

RUNEBOUND®



LIENS INDISSOLUBLES

MATÉRIEL

2 FIGURINES EN PLASTIQUE



2 CARTES HÉROS



Recto-verso

60 CARTES AVENTURE



37 PIONS COMBAT



6 Ennemi (Mystique)

6 Ennemi (Sauvage)

6 Ennemi (Escroc)

10 CARTES COMPÉTENCE DE GROUPE



20 CARTES RESSOURCE



30 CARTES COMPÉTENCE



10 CARTES REBONDISSEMENT



6 Héros

12 Ressource

1 Reine Ariad

3 CARTES ENVELOPPE



5 FICHES SCÉNARIO



Recto-verso

4 TABLEAUX DE COMBAT



26 CARTES HISTOIRE



4 PIONS PRÉPARATION



6 PIONS « 5 » DÉGÂTS



6 PIONS HISTOIRE



Recto-verso

INTRODUCTION

Liens Indissolubles introduit les modes de jeu coopératif et solo dans *Runebound*. Vous pouvez à présent entreprendre de périlleuses aventures en solitaire, ou auprès d'autres courageux héros. Outre les deux nouveaux scénarios proposés, trois fiches Scénario inédites vous permettent de revivre à travers une expérience solo ou coopérative les aventures auparavant disponibles en mode compétitif. Brandissez vos épées et unissez vos forces pour tisser des liens indissolubles !

UTILISER CETTE EXTENSION

Runebound peut désormais être joué en coopératif et en solo. Chacun de ces deux nouveaux modes s'accompagne de plusieurs règles distinctes. Pour tout ce qui concerne le jeu en solo et en coopératif, utilisez conjointement les « Règles Coopératives » en page 4 et les règles standard du jeu de base.

MISE EN PLACE

Avant de commencer votre première partie de *Liens Indissolubles*, quel que soit le mode de jeu que vous avez choisi, effectuez les étapes suivantes pour inclure le contenu de l'extension à celui du jeu de base :

- ✦ Ajoutez les cartes Héros et les pions Combat à leurs réserves respectives.
- ✦ Ajoutez les ensembles de compétences « Pèlerin de Guerre », « Uni à la Terre » et « Beau Monde » à la réserve de cartes Compétence. Ils peuvent être sélectionnés parmi les six ensembles requis pour créer le paquet Compétence lors de la mise en place.



Pèlerin de Guerre



Uni à la Terre



Beau Monde

- ✦ Après avoir créé le paquet Ressource, mélangez les cartes Rebondissement à l'intérieur.
- ✦ **Mode solo ou coopératif uniquement :** placez les tableaux de combat et les ensembles de pions Ennemi correspondants à portée de tous les joueurs.
- ✦ **Mode coopératif uniquement :** après avoir créé le paquet Compétence, mélangez les 10 cartes Compétence de Groupe à l'intérieur et placez les cartes Enveloppe à proximité du plateau.

RÈGLES SOLO

Lorsque vous jouez en solitaire, suivez toutes les règles coopératives classiques à deux exceptions près : ne mélangez pas les cartes Compétence de Groupe dans le paquet Compétence, et n'utilisez pas les cartes Enveloppe. De plus, lorsque vous piochez une carte Aventure, Compétence ou Ressource qui fait référence à un autre Héros, défaussez-la et piochez-en une autre.

NOUVEAUX CONCEPTS

Liens Indissolubles introduit plusieurs concepts inédits qui sont utilisés à la fois dans les modes compétitif, coopératif et solo.

ACTION SE PRÉPARER

L'action Se Préparer vous permet d'économiser une action pour l'utiliser lors d'un prochain tour. Lorsque vous entreprenez une action Se Préparer, placez un pion Préparation sur votre carte Héros. Par la suite, vous pourrez dépenser un pion Préparation pour effectuer 1 action supplémentaire pendant l'un de vos tours. Il ne peut y avoir plus de 1 pion Préparation à la fois sur votre carte Héros.



