies.

Objectif Spécial : Détruire toutes les Plantes-cadavres.

Récompense : Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

Récompense Spéciale : Ajoutez 2 au compteur d'Évolution à la place.

Pénalité : Lisez le Script 52.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre
- » 1 Escouade de Dryades
- » 1 Escouade de Guivres

Objectif : Survivre en n'ayant pas subi plus de 4 pertes.

Objectif Spécial : Avoir encore au moins 2 Plantes-cadavres en jeu à la fin de la partie.

Récompense : Ajoutez 1 au compteur des Forces Réincarnées.

Récompense Spéciale : Si au moins 2 Plantes-cadavres ont survécu à la bataille, lisez le Script 58.

Pénalité : Lisez le Script 59.



SCÉNARIO 6

L'É SECRET DE L'A SEMENCE



RÉINCARNÉS:

Les humains, décimés et en état de choc suite à l'agression des Réincarnés, furent laissés en pâture aux Sans-Visage. La plupart perdirent tout espoir. Il restait à peine une douzaine de survivants, pris entre deux forces hostiles. C'est alors qu'apparut un étrange Vagabond. Bien qu'en apparence complètement fou et couvert de morceaux de chair de Sans-Visage, il disposait d'un moyen de se dissimuler de l'ennemi. Il donna également aux survivants un but. Une tâche qu'il considérait comme capitale.

Les humains poursuivirent les Réincarnés et capturèrent une Bête de Guerre solitaire qui faisait office d'éclaireur. Un Prêtre de l'Unique exorcisa la bête pour la faire parler. Et souffrir. C'est ainsi que les humains apprirent la terrible vérité : la Dryade qu'ils avaient recueillie quelque temps auparavant était porteuse d'une arme terrible, capable d'éradiquer la race humaine. Heureusement, le Vagabond avait un plan.

SANS-VISAGE :

Les créatures de la forêt voyagent vite. Nous savons que les retrouver ne va pas se révéler chose facile. La sensation de frustration, qui est née dans l'esprit de notre Démolisseur, se communique à chacun de nous.

C'est alors que nous recevons un message. Il illumine notre esprit. Ses images et ses mots brillent comme le soleil. Effrayant. Aucun de nos corps n'est capable de se souvenir de quelque chose de semblable. Le message décrit une arme des Réincarnés, la Semence, une spore imprégnée de cristal qui se répand à la vitesse de l'éclair, éradiquant toute vie. Quelque chose de bien plus puissant que toutes les plantes que nous avons combattues jusqu' alors.

À en croire le message, les poches qui contiennent la Semence ont été placées à l'intérieur de plusieurs Dryades. Une d'entre elles est encore en vie. Elle représente un danger et doit être détruite. Le message nous montre comment la trouver.

MISE EN PLACE:

- » Après avoir effectué la mise en place de toutes les unités en suivant les règles normales, le joueur des Réincarnés place un marqueur sur le socle de sa Dryade pour représenter Iris, porteuse de la Semence et cible prioritaire des Sans-Visage.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Démolisseur
- » 1 Moissonneur
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames
- » 1 Escouade de Berserkers
- » 1 Escouade de Tranchechairs

Objectif : Tuer Iris ou gagner grâce aux Points de Victoire.

Objectif Spécial : Tuer la Prophétesse et la Dryade.

Récompense : Lisez le Script 61.

Pénalité : Retirez 1 du compteur d'Évolution des Sans-Visage. Si le compteur d'Évolution atteint 0, lisez le Script 60.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère
- » 1 Monture de la Ruine
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables
- » 1 Escouade de Bâtes de Guerre
- » 1 Escouade de Dryade (Escouade partielle ne contenant qu'une seule figurine représentant Iris et possédant 1 pion Endurance bonus)

Objectif : Survivre en conservant Iris ou gagner grâce aux Points de Victoire.

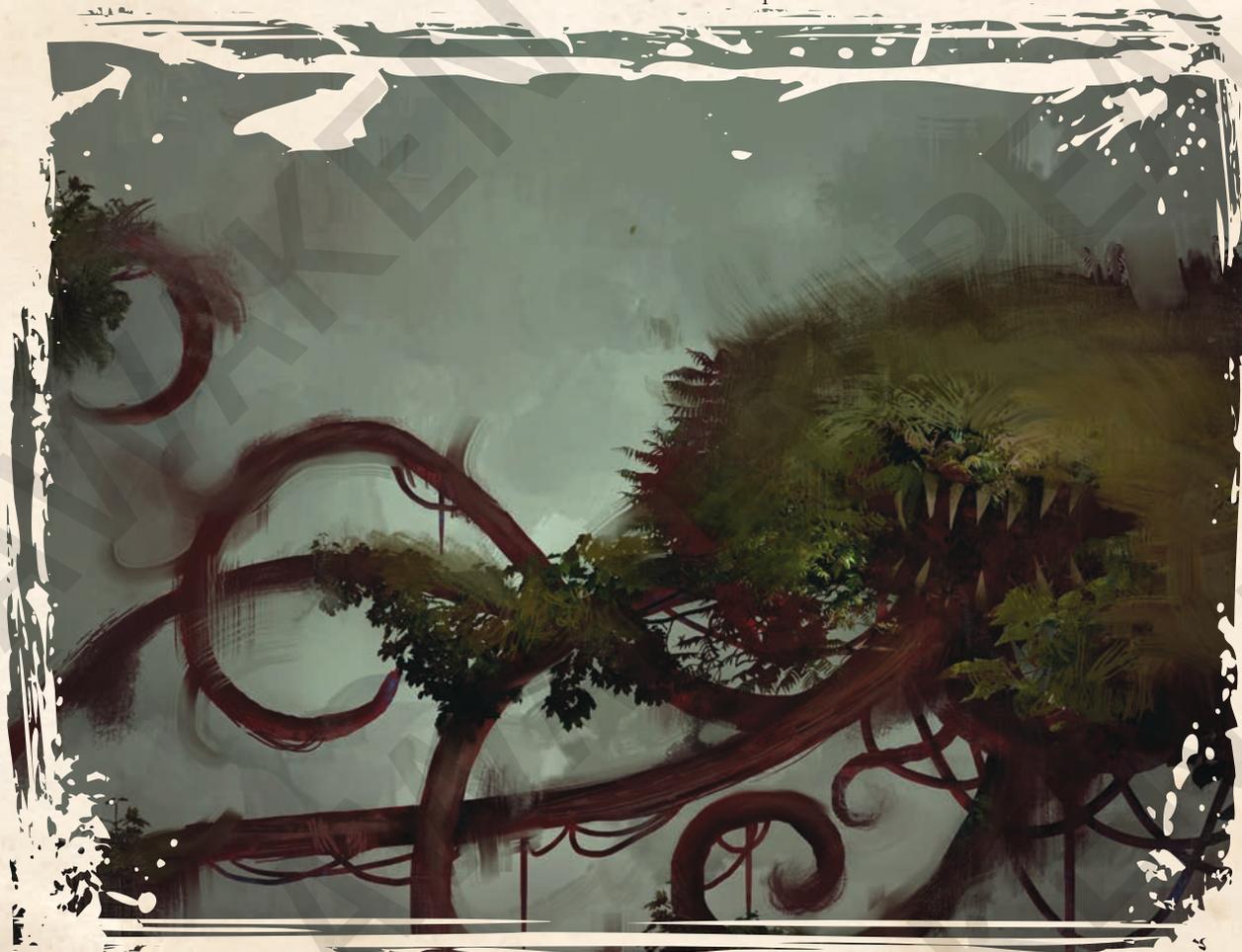
Récompense : Lisez le Script 63.

Pénalité : Si le compteur des Forces Réincarnées est à 2 ou moins, lisez le Script 62. S'il est plus haut, lisez le Script 69 à la place.

Pénalité Spéciale : Si à la fois Iris et la Prophétesse ont été tuées, retirez 2 au compteur des Forces Réincarnées. Ensuite, si le compteur est à 2 ou moins, lisez le Script 62. S'il est plus haut, lisez le Script 66 à la place.

SUCCÈS:

- » **Sans-Visage :** Si Iris est tuée par le Démolisseur ou le Moissonneur, lisez le Script 65.
- » **Réincarnés :** Dès qu'Iris n'a plus de pion Endurance, lisez le Script 67.



SCÉNARIO 7

L'ENNEMI DE MON ENNEMI



RÉINCARNÉS:

Les humains acclamèrent le Vagabond. C'était grâce à lui que Réincarnés et Sans-Visage s'affrontaient. Son coup de génie allait permettre d'éradiquer deux problèmes à la fois. Mais le vieil homme était bien trop modeste pour accepter d'être ainsi adulé, d'autant plus qu'une pensée particulièrement tenace occupait son esprit. Le message qu'il avait envoyé à tous les Sans-Visage risquait d'attirer l'attention sur le cube. Beaucoup plus qu'il ne l'aurait souhaité.

Le Vagabond avait raison de s'inquiéter. Deux jours après la bataille, lui et ses compagnons se réveillèrent encerclés par les Réincarnés. Leur Prophétesse, blessée, avait du mal à contenir sa fureur. Les humains, paniqués, étaient convaincus que leur heure était venue, mais la Prophétesse leur expliqua que la nature ignorait tout de la vengeance. Tout ce qu'elle désirait, c'était de savoir par quel moyen ils avaient pu diriger les Sans-Visage.

*Le Vagabond serra la mâchoire. Jamais il ne leur livrerait le cube.
« Qu'il en soit ainsi, humain, répliqua la Prophétesse. Gardiennes, tuez un des siens! »*

Pétrifié d'horreur, le Vagabond vit les Dryades traîner un enfant devant lui. Mais, avant qu'elles n'aient pu faire quoi que ce soit, les éclaireuses revinrent en donnant l'alarme. Les Sans-Visage arrivaient.

SANS-VISAGE :

Après la bataille contre les Réincarnés, nous devons nous concentrer sur une autre menace. Cet étrange message qui nous a alertés à propos de la Semence est très inquiétant. Quelque chose, ou quelqu'un a accès à notre esprit. Nous devons l'arrêter.

Le Démolisseur rassemble tous nos souvenirs et les contrôle en détail. Il trouve les traces d'un parasite qui se dissimule à nos sens depuis très longtemps. Un parasite au sein de la horde. Un imitateur.

Le Démolisseur concentre ses sens sur cette étrange magie et nous permet de remonter jusqu'à sa source. Nous la trouvons encerclée par les Réincarnés. Il n'est pas question de laisser les créatures de la forêt s'emparer de la clé de notre esprit.

Nous attaquons.

MISE EN PLACE:

- » Le joueur qui a perdu la bataille précédente commence celle-ci.
- » Ce joueur place également un petit pion face cachée (ou une figurine de Pèlerin du Chapitre, si disponible) à un minimum de 3 Cases de distance de n'importe quel bord du plateau. Le pion représente le Vagabond et son cube. Le Vagabond est une unité neutre qui agit en fonction de la séquence détaillée dans les Règles Spéciales de cette bataille.
- » Les Figurines, Sources de Cristaux ou Autels ne peuvent pas être placés dans une Case adjacente à la Case de départ du Vagabond.

RÈGLES SPÉCIALES:

Le vagabond ne peut pas être attaqué et se déplace au début de chaque tour en suivant la séquence suivante:

1. Si le Vagabond commence son tour en contact  avec n'importe quelle autre figurine, comptez combien de côtés de son socle se trouvent en contact avec les socles de figurines de Réincarnés, de Sans-Visage ou neutres. Ce nombre représente le Ratio de Contrôle de chaque faction. Lancez ensuite un Dé Rouge, en commençant par la faction qui possède le plus haut Ratio de Contrôle. Ajoutez le résultat au Ratio de Contrôle. Un résultat de 9 ou plus indique que le Vagabond a été capturé. La bataille s'achève. Après chaque capture échouée, placez un pion Fatigue sur le Vagabond. Chaque pion Fatigue ajoute +1 à toutes les tentatives de capture suivantes.
2. Si le Vagabond n'a pas été capturé et qu'il dispose d'une Ligne de Tir vers un bord du plateau, il se déplace de 2 Cases dans cette direction, choisissant le chemin le plus court.
3. S'il ne dispose d'aucune Ligne de Tir vers les bords du plateau, le Vagabond se déplace de 1 Case, de façon à s'écarter de la figurine de Réincarné ou de Sans-Visage la plus proche.
4. Si aucune des options ci-dessus n'est possible, le Vagabond est capturé par la faction qui contrôle le plus de figurines en contact  avec le Vagabond.
5. Si le Vagabond est capturé par des unités neutres (humaines) ou s'il atteint le bord du plateau, la bataille se termine immédiatement. Lisez le Script 75.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés.

