Quêtes

Consulter et accepter une quête

- Pendant votre tour, sur un **Village**, un **Monastère** ou une **Cité conquise,** vous pouvez consulter le tableau des quêtes.
- **Une seule quête active** par joueur. Un site ne propose des quêtes **qu'une fois par partie**.

1. Lancez **un dé de mana** (pas celui de la Source) : **quête A** de sa couleur.
2. Relancez-le : **quête B** de sa couleur.
3. Lisez la page **Jour** ou **Nuit**, selon la Manche.
4. **Choisissez-en une**, ou refusez les deux.
5. **Posez un bouclier** pour signifier que vous avez déjà consulté les quêtes du lieu.

Quête déjà faite ou impossible (site absent…) : prenez la suivante de la même liste, dans l'ordre 🔴 🔵 🟢 ⚪ 🟡 ⚫, puis à nouveau 🔴.

Pour augmenter la difficulté

Mode Mercenaire : un seul lancer, quête A seulement.

Mode Héroïque : un seul lancer, quête B seulement.

Le palier

Site	Palier	Accès (bonus de Réputation)	Niveau conseillé
Village	I · Novice	toujours	1+
Monastère	II · Confirmé	au moins +1 Influence	3+
Cité conquise	III · Héroïque	au moins +2 Influence	5+

😈 **Confrérie de l'ombre** : si votre Réputation vous donne un malus d'influence, les Monastères vous sont fermés. Dans une Cité conquise, vous ne pouvez accepter qu'une quête ⚫. **Contacts dans l'ombre** : à chaque tirage, vous pouvez remplacer le résultat d'un des deux lancers par ⚫.

Délais

- ⚡ **Immédiat** : maintenant, sinon c'est un échec.
- ⚔️ **Combat** : avant la fin de la Manche, avec votre action du tour (ni interaction ni assaut ce tour-là).
- ⏳ **Fin de Manche** : avant la fin de la Manche.

Réussite
Posez un de vos Boucliers sur le site : **+1 Influence** à chaque interaction ici.

Échec ou refus
Échec (délai dépassé, ennemi non vaincu) : **−1 Réputation**. Refus : sans pénalité. Dans les deux cas, posez le Bouclier d'un Héros qui n'est pas joué : site épuisé.

Titre « Plus grand Chevalier errant » : le joueur qui a réussi le plus de quêtes gagne **+3 Gloire** (égalité : +1 chacun).

Quêtes · Barème

Barème des récompenses

Palier	Récompense type	Quête noire
I	2 Gloire · 1 cristal · Soin 1 · préparer 1 Unité · 1 Réputation (ou 2 Gloire)	1 Action Avancée
II	4 Gloire · 2 cristaux · Soin 2 · 2 Réputation (ou 4 Gloire)	1 Sort
III	6 Gloire · 3 cristaux · 1 Unité gratuite	1 Artefact

Actions Avancées, Sorts et Artefacts ne viennent **que des quêtes noires**, plus risquées.

Précisions

- **Ennemis de quête** : Gloire normale, sans Réputation sauf indication. Non vaincus, ils sont défaussés et la quête échoue.
- **Valeurs hors combat** (Parade, Attaque, Déplacement, Influence, Soin) : produites avec vos cartes et vos Unités comme d'habitude. Elles ne servent à rien d'autre ce tour-là.
- **Réputation en récompense** : vous pouvez toujours prendre la Gloire indiquée à la place.
- 😇 **Héros ou** 😈 **Crapule** : certaines quêtes laissent le choix. La crapule gagne plus mais perd de la Réputation, qui ouvre l'accès aux Monastères et aux Cités.
- **Sort, Action Avancée, Unité** : pris dans l'Offre, sans payer. Une Unité gratuite reste dans votre limite de Commandement.
- **Artefact** : piochez-en 2, gardez-en 1, comme une récompense de site.
- « **En plus de la récompense du site** » : la conquête rapporte normalement, la quête s'y ajoute.

Lire une quête

🏠 **Sur place** : sur le site de la quête

🗺️ **Ailleurs** : demande de se déplacer

Variante (extension) : si vous jouez avec l'extension indiquée, la variante remplace la quête, ou l'élargit quand elle dit « compte aussi ». Sans l'extension, ignorez-la.