Pion
Préparation

PIONS ENNEMI

De nouveaux pions Ennemi viennent accroître la variété de rencontres. Chaque Ennemi dispose d'un trait principal : *Guerrier*, *Mystique*, *Sauvage* ou *Escroc*. Lorsque vous l'affrontez, vous lancez l'ensemble de pions Ennemi correspondant. Les pions Combat Ennemi fournis dans le jeu de base constituent l'ensemble associé au trait *Guerrier*. Cette extension propose trois ensembles de six pions, respectivement pour les traits *Mystique* (violet), *Sauvage* (rouge) et *Escroc* (vert).



Pion
Guerrier



Pion
Mystique



Pion
Sauvage

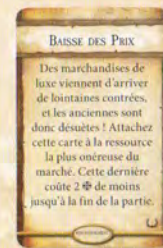


Pion
Escroc

REBONDISSEMENTS

Les Rebondissements sont un nouveau type de ressource à mélanger dans le paquet Ressource. À chaque fois qu'un Rebondissement est pioché, le joueur qui fait ses achats dans cette Cité résout la carte et la défausse, avant de piocher une ressource de remplacement.

- ✦ Si une carte Rebondissement est piochée pendant la mise en place, mettez-la de côté et continuez à ajouter des cartes Ressource aux marchés. Une fois que ces derniers sont installés, remélangez dans le paquet Ressource toutes les cartes Rebondissement piochées.
- ✦ Si une carte Ressource est retirée d'un marché par tout autre moyen qu'une action Acheter et qu'une carte Rebondissement est piochée, défaussez immédiatement cette dernière et piochez une autre carte du paquet Ressource.
- ✦ Si un joueur pioche plusieurs Rebondissements au cours d'une même action Acheter, il les résout un par un dans leur intégralité.



Carte
Rebondissement

NOMBRE DE JOUEURS

Certains des nouveaux effets de jeu font référence au nombre de joueurs dans une partie, lequel est représenté par l'icône ♠. Lorsque vous lisez ♠ dans un texte, remplacez cette icône par le nombre de joueurs dans votre partie.

Note : même si un joueur est éliminé, ♠ reste identique au nombre défini en début de partie.

RÈGLES COOPÉRATIVES

Cette section détaille les règles pour jouer en mode coopératif.

MARCHANDAGE

Dans une partie en mode coopératif, il est interdit de **TROQUER**. Les Héros peuvent à la place **MARCHANDER** des objets de même valeur, en fonction du coût en Or indiqué sur les cartes. Cela ne nécessite pas de dépenser une action.

- ✦ Le marchandage ne peut se produire qu'entre deux Héros qui occupent le même hexagone.
- ✦ Un Héros peut donner de l'Or à un autre Héros pour compenser la différence de coût entre deux objets, ou même acheter purement et simplement un objet à un autre joueur.
- ✦ De plus, une fois par tour, vous pouvez donner 1 Or, 1 Quête, 1 Rumeur ou 1 carte Compétence de votre main à un Héros qui occupe votre hexagone.

ENVELOPPES

LES ENVELOPPES constituent un moyen de donner de l'Or, des Quêtes ou des compétences à vos amis Héros lorsque vous n'occupez pas le même hexagone. Une fois par tour, lorsque vous vous trouvez dans une Ville ou une Cité, vous pouvez prendre une carte Enveloppe disponible, placer 1 Or, 1 Quête, 1 Rumeur ou 1 carte Compétence de votre main sur cette enveloppe, puis la donner à un Héros de votre choix. Dès que ce Héros se trouve dans une Ville ou une Cité, il peut ouvrir l'enveloppe pour recevoir son contenu avant de la remettre dans la réserve.

- ✦ Envoyer ou ouvrir une enveloppe ne nécessite pas d'action.
- ✦ Vous ne pouvez pas envoyer d'enveloppe s'il ne reste plus de carte Enveloppe disponible dans la réserve.
- ✦ Si une carte Événement est identifiée en tant que « Rumeur », vous pouvez utiliser une enveloppe pour envoyer cet Événement à un autre Héros. Ce dernier devra alors résoudre la carte en tant que Rumeur.
- ✦ Un joueur ne peut pas placer de carte Compétence sur une enveloppe pendant une action S'Entraîner, avant de s'être défaussé jusqu'à avoir atteint sa taille maximale de main.