- » **Tour I :** Réolvez le Déplacement du Vagabond.
- » **Tour II :** Réolvez le Déplacement du Vagabond. Si l'autocollant A18 « Bannière de Verreden Brisée » ne se trouve pas dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne, lisez le Script 72.
- » **Tour III :** Réolvez le Tir de Barrage des Tireurs d'Élite (s'ils sont présents), réolvez le Déplacement du Vagabond.

- » **Tour IV :** Réolvez le Tir de Barrage des Tireurs d'Élite (s'ils sont présents), réolvez le Déplacement du Vagabond. Si l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 73. Ensuite, si le compteur d'Évolution des Sans-Visage est supérieur ou égal à 6, lisez le Script 71. Enfin, lisez le Script 74.

- » **Tour V :** Réolvez le Tir de Barrage des Tireurs d'Élite (s'ils sont présents), réolvez les Déplacements de l'infanterie, puis réolvez le Déplacement du Vagabond.

- » **Tour VI :** Réolvez le Tir de Barrage des Tireurs d'Élite (s'ils sont présents), réolvez les Déplacements de l'infanterie, puis réolvez le Déplacement du Vagabond. Dernier tour. Les deux joueurs récupèrent tous leurs Cristaux.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Démolisseur
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames
- » 1 Escouade de Tranchechairs
- » 2 Escouades de Berserkers

Objectif : Capturer le Vagabond.

Objectif Spécial : Capturer le Vagabond avant l'arrivée de l'infanterie de Verreden.

Récompense : Retirez 1 du compteur d'Évolution des Sans-Visage, puis lisez le Script 77.

Récompense Spéciale : Si le Vagabond a été capturé avant l'arrivée des renforts humains, les Sans-Visage subissent peu de pertes. Lisez le Script 77.

Pénalité : Lisez le Script 79.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère
- » 1 Monture de la Ruine
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables
- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre
- » 1 Escouade de Dryades

Objectif : Capturer le Vagabond.

Objectif Spécial : Capturer le Vagabond avant l'arrivée de l'infanterie de Verreden.

Récompense : Retirez 1 du compteur des Forces Réincarnées, puis lisez le Script 76.

Récompense Spéciale : Si le Vagabond a été capturé avant l'arrivée des renforts humains, les Réincarnés subissent peu de pertes. Lisez le Script 76.

Pénalité : Lisez le Script 78.

FORCES NEUTRES:

- » Le Vagabond

SCÉNARIO 8

CŒUR CALCINÉ



RÉINCARNÉS :

La Prophétesse faillit s'effondrer lorsqu'elle aperçut enfin le mur vert de la Mèreforêt qui se profilait à l'horizon. Elle était lasse des terres désolées, des collines pelées et des champs couverts de cadavres. Elle jura de ne jamais plus quitter sa forêt.

C'est alors qu'elle remarqua les premiers détails dérangeants. Des volutes de fumée qui s'élevaient entre les arbres. Un chemin de troncs brûlés menant au cœur de la forêt. Des charognards volant en cercles au-dessus de la canopée.

La forêt avait été attaquée ! Et rien ni personne ne l'avait prévenue. Aucun messager venant chercher de l'aide. Aucune vision prémonitoire.

Laisser échapper un événement mineur se passant loin de la forêt était une chose. Ne pas sentir le danger qui menaçait sa mère patrie en était une autre. La Prophétesse ne pouvait se résoudre à croire que ses pouvoirs l'abandonnaient ainsi. Elle rallia cependant sa troupe de guerre et fit accélérer le pas, l'esprit fixé sur une seule chose : sauver l'Arbre Éternel, source de son pouvoir.

Pendant ce temps, quelque part au cœur de la forêt, les Gardiennes livraient un combat perdu d'avance.

Placez l'autocollant B20, « Désert Calciné », sur la carte de campagne.

SANS-VISAGE :

Nous connaissons l'Arbre qui Pousse à Travers le Temps. Nous l'avons découvert grâce à nos corps qui se sont échappés de la tanière des hommes-velus. Ceux-là mêmes qui ont dévoré les Dryades et assimilé le savoir de la forêt.

Quand le Démolisseur a compris ce qu'est le grand Arbre, il a changé ses plans. La sorcière n'a pas d'importance. Son arme n'a pas d'importance. La seule chose qui compte, c'est l'Arbre.

Afin que notre ennemi ne se doute de rien, le Démolisseur a continué à la poursuivre avec ses meilleurs guerriers. Pendant ce temps, le gros de nos forces a pris un chemin différent pour attaquer le cœur de la forêt.

MISE EN PLACE:

- » Avant la mise en place des figurines, le joueur des Réincarnés place le pion Arbre Éternel dans n'importe quelle Case de l'un des bords du plateau.
- » Aucune unité de Sans-Visage ne peut être placée à moins de 3 Cases du plateau.
- » L'Arbre est la cible d'une tentative d'assimilation des Sans-Visage, par le biais de la règle de Conversion qui va décider de l'issue de la bataille (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Dans ce Scénario, la Moisson donne 2 Cristaux au joueur par Source de Cristaux contrôlée (au lieu de 1) et 1 Cristal par Source de Cristaux contestée (au lieu de 0).
- » Placez un pion sur le premier emplacement de la piste des PV. Ce pion Conversion représente la progression de l'assimilation de l'Arbre par la horde Sans-Visage.
- » Quand une figurine Sans-Visage fusionne avec l'Arbre (Script 81), augmentez la valeur de Conversion d'un nombre égal à la taille du socle de la figurine. Lorsque le pion Conversion atteint le bout de la piste, les Sans-Visage gagnent la partie.
- » Tous les Berserkers Sans-Visage deviennent des Berserkers Enflammés dans ce Scénario. Quand un Berserker Enflammé arrive en contact  avec un Bosquet. Le joueur des Sans-Visage peut retirer à la fois le Berserker et le Bosquet de la bataille.
- » La horde des Sans-Visage est infinie. Pour représenter ceci, quand un Berserker Enflammé est tué ou retiré du plateau de quelque façon que ce soit, le joueur des Sans-Visage peut immédiatement placer un nouveau Berserker Enflammé sur le bord du plateau directement opposé à celui où se trouve l'Arbre Éternel.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours V et VII sur la piste.

- » **Tour V** : Lisez le Script 85.
- » **Tour VII** : Dernier tour. Le joueur des Sans-Visage peut activer 2 unités au lieu de 1 seule, en effectuant leurs Déplacements et Attaques dans l'ordre de son choix.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire sert à représenter le niveau de Conversion.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Moissonneur (si la valeur d'Évolution est supérieure à 8)
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames (si la valeur d'Évolution est supérieure à 6)
- » 1 Escouade de Tranchechairs (si la valeur d'Évolution est supérieure à 4)
- » 2 Escouades de Berserkers Enflammés (voir Règles Spéciales)

Objectif : Assimiler l'Arbre Éternel.

Objectif Spécial : Assimiler l'Arbre Éternel avant le tour V.

Récompense : Lisez le Script 87.

Récompense Spéciale : Si les Sans-Visage parviennent à assimiler l'Arbre Éternel avant le tour V, ajoutez 1 au compteur d'Évolution, puis lisez le Script 87.

Pénalité : La force d'élite des Sans-Visage est pratiquement éradiquée en essayant d'assimiler l'Arbre. Retirez 1 au compteur d'Évolution.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables (seulement si l'autocollant B06, « Gardiennes Supplémentaires » se trouve sur la carte de campagne)
- » 1 Escouade de Guivres
- » 1 Escouade de Dryades
- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre

Objectif : Défendre l'Arbre Éternel

Récompense : Lisez le Script 83.

Pénalité : Lisez le Script 89.

Pénalité Spéciale : Si les Sans-Visage parviennent à assimiler l'Arbre Éternel avant le tour V, lisez le Script 84 à la place.

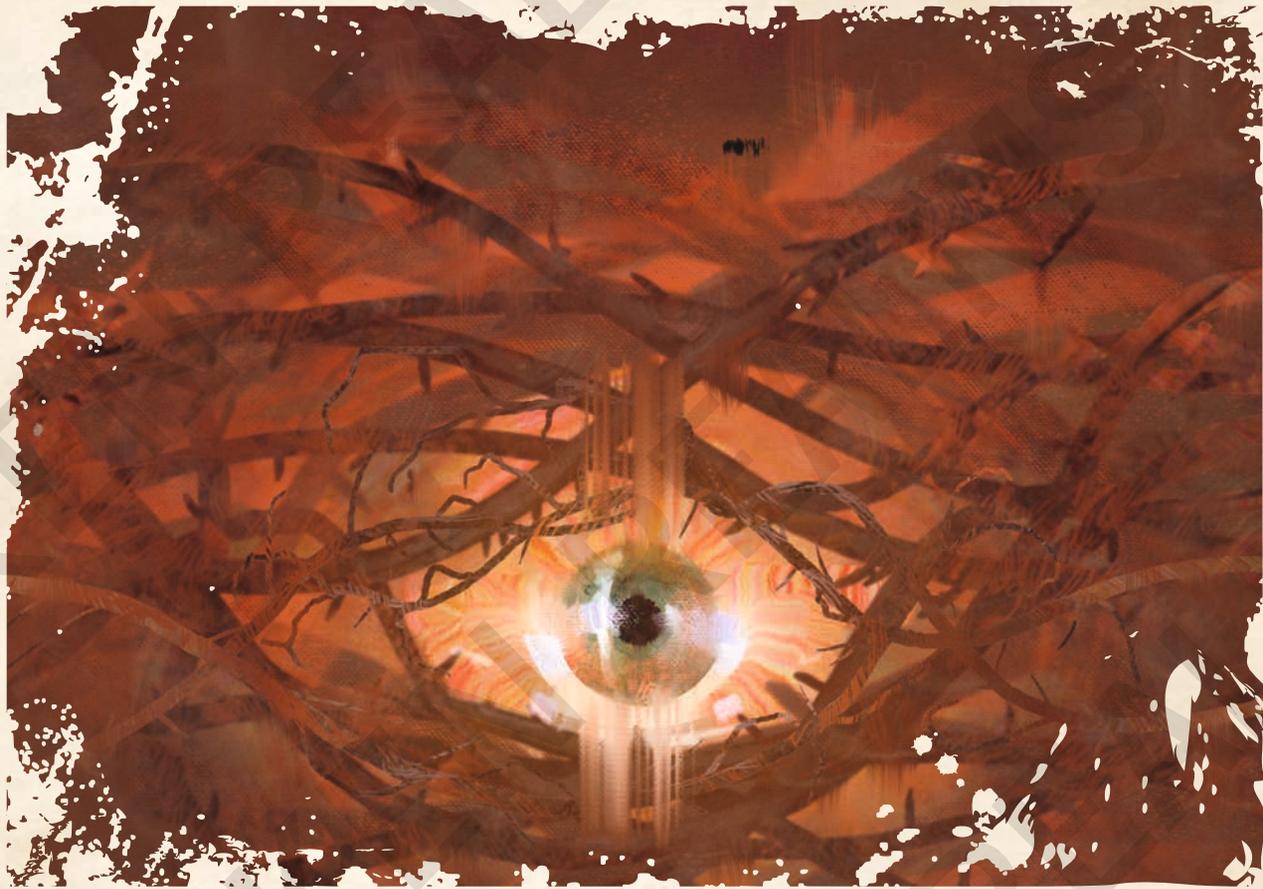
SUCCÈS:

- » **Sans Visage** : Quand une figurine de Sans-Visage se déplace au contact avec l'Arbre Éternel, lisez le Script 81.



SCÉNARIO 9

SOMBRES RÉVÉLATIONS



RÉINCARNÉS :

Alors que la Prophétesse se précipitait vers l'Arbre Éternel, une pensée obsédante envahissait son esprit. Si les Sans-Visage atteignaient le sanctuaire, il était déjà trop tard. Mais elle pourrait encore changer cette issue, franchir la barrière du temps et envoyer un avertissement dans le passé. Faire ce que l'arbre lui-même aurait dû faire.