Contraintes de trajet

- 🚶 **Escorte** : posez un jeton de mana sur un jeton de Commandement libre. Sinon, une Unité prête devient l'escorte : épuisez-la, elle ne peut pas être préparée avant l'arrivée. Si vous n'avez ni place libre ni Unité prête, vous ne pouvez pas accepter de quête d'escorte.
- 💎 **Objet fragile** : posez un cristal de la réserve sur votre Héros. Si une Blessure arrive dans votre main avant l'arrivée, le cristal est perdu : échec. À l'arrivée, rendez-le.
- 🏃 **Course** : posez le jeton indiqué face cachée sur la quête, et 1 cristal à côté à la fin de chacun de vos tours. Au 3e, il attaque le site habité le plus proche (pas celui-ci). Vous y êtes : combat, avec vos Unités, site non fortifié. Sinon la quête échoue et le site est épuisé.
- 🎖️ **Exploit** : la condition s'ajoute aux règles normales du site.

Quêtes · Palier I

NOVICE · VILLAGES · OUVERT À TOUS

☀️ Jour

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Une partie de cartes qui tourne mal** ⚡ Produisez Parade 3. → **2 Gloire**	**🗺️ Un contrat cloué au panneau** ⚔️ Sur une case de forêt à au moins 2 cases d'ici, piochez un jeton vert et combattez-le. → **1 cristal rouge**
🔵 **🏠 L'apprenti forgeron de Glinin** ⏳ En un même tour ici, jouez 2 cartes avec leur effet renforcé. → **Piochez 1 carte**	**🗺️ Porter une lettre au mage** 💎 Jusqu'à une case adjacente à une Tour de Mage. → **1 cristal bleu**
🟢 **🗺️ Escorter les moissonneurs** 🚶 Escortez jusqu'à une case de plaines à au moins 3 cases d'ici. → **Préparez 1 Unité, ou 1 cristal vert**	**🏠 Cueillir des herbes médicinales** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 3 sans vous déplacer. → **Soin 1**
⚪ **🏠 Remotiver les paysans** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 5. → **1 Réputation ou 2 Gloire**	**🗺️ Porter un courrier important** ⏳ Finissez un tour sur un autre Village ou un Monastère, à au moins 2 cases d'ici. 😇 **1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Vendez son contenu : 2 cristaux, −1 Réputation**
🟡 **🏠 L'appel des Cristaux** ⚡ Rendez 1 cristal. → **Lancez 2 dés : 1 cristal par couleur de base, or = au choix, noir = 1 Gloire**	**🗺️ Un anneau dans les eaux sombres** ⏳ Finissez un tour sur une case adjacente à un lac, à au moins 2 cases d'ici. 😇 **Rendez-le : 1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Gardez-le : 2 cristaux, −1 Réputation**
⚫ **🏠 Une flèche dans le genou** ⚔️ Piochez un jeton vert et combattez-le ici, sans vos Unités. → **1 Action Avancée de l'Offre**	**🏠 Interroger le prisonnier** ⚡ Faites-le parler (−2 Réputation) ou payez sa rançon (rendez 2 cristaux). → **1 Action Avancée de l'Offre**

Quêtes · Palier I

NOVICE · VILLAGES · OUVERT À TOUS

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Les hommes-rats sortent des égouts** ⚔️ Piochez un jeton vert et combattez-le ici. 😇 **1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Dépouillez-les : 1 cristal + 2 Gloire, −1 Réputation**	**🗺️ Une marée verte et hurlante** 🏃 Atteignez le lieu habité le plus proche en moins de 3 tours. Un jeton vert. **→ 1 Réputation ou 2 Gloire**
🔵 **🗺️ Suivre les feux follets** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique. **→ 1 cristal de base au choix** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi.	**🏠 Allumer le feu de camp** ⏳ Pendant un tour ici, payez 2 manas bleus. **→ 2 Gloire**
🟢 **🗺️ Ne quittez jamais le sentier** ⏳ Finissez un tour sur une case de forêt à au moins 3 cases d'ici. **→ 2 Gloire**	**🏠 Ne frappez pas les cocottes** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Soin 2, même sans Blessure. **→ Préparez 1 Unité, ou 1 cristal vert**
⚪ **🏠 Écouter les anciens à la veillée** ⚡ Défaussez 2 cartes, sauf des Blessures. **→ 1 cristal blanc**	**🏠 Chanter à la taverne** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 5. **→ 2 Gloire**
🟡 **🗺️ Rattraper la pie voleuse** ⏳ Finissez un tour sur une Mine de cristal. 😇 **Rendez le butin : 1 Réputation ou 2 Gloire** 😈 **Gardez-le : 2 cristaux de la couleur de la Mine, −1 Réputation** **Variante Légion Oubliée :** la Mine sans fond compte aussi (couleur au choix parmi les siennes).	**🗺️ Un tas d'or au bord du chemin** ⏳ Finissez un tour sur une case de désert. **→ 1 cristal au choix**
⚫ **🏠 Un joyau noir au front** ⚡ Prenez 2 Blessures dans votre main. **→ 1 Action Avancée de l'Offre**	**🗺️ Les Dames du Marais** ⚔️ Sur une case de marais, piochez un jeton vert et combattez-le. **→ 1 Action Avancée de l'Offre** **Variante Ombres de Tezla :** un Cimetière ou la Nécropole compte aussi.

