

# L'IMMOLÉ

Quelqu'un d'autre sent une odeur de pain grillé ?



**3 VIE DE DÉPART**

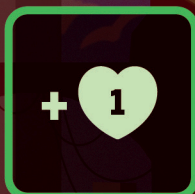


**+1 À LA VIE DE DÉPART**

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)



Le Prisonnier est maintenant immunisé contre les attaques de Gel.



**+1 À LA VIE DE DÉPART**

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)



**ACTION APTITUDE : CIBLÉ**

Placez 1 jeton CiblÉ sur n'importe quel Ennemi.



**ACTION APTITUDE : FLAMME**

Placez 1 jeton Enflammé sur n'importe quel Ennemi.



**ACTION DE RONDE 3 :**

Placez 1 jeton Enflammé sur n'importe quel Ennemi.



**ACTION DE RONDE 0 :**

Assignez 1 Dégât à n'importe quel Ennemi.



Assignez 1 jeton Enflammé à tout Monstre qui inflige

à ce Personnage.



**ACTION DE RONDE 0 :**

Assignez 1 Dégât à n'importe quel Ennemi.

## ATTAQUES



Assignez 1 jeton Dégâts à UN adversaire. (L'adversaire est le personnage attaqué. Les Ennemis sont les adversaires des Prisonniers, et vice-versa).



Assignez 2 jetons Dégâts à UN adversaire.



Assignez 1 jeton Dégâts à 2 adversaires DIFFÉRENTS.



Assignez 1 jeton Dégâts à l'adversaire avec le plus/le moins de point de vie restants (en cas d'égalité, le Premier Joueur choisi reçoit le jeton Dégâts).



Assignez un nombre de jetons Dégâts égal au nombre de Points de vie restants au Monstre ou Prisonnier qui attaque.



Assignez 1 jeton Dégâts Imparable. Les Dégâts Imparables ne peuvent être annulés par un Bouclier.



Gagnez 1 jeton Bouclier. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât.



Gagnez 1 jeton Bouclier doré. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât OU 1 État (🍷/🔥/❄️/💧/🎯).



Invisible : Cet Ennemi ne peut être ciblé par aucune Action durant cette Ronde.



Ne pas mélanger : Ne pas changer l'ordre de ces cartes. Si jamais l'ordre est changé, remplacez les cartes en ordre en suivant les nombres dans le coin inférieur droit des cartes.



Défaussez : Un joueur peut défausser une carte Combat de sa main et en prendre une nouvelle à partir de son deck.



Prenez la carte du dessous du deck Schéma et placez-la sur l'espace Collecteur du plateau Mutations.

## TOUS

L'effet est appliqué à tous les adversaires participant au Combat.



L'effet est appliqué à tous les Prisonniers.



Ciblez le Premier Joueur.



Changez de Premier Joueur.



Le Groupe doit défausser 1 carte Équipement équipée.



Défaussez cette carte.

## DÉFENSE

## ÉTATS



Ensanglanté : Assignez 1 jeton Ensanglanté à 1 adversaire. Ce personnage sera éliminé à la fin de la Ronde (III).



Empoisonné : Assignez 1 jeton Empoisonné à 1 adversaire. À la fin de chaque Ronde, ce personnage recevra 1 Dégât Imparable par jeton Empoisonné.



CiblÉ : Assignez 1 jeton CiblÉ à 1 adversaire. Lorsqu'un personnage CiblÉ se fait assigner au moins 1 ⚡, il reçoit 1 ⚡ supplémentaire.



Enflammé : Assignez 1 jeton Enflammé à 1 adversaire. Un personnage avec 2 jetons Enflammé est immédiatement éliminé.



Gelé : Assignez 1 jeton Gelé sur la PROCHAINE action d'un adversaire. Ce personnage ne pourra effectuer aucune action lors de cette Ronde de Combat.



Un joueur défausse sa carte active.



L'Ennemi assigne 1 jeton Bouclier au prochain Ennemi dans cette direction.



Gagnez 2 jetons Bouclier/Bouclier doré.



Retirez 1 jeton Dégâts de votre plateau Prisonnier.