Elle s'arrêta un instant, se concentrant sur sa magie. Rien ne se passa.

Abasourdie, la Prophétesse répéta son sortilège. De nouveau sans résultat. Son contrôle des flux temporels, hérité de l'Arbre Éternel lui-même, avait disparu. Sa pensée suivante fut plus terrible encore. Si ni elle ni l'Arbre ne contrôlaient le flux du temps, qui le faisait ? Qui avait envoyé cette vision de la troupe de guerre massacrée, qui avait été à l'origine de tout ? Qui l'avait attirée hors de la forêt, et dans quel but ? Les Sans-Visage étaient incapables d'élaborer un plan aussi complexe !

Elle arriva finalement près de l'Arbre et vit à quel point il avait été transformé. Elle resta un moment sous le choc. Quand elle reprit ses esprits, seule demeurait sa fureur. Cette Horreur Éternelle devait être détruite à tout prix ! Elle donna l'ordre d'attaquer, mais ses troupes n'obéirent pas. Quand elle se retourna pour scruter leurs visages, une froide évidence s'imposa à elle. Elle n'avait pas seulement perdu ses pouvoirs, mais également la loyauté de son peuple.

SANS-VISAGE :

La capitaine de la garde était déchirée. Une fois que les Sans-Visage eurent passé la défense de ses guerrières et transformé l'Arbre, ils ne leur accordèrent plus guère d'attention. Elle ne savait pas quoi faire. La première idée qui venait à l'esprit était d'attaquer l'Arbre transformé. De le détruire. Mais l'évolution et l'adaptabilité étaient sacrées pour tous les Réincarnés. Le changement constituait une des données constantes de la nature. Ceux qui tentaient d'empêcher ce changement ne valaient pas mieux que les humains.

L'Arbre Éternel évoluait à présent sous ses yeux. Transformé en quelque chose de nouveau. Comment était-il possible que la Prophétesse n'ait pu prévoir cela ? Même elle devait comprendre que jamais l'Arbre n'aurait permis que les Sans-Visage n'atteignent son sanctuaire, à moins d'avoir lui-même VOULU ce changement. Peut-être savait-il que les Sans-Visage et les Réincarnés n'étaient au bout du compte pas si différents ? Ou que le seul moyen d'assurer sa propre survie passait par la fusion avec les Sans-Visage. Pensait-il que ces derniers constituaient l'espèce supérieure et qu'ils étaient voués à dominer les plus faibles ?

Quelles que soient les raisons qui aient animé l'Arbre Éternel, la capitaine et ses Gardiennes avaient juré de le protéger. Et c'est ce qu'elles avaient bien l'intention de faire, même si cela impliquait de combattre leurs propres congénères. Tirant leurs armes, elles s'interposèrent sur le chemin de la Prophétesse.

RENFORTS DES SANS-VISAGE:

- » Si l'autocollant B13, « Berserkers Cannibalisés », se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne, couvrez-le.

MISE EN PLACE:

- » Lors de cette bataille, le joueur des Sans-Visage contrôle un mélange de figurines de Sans-Visage et de Réincarnés. En termes de règles, ses figurines de Réincarnés sont considérées comme appartenant à la faction des Sans-Visage.

RÈGLES SPÉCIALES:

Au début de chaque tour, le joueur des Réincarnés peut dépenser les points de Forces Réincarnées qui lui restent pour appeler des renforts, du moment que les figurines choisies sont disponibles et qu'il ne contrôle pas plus de 5 Escouades. Les unités en renfort sont placées sur un bord du plateau, à 1 Case minimum des autres figurines, puis elles agissent en suivant les règles normales. Leur coût est défini comme suit:

Type d'Unité Coût en Points de Forces Réincarnées

Escouade de Dryades	1
Escouade de Gardiennes Vénérables	2
Escouade de Bêtes de Guerre	2
Monture de la Ruine	3

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours I, III, V et X sur la piste.

- » **Tour I :** Si Vershka, Aelis et Marchefoudre sont toutes présentes sur le champ de bataille, lisez le Script 91.
- » **Tour III :** Lisez le Script 93.
- » **Tour V :** Si l'autocollant B05, « Second Survivant » se trouve sur la carte de campagne et le B15, « La Semence » ne se trouve pas dans la section « Forces », lisez le Script 98.
- » **Tour X :** Dernier tour. Le joueur qui possède le plus de Points de Victoire gagne la bataille.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Moissonneur
- » 1 Escouade de Berserkers
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables

- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre

Objectif : Tuer la Prophétesse ou gagner grâce aux Points de Victoire.

Récompense : Lisez le Script 96.

Pénalité : Les Sans-Visage parviennent à protéger l'Arbre suffisamment longtemps, mais subissent de lourdes pertes. Retirez 2 du compteur d'Évolution des Sans-Visage.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère accompagnée des Escouades optionnelles indiquées ci-dessous:
- » 1 Monture de la Ruine (seulement si l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison », se trouve dans la section « Forces ». Commence avec +1 pion Endurance).
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables (Escouade partielle ne contenant que 1 figurine, avec +1 pion Endurance. Présente seulement si l'autocollant B07, « Marchefoudre, Matriarche Gardienne », se trouve dans la section « Forces »).
- » 1 Escouade de Dryades (Escouade partielle ne contenant que 1 figurine, avec +1 ATT. Présente seulement si l'autocollant B08, « Aelis, Guérisseuse des Arbres », se trouve dans la section « Forces »).

Le joueur des Réincarnés peut également appeler des renforts en dépensant ses points de Forces Réincarnées restants (voir Règles Spéciales). Il ne peut cependant contrôler plus de 5 Escouades en même temps.

Objectif : Gagner grâce aux Points de Victoire.

Récompense : Lisez le Script 95.

Pénalité : Les forces des Réincarnés sont décimées lors de leurs tentatives futiles pour détruire l'Arbre. Retirez 2 du compteur des Forces Réincarnées.

SUCCÈS:

- » **Sans Visage :** Si la Gardienne Vénérable de départ des Réincarnés est tuée, couvrez l'autocollant B07, « Marchefoudre, Matriarche Gardienne ». Si la Dryade de départ est tuée, couvrez l'autocollant B08, « Aelis, Guérisseuse des Arbres ». Si la Monture de la Ruine de départ est tuée, couvrez l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison ».



SCÉNARIO 10a

L'HORREUR ASSIÉGÉE



RÉINCARNÉS :

L'Horreur Éternelle, imprégnée à la fois des pouvoirs des Réincarnés et de ceux des Sans-Visage, peut tout voir, tout sentir. Elle peut se déplacer à travers l'espace et le temps. Contre elle, la Prophétesse ne dispose que de son pouvoir déclinant et d'un groupe de survivants éreintés.

Et pourtant, il y a une chose que l'Horreur Éternelle a omise. Une chose qui est arrivée dans les mains de la Prophétesse presque par hasard. Le cube. Son énergie occulte permet de disparaître aux yeux des Sans-Visage et l'Arbre, à demi Sans-Visage lui-même, ignore tout de son existence.

Malgré tout, la Prophétesse n'a que de peu de temps pour préparer son attaque. Elle sait que l'Horreur Éternelle peut disparaître à tout moment en plongeant dans les flux temporels. Elle réunit toutes les créatures des forêts capables de tenir une arme, retrouve la piste de l'Horreur, tapie dans une sombre clairière et lance l'assaut final.

SANS-VISAGE :

La sorcière a encore un tour dans son sac. Un objet qui nous rend aveugles et sourds. Le même pouvoir que ce vagabond humain a utilisé pour nous espionner. Grâce à cet objet, elle nous retrouve et nous attaque avant que notre arbre ne soit prêt. Mais nous sommes légion, et ses forces minuscules. Nous devons simplement l'arrêter jusqu'à ce que l'Arbre soit en mesure de nous aider.

Une tâche facile. À moins, bien entendu, que la sorcière n'ait encore d'autres tours en réserve.

MISE EN PLACE:

- » Avant la mise en place des figurines, Autels ou Sources de Cristaux, le joueur des Sans-Visage place l'Horreur Éternelle (représentée soit par le grand pion de campagne, soit par le Portail de l'Ombre) n'importe où sur le plateau, à 3 Cases minimum de chaque bord.
- » Une fois toutes les unités déployées, le joueur des Réincarnés place un marqueur sur le socle d'une de ses figurines afin de représenter le Cube Ancien. S'il possède l'autocollant B15, « La Semence » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, il place également un second marqueur, représentant le Semence, sur l'une de ses Dryades. Ces deux pouvoirs apporteront divers bénéfices aux Réincarnés pendant la bataille (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES:

- » L'Horreur Éternelle occupe 1 Case, possède 4 pions Endurance et les caractéristiques d'un Démolisseur en Mode Évolution – Défenseur. Elle ne peut jamais se déplacer, attaquer, contre-attaquer ni effectuer aucune action. L'Horreur régénère 1 pion Endurance durant chaque Moisson des Sans-Visage.
- » Une figurine de Réincarné qui possède le Cube ne peut être la cible d'aucune Action ou Attaque des Sans-Visage, bien qu'elle puisse l'attaquer normalement. Une fois par tour, le joueur des Réincarnés peut transférer les Cube entre deux de ses figurines . Si la figurine qui détient le Cube est tuée, le Cube reste à l'endroit où la figurine est morte. N'importe quelle autre figurine de Réincarné en contact  avec le Cube peut le ramasser gratuitement.
- » Une figurine de Réincarné qui porte la Semence peut décider de se sacrifier à tout moment pour relâcher cette dernière. La Semence est également automatiquement libérée si la figurine porteuse est tuée. Lorsque cela se produit, les joueurs placent chacun un petit pion sur le plateau au début de chaque tour, en commençant par la Case dans laquelle la Semence a été libérée. Chaque pion (à l'exception du premier) doit être placé  avec un pion déjà présent. Chaque figurine, Autel, Source de Cristaux ou Bosquet des Réincarnés qui se trouve dans une Case occupée par un pion Semence est immédiatement détruit. Toutes les figurines adjacentes à une Case contenant un pion Semence subissent -1 ATT et -1 DEF.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours I, III, IV, V et VIII sur la piste.

- » **Tour I** : Lisez le Script 101.
- » **Tour III** : Si l'autocollant B07, « Marchefoudre, Matriarche Gardienne », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 102.
- » **Tour IV** : Si l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 104.
- » **Tour V** : Si l'autocollant B08, « Aelis, Guérisseuse des Arbres », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 106.

- » **Tour VIII** : Dernier tour. Le joueur qui possède le moins de figurines peut activer 2 unités et effectuer leurs Déplacements et Attaques dans l'ordre de son choix.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » 1 Moissonneur
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames
- » 1 Escouade de Tranchechairs
- » 1 Escouade de Berserkers

Objectif : Tuer la Prophétesse et au moins 2 autres figurines de Réincarnés.

Récompense : Les Sans-Visage gagnent la campagne. Lisez la FIN 1.

Pénalité : Retirez 2 au compteur d'Évolution des Sans-Visage. Lisez le Script 109.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

- » 1 Prophétesse de la Colère
- » 1 Escouade de Bêtes de Guerre
- » 1 Escouade de Guivres

Le joueur des Réincarnés peut également déployer les unités suivantes, si elles sont disponibles:

- » 1 Monture de la Ruine (seulement si l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison », se trouve dans la section « Forces ». Commence avec +1 pion Endurance).
- » 1 Escouade de Gardiennes Vénérables (Escouade partielle ne contenant que 1 figurine, avec +1 pion Endurance. Présente seulement si l'autocollant B07, « Marchefoudre, Matriarche Gardienne », se trouve dans la section « Forces »).
- » 1 Escouade de Dryades (Escouade partielle ne contenant que 1 figurine, avec +1 ATT. Présente seulement si l'autocollant B08, « Aelis, Guérisseuse des Arbres », se trouve dans la section « Forces »).

Objectif : Détruire l'Horreur Éternelle.

Récompense : Les Réincarnés gagnent la campagne. Lisez la FIN 2.

Pénalité : Retirez 2 au compteur des Forces Réincarnés. Lisez le Script 109.