GROUPES

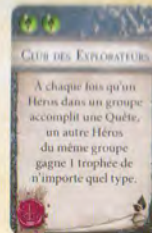
À votre tour, avant ou après avoir effectué n'importe quelle action, vous pouvez proposer de former un **GROUPE** avec un ou plusieurs Héros qui occupent votre hexagone. Un même groupe peut compter jusqu'à quatre Héros. Tous les Héros d'un groupe se déplacent ensemble. Vous n'avez pas besoin de dépenser des dés de Terrain supplémentaires pour déplacer le groupe : si vous avancez, tous les autres Héros du groupe se déplacent avec vous.

- ✦ Un Héros peut quitter un groupe entre deux actions, pendant le tour de n'importe quel Héros du groupe. Afin de rejoindre (pour la première fois ou non) un groupe existant, vous n'avez qu'à vous trouver sur le même hexagone et à déclarer que vous le rejoignez, avant ou après n'importe quelle action d'un Héros du groupe.
- ✦ Si un Héros choisit de quitter un groupe de 2 personnes, ce groupe est dissous.
- ✦ Si vous êtes retardé ou vaincu alors que vous faites partie d'un groupe, vous en êtes automatiquement retiré. Vous ne pouvez pas rejoindre à nouveau le groupe tant que vous n'êtes pas redevenu disponible ou que vous ne vous êtes pas soigné.

COMPÉTENCES DE GROUPE

Les compétences de groupe permettent à un groupe de Héros d'accomplir davantage d'exploits tant qu'ils sont réunis. Elles s'apprennent de la même manière que les compétences classiques. Lorsqu'une compétence de groupe est en cours d'apprentissage, **n'importe quel** Héros dans la partie peut dépenser des trophées pour l'apprendre lui aussi, et plusieurs Héros d'un groupe peuvent diviser le coût total entre eux. Le Héros qui joue la carte de sa main n'a pas besoin de contribuer au paiement du coût. Nous vous conseillons de placer les compétences de groupe apprises dans une zone commune à proximité du plateau.

- ✦ Les compétences de groupe apprises restent en jeu même si aucun Héros ne fait actuellement partie d'un groupe. Dès qu'un nouveau groupe sera formé, les Héros qui le composeront auront directement accès à n'importe lesquelles des compétences de groupe précédemment apprises.
- ✦ Il n'existe aucune limite au nombre de compétences de groupe que vous pouvez apprendre, et plusieurs groupes (deux groupes de deux Héros chacun, lors d'une partie à 4 joueurs) peuvent utiliser les mêmes compétences de groupe.



Carte
Compétence
de Groupe

TABLEAUX DE COMBAT

Les tableaux de combat sont utilisés dans les parties en mode solo ou coopératif afin de résoudre les pions Ennemi. De même que les nouveaux pions Combat, chaque tableau correspond à l'un des quatre traits principaux de chaque Ennemi : *Guerrier*, *Mystique*, *Sauvage* ou *Escroc*.

Lors de chaque round de combat, vous ou un autre joueur lancerez les pions Ennemi correspondant au trait de l'Ennemi concerné. Vous les placerez ensuite sur le tableau de combat relatif à ce trait, en faisant correspondre leurs symboles avec ceux des cases du tableau.

L'initiative est déterminée comme d'habitude. En cas d'égalité, le Héros effectue la première action de combat.

Dès que le tour est venu pour l'Ennemi d'entreprendre une action de combat, résolvez la case suivante (de haut en bas) qui contient un pion sur le tableau de combat, et suivez ses instructions. Résolvez tous les pions posés sur cette case.

Note : Consultez la section « Dépenser des Améliorations » en page 5 pour savoir comment placer les pions sur la case **M** et les résoudre.

Si vous ne pouvez pas résoudre un symbole (tel qu'un qui n'aurait rien à doubler) ou que celui-ci n'aurait aucune conséquence (comme une capacité **M** dépourvue d'effet), ne tenez pas compte de ce symbole et passez à la case suivante. Lors de votre prochain tour, vérifiez si le symbole non résolu peut à présent être appliqué.

Lorsqu'il ne reste plus aucune case à résoudre sur le tableau de combat, l'Ennemi passe et ne peut plus effectuer aucune action de combat supplémentaire pendant ce round.