Tests de Main : Le joueur doit MONTRER une carte de sa main avec le symbole correspondant pour réussir le Test.



Test de Deck : Le joueur doit révéler la carte du dessus de son deck. Si au moins un des symboles demandés est affiché, il gagne la récompense indiquée.



Prenez la carte du dessus du deck Équipement et désignez un Prisonnier pour l'équiper immédiatement, ou défaussez-la.



Lorsque vous voyez ce trait, vous devez choisir l'UNE des options indiquées. Si un choix inclut un test, vous DEVEZ le réussir pour choisir cette option.



Gagnez (déplacez vers la droite) ou perdez (déplacez vers la gauche) UN PARCHEMIN AU CHOIX sur un plateau Prisonnier.



Purge : Après avoir utilisé ou résolu son effet, retirez cette carte/tuille du jeu en la glissant dans la fente de Purge dans le thermoformage de la boîte.

## DIVERS



# L'EMPOISONNÉ

Je me disais bien aussi que cette pomme avait l'air un peu trop rouge !



**3 VIE DE DÉPART**



**+1 À LA VIE DE DÉPART**

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)



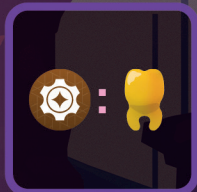
Immunié  
contre le Poison



Le Prisonnier est maintenant immunié contre les attaques de Poison.

**+1 À LA VIE DE DÉPART**

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)



**ACTION APTITUDE :**  
Gagnez 1 Dent en or.



**ACTION DE RONDE 3 :**

Payez 1 Dent en or pour assigner 1 Dégât (une seule fois) à n'importe quel Ennemi (au lieu d'effectuer l'Action sur la carte).



**ACTION DE RONDE 2 :**

Payez 1 Dent en or pour assigner 1 Dégât (une seule fois) à n'importe quel Ennemi (au lieu d'effectuer l'Action sur la carte).



**ACTION DE RONDE 1 :**

Payez 1 Dent en or pour assigner 1 Dégât (une seule fois) à n'importe quel Ennemi (au lieu d'effectuer l'Action sur la carte).



**ACTION DE RONDE 0 :**  
Assignez 1 Dégât à un Ennemi dans la Portée indiquée.



Lorsque vous infligez un État, infligez également

Lorsque vous infligez un État (sans effet sur les Ennemis avec une immunité contre cet État).



**ACTION DE RONDE 0 :**  
Assignez 1 Poison à n'importe quel Ennemi.

## ATTAQUES



Assignez 1 jeton Dégâts à UN adversaire. (L'adversaire est le personnage attaqué. Les Ennemis sont les adversaires des Prisonniers, et vice-versa).



Assignez 2 Jetons Dégâts à UN adversaire.



Assignez 1 jeton Dégâts à 2 adversaires DIFFÉRENTS.



Assignez 1 jeton Dégâts à l'adversaire avec le plus/le moins de point de vie restants (en cas d'égalité, le Premier Joueur choisi reçoit le jeton Dégâts).



Assignez un nombre de jetons Dégâts égal au nombre de Points de vie restants au Monstre ou Prisonnier qui attaque.



Assignez 1 jeton Dégâts Imparable. Les Dégâts Imposables ne peuvent être annulés par un Bouclier.



Gagnez 1 jeton Bouclier. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât.



Gagnez 1 jeton Bouclier doré. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât OU 1 État (👑/🔥/❄️/🎯).



Invisible : Cet Ennemi ne peut être ciblé par aucune Action durant cette Ronde.



Ne pas mélanger : Ne pas changer l'ordre de ces cartes. Si jamais l'ordre est changé, remplacez les cartes en ordre en suivant les nombres dans le coin inférieur droit des cartes.



Défaussez : Un joueur peut défausser une carte Combat de sa main et en prendre une nouvelle à partir de son deck.



Prenez la carte du dessous du deck Schéma et placez-la sur l'espace Collecteur du plateau Mutations.

## TOUS

L'effet est appliqué à tous les adversaires participant au Combat.



L'effet est appliqué à tous les Prisonniers.



Ciblez le Premier Joueur.



Changez de Premier Joueur.