SCÉNARIO 10B

BATAILLE À LA FIN DES TEMPS



NOTES:

Les événements suivants se déroulent dans un futur lointain. Avant de jouer ce Scénario, les deux joueurs couvrent tous les autocollants situés dans les sections « Forces », « Pouvoirs » et « Pertes » de la carte de campagne. Les seules choses qui sont conservées sont le compteur d'Évolution des Sans-Visage et celui des Forces Réincarnées. Le joueur des Sans-Visage reçoit tous les bonus d'Évolution restants. Le Joueur des Réincarnés dispose de versions alternatives de ses unités, plus puissantes.

RÉINCARNÉS ET SANS-VISAGE:

Au départ, le temps s'écoula tel un fleuve tumultueux et des civilisations entières furent emportées par son flot ; puis le temps atteignit un vaste delta et le cours des événements commença à ralentir, alors que les derniers combattants tombaient peu à peu en poussière. Le delta du temps s'entendit peu à peu, jusqu'à devenir un marais aux eaux troubles que le sol finit par absorber. Plus rien ne changea alors et, en l'absence de changement, le temps lui-même perdit toute signification.

En cet âge lointain où les Humains, Dvergars, Rha-Zack, Démons et même l'Ombre dévorante n'étaient plus, L'Horreur Éternelle planta ses racines. La Prophétesse ne disposait que d'un unique moyen pour l'atteindre : se cacher et attendre que l'heure soit venue. Et c'est ce qu'elle fit, dissimulée dans un refuge secret, plongée dans un sommeil millénaire pendant que son peuple évoluait, se préparant à la bataille finale.

Lorsque le moment fut venu, c'est dans le désert dévasté d'une planète morte depuis longtemps, au milieu des monuments de civilisations disparues, que se déroula l'ultime bataille, sans aucun témoin pour y assister ni quiconque pour se soucier de son issue.

RÈGLES SPÉCIALES:

» L'Horreur Éternelle est représentée par le grand pion de campagne ou le pion Portail de l'Ombre et elle est déployée en même temps que les autres figurines de Sans-Visage. Elle occupe 1 Case, possède les caractéristiques d'un Démolisseur en Mode Évolution – Défenseur et 4 pions Endurance. Elle ne peut jamais se déplacer, attaquer, contre-attaquer.

Chaque fois qu'elle est activée, l'Horreur Éternelle peut accomplir l'une des trois Actions Spéciales suivantes:

- » Bannir n'importe quelle figurine du plateau. Cette figurine n'est pas considérée comme morte. Placez-la sur sa carte Escouade. Chaque joueur peut, lors de sa propre Moisson, ramener en jeu une de ses figurines bannies, en la plaçant  avec n'importe quelle autre de ses figurines.
- » Tirer sur une figurine au choix sur le plateau, sans tenir compte de la Ligne de Tir ou de la Portée. Faites un Test pour Toucher en utilisant le Dé Rouge. Effet : 1 Blessure.
- » Écraser une figurine en contact . La figurine lance immédiatement le Dé Rouge (gratuitement) et ajoute sa Défense au résultat. Si le résultat est inférieur à 6, la figurine subit 2 Blessures.

Toutes les figurines de Réincarnés sont remplacées par leur version future améliorée.

Prophétesse de la Rétribution – Une version vieillissante et grisonnante de la Prophétesse de la Colère. Elle n'est plus animée que par un seul but : la vengeance et, pour y parvenir, elle est prête à tout sacrifier. À tout moment de la bataille, la Prophétesse de la Rétribution peut choisir de subir 1 Blessure pour activer immédiatement une de ses unités. Ses autres règles et caractéristiques restent identiques à la Prophétesse de la Colère.

Bête de Fer – Une race de Bêtes de Guerre spécialement créée pour déchiqueter et dévorer les Sans-Visage à l'aide de crocs en diamant. Leurs estomacs renforcés sont capables de digérer l'acier. Avant la bataille, prenez l'Amélioration Soif de Sang dans votre deck et attachez-la à la carte Escouade des Bêtes de Guerre. Si la carte n'est pas dans votre deck de campagne, vous pouvez la prendre parmi vos cartes non utilisées.

Vierges Chasseresses – Une caste spéciale de Dryades entraînées à chasser les Sans-Visage. Avant la bataille, prenez l'Amélioration Brume Verte dans votre deck et attachez-la à la carte Escouade des Dryades. Si la carte n'est pas dans votre deck de campagne, vous pouvez la prendre parmi vos cartes non utilisées.

Gardiennes Immortelles – Elles sont enchâssées dans du bois pétrifié capable d'arrêter les lames des Sans-Visage. Avant la bataille, prenez l'Amélioration Disparition dans votre deck et attachez-la à la carte Escouade des Gardiennes Vénérables. Si la carte n'est pas dans votre deck de campagne, vous pouvez la prendre parmi vos cartes non utilisées.

Destructrice Alpha – Une Monture de la Ruine améliorée et lourdement protégée, dressée pour traverser de vastes hordes de Sans-Visage. Avant la bataille, prenez l'Amélioration Blitz dans votre deck et attachez-la à la carte Escouade de Monture de la Ruine. Si la carte n'est pas dans votre deck de campagne, vous pouvez la prendre parmi vos cartes non utilisées.

FORCES DES SANS-VISAGE:

- » Horreur Éternelle
- » 1 Moissonneur
- » 1 Escouade de Géniteurs de Lames
- » 1 Escouade de Tranchechairs
- » 2 Escouades de Berserkers

Objectif : Gagner grâce aux Points de Victoire.

Récompense : Les Sans-Visage gagnent la campagne. Lisez la FIN 1.

FORCES DES RÉINCARNÉS:

Règles Spéciales.

- » 1 Prophétesse de la Rétribution
- » 1 Destructrice Alpha
- » 1 Escouade de Bêtes de Fer
- » 1 Escouade de Vierges Chasseresses
- » 1 Escouade de Gardiennes Immortelles

Objectif : Gagner grâce aux Points de Victoire ou tuer l'Horreur Éternelle.

Récompense : Les Réincarnés gagnent la campagne. Lisez la FIN 3.

SUCCÈS:

- » **Réincarnés** : Quand les Réincarnés infligent leur première Blessure à l'Horreur Éternelle, lisez le Script 10B-1.



SCRIPTS:

11 Aesha essuya le sang putride de Sang-Visage qui coulait sur sa joue. Depuis sa monture, elle pouvait voir que la bataille ne se présentait pas bien. Les Sans-Visage, animés par les cristaux profondément enfouis dans leurs poitrines, ne connaissaient ni la peur ni la douleur. Chaque partie de leur corps était également une arme : des lames dentelées, des barbelés et des pointes émergent de leur chair torturée. Ni les sorts ni les nuages de poison ne pouvaient les arrêter.

Aesha se retourna pour contempler un groupe de Dryades défendues par quelques Gardiennes. La Semence. Elle devait survivre ! De nombreuses cavalières combattaient encore. Elle pouvait tenter de les rassembler pour une charge suicide qui permettrait de se frayer un chemin au cœur de la horde Sans-Visage.

Le joueur des Réincarnés choisit une option:

- » Aesha sacrifie toutes ses cavalières pour donner aux Dryades une chance de s'enfuir. Lisez le Script 12.
- » Aesha décide de garder ses forces groupées. Autant tuer autant de Sans-Visage que possible ! La bataille continue.

12 L'acte de bravoure final d'Aesha ne fut pas vain. Même avec leur corps semi-métallique, les Sans-Visage ne purent résister à la charge de sa cavalerie. Les énormes montures fauchèrent les rangs ennemis comme des quilles et brisèrent leur formation. Les Dryades regardaient la scène bouche bée, mais Aesha était consciente que sa charge ne leur avait octroyé que quelques instants de répit.

« Courez ! hurla-t-elle à Iris et à ses compagnes. Protégez la Semence ! »

Iris commença à se replier par une faille dans les rangs des Sans-Visage. Elle se retourna une seule fois, pour voir les cavalières jetées à bas de leurs montures et Aesha dénichetée par des dizaines de lames-bras acérées. Iris jura que ce sacrifice ne serait pas vide de sens.

- » Retirez la figurine de Monture de la Ruine du champ de bataille. Retirez 1 au compteur des Forces Réincarnées. Le joueur des Réincarnés peut immédiatement activer 2 unités, en effectuant leurs Déplacements et Attaques dans l'ordre de son choix.

15 La bataille est brève. Bientôt tous les êtres de la forêt sont morts ou mourants et nous pouvons commencer le festin. Nous sentons une Dryade solitaire qui s'enfuit. Nous sommes trop occupés pour la poursuivre. La seule chose qui compte, ce sont ces cadavres frais qui bientôt seront une partie de nous.

- » Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

16 La troupe de Réincarnés n'aurait pas dû survivre à cette bataille. Et pourtant, elle y est parvenue. Aesha a péri, comme la plupart de ses guerrières. De nombreuses Dryades sont dispersées, dans l'espoir de regagner la Mèreforêt par elles-mêmes. Mais un petit groupe hétéroclite s'en est sorti et est parvenu à s'échapper, en s'apercevant que les Sans-Visage étaient plus préoccupés par les cadavres que par les survivants.

- » Retirez 1 au compteur des Forces Réincarnées.

18 Aesha et toute sa troupe sont littéralement taillés en pièces. Bien qu'elle et ses cavaliers aient passé de longues années sur la frontière, à affronter les humains, les démons et d'autres créatures, le combat était trop déséquilibré. L'élue de la Prophétesse n'est plus et il faudra longtemps avant que les Réincarnés ne trouvent un successeur digne de son nom.

- » Retirez 2 au compteur des Forces Réincarnées.

19 Lorsqu'Iris parvint à s'enfuir de la bataille, elle s'aperçut que d'autres avaient fait de même. Une centaine de mètres au sud, Eyadi, une autre Dryade, avait traversé les rangs des Sans-Visage, escortée par deux imposantes Gardiennes. Iris voulut les rejoindre, dévalant la colline et s'éloignant le plus possible de l'ennemi.

L'autre Dryade l'arrêta : « Non, Iris ! Nous devons nous séparer ! Ainsi, nous aurons de meilleures chances de ramener la Semence dans la Mèreforêt. Une de mes Gardiennes va l'accompagner. »

Iris acquiesça. Elles se partirent chacune de leur côté sans un au revoir. Elles étaient issues de la même tige. Chacune savait exactement ce que ressentait l'autre.

- » Placez l'autocollant B03, « Second Survivant », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.
- » Placez l'autocollant B04, « La Gardienne d'Iris », dans la section « Forces » de la carte de campagne.

21 Le raid sur la tanière a été couronné de succès. Comment aurait-il pu en être autrement ? Cependant, la colère de la Prophétesse ne s'est pas tarie. Elle a châtié les traîtres, mais qu'a-t-elle accompli d'autre ? Quelques Bêtes de Guerre et une poignée de Sans-Visage ont pu s'enfuir, porteurs d'un savoir nocif. Elle a ordonné à ses meilleures pisteuses de les traquer sans relâche, mais elle est consciente que certains parviendront à passer à travers les mailles du filet. Il suffit qu'un seul Sans-Visage rejoigne sa horde...

Non ! Il y a forcément quelque chose à faire !

- » Placez l'autocollant B05, « Bêtes de Guerre en Maraude », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

22 La Bête de Guerre bondit pour attraper la Dryade en fuite lorsqu'une imposante silhouette surgit, lui barrant le passage. Deux yeux rougeoyant dans la pénombre et un hurlement à glacer le sang déchire la nuit. La bête loyale et la traîtresse se jettent l'une sur l'autre, ne formant plus qu'une seule masse de fourrure ensanglantée. Les deux sont issues de la même meute, mais cela ne les empêche pas de se tailler l'une et l'autre en pièces en roulant sur le sol de la tanière.

« Pourquoi nous astu trahis ? Hurle le premier en crachant son sang. L'arbrechair aux multiples membres te ment ! »

« Non, vocifère l'autre. C'est ta Prophétesse qui est un mensonge ! »

Le combat prend bientôt fin. Le survivant tombe à genoux aux côtés de la dépouille mutilée de son frère et éclate en sanglots.

- » Votre attaque sur la Dryade Transformée échoue, mais vous pourrez recommencer au tour prochain. La bataille continue.