Tableau de Combat du
Mystique assorti
de Pions

Chaque tableau de combat est assorti d'une capacité, inscrite sous le titre du tableau. Cette capacité est toujours résolue lorsque les Héros affrontent ce type d'Ennemi.

Note : Pour une description détaillée de l'utilisation des tableaux de combat, consultez l'encart « Exemple de Combat » en page 6.

DÉPENSER DES AMÉLIORATIONS \mathcal{N}

Chaque case \mathcal{N} des tableaux de combat dispose de trois sections pour vous aider à organiser les pions. Au lieu de dépenser tous les symboles \mathcal{N} en une seule action, nous vous conseillons d'en dépenser autant que nécessaire pour déclencher la plus chère capacité \mathcal{N} de l'Ennemi qui n'a pas été déclenchée pendant ce round de combat.

Exemple : Vous lancez les pions pour l'Ennemi et obtenez deux résultats 1 \mathcal{N} . Si l'Ennemi possède une capacité 2 \mathcal{N} , empilez les deux pions dans la section 2 \mathcal{N} . Lorsque viendra le moment de résoudre les capacités améliorées, les deux pions \mathcal{N} seront dépensés pour déclencher la capacité 2 \mathcal{N} .

- ✦ Si la capacité \mathcal{N} qui devrait être déclenchée n'aurait aucun effet (c'est-à-dire qu'elle ne modifierait pas l'état de la partie, en dehors du fait de retirer le(s) pion(s) \mathcal{N} du tableau) mais qu'une autre capacité \mathcal{N} qui aurait un effet n'a pas été utilisée par l'Ennemi, déclenchez cette autre capacité \mathcal{N} au lieu de dépenser le nombre requis de \mathcal{N} . Si aucune capacité \mathcal{N} n'aurait d'effet, ne dépensez pas les symboles \mathcal{N} et résolvez plutôt les pions de la case suivante sur le tableau de combat. S'il ne reste plus aucun pion sur le tableau, l'Ennemi passe.
- ✦ Si l'Ennemi possède plus d'une capacité \mathcal{N} coûtant le même nombre de symboles \mathcal{N} , résolvez-les dans l'ordre de la carte, de haut en bas. Les Ennemis ne peuvent malgré tout déclencher chaque capacité \mathcal{N} qu'une fois par round de combat.

CAPACITÉS AGILITÉ \mathcal{A}

Certaines capacités des Ennemis ne nécessitent pas de symbole \mathcal{N} mais requièrent des \mathcal{A} à la place. Résolvez-les en utilisant le texte d'agilité \mathcal{A} sur la carte Ennemi au lieu d'appliquer les instructions de la case \mathcal{A} sur le tableau de combat.

SYMBOLES +

Certaines cases augmentent la valeur d'un symbole (+). Cette augmentation ne s'applique que si au moins un pion pourvu de ce symbole est résolu, et elle vient s'ajouter à la valeur combinée de l'ensemble de ces pions.

Exemple : La case \mathcal{S} sur le tableau de combat du Guerrier est assortie d'un « +1 \mathcal{S} ». Si elle ne contient aucun pion \mathcal{S} , la mention « +1 \mathcal{S} » est ignorée. S'il y avait deux pions 1 \mathcal{S} sur cette case, l'Ennemi infligerait 3 dégâts au lieu de 2.



Le tableau de combat du Guerrier dispose d'un symbole +1 \mathcal{S} dans la case \mathcal{S} .

SYMBOLES \mathcal{D}

Les symboles \mathcal{D} sont toujours dépensés à la première opportunité en réponse à l'infligence de dégâts. Si un Ennemi obtient à la fois un symbole \mathcal{D} et un \mathcal{V} , le symbole \mathcal{D} est toujours dépensé le premier en tant que \mathcal{V} pour éviter des dégâts, et le \mathcal{V} est utilisé ensuite. (Les règles complètes du symbole \mathcal{D} sont listées en page 7.)

DÉPLACER DES PIONS

Si un pion est relancé ou retourné sur un symbole différent, déplacez-le sur la case correspondante du tableau. Si un pion au sommet d'un \mathcal{S} est retiré, le pion \mathcal{S} retourne sur sa case d'origine. Si un pion \mathcal{N} est placé au sommet d'un \mathcal{S} , déplacez la pile sur la section \mathcal{N} du tableau qui correspond au nouveau total de symboles \mathcal{N} .