Le Groupe doit défausser 1 carte Equipement équipée.



Défaussez cette carte.

## DÉFENSE

## ÉTATS



Ensanguiné : Assignez 1 jeton Ensanguiné à 1 adversaire. Ce personnage sera éliminé à la fin de la Ronde (🩸).



Empoisonné : Assignez 1 jeton Empoisonné à 1 adversaire. À la fin de chaque Ronde, ce personnage recevra 1 Dégât Imposable par jeton Empoisonné.



Ciblé : Assignez 1 jeton Ciblé à 1 adversaire. Lorsqu'un personnage Ciblé se fait assigner au moins 1 🎯, il reçoit 1 🎯 supplémentaire.



Enflammé : Assignez 1 jeton Enflammé à 1 adversaire. Un personnage avec 2 jetons Enflammé est immédiatement éliminé.



Gelé : Assignez 1 jeton Gelé sur la PROCHAINE action d'un adversaire. Ce personnage ne pourra effectuer aucune action lors de cette Ronde de Combat.



Un joueur défausse sa carte active.



↳ L'Ennemi assigne 1 jeton Bouclier au prochain Ennemi dans cette direction.



Gagnez 2 jetons Bouclier/Bouclier doré.



Retirez 1 jeton Dégâts de votre plateau Prisonnier.



Tests de Main : Le joueur doit MONTRER une carte de sa main avec le symbole correspondant pour réussir le Test.



Test de Deck : Le joueur doit révéler la carte du dessus de son deck. Si au moins un des symboles demandés est affiché, il gagne la récompense indiquée.



Prenez la carte du dessus du deck Équipement et désignez un Prisonnier pour l'équiper immédiatement, ou défaussez-la.



Lorsque vous voyez ce trait, vous devez choisir l'UNE des options indiquées. Si un choix inclut un test, vous DEVEZ le réussir pour choisir cette option.



Gagnez (déplacez vers la droite) ou perdez (déplacez vers la gauche) UN PARCHEMIN AU CHOIX sur un plateau Prisonnier.



Purge : Après avoir utilisé ou résolu son effet, retirez cette carte/tuille du jeu en la glissant dans la fente de Purge dans le thermoformage de la boîte.

## DIVERS



# L'ÉCARTELÉ

Et par mes propres chevaux en plus...

3

3 VIE DE DÉPART

+ 1

+1 À LA VIE DE DÉPART

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)

+ 1

+1 À LA VIE DE DÉPART

(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)



**ACTION APTITUDE :**  
Effectuez l'Action de la même Ronde de Combat sur la carte du dessus de votre défausse.



**ACTION APTITUDE :**  
Retirez 1 jeton Dégât.



**ACTION APTITUDE :**  
Obtenez 1 Bouclier.



**ACTION APTITUDE :**  
Effectuez 2 Actions Aptitude (ou utilisez la même action 2 fois).

Toutes vos  
ont  
maintenant



Toutes vos Actions de Dégât peuvent maintenant atteindre la Portée indiquée ci-dessus.

Si votre  
attaque cible  
assignez le  
même effet à



Si votre attaque cible un Ennemi sur le premier espace à la droite du Groupe, assignez les mêmes effets sur un Ennemi derrière le Groupe.



**ACTION DE RONDE 1 :**  
Effectuez une action Aptitude en plus de votre action de cette Ronde.

ATAQUES



Assignez 1 jeton Dégâts à UN adversaire. (L'adversaire est le personnage attaqué. Les Ennemis sont les adversaires des Prisonniers, et vice-versa).



Assignez 2 jetons Dégâts à UN adversaire.



Assignez 1 jeton Dégâts à 2 adversaires DIFFÉRENTS.



Assignez 1 jeton Dégâts à l'adversaire avec le plus/le moins de point de vie restants (en cas d'égalité, le Premier Joueur choisit le jeton Dégâts).



Assignez un nombre de jetons Dégâts égal au nombre de Points de vie restants au Monstre ou Prisonnier qui attaque.



Assignez 1 jeton Dégâts Imparable. Les Dégâts Imparables ne peuvent être annulés par un Bouclier.