23 Nos corps n'ont généralement pas d'importance. Ils sont interchangeables. Tant que l'un de nous reste en vie, notre esprit subsiste. Mais, cette fois-ci, nous savions qu'il nous fallait sauver nos enveloppes de chair. Elles abritaient une connaissance que nul autre Sans-Visage ne possédait. Certains avaient même en eux des parcelles des créatures de la forêt.

Nous nous sommes frayé un chemin à travers nos ennemis. Nous nous sommes échappés de la tanière et nous nous sommes séparés. Certains d'entre nous ont pu rejoindre leur horde et ainsi la relier aux créatures de la forêt, lui faisant ressentir un appel qui l'attirait vers la chair douce des Dryades.

- » Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

24 La Prophétesse grimaça de dégoût, foulant du pied un tapis de cadavres Bêtes de Guerre encore chaud. Traîtres ! Ingrats ! Après tous les cadeaux que la Mèreforêt leur a offerts ! Nous devons nous assurer qu'aucun d'entre eux n'a pu s'enfuir. Quelles que soient les connaissances sur les Sans-Visage que cette meute ait pu rassembler, elles sont perdues à jamais.

- » Allez au Scénario suivant.

27 Notre attaque s'est soldée par un échec cuisant. Dès que la Prophétesse et ses Gardiennes eurent fait un pas à l'intérieur de la tanière, ses habitants commencèrent à grouiller comme des cafards ; sauf que ces cafards-là étaient munis de crocs gigantesques ou de lames-bras rouillées. La plupart parvinrent à s'enfuir à travers les épaisses frondaisons de la forêt. La Prophétesse se sentit deux fois trahie : une fois par les Bêtes de Guerre, et une autre par l'incompétence de ses Gardiennes. Elle sait qu'elle doit envoyer des renforts à la rescousse du groupe d'Aesha. Mais avec tous ces rebelles et ces Sans-Visage qui rôdent dans la Mèreforêt, il lui est difficile de diviser ses forces.

- » Retirez 2 au compteur des Forces Réincarnées.

- » Placez l'autocollant B06, « Gardiennes Supplémentaires », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

28 Nos corps n'ont généralement pas d'importance. Ils sont interchangeables. Tant que l'un de nous reste en vie, notre esprit subsiste. Mais, cette fois-ci, nous savions qu'il nous fallait sauver nos enveloppes de chair. Elles abritaient une connaissance que nul autre Sans-Visage ne possédait. Certains avaient même en eux des parcelles des créatures de la forêt.

Nous avons essayé de nous enfuir de la tanière, mais les créatures sylvestres en bloquaient tous les accès. Nos lames n'ont pas pu percer l'écorce de la Prophétesse et de sa garde d'honneur. Elles nous ont massacrés. Avec la mort de chaque individu, nous avons senti notre connaissance s'étioler. Finalement, il n'est resté qu'un esprit unique, un Berserker solitaire qui est parvenu à échapper au carnage.

Nous avons vécu à travers lui, même si son existence était inférieure à ce que nous avions connu. Ces bribes de connaissance ont finalement pu être communiquées aux autres hordes.

- » Retirez 2 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

31 La Prophétesse parvint à traverser les rangs des Sans-Visage, mais cela lui prit du temps et lui coûta des troupes, deux ressources qu'elle pouvait difficilement se permettre de gaspiller. Hantées par l'idée qu'il était peut-être déjà trop tard, elle et ses guerrières continuèrent leur progression.

» Retirez 1 au compteur des Forces Réincarnées.

32 Notre Démolisseur avait vu juste. Nous avons pu empêcher les deux bandes de créatures sylvestres de se rejoindre. Elles se sont brisées sur le mur de nos chairs bardées de lames. Elles ont subi de très nombreuses pertes. Le Démolisseur ne sera pas le seul à festoyer, cette fois-ci.

» Le joueur des Sans-Visage place l'autocollant B10, « Bien Nourri », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Au début de la prochaine bataille, vous bénéficiez de 2 pions Endurance supplémentaires que vous pouvez assigner à n'importe lesquelles de vos unités. Ces pions Endurance supplémentaires sont toujours retirés en premier, ne peuvent pas être récupérés et disparaissent complètement une fois utilisés. Une fois les deux dépensés, couvrez l'autocollant B10, « Bien Nourri ».

» Si, à la fin de la bataille, le joueur des Sans-Visage n'a pas dépensé l'intégralité de ces pions Endurance supplémentaires, il conserve l'autocollant B10, « Bien Nourri », et bénéficie à nouveau des 2 pions au début du Scénario suivant, jusqu'à ce que l'autocollant soit couvert.

33 Il n'est pas rare que la terre tremble lors de telles forces s'affrontent sur un champ de bataille. Mais ces secousses sont un peu différentes. Elles sont l'écho d'un tremblement de terre artificiel qui a éclaté au cœur des territoires humains. Un écho encore suffisamment fort pour que des crevasses s'ouvrent un peu partout sur le champ de bataille. La Prophétesse de la Colère semble surprise. Comment est-il possible qu'elle n'ait pu le prévoir ? La distance qui la sépare de l'Arbre Éternel aurait-elle altéré sa perception des flux temporels ?

» Chaque joueur reçoit 3 petits pions qui représentent des crevasses et des fissures qui sont apparues sur le champ de bataille. Les joueurs les placent à tour de rôle, en commençant par celui qui a perdu le plus de figurines lors de cette partie. Jusqu'à la fin de la bataille, aucune figurine ne peut entrer dans une Case contenant un pion Fissure ni la traverser. Si le pion est placé sur une Case occupée, toutes les figurines qui s'y trouvent sont déplacées en direction de la figurine alliée la plus proche.

Ensuite, le joueur des Sans-Visage choisit une option :

» Comblez les crevasses avec un flot incessant de corps de Sans-visage. Lisez le Script 34.

» Contourner les failles. La bataille continue.

34 Sans hésiter, les Sans-Visage se jettent dans les failles, en plantant leurs lames-bras dans les parois des crevasses. Ils tiennent suffisamment longtemps pour former un pont qui permet au reste de leurs forces de traverser, mais peu après, ils tombent dans les abîmes les uns après les autres.

» À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, le joueur de Sans-Visage peut décider, en action supplémentaire gratuite pendant son tour, de sacrifier toute figurine de Sans-Visage avec un pion Fissure. Placez la figurine sur le pion Fissure. À partir de maintenant, tous les Sans-Visage ignorent cette Fissure.

35 Nos corps entourent la sorcière sylvestre d'un mur de chair et de métal. Nous la mettons à bas. Nous tentons de la dévorer. Cela ne dure pas. Elle rassemble ses forces et nous un cri qui nous repousse tous et fait saigner nos yeux et nos oreilles. Avant que nous puissions réagir, elle a disparu. Cependant, les minuscules bouts de sa chair que nous avons pu absorber nous apportent une nouvelle et étrange connaissance.

» Le joueur des Réincarnés fait reculer toutes les figurines de Sans-Visage adjacentes à la Prophétesse de 1 Case dans la direction de son choix (à l'exception des hex occupés par des petits pions). La bataille continue.

» Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

37 Réussissant l'impossible, une poignée de Réincarnés parvient à se frayer un passage à travers la horde Sans-Visage et à se mettre à l'abri sur une colline voisine. « En avant ! » Ordonne la Prophétesse. « Retrouvez vos sœurs ! » Galvanisés par ce nouvel espoir, les enfants de la forêt se mettent en marche.

» Le joueur des Réincarnés active 2 Unités au lieu de 1 seule lors de son prochain tour. Il peut effectuer leurs Déplacements et leurs attaques dans l'ordre de son choix. La bataille continue.

38 Nous repoussons les créatures de la forêt, mais ce n'est pas terminé. Nous sommes à présent partagés entre deux besoins, qui nous attirent dans deux directions opposées. Le premier nous pousse à nous nourrir et à devenir plus forts. Il y a tant de viande répandue autour de nous ! Mais il y a aussi le plan. Nous devons nous déplacer rapidement, poursuivre la Prophétesse, la dévorer et assimiler ses secrets.

Le Démolisseur s'immobilise. Même pour lui, abandonner un champ de bataille rempli de chair fraîche n'est pas une décision facile.

Le joueur des Sans-Visage choisit une option :

» Le Démolisseur reste en arrière pour se repaître des cadavres : ajoutez 2 au compteur d'Évolution des Sans-Visage. Placez l'autocollant B25, « le Festin du Démolisseur », dans la section « Pertes » de la carte de campagne et mettez la figurine du Démolisseur de côté. Il ne sera pas disponible lors de la prochaine bataille où il devrait être déployé (Scénario 5).

» Le Démolisseur se lance à la poursuite de la Prophétesse : allez au Scénario suivant.

41 Un visage, amical, souriant et piqué de taches de rousseur. C'est la première chose que perçoit Iris en revenant à elle dans le campement des humains. Trop faible pour se lever, la Dryade passe de longues heures à parler avec cette étrange femme-médecine. C'est la première fois qu'elle communique avec un être humain.

Elle dit s'appeler Ficelle et, malgré son sourire, Iris sent clairement qu'à l'intérieur, elle est cassée. La Dryade compatit, car elle aussi a été brisée, survivante solitaire, blessée et abandonnée par les siens. C'est peut-être la cause de l'étrange lien qui se crée entre elles. Soigner cette étrange créature sylvestre donne un sens à la vie de Ficelle. De son côté, Iris a besoin de quelqu'un qui prenne soin d'elle.

Grâce à ce lien, quelque chose commence à changer chez Iris. Elle réalise que les humains ne sont pas si différents, après tout. En tous cas, ils ne sont pas cette force de destruction aveugle que les enfants de la forêt voient en eux.

» Placez l'autocollant B12, « Les Doutes d'Iris », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

42 Iris n'avait jamais réalisé à quel point elle détestait les espaces confinés jusqu'à ce qu'elle s'y retrouve enfermée. Malgré sa minceur, elle avait parfois de mal à se glisser dans certains passages éboulés au cœur du labyrinthe souterrain. Pour ses alliés humains, c'était encore pire. Avec leurs armures encombrantes, ils étaient contraints de rester sur les voies les plus larges et dégagées. Lorsque les Sans-Visage attaquèrent par l'arrière, Iris se faufila dans un trou en espérant que ses sauveteurs retiendraient l'ennemi suffisamment longtemps pour qu'elle puisse s'échapper. Pour elle, aucun sens de la loyauté n'était plus important que sa propre existence.

» Le joueur des Sans-Visage place 6 petits pions face cachée le long des bords du plateau, à 2 Cases minimum les uns des autres. Ces pions représentent des couloirs et des passages annexes dans le labyrinthe souterrain qui seront révélés en suivant les Règles Spéciales de cette bataille.

43 Iris dévala les anciens couloirs à une telle vitesse qu'elle parvint finalement à en sortir avant quiconque. Ses alliés bénéficièrent de cette avance pour se préparer au combat.

» Lors de la bataille suivante (Scénario 5), le joueur des Réincarnés place 1 Plante-cadavre supplémentaire sur le plateau.

44 Un Sans-Visage solitaire sort des ténèbres en titubant et se dirige droit sur Iris. La Dryade sursaute, le cœur battant. Elle ne réalise qu'au bout de quelques secondes qu'il ne s'agit pas d'un ennemi, mais d'un humain, couvert de morceaux puants de chair de Sans-Visage, la barbe en bataille et le regard fou. Il prétend avoir accompagné les Sans-Visage et leur avoir faussé compagnie dans les tunnels pour rechercher les siens.

Il agite un parchemin couvert de signes incompréhensibles. « Ce document doit être remis au Grand Prêtre et aux Paladins. Aide-moi, dit-il, et je t'aiderai en retour. »

» Le joueur des Réincarnés place une unique figurine de Géniteur de Lames adjacent à la Dryade et en marque le socle. Cette figurine représente le Vagabond. Le Vagabond reçoit une Activation bonus chaque fois que le joueur des Réincarnés active sa Dryade. Il ne peut pas attaquer ni être attaqué, mais il peut se Déplacer (DEP 3) et révéler des pions Couloir.

46 On peut entendre les Sans-Visage qui se rapprochent, venant de toutes les directions.

« Nous sommes fichus, murmure le Vagabond, à moins que nous utilisions mon p'tit pote. »

Il parle à Iris de l'artefact qui lui a permis d'échapper en toute sécurité au sein des hordes de Sans-Visage pendant des mois ; un cube ancien qui, d'une manière ou d'une autre, interfère avec leur perception. Il lui montre ensuite un étrange hexaèdre bourdonnant, dont les faces sont ornées de symboles cabalistiques.