CHOIX DES ENNEMIS

Si un Ennemi dispose d'une capacité optionnelle, il la déclenche dès qu'il en a l'occasion.

Exemple : La capacité du Brigand Orc indique « Cet Ennemi peut dépenser 1 \mathcal{N} pour empêcher son Adversaire de retourner un pion ». Si le Brigand Orc dispose de 1 \mathcal{N} lorsque son Adversaire tente de retourner un pion, il le dépense pour empêcher ce retournement.

Un choix doit parfois être fait pendant la résolution de la capacité d'un Ennemi. Celui-ci doit être le plus néfaste possible pour le Héros, et vous devez faire de votre mieux pour lui nuire au maximum. Si vous pensez ne pas pouvoir être assez impartial en faisant ce choix, ne prenez aucune décision et infligez 2 dégâts à votre Héros au lieu d'appliquer l'effet de la capacité.

Exemple : La capacité Implacable de la Horde de Morts-Vivants indique « Relancez tout pion dépensé ». Bien entendu, il serait dans votre intérêt de relancer l'un des vôtres, et vous craignez que votre Héros puisse ne pas survivre au combat. De ce fait, vous sentez que le plus néfaste pour vous serait de relancer le pion \mathcal{S} dépensé de la Horde.

PRIS DANS LA TOILE

Si vous possédez l'Extension de Scénario *Pris dans la Toile*, vous pouvez utiliser la carte Scénario éponyme fournie dans cette boîte pour jouer l'aventure dans une partie de *Runebound* en solo ou en coopératif. Si vous ne détenez pas cette extension, n'incluez pas la carte Scénario « Pris dans la Toile » à la liste des scénarios disponibles lorsque vous choisissez celui que vous allez jouer.



EXEMPLE DE COMBAT

Eliam engage un Sorcier au combat. Cet Ennemi dispose du trait Mystique.



Eliam prend ses pions Combat et les lance. Un autre joueur rassemble les pions Combat du Mystique et les lance pour le Sorcier.

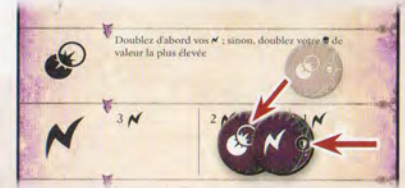


Le joueur Sorcier place les pions Combat Ennemi sur les cases correspondantes du tableau de combat du Mystique. Le Héros remporte l'initiative, c'est donc Eliam qui effectue la première action de combat.



Action de Combat #1 : Le texte sur le plateau de combat indique que le symbole du Sorcier dupliquera le d'Eliam si ce dernier utilise son pour l'attaquer directement. Le Héros utilise donc sa capacité Lames Jumelles, qui lui permet de retirer 2 de ses pions pour infliger 3 ne pouvant pas être évités. Le Sorcier place 3 pions Dégât sur sa carte Ennemi.

Action de Combat #2 : Le Sorcier résout de haut en bas les cases de son tableau de combat. Il n'a obtenu aucun pion , et passe donc directement à la case . Le texte indique qu'il doit d'abord doubler son ; il empile donc son sur le pour le doubler. Il déplace ensuite la pile sur la case 2 du tableau de combat, car elle vaut désormais 2 .



Action de Combat #3 : Il ne reste plus que son à Eliam, qui doit donc passer.

Action de Combat #4 : Continuant à résoudre le tableau de haut en bas, le Sorcier dépense ses empilés pour déclencher sa capacité Explosion, laquelle inflige 3 . En réponse, Eliam dépense son pour éviter 1 des et subit 2 dégâts.

2 Explosion : inflige 3 . Votre Adversaire peut dépenser 1 pour annuler cette capacité.



Action de Combat #5 : Eliam n'a plus aucun pion et passe donc son tour. Le Sorcier effectue à présent une autre action. Le texte sur la case du tableau de combat indique qu'il doit utiliser son symbole pour doubler son de valeur la plus élevée ; il double donc son et inflige 1 dégât à Eliam.