Gagnez 1 jeton Bouclier. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât.



Gagnez 1 jeton Bouclier doré. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât OU 1 État (🍷/🔥/❄️/🎯).



Invisible : Cet Ennemi ne peut être ciblé par aucune Action durant cette Ronde.



Ne pas mélanger : Ne pas changer l'ordre de ces cartes. Si jamais l'ordre est changé, remplacez les cartes en ordre en suivant les nombres dans le coin inférieur droit des cartes.



Défaussez : Un joueur peut défausser une carte Combat de sa main et en prendre une nouvelle à partir de son deck.



Prenez la carte du dessous du deck Schéma et placez-la sur l'espace Collecteur du plateau Mutations.

TOUS

L'effet est appliqué à tous les adversaires participant au Combat.



L'effet est appliqué à tous les Prisonniers.



Ciblez le Premier Joueur.



Changez de Premier Joueur.



Le Groupe doit défausser 1 carte Equipement équipée.



Défaussez cette carte.

DÉFENSE



Ensanglanté : Assignez 1 jeton Ensanglanté à 1 adversaire. Ce personnage sera éliminé à la fin de la Ronde (🩸).



Empoisonné : Assignez 1 jeton Empoisonné à 1 adversaire. À la fin de chaque Ronde, ce personnage recevra 1 Dégât Imparable par jeton Empoisonné.



Ciblé : Assignez 1 jeton Ciblé à 1 adversaire. Lorsqu'un personnage Ciblé se fait assigner au moins 1 🍷, il reçoit 1 🍷 supplémentaire.



Enflammé : Assignez 1 jeton Enflammé à 1 adversaire. Un personnage avec 2 jetons Enflammé est immédiatement éliminé.



Gelé : Assignez 1 jeton Gelé sur la PROCHAINE action d'un adversaire. Ce personnage ne pourra effectuer aucune action lors de cette Ronde de Combat.



Un joueur défausse sa carte active.



↳ L'Ennemi assigne 1 jeton Bouclier au prochain Ennemi dans cette direction.



Gagnez 2 jetons Bouclier/Bouclier doré.



Retirez 1 jeton Dégâts de votre plateau Prisonnier.



Tests de Main : Le joueur doit MONTRER une carte de sa main avec le symbole correspondant pour réussir le Test.



Test de Deck : Le joueur doit révéler la carte du dessus de son deck. Si au moins un des symboles demandés est affiché, il gagne la récompense indiquée.



Prenez la carte du dessous du deck Équipement et désignez un Prisonnier pour l'équiper immédiatement, ou défaussez-la.



Lorsque vous voyez ce trait, vous devez choisir l'UNE des options indiquées. Si un choix inclut un test, vous DEVEZ le réussir pour choisir cette option.



Gagnez (déplacez vers la droite) ou perdez (déplacez vers la gauche) UN PARCHEMIN AU CHOIX sur un plateau Prisonnier.



Purge : Après avoir utilisé ou résolu son effet, retirez cette carte/tuille du jeu en la glissant dans la fente de Purge dans le thermoformage de la boîte.

DIVERS



# L'ÉCORCHÉ

Toute cette histoire me met les nerfs à vif.

3

**3 VIE DE DÉPART**



**ACTION DE RONDE 0 :**  
Gagnez 1 Bouclier.

+ 1

**+1 À LA VIE DE DÉPART**  
(déplacez le marqueur de Vie maximale de 1 espace vers la droite)

+ 2

**+2 À LA VIE DE DÉPART**  
(déplacez le marqueur de Vie maximale de 2 espaces vers la droite)



**ACTION APTITUDE :**  
Gagnez 1 Bouclier.



**ACTION APTITUDE :**  
Gagnez 1 Bouclier doré.



**À n'importe quel Prisonnier**

**ACTION DE RONDE 0 :**  
Assignez 1 Bouclier à n'importe quel Prisonnier (y compris vous-même).



**À n'importe quel Prisonnier**

**ACTION DE RONDE 0 :**  
Assignez 1 Bouclier doré à n'importe quel Prisonnier (y compris vous-même).

**Vous pouvez prendre les Dégâts à la place du**



Vous pouvez choisir de prendre les Dégâts à la place du Premier Joueur.