« Il peut sans doute nous protéger tous les deux, mais nous devons rester collés l'un à l'autre », grimace-t-il en ouvrant un pan de son manteau putride et couvert de chair sanguinolente.

» Si la Dryade et le Vagabond sont côte à côte, le joueur des Réincarnés peut, au lieu d'activer sa Dryade, retirer les deux figurines du plateau et les repositionner n'importe où, à 1 Case minimum de distance d'autres figurines de Sans-Visage ou de pions Couloir. La bataille continue.

47 La Gardienne fit tout son possible pour protéger Iris. Elle combattit les Sans-Visage. Elle dégaga les décombres. Elle brisa des rochers afin de pouvoir s'engager dans des passages étroits à la suite de la Dryade. Lorsqu'elle fut mortellement touchée, elle frappa le mur dans un dernier rugissement de défi, faisant pleuvoir une pluie de décombres qui l'ensevelit avec ses assaillants.

» Toute figurine de Sans-Visage adjacente à la Gardienne Vénéralable subit 1 Blessure. La bataille continue.

49 Dès que nous plantons nos griffes dans la Dryade, elle se transforme. Son corps devient plus petit et trapu. La sève âcre qui sort de ses blessures devient du sang ordinaire. La vérité apparaît bientôt sous nos yeux. C'est un humain solitaire que nous avons attrapé. Nous émettons un sifflement de mécontentement. Une ruse magique a dissimulé notre proie à nos yeux. Aucun de nos corps ne peut se souvenir d'un tel précédent. Peu importe. La prochaine fois, aucune ruse ne pourra sauver la sorcière sylvestre.

» Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage. Allez au Scénario suivant.

51 Grâce au sortilège tissé par le sang des Dryades, les plantes-cadavres fleurissent en quelques minutes. La même magie peut permettre de les faire croître encore plus rapidement, mais il y a un prix à payer...

» Le joueur des Réincarnés peut choisir un nombre quelconque de ses Dryades restantes. Retirez ces figurines pour placez le même nombre de pions Plante-cadavre n'importe où sur le plateau. La bataille continue.

52 Le champ de plantes-cadavres se révéla être un obstacle de taille. Les Sans-Visage mirent des heures à le traverser et subirent de nombreuses pertes. Pendant ce temps, la Prophétesse et sa garde s'étaient enfuies. S'ils voulaient les rattraper, les Sans-Visage devaient s'adapter. Ils arrachèrent les jambes et les muscles de leurs guerriers morts, affaiblis ou blessés pour les greffer sur leurs propres corps. Ce processus macabre dura de longues heures et draina les Sans-Visage d'une partie de leur force. Mais, lorsque tout fut terminé, ils reprirent la chasse à une vitesse folle, galopant à travers les plaines désolées.

» Retirez 3 du compteur d'Évolution des Sans-Visage.

» Si ce n'est pas possible parce que le compteur est déjà trop bas, positionnez-le sur 1 et placez l'autocollant B13, « Berserkers Cannibalisés », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. Tant qu'il s'y trouve, vous déployez 1 figurine de Berserker de moins dans chaque bataille où les Escouades de Berserkers sont utilisées.

55 Un des cadavres humains éclate dans un craquement répugnant. Un épais nœud de lianes et de tiges violettes en émerge. Un bulbe dégoulinant de sang, de la taille d'un crâne humain, se dresse de la plaie béante. Quelques instants plus tard, il se met à tirer sur les Sans-Visage, à l'unisson avec les autres plantes.

» Le joueur des Réincarnés place un pion Plante-cadavre face visible n'importe où sur le champ de bataille. La bataille continue.

58 Les plantes-cadavres se révélèrent particulièrement efficaces contre les Sans-Visage les moins protégés. De nombreuses pousses survécurent à la bataille, fleurirent et relâchèrent de petites graines arachnoïdes qui s'éparpillèrent dans toutes les directions, à la recherche de nouveaux hôtes. Avec tous les champs de bataille environnants, les graines trouvèrent rapidement où s'enraciner. Une semaine plus tard, une bonne partie de la province était couverte de cette végétation violette et mortelle.

» Placez l'autocollant B14, « Champs de Plantes-cadavres », sur l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

59 « Ils nous rattrapent, ma Dame », intervient une Dryade. La Prophétesse se retourne et grimace. La marée putride des Sans-Visage se rapproche dangereusement. La diversion ne les aura pas ralentis aussi longtemps qu'elle l'espérait. Il ne lui reste plus qu'une seule option : en faire une nouvelle, en sacrifiant encore une partie de ses troupes. Elle contemple ses sujets, à la recherche de volontaires. Vershka est la première à lever la main.

» Retirez 2 au compteur des Forces Réincarnées. Couvrez l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison ».

60 Quand les Sans-Visage, une nouvelle fois vaincus par les Réincarnés, quittèrent le champ de bataille en traînant leurs carcasses mutilées, quelque chose changea. La force mystérieuse, qui les avait guidés jusqu'ici et les avait poussés de l'avant les abandonna. Ils étaient perdus, sans but. Le Démolisseur se souvenait encore de quelques bribes du plan qu'ils étaient supposés exécuter. Avec ce qu'il restait de ses forces, il lança un assaut contre la Mèreforêt, mais fut battu à plate couture avant même de pouvoir se rappeler ce qu'il était venu y faire.

Les restes pitoyables de la horde repartirent dans les terres désolées pour se repaître des morts, comme le font tous les charognards.

» le joueur des Sans-Visage perd la campagne.

61 L'arme de la sorcière sylvestre est détruite. Nous avons enterré la Dryade porteuse profondément dans un sol rocailleux, dans lequel les spores ne pourront se répandre. Nous festoyons sur les autres corps. Nous devenons plus gros. Plus forts. C'est une bonne journée.

» Ajoutez 1 au compteur d'Évolution des Sans-Visage. Couvrez l'autocollant B15, « La Semence ».

62 La nature n'abandonne jamais, mais elle possède cependant des limites. Iris fut pourchassée et massacrée par les Sans-Visage. À la fin, elle ne ressentit ni peur ni douleur, seulement de la honte. Elle avait échoué. L'arme était perdue. Il n'y avait plus d'espoir ; les derniers Réincarnés étaient trop peu nombreux et trop faibles pour continuer le combat. Ils furent bientôt tous engloutis par la horde des Sans-Visage, leurs corps destinés à quelque but indicible.

» le joueur des Réincarnés perd la campagne.

63 Le rempart de chair, de bois et d'os que les Réincarnés avaient dressé autour d'Iris avait permis de lui sauver la vie. La Semence avait été sauvée. Et elle était prête à être utilisée.

» Si l'autocollant B12, « Les Doutes d'Iris », ne se trouve pas dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, placez-y le B15, « La Semence ». Ajoutez 1 au compteur des Forces Réincarnées et allez au Scénario suivant.

» Si l'autocollant B12, « Les Doutes d'Iris », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez le Script 64.

64 Alors que la bataille touchait à sa fin et que la Prophétesse chargeait les derniers Sans-Visage, Iris se faufila à l'écart et se recroquevilla derrière une vieille souche pétrifiée. Le visage enfoui dans ses mains, elle se mit à pleurer. Ce n'était pas supposé se passer ainsi : ses sauveurs massacrés par la Prophétesse et tous les Sans-Visage du monde à ses trousses. Au bout d'un moment, elle s'aperçut qu'elle n'était pas seule dans sa cachette.

« Je t'ai sauvé la vie et tu m'as menti ! Tu as laissé la Prophétesse tuer mes amis ! Tu as dissimulé une arme capable de détruire l'humanité, siffila Ficelle en levant son arme. Il est temps de payer ! »

Iris ne tenta même pas de se défendre. Couverte de honte, elle garda la tête baissée, attendant le châtiement qui ne vint pas.

« Aide-moi à m'échapper, sanglota-t-elle. Je ne veux pas être une arme. Je ne veux plus tuer. »

» Ficelle et Iris échappent à la Prophétesse et voyagent en semble loin du conflit. Placez l'autocollant B16, « Iris, Jeune Dryade » et B17, « Ficelle, Chirurgien de Terrain » dans leurs emplacements correspondants sur la carte de campagne.

» Couvrez l'autocollant B15, « La Semence », et placez son second exemplaire dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

65 Enfin ! Un colosse Sans-Visage perce les rangs des Réincarnés et s'en prend à Iris. La force de son coup réduit la Dryade en morceaux, projetant des échardes dans toutes les directions.

Il faut un moment avant que tout le monde ne réalise ce qui vient de se produire et ne remarque la brume bleue qui s'échappe des restes mutilés de la Dryade. Peu après, des lianes jaillissent du sol, attrapant Réincarnés et Sans-Visage sans distinction.

Le Semence a été plantée.

» Placez un petit pion à l'endroit où Iris a été tuée. Jusqu'à la fin de la bataille, au début de chaque tour, les joueurs placent chacun un petit pion sur le plateau. Ce pion être doit adjacent à l'un de ceux qui s'y trouvent déjà et représentent la Semence qui s'étend.

» Chaque figurine, Autel, Source de Cristaux ou Bosquet qui se trouve dans une Case occupée par un pion Semence est immédiatement détruit. Toutes les figurines adjacentes à une Case contenant un pion Semence subit -1 ATT et -1 DEF.

» Couvrez l'autocollant B15, « La Semence », dans la section « Pouvoirs » et placez son second exemplaire dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

66 Les enfants de la forêt se souviendront longtemps de ce jour. En quelques secondes, ils ont perdu à la fois leur arme et leur Prophétesse. Son corps a été évacué à dos de Monture de la Ruine, son sang vert laissant une piste qui mène jusqu'à la Mèreforêt. Sans sa présence à leurs côtés, les Réincarnés se sont rapidement dispersés, abandonnant les faibles, les blessés et les moins rapides derrière eux.

» Retirez 3 au compteur des Forces Réincarnées. Placez l'autocollant B18, « Prophétesse Blessée » dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, la Prophétesse commence chaque bataille avec 1 pion Endurance de moins.

» Couvrez les autocollants B08, « Aelis, Guérisseuse des Arbres », et B15, « La Semence ».

67 *Le regard de la Prophétesse balaya le champ de bataille pour s'assurer qu'Iris était en sécurité. L'espace d'un instant, elle demeura paralysée et laissa échapper un cri. Non, cela ne pouvait être possible ! Son arme tenait à peine debout, couverte de blessures et dégoulinante de séve. La Prophétesse savait que ses forces avaient besoin du soutien de leur maîtresse pour l'emporter. Mais elle savait également qu'elle ne pouvait pas laisser Iris mourir.*
Le joueur des Réincarnés choisit une option :

- » La Prophétesse s'interpose pour protéger Iris : lisez le Script 68.
- » La Prophétesse soutient ses forces : la bataille continue.

68 *La Prophétesse décida que la Semence devait être protégée à tout prix. Tant de mois d'expérimentation, tant de vies perdues ! Sans hésiter une seconde de plus, elle s'enroula autour d'Iris, enveloppant la Dryade surprise dans son étreinte. À présent, elles vivraient ou mourraient ensemble.*

- » Placez la Prophétesse en contact  avec la figurine de la Dryade. Jusqu'à la fin de cette bataille, la Prophétesse ne peut plus se Déplacer, Attaquer ou Contre-Attaquer. Tant que la Prophétesse est en vie, les Sans-Visage ne peuvent plus Attaquer la Dryade, ni la blesser ou la cibler d'aucune façon. La bataille continue.

69 *Quand elle n'était encore qu'une jeune pousse, Iris faisait souvent un rêve dans lequel elle s'enjoyait à travers les bois en essayant d'échapper à un prédateur qui finissait toujours par la rattraper et la tuer. Ce rêve finit par devenir une réalité.*

Iris fut pourchassée et massacrée par les Sans-Visage. À la fin, elle ne ressentit ni peur ni douleur, seulement de la honte. Elle avait échoué. L'arme était perdue. Elle ne pouvait qu'espérer que ses sœurs et la Prophétesse trouvent un autre moyen d'assurer leur survie.