Action de Combat #6 : Le Sorcier résout la dernière case du tableau de combat en dépensant ses deux pour infliger 2 dégâts à Eliam.



Le round est à présent terminé. Si Eliam décide de poursuivre la bataille, son Adversaire et lui devront relancer tous leurs pions et entamer un nouveau round de combat durant lequel le Sorcier résoudra de nouveau le tableau de combat de haut en bas.

HEXAGONES CIVILISÉS

Dans cette extension, certains effets de jeu font référence à un (ou des) hexagone(s) CIVILISÉ(S). Un hexagone est considéré comme civilisé lorsqu'il abrite une Cité, une Ville, une Forteresse ou un Sanctuaire.

ICÔNE DE L'EXTENSION

Certaines cartes de cette extension sont identifiées à l'aide de l'icône *Liens Indissolubles*, afin de les distinguer des éléments du jeu de base et des autres extensions. Quant à elles, les cartes qui n'arborent pas l'icône d'extension sont marquées de l'illustration du scénario associé. Les cartes Compétence et Compétence de Groupe possèdent leur propre icône unique d'ensemble de compétences.



CHARGE ⚡

Charge est un type de dégât qui apparaît sur les pions Combat. En tant qu'action de combat, un combattant peut dépenser X ⚡ pour infliger X dégâts inévitables à son adversaire. Durant un round de combat, après avoir dépensé des ⚡, un combattant ne peut plus éviter les dégâts.

TACTIQUE ✨

Tactique est un symbole de combat qui peut être dépensé pour imiter d'autres symboles en jeu. En tant qu'action de combat, un joueur peut dépenser 1 symbole ✨ de sa réserve de combat pour dupliquer un symbole obtenu sur n'importe quel autre pion, dans la réserve de combat de n'importe quel combattant.

En outre, lorsqu'un joueur est sur le point de subir un ou des dégât(s), il peut dépenser 1 symbole ✨ de sa réserve de combat pour dupliquer un symbole qui lui permettrait d'éviter ou de prévenir ce(s) dégât(s).

Enfin, la dépense de symboles ✨ se fait au regard des restrictions suivantes :

- ✦ Les symboles Tactique ne peuvent pas être dépensés en combinaison avec d'autres pions. Par exemple, un Héros ne peut pas dépenser ✨ en tant que duplicata de ⚡ tout en dépensant l'équivalent de 3 ⚡ issus d'autres pions. Il doit pour cela utiliser des actions de combat distinctes.
- ✦ Étant donné que seuls les Ennemis peuvent dépenser des ☠ et que seuls les Héros peuvent dépenser des ⚡ ou des ✨, un Héros ne peut pas dépenser de ✨ pour dupliquer des ☠, de même qu'un Ennemi ne peut pas dépenser de ✨ pour dupliquer des ⚡ ou des ✨.
- ✦ Puisque le symbole ✨ est dépensé au moment où il est utilisé, il ne peut pas être employé pour dupliquer l'effet d'un symbole ☠.
- ✦ Lorsque ✨ est dépensé pour dupliquer un symbole assorti d'un modificateur numéral (exemple : 2 ⚡), ce modificateur est lui aussi dupliqué.

Plus d'informations sur
FANTASYFLIGHTGAMES.FR



EDGE

CRÉDITS

Conception de l'Extension : Lukas Litzsinger et Tony Fanchi

Production : Molly Glover

Conception de *Runebound* 3^{ème} Édition : Lukas Litzsinger

Édition et Relecture : Sean O'Leary et Derek Tokaz

Conception Graphique : WiL Springer

Gestion de la Conception Graphique : Brian Schomburg

Illustration de Couverture : Anna Christenson

Illustrations Intérieures : Danny Araya, Joao Bosco, Eric Braddock, Sebastian Ciaffaglione, Sylvain DeCaux, Dinodrawing, Daniel Dulitzky, Carolina Eade, Mariusz Gandzel, Nicholas Gregory, David Griffith, David Kegg, Sam Lamont, Jesse McGibney, Ruben Perez et Sandara Tang