**Ignorez**



Le Prisonnier peut cibler les Monstres invisibles.

## ATTAQUES



Assignez 1 jeton Dégâts à UN adversaire. (L'adversaire est le personnage attaqué. Les Ennemis sont les adversaires des Prisonniers, et vice-versa).



Assignez 2 jetons Dégâts à UN adversaire.



Assignez 1 jeton Dégâts à 2 adversaires DIFFÉRENTS.



Assignez 1 jeton Dégâts à l'adversaire avec le plus/le moins de point de vie restants (en cas d'égalité, le Premier Joueur choisit reçoit le jeton Dégâts).



Assignez un nombre de jetons Dégâts égal au nombre de Points de vie restants au Monstre ou Prisonnier qui attaque.



Assignez 1 jeton Dégâts Imparable. Les Dégâts Imparables ne peuvent être annulés par un Bouclier.



Gagnez 1 jeton Bouclier. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât.



Gagnez 1 jeton Bouclier doré. Défaussez-le pour annuler 1 Dégât OU 1 État (🍷/🔥/❄️/🎯).



Invisible : Cet Ennemi ne peut être ciblé par aucune Action durant cette Ronde.



Ne pas mélanger : Ne pas changer l'ordre de ces cartes. Si jamais l'ordre est changé, remplacez les cartes en ordre en suivant les nombres dans le coin inférieur droit des cartes.



Défaussez : Un joueur peut défausser une carte Combat de sa main et en prendre une nouvelle à partir de son deck.



Prenez la carte du dessous du deck Schéma et placez-la sur l'espace Collecteur du plateau Mutations.

**TOUS**

L'effet est appliqué à tous les adversaires participant au Combat.



L'effet est appliqué à tous les Prisonniers.



Ciblez le Premier Joueur.



Changez de Premier Joueur.



Le Groupe doit défausser 1 carte Equipement équipée.



Défaussez cette carte.

## DÉFENSE



Ensanglanté : Assignez 1 jeton Ensanglanté à 1 adversaire. Ce personnage sera éliminé à la fin de la Ronde (🩸).



Empoisonné : Assignez 1 jeton Empoisonné à 1 adversaire. À la fin de chaque Ronde, ce personnage recevra 1 Dégât Imparable par jeton Empoisonné.



Ciblé : Assignez 1 jeton Ciblé à 1 adversaire. Lorsqu'un personnage Ciblé se fait assigner au moins 1 🍷, il reçoit 1 🍷 supplémentaire.



Enflammé : Assignez 1 jeton Enflammé à 1 adversaire. Un personnage avec 2 jetons Enflammé est immédiatement éliminé.



Gelé : Assignez 1 jeton Gelé sur la PROCHAINE action d'un adversaire. Ce personnage ne pourra effectuer aucune action lors de cette Ronde de Combat.



Un joueur défausse sa carte active.



L'Ennemi assigne 1 jeton Bouclier au prochain Ennemi dans cette direction.



Gagnez 2 jetons Bouclier/Bouclier doré.



Retirez 1 jeton Dégâts de votre plateau Prisonnier.



Tests de Main : Le joueur doit MONTRER une carte de sa main avec le symbole correspondant pour réussir le Test.



Test de Deck : Le joueur doit révéler la carte du dessus de son deck. Si au moins un des symboles demandés est affiché, il gagne la récompense indiquée.



Prenez la carte du dessus du deck Équipement et désignez un Prisonnier pour l'équiper immédiatement, ou défaussez-la.



Lorsque vous voyez ce trait, vous devez choisir l'UNE des options indiquées. Si un choix inclut un test, vous DEVEZ le réussir pour choisir cette option.



Gagnez (déplacez vers la droite) ou perdez (déplacez vers la gauche) UN PARCHEMIN AU CHOIX sur un plateau Prisonnier.



Purge : Après avoir utilisé ou résolu son effet, retirez cette carte/tuille du jeu en la glissant dans la fente de Purge dans le thermoformage de la boîte.