C'est généralement ainsi que fonctionne la nature. Mais, alors qu'elle rendait son dernier souffle, Iris douta qu'elles aient la moindre chance d'y parvenir.

- » Couvrez l'autocollant B15, « La Semence », dans la section « Pouvoirs » et placez son second exemplaire dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

71 *Ces humains et leurs engins qui envoient des piques de bois nous font beaucoup de mal. Nous devons nous adapter rapidement, mais cela va nous coûter une grande partie de notre puissance.*

Le joueur des Sans-Visage choisit une option :

- » Les Sans-Visage s'adaptent pour attaquer la crête : certains guerriers améliorent rapidement leur corps en y ajoutant des bras de grimpe et des jambes de saut. Ils prennent la crête d'assaut et déciment les arbalétriers. Retirez 2 du compteur d'Évolution des Sans-Visage. Le tir de barrage des Tireurs d'Élite s'arrête. Placez l'autocollant A18 « Bannière de Verreden Brisée » dans l'emplacement correspondant de la carte, s'il est disponible.
- » Les Sans-Visage s'adaptent pour survivre aux volées de carreaux. Des plaques blindées récupérées sur les cadavres permettent de plus ou moins se protéger des tirs. À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, le joueur des Sans-Visage subit 1 dégât à cause des tirs humains au lieu de 2. Retirez 2 du compteur d'Évolution des Sans-Visage.
- » Les Sans-Visage ignorent les Tireurs d'Élite. La bataille continue.

72 *Aucune trompette n'annonce leur arrivée. Personne ne les remarque jusqu'à ce qu'une pluie de carreaux d'arbalète, venue de nulle part, s'abatte sans distinction sur les Réincarnés et les Sans-Visage.*

Les célèbres Tireurs d'Élite de Verreden patrouillaient les frontières de leur province lorsqu'ils ont perçu le bruit des combats. En s'approchant, ils ont repéré un petit groupe d'humains piégé entre deux forces belligérantes et ont décidé d'intervenir. Depuis la crête où ils ont pris position, ils tirent volée après volée sur les combattants.

- » Jusqu'à la fin de la bataille, au début de chaque tour, le joueur des Réincarnés et celui des Sans-Visage distribuent chacun 2 dégâts à leur convenance sur les figurines de l'adversaire. Les figurines affectées doivent effectuer un lancer de Défense supérieur ou égal à 5. En cas d'échec, ils subissent 1 Blessure.

73 *La Prophétesse se protège le visage et les carreaux se fichent dans l'écorce de son bras. Ces frelons nichés là-haut sur la crête ont suffisamment agressé ses troupes de leur aiguillon acéré. Il est temps que cela cesse.*

Le joueur des Réincarnés choisit une option :

- » La Prophétesse envoie ses cavalières s'occuper des arbalétriers. Elles contournent la crête et chargent le long de la pente. Elles reçoivent une volée de carreaux dévastatrice, à bout portant, mais déciment les humains, précipitant la plupart d'entre eux dans le vide. Couvrez l'autocollant B09, « Vershka, Monteuse de Bison ». Le tir de barrage des Tireurs d'Élite s'arrête.
- » La prophétesse garde ses cavalières à ses côtés. La bataille continue.

74 *Un cri de guerre retentit soudain. Un régiment d'infanterie lourde de Verreden charge depuis la crête et se joint à la bataille, en essayant de sauver les humains pris entre les deux factions belligérantes.*

- » À tour de rôle, les deux joueurs placent chacun 3 petits pions n'importe où sur le plateau. Ces pions représentent l'infanterie lourde de Verreden. Au début de chaque tour, tous ces pions se déplacent de 1 Case dans la direction de la figurine de Réincarné ou de Sans-Visage la plus proche et essaient de se placer en contact  avec leur cible. S'ils sont déjà adjacents à une figurine de Réincarné ou de Sans-Visage, ces pions infligent 1 Blessure au lieu de se Déplacer. Si plusieurs cibles sont éligibles, décidez au hasard.

75 *Le Vagabond parvient à s'échapper et peu après, il est en sécurité à Verreden, heureux d'avoir pu retrouver les siens. Avec son retour, les humains mettent la main sur une nouvelle arme formidable. Le cube est immédiatement transféré au Refuge de Volklingen, où les maîtres forgerons et les arcanistes vont pouvoir l'étudier.*

- » Les deux joueurs perdent la bataille et passe au Scénario suivant. Placez l'autocollant B09, « Cube Ancien », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

76 *La Prophétesse tient fermement le cube, le caressant de ses longs doigts. Elle sent qu'il est ancien. Plus ancien encore que la Mèreforêt, plus ancien que l'humanité et certainement plus ancien que les Sans-Visage. Dans ce cas, comment le cube peut-il interagir avec eux ? Quelqu'un aurait-il appris à imiter leurs signaux ? Ou est-ce les Sans-Visage qui ont évolué pour utiliser une énergie identique à celle du cube ?*

Des mois de recherche seront nécessaires avant d'obtenir une quelconque réponse. Elle cache le cube et ordonne à sa troupe de combattantes de rentrer à la Mèreforêt. Ce long voyage épuisant est enfin terminé. Il est temps de rentrer à la maison.

- » Le joueur des Réincarnés place l'autocollant B19, « Cube Ancien », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

77 *Nous capturons le cube, mais nous ne pouvons pas le détruire. Nos lames ne peuvent pas le briser. Finalement, le Démolisseur attrape le cube et l'avale. Nous sentons sa douleur. Il titube en se tenant le ventre. Pendant un moment nous pensons que son corps est en train de mourir. Puis il se redresse et nous domine, son corps parcouru d'énergie cabalistique.*

Nous évoluons. Nous triomphons. Encore et toujours.

- » Ajoutez 3 au compteur d'Évolution des Sans-Visage. Le joueur des Sans-Visage place l'autocollant B19, « Cube Ancien », dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

78 *La Prophétesse ne savait absolument pas comment les humains avaient pu mettre la main sur un artefact d'une telle puissance. Mais adapter ses plans ne posait aucun problème. La capacité d'adaptation avait toujours constitué l'une des grandes forces de son peuple.*

Elle désirait capturer le cube afin de disséquer sa magie jusqu'à découvrir le moyen de se dissimuler aux yeux des Sans-Visage. Hélas, les choses se déroulèrent différemment. Lors d'une bataille sanglante opposant trois adversaires, le cube fut perdu, emporté au loin pendant que les siens mourraient au combat en vain.

- » Retirez 2 au compteur des Forces Réincarnées.

79 *Nous sommes si proches. Nous voyons le cube dans les mains de nos ennemis. Nous sentons son étrange vibration. Mais il est ensuite éloigné de nous. Nous nous replions. Une vague silencieuse de corps retournant dans les collines. Le Démolisseur affirme que le cube reviendra nous hanter un jour ou l'autre. Nous devons nous y préparer, même si cela implique de laisser de côté d'autres adaptations.*

- » Le joueur des Sans-Visage retire 3 cartes, dont au moins 1 carte Évolution, de son deck de campagne.

81 *Un Sans-visage parvient à traverser la ligne de défense et à atteindre l'arbre sacré. Il presse son corps putride contre le tronc et, avant que les Gardiennes ne puissent l'en chasser, l'inconcevable se produit. Le corps du Sans-Visage commence à se dissoudre et à fusionner avec l'arbre, ses pointes et ses lames s'enfonçant dans l'écorce pendant que ses fluides corporels imbibent le bois et coulent jusqu'à ses racines les plus profondes.*

- » Augmentez la valeur de Conversion d'un nombre égal à la taille du socle de la figurine qui fusionne avec l'Arbre Éternel. Retirez la figurine de la bataille. S'il s'agissait d'un Berserker Enflammé, déployez-en immédiatement un nouveau comme indiqué dans les Règles Spéciales du Scénario.

83 Presque toutes les Gardiennes ont péri, mais elles sont parvenues à défendre le sanctuaire suffisamment longtemps pour permettre aux renforts d'arriver. Mais il est trop tard pour l'Arbre Éternel lui-même : il a été transformé en une abomination couverte de pointes métalliques et de chair putréfiée, dont les pattes s'agitent convulsivement. Toutefois, cette horreur imposante ne dispose que de peu de temps pour maîtriser ses nouveaux pouvoirs et causer d'importants dégâts.

» Si au moins 2 figurines de Réincarnés ont survécu à la bataille, ajoutez 1 à la valeur des Forces Réincarnées. Placez l'autocollant B21, « Sanctuaire de Cristal » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur des Réincarnés commence chaque bataille avec un Cristal supplémentaire. Allez au Scénario suivant.

85 La capitaine des Gardiennes Vénérables serra les poings. Malgré le sacrifice de ses guerrières, les Sans-Visage continuaient leur assaut sur l'Arbre Éternel. Sa main se posa sur son cor de guerre, mais au dernier moment, elle hésita. Le signal ferait venir les Réincarnés des quatre coins de la forêt. Ils se révéleraient sans nul doute utiles pour défendre l'Arbre un peu plus longtemps, mais ils ne pouvaient espérer triompher face à une telle supériorité numérique. Est-ce que cela valait vraiment la peine de sacrifier tous derniers Réincarnés pour simplement retarder les Sans-Visage ?
Le joueur des Réincarnés choisit une option :

» Appeler de l'aide : Retirez 2 du compteur des Forces Réincarnées. Au début du prochain tour, déployez une Escouade supplémentaire de Dryades n'importe où sur le plateau.

» Combattre sans aide jusqu'à la fin : la bataille continue.

87 Nous sommes devenus l'Arbre et l'Arbre est devenu nous. Nous connaissons le passé, l'avenir et le présent. Notre esprit étend ses racines à travers le temps. Une fois que nous apprendrons à maîtriser cet étrange pouvoir, nous assimilerons tout, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien d'autre que nous.

» Ajoutez 3 au compteur d'Évolution des Sans-Visage.

89 Lorsque l'assaut des Sans-Visage cessa enfin, les derniers Réincarnés auraient préféré être morts. Par-delà les tas de cadavres, l'Arbre Éternel avait changé. Le Chêne immortel, source de leur magie, n'était plus. À sa place se dressait une abomination couverte de pointes métalliques et de chair putréfiée, dont les pattes s'agitaient convulsivement. Sa cime s'agita tandis que son tronc se souleva et que ses racines labourèrent le sol. L'Arbre se mit ensuite à marcher, répandant la terreur dans toute la forêt.

» Retirez 2 du compteur des Forces Réincarnées.

91 Sans l'Arbre Éternel, les forces des Réincarnés se sont dispersées. Certaines sont abasourdis, d'autres ont pris la fuite et d'autres encore se sont rebelles. À cet instant, la Prophétesse est soulagée de savoir que ses meilleures troupes se trouvent à ses côtés.

« Soyons sans pitié avec ces misérables, éructe Vershka en tirant sur les rênes de sa monture. Montrons leur que nous ne les craignons pas.

– Oui, ma sœur, répond Aelis. Ainsi, d'autres se rallieront peut-être à notre cause.

– Quels autres ? réplique Marchefoudre en ricanant. Notre petit trio suffira amplement. »

» Le joueur des Réincarnés effectue un Déplacement et un Combat supplémentaire

avec sa Dryade, sa Monture de la Ruine et sa Gardienne Vénérable (dans l'ordre de son choix). Ajoutez 2 au compteur des Forces Réincarnées. La bataille continue.

93 Puisant ses pouvoirs chez les Sans-Visage comme chez les Réincarnés, l'Horreur Éternelle peut, si on lui en laisse le temps, devenir la créature la plus puissante du monde. Actuellement au stade de nouveau-né, elle a du mal à contrôler ses pouvoirs. Elle peut apporter son soutien aux Sans-Visage si nécessaire, mais le pris à payer en sera élevé.

» À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, le joueur des Sans-Visage peut, lors de chacune de ses Moissons, réduire son compteur d'Évolution de 2 pour retirer n'importe quelle figurine du plateau (à l'exception de la Prophétesse), en la bannissant dans le néant tourbillonnant des flux temporels.

» Cette figurine n'est pas considérée comme morte. Placez-la sur sa carte Escouade. Chaque joueur peut, lors de sa propre Moisson, ramener en jeu une de ses figurines bannies, en la plaçant  avec n'importe quelle autre de ses figurines. Si un champion spécifique est banni et qu'il n'est pas ramené en jeu, il compte quand même comme vivant pour les prochaines batailles.