Quêtes · Palier II

CONFIRMÉ · MONASTÈRES

RÉPUTATION +1 · NIVEAU 3 CONSEILLÉ

☀️ Jour

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Leeroy, aux vergers !** ⚔️ Piochez 2 jetons verts et combattez-les ensemble ici. → **4 Gloire** **Variante Ombres de Tezla :** lancez le dé de Faction ; les 2 jetons verts viennent de cette Faction.	**🗺️ Purger le Donjon** 🎖️ Vainquez l'ennemi d'un Donjon sans qu'aucune Blessure n'arrive dans votre main. → **2 cristaux au choix, en plus de la récompense du site** **Variante Légion Oubliée :** un Dédale compte aussi.
🔵 **🏠 Enluminer le grimoire** ⏳ Pendant un même tour ici, dépensez 3 manas de couleurs différentes. → **4 Gloire**	**🗺️ Rapporter l'herbier de la Tour** ⏳ Finissez un tour sur une case adjacente à une Tour de Mage, à au moins 3 cases d'ici. → **Soin 2**
🟢 **🗺️ Potions et queues de phénix** 💎 Jusqu'à un Village. → **Soin 2**	**🏠 Bêcher le jardin des moines** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 5 sans vous déplacer. → **Soin 2**
⚪ **🏠 Négocier la paix avec l'émissaire** ⚡ Produisez Influence 8. → **2 Réputation ou 4 Gloire**	**🗺️ Réconcilier deux villages** ⏳ Finissez un tour sur deux autres sites habités, différents l'un de l'autre. 😇 **2 Réputation ou 4 Gloire** 😈 **Vendez vos services aux deux camps : 1 cristal + 4 Gloire, −2 Réputation**
🟡 **🏠 Restaurer le reliquaire** ⚡ Rendez 2 cristaux de couleurs différentes. → **4 Gloire**	**🗺️ Escorter le convoi de cristal** 🚶 Escortez jusqu'à une Mine de cristal. 😇 **2 cristaux au choix** 😈 **Détournez-en une part : 3 cristaux au choix, −2 Réputation**
⚫ **🏠 De la viande fraîche dans la crypte** ⚔️ Piochez un jeton marron et combattez-le ici, avec les règles de Nuit. → **1 Sort de l'Offre**	**🏠 Le contrat de Raphaël** ⚡ Signez (3 Blessures, réparties entre votre main et vos Unités, 1 au plus par Unité) ou chassez l'émissaire (combattez ici un jeton violet, avec votre action). → **1 Sort de l'Offre**