## DIVERS



# LE CONCIERGE


## MISE EN PLACE


- Placez les 2 cartes VAGUE DE FEU recto verso sur leurs emplacements correspondants et la carte du Concierge comme illustré ci-dessous.
- Mélangez le deck Concierge et placez-le face cachée sur l'espace Monstre du plateau Annexe.
- Donnez le jeton Premier Joueur au joueur de votre choix.



## DÉROULEMENT




Le Combat a lieu comme d'habitude, avec les exceptions suivantes :

Les VAGUES DE FEU sont immunisées aux Dégâts. Seule l'Action Piller  permet de les éteindre; retirez les alors du jeu.

 : Révélez une carte du deck Concierge. Si ce n'est pas une Vague de Feu, suivez ses indications, puis défaussez-la. Si c'est une Vague de Feu, placez-la sur n'importe quel emplacement libre du plateauCombat. Ses actions sont ajoutées immédiatement au Combat en cours.

S'il n'y a plus d'emplacement libre pour placer une carte Vague de Feu, appliquez  TOUS, puis défaussez la carte.

## VICTOIRE

Prenez 3 Cellules  ainsi que la carte Schéma  du dessous du deck Concierge. Vous pouvez ensuite Purger une de vos cartes Combat ou Équipement. S'il s'agit de votre première victoire sur le Concierge, vous recevez également la Rune de l'Explorateur  et la carte du dessous du deck des Secrets.



Vous pouvez désormais commencer toutes vos futures Runs à partir des Biomes Quartier des Prisonniers OU Gué des brumes.

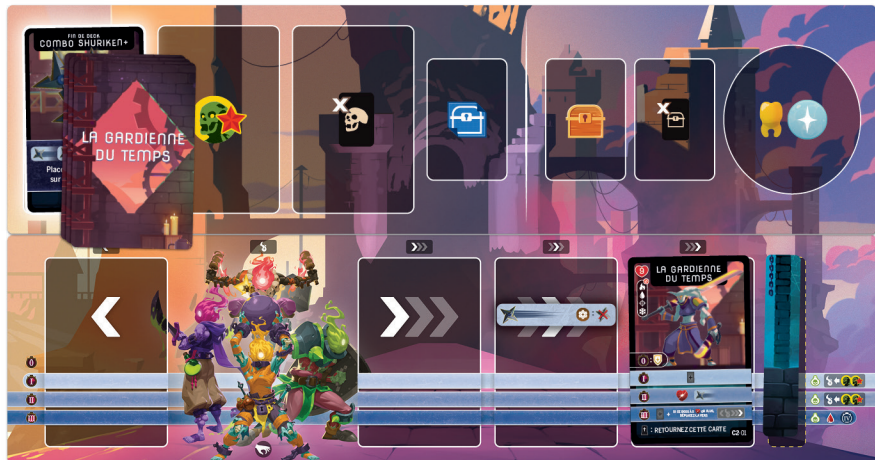




# LA GARDIENNE DU TEMPS



## MISE EN PLACE

- Mélangez les jetons Shuriken et empilez-les face cachée.
- Trouvez la carte de Fin de deck et placez-la face visible sur l'espace Monstre du plateau Annexe. Mélangez le reste des cartes de la Gardienne du Temps et placez-la face cachée par-dessus la carte de Fin de deck.
- Placez un Shuriken face cachée sur l'emplacement , la Gardienne du Temps sur l'emplacement  et le jeton Mur derrière la Gardienne du Temps.
- Donnez le jeton Premier Joueur au joueur de votre choix.










## DÉROULEMENT

**Le Combat a lieu comme d'habitude, avec les exceptions suivantes :**




 : Révèle une carte du deck la Gardienne du Temps. Suivez ses instructions, puis défaussez-la. Lorsque vous tirez la carte de Fin de deck, chaque activation de l'action  devient l'action de la carte de Fin de deck jusqu'à ce que vous éliminez la Gardienne du Temps.