95 Tout aura été en vain. La petite force de la Prophétesse décima ses congénères au pied de l'Arbre. Mais, avant que la Prophétesse ne puisse le frapper, l'Arbre disparut, ses multiples pattes toujours animées de convulsions. La Prophétesse sentit immédiatement sa présence en un autre lieu. L'Arbre flotta le long des flux temporels, répandant la corruption des Sans-Visage à travers le passé et le futur.

C'est à ce moment qu'elle réalisa que ses erreurs avaient condamné la planète tout entière. L'Arbre ne voulait pas qu'elle le défende. Il avait cherché à l'éloigner le plus possible de la Mèreforêt. C'est ainsi qu'avait commencé toute la chaîne d'événements : la rébellion de Bêtes de Guerre, la troupe de combat en danger... Elle avait été écartée sciemment et s'était montrée trop bornée pour s'en rendre compte. Pouvait-elle encore changer les choses ? Une partie de son être la poussait à s'abandonner au désespoir, à baisser les armes et à attendre la mort aux mains des Sans-Visage. Mais la nature n'abandonne jamais. Même dans le plus hostile des sols, la graine essaie toujours de germer.

Ainsi, la Prophétesse imagina une solution.

Si le joueur des Réincarnés possède l'autocollant B19, « Cube Ancien », dans les sections « Pouvoirs » de la carte de campagne et qu'il remplit au moins une des deux conditions suivantes, allez au Scénario 10a :

» L'autocollant B15, « La Semence », se trouve dans la section « Pouvoirs », ou le compteur de Forces Réincarnées est à 3 ou plus.

Sinon, allez au Scénario 10b.

96 La Prophétesse ne réalisa pas immédiatement qu'elle était toujours en vie. L'esprit embrumé par la douleur, elle se demandait pourquoi les Sans-Visage ne l'avaient pas achevée. C'est alors que deux Géniteurs de Lames hideux la soulevèrent et la portèrent vers l'Horreur Éternelle. Elle eut à peine la force de crier lorsque son corps fut projeté contre la masse palpitante de chair, d'écorce et de bois. Les dizaines de lames-bras qui saillaient de l'Arbre se refermèrent sur elle, la démembrèrent pour greffer des parties de son corps au tronc.

L'Arbre l'avait créée, aujourd'hui il la détruisait. La dernière chose qu'elle vit fut le Démolisseur derrière elle, qui attendait patiemment son tour.

» Le Joueur des Sans-Visage gagne la campagne. Allez à la FIN 1.

98 La bataille qui faisait rage au cœur de la Mèreforêt attira la plupart des derniers Réincarnés. Y compris une Dryade que la Prophétesse ne pensait jamais revoir. Eyadi ! Elle était l'une des porteuses de la Semence ! La Prophétesse pensait qu'elle avait péri avec le reste de la troupe d'Aesha, mais envers et contre tout, elle était parvenue à revenir dans la Mèreforêt, accomplissant ce qu'Iris n'avait pu faire.

Une vague d'espoir submergea la Prophétesse. Avec la Semence, elle pouvait encore gagner...

» Couvrez l'autocollant B15, « La Semence », dans la section « Pertes » de la carte de campagne et placez son second exemplaire dans la section « Pouvoirs ». Couvrez l'autocollant B03, « Second Survivant », sur la carte. Ajoutez 1 au compteur des Forces Réincarnées. La bataille continue.

101 Les deux camps sont conscients que cette bataille est décisive. La Prophétesse ne peut plus reculer et ses dernières guerrières sont d'une loyauté indéfectible. L'Horreur Éternelle est incapable de fuir et les Sans-Visage sont résolus à la défendre coûte que coûte. Lorsque la bataille commence les deux armées foncent l'une sur l'autre sans la moindre retenue.

» À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, le joueur des Réincarnés peut, au début de chacun de ses tours Actifs, réduire son compteur de Forces de 1 pour effectuer immédiatement un Déplacement et un Combat avec l'une de ses Escouades.

» Le joueur des Sans-Visage bénéficie d'une capacité similaire. Il peut, au début de chacun de ses tours Actifs, réduire son compteur d'Évolution de 1 pour effectuer immédiatement un Déplacement et un Combat avec l'une de ses Escouades.

» La bataille continue.

102 La Matriarche Gardienne était l'une des plus vénérables de la Mèreforêt. Elle n'aurait jamais imaginé être la dernière. Une par une, les Gardiennes plus jeunes périssaient sous ses yeux, taillées en pièces par les Sans-Visage. La fureur bouillonnait en elle, jusqu'à ce qu'il soit impossible de la contenir plus longtemps. Elle poussa un rugissement si tonitruant qu'il renversa les adversaires qui l'entourait.

» Couchez 3 figurines de Sans-Visage parmi les plus proches de la Gardienne Vénérable. Elles ne peuvent plus attaquer ni accomplir aucune action, mais elles peuvent être la cible d'attaque des Réincarnés. Lorsque le joueur des Sans-Visage active l'une des figurines couchées, redressez cette dernière.

104 Vershka flatta l'encolure de sa monture. Celle-ci respirait bruyamment et du sang couvrait ses flancs. La guerrière savait que la bête ne pourrait plus charger qu'une seule fois et elle voulait que cette charge puisse faire la différence. Fixant l'immense tronc de l'Horreur Éternelle, elle orienta lentement sa monture.

« Allez, ma belle, murmura-t-elle, voyons ce que cette chose a dans le ventre. »

» Déplacez la Monture de la ruine en contact  avec l'Horreur Éternelle. L'Horreur subit 2 Blessures. La bataille continue.

106 *Aelis s'occupait déjà de l'Arbre Éternel alors que celui-ci n'était encore qu'un arbrisseau. Elle avait assisté à la naissance de cinq Prophétesses différentes issues de son tronc et elle les avait vues mourir au cours d'une guerre ou d'une autre. Elle connaissait également de nombreux rites anciens et oubliés. Il était temps de les utiliser. Communiant avec la terre, elle trouva les graines dormantes de l'Arbre Éternel. Utilisant sa propre énergie vitale, elle les réveilla. De petites pousses commencèrent à apparaître tout autour de l'Horreur Éternelle, ralentissant les ennemis et les bloquant pendant quelques précieuses secondes.*

» le joueur des Réincarnés effectue immédiatement un tour supplémentaire. La bataille continue.

109 *Les deux armées eurent beau faire de leur mieux, la guerre ne s'arrêta pas là. La prophétesse était trop affaiblie pour percer les défenses des Sans-Visage. L'Horreur Éternelle était encore trop jeune et désemparée pour parvenir à la tuer. Un petit groupe de Réincarnés parvint à fuir la Mèreforêt à l'agonie et se cacha dans un sanctuaire éloigné, protégés du regard des Sans-Visage grâce à la magie du cube. Ils passèrent les générations suivantes concentrés sur un but unique ; créer une nouvelle forme de guerrier Réincarné suffisamment puissant pour détruire l'Arbre.*

» Allez au scénario 10b.

10B-1 *Un seul coup fut suffisant pour fendre le tronc putride en deux. La Prophétesse hésita un instant. Se pouvait-il que cela soit aussi facile ? L'Arbre s'était flétri et affaibli au cours des années?*

C'est alors qu'une griffe gigantesque jaillit de l'ouverture. Un rugissement, que la Prophétesse espérait ne plus jamais entendre, déchira l'air. Son ennemi de toujours, le Démolisseur, émergea du tronc, plus puissant encore qu'il ne l'avait jamais été, la peau recouverte d'une écorce épaisse et de jeunes branches poussant dans son dos.

» Placez le Démolisseur en contact avec l'Horreur Éternelle, Changez son Mode et faites-lui récupérer tous ses pions Endurance. Tant que le Démolisseur est en vie, l'Horreur Éternelle ne peut pas être activée, blessée ou tuée. Elle peut effectuer une de ses Attaques Spéciales chaque fois que le Démolisseur est activé.



FIN 1

Jadis nous étions les Sans-Visage. Nous étions également les Réincarnés. Nous étions la Prophétesse et le Démolisseur. Nous étions l'Arbre. Et nous étions la Horde.

Aujourd'hui, nous sommes tout. Nous flottons sur les flux temporels, libres de pousser où bon nous semble. Nous avons un plan : nous allons nous répandre en des âges si lointains dans le passé et le futur que nul ne pourra s'apercevoir de notre croissance, jusqu'à ce que nous soyons trop puissants pour que quiconque puisse nous arrêter. Nous avalerons ensuite les autres époques une par une en convergeant vers le présent, jusqu'à ce que le temps lui-même perde toute signification et qu'il ne reste plus qu'une seule chose : nous.

Éternels. Immuable. Parfaits.

» Placez l'autocollant B24-B « L'Horreur Éternelle » dans l'emplacement B24 de la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 2

La brise du soir soulève les cendres de l'Arbre Éternel et les transporte plus profondément au cœur de la Mèreforêt, par-delà les troncs mutilés et les branches calcinées. La Prophétesse s'agenouille et prend un peu de cette cendre du bout des doigts. Elle sent la mort et porte encore la puanteur de la chair des Sans-Visage. Mais elle a également un parfum de renaissance.

Les cendres d'une plante permettent à une autre de pousser. Les feux de forêt ont permis à de jeunes tiges, étouffées sous la canopée, de se dresser vers la lumière. Tel est le cycle de la nature.

La Prophétesse a perdu une bonne partie de ses forces et tous ses pouvoirs, mais elle est convaincue qu'avec le temps, tout finit par repousser. Les enfants de la futaie renaîtront, un peu différents de ce qu'ils étaient, un peu plus forts et mieux adaptés.

Après tout ils ont déjà été réincarnés de nombreuses fois.

» Placez l'autocollant B24-A « L'Arbre Éternel » dans l'emplacement B24 de la carte de campagne.

Félicitations !

FIN 3

Le dernier des Réincarnés frappa l'Horreur Éternelle, perçant sa peau-écorce pour atteindre le cœur qui se trouvait en dessous. La Prophétesse sentait qu'elle perdait connaissance. Tout devint noir. Un torrent invisible l'emporta, chassant l'air de ses poumons.

Elle était là de nouveau, la chaude caresse du soleil sur sa peau, le murmure des arbres emplissant ses oreilles. Encore trop faible pour se lever, elle s'assit sur une branche neuve, sous la canopée bruisante de la Mèreforêt. Elle savait que ce qu'elle venait de voir ne s'était pas encore produit. Qu'il s'agissait d'une prémonition, d'un futur possible. Cette vision était plus vivace que les autres. Mais elle était également tellement absurde qu'il lui était difficile de la prendre au sérieux. L'Arbre Éternel complotant avec les Sans-Visage ? Ses propres enfants la trahissant ? La bataille à la fin des temps ? Non, ce ne pouvait être qu'un songe creux. Rien de plus.

La Prophétesse s'appêtait à se lever quand elle sentit quelque chose au creux de sa main. Elle ouvrit la paume, révélant un petit morceau d'une étrange écorce entrelacé de couches de chair putréfiée. Un rappel corrompu d'un futur qu'elle pensait impossible.

» Placez l'autocollant B24-A « L'Arbre Éternel » dans l'emplacement B24 de la carte de campagne.

Félicitations !



CRÉDITS

Concepteurs du jeu:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,
Krzysztof Piskorski

Test et développement:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

Livret de Règles:

Michał Oracz, Paweł Samborski,
Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski,
Marcin Świerkot, Hervé Daubet

Campagnes:

Krzysztof Piskorski

Traduction Française:

Hervé Daubet

Illustrations:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,
Andrzej Póltoranos, Timofey Stepanov,
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

Conception Graphique:

Adrian Radziun, Andrzej Póltoranos,
Michał Oracz

Modèles 3D:

Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,
Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski,
Raul Tavares

Remerciements :

Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej

Eisler, Tomasz Hałon, Michał Surowiec, Adam Wytrychowski, Adam Kwapiński, Kamil Cieśla, Stowarzyszenie "Klub Koloseum", Jakub Wiśniewski, Michał Walczak, Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor, Sebastian Lamch.

Remerciements particuliers à Jordan Luminais

Remerciements spéciaux à tous les participants du Kickstarter qui ont permis à ce projet de devenir une réalité, ainsi qu'à tous les testeurs pour le temps passé sur ce jeu.