

LES ALLIÉS DE L'EDEN

Alors que quatre Piliers des Ténèbres gisent en ruines, les forces du mal resserrent leur emprise. Les Sœurs de l'Alliance, affaiblies mais résolues, s'enfoncent dans les terres obscures où deux nouvelles Tours projettent leur ombre sur l'Eden. Face à des gardiens plus féroces que jamais, l'espoir vacille... jusqu'à ce que résonne un appel : un chant oublié que seul l'Eden pouvait murmurer.

Des profondeurs des forêts primordiales, des cieux éternels et des mers intérieures surgissent alors les Alliés de l'Eden — créatures mythiques et animaux sacrés, liés à l'âme de l'Eden. Les loups du bois des Oracles, les chevaux de lumière ou encore les corbeaux de la Lune Noire s'unissent aux Sœurs. Portées par cette force nouvelle, les guerrières affrontent l'impossible et se préparent à renverser deux nouveaux Piliers dans un tumulte de feu, de vent et de lumière.

Dans le **Chapitre 2 – Les Alliés de l'Eden**, découvrez de nouvelles cartes **A** et **AA**, de nouveaux ennemis, de nouvelles mécaniques, mais surtout deux nouveaux Boss : **Ghorx** et **Maark**.

Ces nouveaux éléments sont présentés dans les pages suivantes. Les éléments du Chapitre 2 sont à mélanger avec ceux du Chapitre 1.

LES NOUVELLES CARTES ACTION

CONSTITUEZ VOTRE DECK

Le Chapitre 2 vous apporte de nouvelles cartes Action.

Vous pouvez à présent préparer un deck personnalisé avant d'affronter les nouveaux Boss (ainsi que les anciens).

Pour cela, une seule règle est à respecter : **vosre deck doit contenir entre 16 et 20 cartes Action en début de partie.**

JETON DESTIN

Certaines cartes Action présentent un effet particulier qui fonctionne avec le **Jeton Destin**, représenté par un jeton de poker. Le côté en **couleur** représente la **Lumière**, tandis que le côté **noir et blanc** symbolise l'**Ombre**.

Ces cartes ont un pouvoir incertain : elles sont très puissantes, mais demandent de **parier** au moment de leur utilisation.

Lorsque vous jouez une carte avec un effet **Jeton Destin**, après en avoir payé le coût, vous devez lancer le jeton de poker :

- S'il tombe sur le côté **couleur**, appliquez l'effet **Lumière**.
- S'il tombe sur le côté **noir et blanc**, appliquez l'effet **Ombre**.

Au moment de lancer le jeton, il est conseillé d'énoncer à voix haute :

« *Que le Destin tranche, entre Ombre et Lumière !* »

Parmi les nouvelles cartes Action, vous trouverez la carte « **Réserve de Mana** ». Lorsque vous en payez le coût pour la jouer, placez-la dans votre zone de jeu. Elle fonctionne comme une **réserve de Mana**, à utiliser durant les combats.



Au lieu de lancer le dé Mana, vous pouvez puiser dans cette réserve. Vous devez l'utiliser de gauche à droite : la première utilisation vous accorde 3 Mana (au lieu de lancer le dé), puis la suivante vous donne la prochaine valeur indiquée, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la réserve.

Une fois la carte entièrement utilisée, retirez-la de la partie.

LES NOUVELLES CARTES ACTION AVANCÉE

Lors de la mise en place d'une partie, dorénavant mélangez les 6 nouvelles cartes AA avec celles du Chapitre 1, puis formez deux decks de 7 cartes.

Ces nouvelles cartes présentent un nouvel effet : **les Activations**. Les cartes avec Activations sont des cartes qui ne peuvent pas évoluer. Elles sont mélangées dès la mise en place, face visible sur le côté affichant le plus grand nombre d'Activations (généralement 2 Activations).

Lorsque vous jouez une telle carte, après avoir résolu son effet, retournez-la sur sa seconde face avant de la défausser. Cela signifie qu'il ne restera plus qu'une seule Activation à utiliser.

Lorsque vous utilisez la dernière Activation, retirez la carte de la partie au lieu de la défausser. Parfois, les deux Activations proposent la même action ; d'autres fois, elles proposent deux actions différentes.

LES CARTES POISON

Le Chapitre 2 est accompagné d'un nouveau deck de cartes : les cartes Poison. Lors de la mise en place, placez les 4 cartes Poison en formant un deck Poison près de la zone de jeu.



Lorsqu'un ennemi possédant le mot-clé Poison vous inflige des dégâts, vous devez piocher une carte Poison au hasard et la mélanger à votre deck Action, en plus des dégâts subis.

À chaque fois qu'un ennemi avec le mot-clé Poison vous inflige des dégâts, vous devez mélanger une carte Poison à votre deck. Si aucune carte n'est disponible dans le deck Poison, vous n'en piochez pas. Lorsque vous piochez une carte Poison depuis votre deck Action, elle est ajoutée à votre main comme une carte classique, mais vous devez immédiatement résoudre l'effet inscrit. Vous ne pouvez pas éviter cet effet.

Les cartes Poison ont un coût en Mana. Durant votre tour, lors d'un combat, vous pouvez payer ce coût afin de remélanger la carte Poison dans le deck Poison.