Direction Artistique : Andy Christensen

Administration Artistique : Melissa Shetler

Sculpture des Figurines : Xavier Mallard et David Richardson

Coordination des Plastiques : Niklas Norman

Coordination de l'Assurance Qualité : Zach Tewalthomas

Univers de *Runebound* créé par : Christian T. Petersen

Histoire de *Runebound* par : Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro et Katrina Ostrander

Coordination de la Production : Liza Lundgren, Marcia Colby, Jason Glawe et Johanna Whiting

Gestion de la Production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Gestion du Jeu de Plateau : James Kniffen

Concepteur Exécutif : Corey Konieczka

Directeur de Création : Andrew Navaro

Éditeur : Christian T. Petersen

Bêta-Testeurs : Kathy Bishop, Andrea Dell'Agnese, Gray Detrick, Rich Edwards, Gina Evans, Robert Evans, Julia Faeta, David Fortner, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Mikita "Miki" Hradovich, Małgorzata Jurkowska, Jakub "Toshi" Kołodziejczyk, Rafał "Areinu" Lach, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Aleksandra Otrembal, George Rothrock, Chris Tannhauser, David Williams et Rhys Williams

Tous nos remerciements à l'ensemble de nos bêta-testeurs !

Traduction Française : Elodie « Sélénite » Nelow

Relecture Française : Marc « Forgerunes » Boualam

Responsable Éditorial Edge : Stéphane « Duckman » Bogard

LA MORT ROUGE

Une étrange épidémie se répand à travers le royaume. D'aucuns prétendent qu'elle est issue des rigoureuses landes du nord glacial, et qu'elle a été charriée par la fonte des neiges. D'autres assurent que les grands navires d'Al-Kalim et de Lorimor l'ont apportée avec eux sur les eaux de la Flambeplane. On dit même que les Elfes de l'Aymhelin, au sud, ont concocté cette maladie afin de punir les barons pour leurs éternelles querelles. Mais la plupart craignent qu'elle ne soit venue de l'est, des Terres Sombres de Ru et des habitants démoniaques qui y vivent.

Quelle que soit sa véritable origine, l'épidémie s'est largement propagée à une vitesse terrible. Elle couvre les infectés de furoncles, fait peler leur peau et teinte leurs yeux de rouge carmin. Nombre de malades préféreraient être morts, car leurs souffrances seraient alors terminées. Pour beaucoup, ce vœu se trouve exaucé. On l'appelle « La Mort Rouge » et elle frappe les jeunes comme les vieux, les forts comme les faibles, les riches comme les pauvres. Remèdes artisanaux et potions de charlatans se vendent dans les rues de chaque ville et de chaque cité, jusqu'à ce que le nombre des morts dépasse celui des vivants. Si un traitement n'est pas découvert au plus vite, la population de Terrinoth sera réduite en os et en cendres.



L'ESSAIM DE LOCUSTES

Les Uthuk Y'llan sont une race pervertie par son alliance impie avec le royaume démoniaque. Elle a disparu de Terrinoth depuis les Premières Ténèbres, durant lesquelles une horde menée par Llovar Rutonu dévasta les terres des Elfes, des Nains et des Hommes. Les Uthuk étaient originaires des Terres Sombres, dont ils avaient corrompu les paysages autrefois verts et luxuriants par leur infâme influence. Les Uthuk firent subir le même sort aux contrées qu'ils conquièrent, les changeant en vastes désolations et massacrant ou capturant quiconque croisait leur chemin. Seul l'héroïsme de Timmorran Lokander permit de sauver le monde, lorsque le sorcier abattit Llovar au cours de la Bataille des Locustes. Les Uthuk disparurent peu à peu des mémoires, et leur existence fut reléguée au rang de mythe.

Mais les Terres Sombres s'éveillent à nouveau, et les troupes de guerre Uthuk quittent la Citadelle Noire septentrionale pour donner vie aux pires cauchemars. Malheur à celui qui tombera sous l'affreux tranchant des lames incurvées des Uthuk, mais un destin plus effroyable encore attend ceux qui seront pris vivants. Les héros d'aujourd'hui se montreront-ils à la hauteur des exploits du passé, ou l'ultime vengeance de Llovar condamnera-t-elle le royaume de Terrinoth lui-même à n'être plus qu'une légende ?