Quêtes · Palier II

CONFIRMÉ · MONASTÈRES
RÉPUTATION +1 · NIVEAU 3 CONSEILLÉ

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **Devancer les pillards** 🏃 Atteignez le lieu habité le plus proche en moins de 3 tours. Un jeton gris. → **2 cristaux au choix**	**Nettoyer l'Antre** 🎖️ Conquérez un Antre sans vos Unités. → **2 cristaux au choix, en plus de la récompense du site**
🔵 **Se reposer au site de grâce** ⏳ Reposez-vous ici, sans défausser de Blessure. → **Soin 2**	**Un pas sur le côté** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique à au moins 3 cases d'ici. → **Piochez 2 cartes** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi.
🟢 **Ramener l'ermite** ⏳ Finissez un tour sur des collines ou une case adjacente à une montagne, à 2 cases d'ici ou plus, puis un tour ici. → **4 Gloire** **Variante Ombres de Tezla :** la Vallée Oubliée compte aussi comme destination.	**Veiller les malades** ⏳ Pendant une interaction ici, achetez au moins 3 Soins, même sans Blessure à soigner. 😇 **4 Gloire** 😈 **Faites payer les soins : 2 cristaux + 2 Gloire, −2 Réputation**
⚪ **Recueillir les confidences** ⚡ Défaussez 3 cartes, sauf des Blessures. → **2 Réputation ou 4 Gloire** **Variante Légion Oubliée :** à la place, finissez un tour sur le Camp de réfugiés ; recrutez-y une Unité sans surcoût.	**Dangereux d'y aller seul** 🚶 Escortez jusqu'à un Village à au moins 3 cases d'ici. → **2 Réputation ou 4 Gloire** **Variante Légion Oubliée :** le Camp de réfugiés compte aussi.
🟡 **Ce coffre est une Mimique** ⏳ Pendant un tour ici, payez 2 manas de la même couleur. → **4 Gloire**	**Retrouver le trésor englouti** ⏳ Finissez un tour sur une case de marais à au moins 3 cases d'ici. 😇 **Rendez-le aux moines : 2 Réputation ou 4 Gloire** 😈 **Gardez-le : 3 cristaux au choix, −2 Réputation**
⚫ **Le murmure du têtard** ⚡ Prenez 3 Blessures dans votre main. → **1 Sort de l'Offre**	**Un envahisseur dans votre monde** ⚔️ Piochez un jeton violet et combattez-le ici. → **1 Sort de l'Offre**

Quêtes · Palier III

HÉROÏQUE · CITÉS CONQUISES
RÉPUTATION +2 · NIVEAU 5 CONSEILLÉ

Jour

	A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴	**Mater la garnison** ⚔️ Piochez 1 jeton gris et 1 violet, combattez-les ensemble ici. → 6 Gloire	**Assiéger la tour rebelle** 🎖️ Conquérez une Tour de Mage sans vos Unités. → 6 Gloire, en plus de la récompense du site **Variante Légion Oubliée :** un Labyrinthe compte aussi.
🔵	**Déchiffrer les deux grimoires** ⏳ Pendant un même tour ici, jouez 2 Sorts (effet de base). → 3 cristaux au choix	**Escorter l'archimage** 🚶 Escortez jusqu'à un Monastère. → 6 Gloire
🟢	**Visiter l'obélisque** ⏳ Révélez 2 nouvelles tuiles. → 6 Gloire	**Une monture épique** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Déplacement 12 sans vous déplacer. → 1 Unité gratuite
⚪	**Gagner la faveur du conseil** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Influence 12. 😇 1 Unité gratuite 😈 Achetez le conseil : 1 Unité gratuite + 2 cristaux, −2 Réputation	**Rallier les vassaux** ⏳ À la fin de la Manche, ayez des Boucliers sur 2 sites de plus qu'au moment où vous avez accepté la quête. → 1 Unité gratuite
🟡	**Financer la guilde** ⚡ Rendez 3 cristaux. → 6 Gloire	**Lever l'impôt** ⏳ Finissez un tour sur deux Villages différents. 😇 Rendez l'or au peuple : 2 Réputation + 4 Gloire 😈 Gardez l'or : 3 cristaux + 3 Gloire, −2 Réputation
⚫	**La Danse des dragons** ⚔️ Piochez un jeton rouge et combattez-le ici, sans vos Unités. → 1 Artefact **Variante Ombres de Tezla :** affrontez plutôt un Chef de Faction de niveau 2 (dé de Faction), sans ses compagnons.	**Sous le masque de la Bête** ⚡ Payez (prenez 4 Blessures dans votre main) ou démasquez le démon (combattez ici un jeton violet, sans vos Unités, avec votre action). → 1 Artefact