Si vous ne payez pas ce coût, la carte reste dans votre main, sauf si vous choisissez de la défausser en début de tour pour gagner 1 Mana (comme une carte Action classique). Mais attention : cela signifie que vous risquez de la repiocher plus tard et de réactiver son effet... et de parasiter votre main à nouveau.

LES NOUVELLES CARTES TOUR

Désormais, vous devez mélanger les 4 nouvelles cartes Tour au deck Tour avant de procéder à la mise en place d'une partie.

Les cartes Tour du Chapitre 2 présentent deux nouveautés : les **salles mystère** et les **clés**.

LES CLÉS



Certaines cartes Tour présentent des cases avec un cadenas.

Pour pouvoir traverser ces cases, vous devez au préalable avoir traversé une case contenant une clé. Si ce n'est pas le cas, considérez les cases cadenas comme infranchissables. Traverser une clé vous permet de traverser plusieurs cadenas d'une même carte Tour.

LES SALLES MYSTÈRE



Lorsque vous traversez une Salle Mystère (case contenant ce symbole : ) lors d'un déplacement, vous devez lancer un dé et vous référer à la carte Salle Mystère.

La Salle Mystère révèle l'une des 6 possibilités suivantes selon le résultat du dé.

Si vous obtenez un **1** : ajoutez **1 combat** à ceux de ce déplacement. Si vous obtenez un **2** : ajoutez **2 combats** à ceux de ce déplacement. Si vous obtenez un **3** : gagnez **2 XP**. Si vous obtenez un **4** : ajoutez **1 piège** à résoudre à ceux de ce déplacement. Si vous obtenez un **5** ou un **6** : vous devez affronter un **Boss Secondaire**. Si vous avez déjà affronté et vaincu un Boss Secondaire pendant votre partie, un résultat de **5** ou **6** vous fera gagner une **Potion** à la place.

LES BOSS SECONDAIRES

Le Chapitre 2 vous permet d'affronter 4 Boss Secondaires (BS). Placez-les près de la zone de jeu pour former le deck BS.

Lorsque vous devez résoudre un combat contre un Boss Secondaire, celui-ci se déroule à la suite des Pièges, des Combats et des Trésors.

Au dos des cartes Boss Secondaire se trouvent des Lieux particuliers : ce sont les endroits où peuvent se dérouler les combats contre ces Boss.

Pour affronter un Boss Secondaire, piochez deux cartes du deck BS :

- la première définit le Boss Secondaire que vous devez affronter.
- la seconde indique le Lieu dans lequel se déroule le combat.

Les combats contre les Boss secondaires suivent les mêmes règles que ceux contre les Boss principaux, à ceci près que vous pouvez dépenser vos XP pour tout type d'utilisation durant le combat.

Après avoir vaincu un Boss Secondaire, vous gagnez immédiatement un Trésor Avancé.

Vous ne pouvez affronter qu'un seul Boss Secondaire par partie.

CARTE SUIVI

La carte Suivi vous permet de suivre la résolution des cases traversées lors d'un déplacement. Placez un cube blanc sur le nombre de pièges, combats ou trésors à résoudre.



NOUVELLES CARTES ENNEMI

Lors de la mise en place d'une partie, mélangez les nouvelles carte Ennemi à celles du chapitre 1 et formez le nouveau deck Ennemi.

QUELQUES PRÉCISIONS ET MISE À JOUR

- Lorsque vous récupérez une carte de votre deck Action, vous devez impérativement le remélanger, même si cela n'est pas précisé.
- Lors de la mise en place d'un combat contre plusieurs ennemis, placez-les un par un de gauche à droite, dans l'ordre de pioche.

Une mise à jour des règles du jeu permet désormais d'utiliser des points d'XP pendant un combat contre un Boss, mais uniquement pour relancer le dé Mana. Cette modification vise à rendre les affrontements moins punitifs et plus stratégiques, tout en conservant l'équilibre du jeu.

LES NOUVEAUX MOTS-CLÉS

POISON

Lorsqu'un Ennemi possédant le mot-clé *Poison* vous inflige des dégâts, en plus de ces dégâts, vous devez piocher une carte *Poison* au hasard et la mélanger à votre deck *Action*. Elle ne s'activera que lorsque vous la piocherez depuis votre deck *Action*.

RÉSISTANT X

Lorsqu'un Ennemi possède le mot-clé *Résistant X*, les *X* premiers points de dégâts qu'il devrait subir lors d'une même attaque sont ignorés.

PROTECTEUR

Lorsqu'un Ennemi possédant le mot-clé *Protecteur* est en jeu, vous ne pouvez pas cibler d'autres ennemis ne possédant pas ce mot-clé

EXPLOSION

Lorsqu'un Ennemi ou un Boss possédant le mot-clé *Explosion* est vaincu, il explose et vous inflige 5 points de dégâts. Vous pouvez éviter ou réduire ces dégâts en payant et jouant immédiatement une carte *Défense*. La carte jouée est ensuite défaussée, même si sa valeur défensive dépasse 5.

ENTRAVE

Lorsqu'un Ennemi ou un Boss possède le mot-clé *Entrave*, toutes vos cartes A et AA coûtent 1 Mana supplémentaire jusqu'à ce que celui-ci soit vaincu.