## SHURIKENS

Les jetons Shuriken sont générés par l'action  de la Gardienne du Temps ou de ses cartes. Lorsque les Shurikens sont générés, ils apparaissent à un emplacement entre la Gardienne du Temps et le Groupe, à l'emplacement le plus près de la Gardienne du Temps. Si la Gardienne du Temps est à l'emplacement  ou , les jetons Shuriken sont générés directement sur l'espace Groupe. Il peut y avoir plus 1 jeton Shuriken par espace. Les Shurikens avancent vers le Groupe à la fin de chaque Ronde de Combat, tout comme les Monstres normaux. Les Prisonniers peuvent défausser 1 jeton Shuriken à l'aide d'une action Aptitude .

Lorsque les Shurikens sont à l'emplacement  et doivent avancer, ils se déplacent dans l'espace Groupe  et sont retournés pour dévoiler leur attaque. Ils y resteront jusqu'à ce qu'ils soient défaussés par l'utilisation d'une action Piller  et feront leurs Actions à la Ronde de Combat indiquée, après le Groupe.

## VICTOIRE





Prenez 3 Cellules  ainsi que la carte Schéma  de dessous du deck La Gardienne du Temps, puis vous pouvez Purger une de vos cartes Combat ou Équipement. S'il s'agit de votre première victoire sur la Gardienne du Temps, vous recevez également la Rune de l'Araignée  et la carte du dessous du deck des Secrets.

Vous pouvez désormais commencer toutes vos futures Runs à partir des Biomes Quartier des Prisonniers OU Gué des brumes OU Château de Haute-Cime.

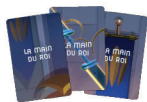


# LA MAIN DU ROI

## MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes Monstre, placez-les sur l'emplacement  et retournez la carte du dessus. Mélangez toutes les cartes Épée, placez-les sur l'emplacement  et retournez la carte du dessus. Placez la Main du Roi Furieuse sur l'emplacement , puis placez la Main du Roi par-dessus. Mélangez toutes les cartes Bannière et placez-les sur l'emplacement .

Le plateau Combat devrait être mis en place comme illustré ci-dessous (*les cartes Monstre, Épée et Bannière visibles peuvent être différentes*).




Mettez de côté la carte Cellule de Boss. Donnez le jeton Premier Joueur au joueur de votre choix.



## CARTES ÉPÉE

Les cartes Épée protègent la Main du Roi **contre toute Action**. Elles doivent être détruites avant de pouvoir assigner des Dégâts ou des États à la Main du Roi.


## CARTES BANNIÈRE

Les cartes Bannière ne peuvent être éliminées. Leur effet s'applique lorsque la Main du Roi joue son Action Aptitude . Après avoir appliqué l'effet de la carte Bannière, défaussez-la, ce qui révélera la prochaine carte Bannière, qui entre immédiatement en jeu.








Les cartes Bannière indiquent également les immunités de la Main du Roi en cours.

## RÈGLES SPÉCIALES

- Toute tuile Restriction toujours présente après le Château de Haute-Cime devrait être placées à droite de la Bannière pour vous rappeler qu'elles sont applicables tout au cours de ce Combat.
- Pendant ce Combat, aucun élément ne se déplace au cours de la phase de Fin de Ronde, même si un emplacement se libère.
- Lorsqu'une carte Monstre ou Épée est éliminée, placez-la dans sa défausse au-dessus du plateau Combat et laissez la carte suivante face cachée.
- À la Ronde  de la Manche suivante, révélez la carte du dessus de n'importe quel deck dont la carte du dessus est face cachée.
- Lorsqu'une carte Bannière est utilisée, défaussez-la au-dessus du plateau Combat ; la prochaine carte Bannière du deck devrait être visible et elle est considérée comme immédiatement active.
- Si un emplacement sur le plateau Combat se vide, vous n'avez qu'à mélanger la défausse associée à cet emplacement et à placer le deck de cartes face cachée de nouveau à cet emplacement.

## VICTOIRE

Prenez 3 Cellules    ainsi que la carte Schéma  de dessous du deck la Main du Roi, puis vous pouvez Purger une de vos cartes Combat ou Équipement. S'il s'agit de votre première victoire sur

la Main du Roi, vous recevez également la Rune de l'Homoncule  et la carte du dessous du deck des Secrets. Vous pouvez désormais commencer toutes vos futures Runs avec 1 Cellule de Boss si vous le voulez.