Quêtes · Palier III

HÉROÏQUE · CITÉS CONQUISES
RÉPUTATION +2 · NIVEAU 5 CONSEILLÉ

🌙 Nuit

A · 1er lancer	B · 2nd lancer
🔴 **🏠 Traquer l'assassin** ⚔️ Piochez un jeton violet et combattez-le ici, sans vos Unités. → **6 Gloire** **Variante Légion Oubliée :** vos Unités peuvent participer, mais le jeton a en plus Assassin.	**🗺️ Prendre la forteresse de nuit** ⏳ Conquérez une Forteresse. → **6 Gloire, en plus de la récompense du site**
🔵 **🏠 Briser le sceau** ⏳ En un même tour ici, jouez 2 Sorts avec leur effet renforcé. → **6 Gloire**	**🗺️ Refermer la Brèche** ⏳ Finissez un tour sur une Clairière magique et payez-y 1 mana noir et rendez 1 cristal. → **Soin 3**
🟢 **🗺️ Au bord du ciel, les dragons reviennent** 🏃 Atteignez le lieu habité le plus proche en moins de 3 tours. Un jeton rouge. → **1 Unité gratuite**	**🏠 Organiser la chasse royale** ⏳ Pendant un tour ici, produisez Attaque 12 hors combat. → **1 Unité gratuite**
⚪ **🗺️ Recevoir l'ambassade** ⏳ Finissez un tour sur un site portant votre Bouclier de quête. → **6 Gloire**	**🏠 Celui qui prononce la sentence** ⚡ Jugez le traître : 😇 graciez-le (produisez Influence 8) ou 😈 condamnez-le (−2 Réputation). → **6 Gloire**
🟡 **🏠 La dette du lion** ⏳ Pendant un tour ici, payez 4 manas de couleurs différentes. → **1 Unité gratuite (les otages libérés)**	**🗺️ Écumer les Ruines** 🎖️ Nettoyez les Ruines (Autel activé ou gardiens vaincus) le tour même de votre arrivée. 😇 **6 Gloire, en plus du site** 😈 **Pillez tout : idem + 2 cristaux, −2 Réputation**
⚫ **🏠 Reste un peu, et écoute** ⚔️ Piochez 1 jeton rouge et 1 marron, combattez-les ensemble ici. → **1 Artefact** **Variante Ombres de Tezla :** le jeton marron vient des Sombres Croisés.	**🗺️ Réveiller le dragon sous la Montagne** ⚔️ Vainquez un Draconien errant, sans vos Unités. → **1 Artefact** **Variante Légion + Tezla :** à la place, piochez un jeton rouge des Sombres Croisés et combattez-le ici ; il a en plus Assassin.

Scénarios solo

Cadre solo du livret : un joueur Fantôme. Vous choisissez votre Tactique en premier, il en tire une au hasard, et les deux sont retirées pour le reste de la partie. Retirez les quatre Sorts interactifs (n° 17 à 20) et la Compétence interactive de votre Héros.

Module Quêtes obligatoire, en mode Normal par défaut (règles du module, pages 1 à 8). Les niveaux de Cité indiqués tiennent déjà compte des quêtes : pas de +1.

Le Chevalier errant

4 Manches · 2 h ●●○○○

Pas de Cité à prendre : vous parcourez les villages et les monastères, une quête après l'autre. La meilleure porte d'entrée dans le module.

Objectif · réussir 5 quêtes, dont au moins une de palier II.

Mise en place

- Plateau en pyramide.
- 7 tuiles Campagne : gardez en priorité celles avec Village ou Monastère.
- 2 tuiles Royaume sans Cité.

Règles du scénario

- Rappel : un Monastère ne vous propose de quêtes que si votre Réputation vous donne au moins +1 Influence.

Fin · dès la 5e quête réussie, si l'une est de palier II, jouez un dernier tour. Sinon, à la fin de la 4e Manche.

La Voie du héros

5 Manches · 3 h ●●●○○

Pour qu'une Cité vous confie ses missions, il faut une réputation sans tache. Gagnez la confiance du peuple, prenez la Cité, puis prouvez-vous digne d'elle.

Objectif · réussir une quête de palier III, sans jamais choisir la voie de la crapule.

Mise en place

- Plateau en pyramide.
- 8 tuiles Campagne.
- 1 tuile Royaume avec Cité et 1 sans Cité.
- La Cité révélée est de niveau 4.

Règles du scénario

- **Voie du héros :** vous ne choisissez jamais 😈, vous ne pillez aucun Village et ne brûlez aucun Monastère. Sinon, la partie est perdue.
- Palier III : votre Réputation doit vous donner au moins +2 Influence. Prendre la Cité d'assaut vous en coûtera : préparez-vous.

Fin · dès la quête de palier III réussie, jouez un dernier tour. Sinon, à la fin de la 5e Manche.

La Confrérie de l'ombre

5 Manches · 3 h 30 ●●●●○

Les honnêtes gens vous ferment leur porte, mais la Confrérie a toujours du travail pour un Chevalier sans scrupules. Prenez une Cité et devenez son homme de l'ombre.

Objectif · finir la partie avec une Réputation qui vous donne un malus, après avoir réussi 3 quêtes ⚫, dont une de palier III.

Mise en place

- Plateau en pyramide.
- 8 tuiles Campagne.
- 1 tuile Royaume avec Cité et 1 sans Cité.
- La Cité révélée est de niveau 5.

Règles du scénario

- **Voie de l'ombre :** quand une quête propose 😇 ou 😈, vous choisissez toujours 😈.
- **Contacts dans l'ombre :** tant que votre Réputation vous donne un malus, à chaque tirage, vous pouvez remplacer le résultat d'un des deux lancers par ⚫.
- Rappel : avec une Réputation à malus, les Monastères vous sont fermés, et dans une Cité conquise vous ne pouvez accepter qu'une quête ⚫.

Fin · dès la 3e quête ⚫ réussie, si l'une est de palier III, jouez un dernier tour. Sinon, à la fin de la 5e Manche. Votre Réputation doit alors vous donner un malus.

Score : réussi si l'objectif est atteint. Pour comparer vos parties : votre Gloire et les Hauts Faits sans les titres, plus 5 points par quête réussie au palier I, 10 au palier II, 15 au palier III, et 30 par Manche non utilisée.

Scénarios à deux

Cadre coopératif du livret : un joueur Fantôme, qui tire sa Tactique au hasard avant vous. À la fin de chaque Manche, retirez du jeu une des Tactiques utilisées par les joueurs. Retirez les quatre Sorts interactifs (n° 17 à 20) et la Compétence interactive de chaque Héros. Pas de combat entre joueurs.

Module Quêtes obligatoire, en mode Normal par défaut (règles du module, pages 1 à 8). Les niveaux de Cité indiqués tiennent déjà compte des quêtes : pas de +1. Un site ne propose des quêtes **qu'une seule fois pour toute l'équipe**.

Compagnons d'armes

4 Manches · 2 h 30 ●●○○○

Deux Chevaliers, un même tableau de quêtes. Partagez-vous les villages, et prêtez-vous main-forte quand une quête est trop lourde pour un seul.

Objectif · réussir ensemble 8 quêtes, au moins 3 chacun, dont 2 de palier II.

Mise en place

- Plateau ouvert, tuile de départ côté B.
- 7 tuiles Campagne : gardez en priorité celles avec Village ou Monastère.
- 2 tuiles Royaume sans Cité.

Règles du scénario

- Aucune règle en plus du cadre commun.

Fin · dès la 8e quête réussie, si l'objectif est rempli, chaque joueur joue un dernier tour, pas le Fantôme. Sinon, à la fin de la 4e Manche.

Les Gardiens du Royaume

5 Manches · 3 h 30 ●●●○○

Le Royaume est menacé de toutes parts. Prenez la Cité, puis devenez les champions que ses habitants attendaient.

Objectif · conquérir la Cité, puis réussir 2 quêtes de palier III, une chacun.

Mise en place

- Plateau ouvert, tuile de départ côté B.
- 8 tuiles Campagne.
- 1 tuile Royaume avec Cité et 2 sans Cité.
- La Cité est de niveau 6.

Règles du scénario

- **Gardiens :** chaque Course réussie rapporte +1 Réputation aux deux Héros.

Fin · dès la 2de quête de palier III réussie, chaque joueur joue un dernier tour, pas le Fantôme. Sinon, à la fin de la 5e Manche.

Scénarios à deux

La Grande Chronique

6 Manches · 4 h

La grande saga du module : des villages aux Cités, deux Chevaliers écrivent leur légende, quête après quête.

Objectif · chaque Héros réussit au moins une quête de chaque palier, et l'équipe 12 quêtes au total.

Mise en place

- Plateau ouvert, tuile de départ côté B.
- 8 tuiles Campagne.
- 2 tuiles Royaume avec Cité et 2 sans Cité.
- La 1re Cité révélée est de niveau 5, la 2de de niveau 7.

Règles du scénario

- Aucune règle en plus du cadre commun.

Fin · dès que l'objectif est rempli, chaque joueur joue un dernier tour, pas le Fantôme. Sinon, à la fin de la 6e Manche.

Coup de main : un Héros sur la même case qu'un autre peut, pendant son propre tour, produire une partie des valeurs hors combat (Parade, Déplacement, Influence, Soin…) demandées par la quête de son allié.

Score : réussi si l'objectif est atteint. Pour comparer vos parties : la Gloire du joueur le moins avancé et les meilleurs Hauts Faits des deux, plus 5 points par quête réussie au palier I, 10 au palier II, 15 au palier III, et 30 par Manche non utilisée.