



Karak INFERNO

Les fondations mêmes du royaume se sont fracturées, libérant une chaleur ancienne et suffocante qui menace de réduire champs et forêts en un paysage de cendres. Depuis le dernier sanctuaire des hauts sommets, un appel à l'aide résonne à travers un monde au bord d'un abîme ardent. On invoque les plus courageux, ceux capables d'affronter une corruption qui se renforce d'heure en heure. Pour sauver le royaume, ces champions devront s'aventurer au cœur du brasier, braver des citadelles interdites et endurer une marée ininterrompue d'ombres cherchant à éteindre les dernières lueurs d'espoir. Les incendies font rage. Le temps est venu pour les héros de choisir leur voie, avant que le monde ne soit perdu à jamais dans les flammes. S'ils parviennent à triompher, ils pourront peut-être enfin mener la bataille jusqu'au cœur du territoire ennemi...

Karak 2 : Inferno est une extension pour le jeu de plateau d'aventure *Karak 2*. Cette extension ajoute 4 nouveaux modules : *Descente aux enfers* (en mode solo ou coopératif), *Tours Infernales*, *Dernier Bastion de la Paix* et *Nouveaux héros*. Durant vos parties, vous pouvez inclure uniquement l'un de ces modules ou tous ces modules à la fois. Vous pouvez également les combiner avec les modules des autres extensions de *Karak 2*.

Vous n'avez pas envie de lire les règles ? Alors, regardez notre tutoriel vidéo en anglais !



MATÉRIEL

MODULE DESCENTE AUX ENFERS :

- 1 1 piste Descente aux enfers
- 2 1 jeton Feu et Cendres
- 3 40 cartes Évènement infernal
- 4 5 jetons Armée de monstres
(3 × Créature démoniaque
et 2 × Brute des enfers)
- 5 6 jetons Lave

MODULE TOURS INFERNALES :

- 6 3 jetons Tour Infernale Étape I
- 7 3 jetons Tour Infernale Étape II
- 8 3 jetons Tour Infernale Étape III
- 9 3 tuiles Paysage Tour Infernale
(1 de premier rang et 2 de second
rang)
- 10 3 bases de Tour Infernale
(chacune composée de deux
parties)

MODULE DERNIER BASTION DE LA PAIX :

- 11 1 tuile Paysage Dernier Bastion
de la Paix
- 12 1 plateau Quêtes
Dernier Bastion de la Paix
- 13 12 cartes Quête
- 14 10 dés d'unité Dernier Bastion
de la Paix (4 gardiens, 4 amazones
et 2 cavaleries)

MODULE NOUVEAUX HÉROS :

- 15 2 cartes Héros
- 16 2 jetons Ville
- 17 2 dés Héros
- 18 2 silhouettes Héros
et 2 socles en plastique
- 19 5 jetons Faille astrale
pour le BARON MARKUL

Il vous manque des éléments
ou certains sont abîmés ?
Contactez-nous à l'adresse
info@albi.cz. Nous vous enverrons
des pièces de rechange gratuitement !



MODULE DESCENTE AUX ENFERS

La descente aux enfers a commencé lorsque les portes de l'autre monde ont cédé. Une marée lente et suffocante d'ombres menace désormais de consumer toutes les âmes. Il n'est plus question de trouver des pierres d'âmes. Il faut désormais lutter au plus vite contre une corruption implacable qui se manifeste à travers des présages imprévisibles et des événements qui bouleversent le monde. Les héros doivent frapper au cœur de l'abîme et vaincre le mal ancestral qui s'y cache, car si les flammes atteignent leur apogée, le monde de Karak sera perdu à jamais. Au bord de l'anéantissement, les héros mettent enfin leurs différends de côté et unissent leurs forces.

Dans le module *Descente aux enfers*, les joueurs jouent de manière coopérative contre le jeu. Leur adversaire est représenté par le paquet de cartes Évènement infernal et la piste Descente aux enfers qui indique l'état du monde. Les joueurs piochent une carte du paquet Évènement infernal à la fin de chaque manche, une fois que tout le monde a effectué son tour. Les cartes peuvent déclencher un événement instantané que tous les joueurs doivent résoudre directement, ou un événement persistant qui aura un impact sur les joueurs tout au long de la manche suivante, jusqu'à ce qu'une autre carte soit piochée. Certaines cartes font avancer le jeton Feu et Cendres sur la piste Descente aux enfers. Les joueurs doivent remplir la condition de fin de partie (triumpher du Général Ténébreux, vaincre les Cavaliers du Chaos ou s'emparer des Tours Infernales) avant que le jeton Feu et Cendres n'atteigne la dernière case de la piste.

Remarque : Ce module vous permet également de jouer une partie de *Karak 2 : Inferno* en solo !

Modifications dans la mise en place

Après avoir mis le jeu en place selon les règles habituelles, préparez le matériel du module *Descente aux enfers* comme suit :

1. Placez la piste Descente aux enfers à côté de la zone de jeu.
2. Placez le jeton Feu et Cendres, face Cendres visible, sur la case 1 de la piste Descente aux enfers.
3. Préparez le paquet de cartes Évènement infernal en fonction du nombre de joueurs (voir section suivante. Mélangez-le et placez-le face cachée à côté de la piste Descente aux enfers.
4. Laissez les jetons Armée de monstres Créature démoniaque et Brute des enfers à portée.
5. Placez les jetons Lave à proximité.

Mise en place du paquet Évènement infernal

Ce paquet contient un certain nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs. Tout d'abord, recherchez les 9 cartes Déchaînement infernal et ajoutez-les au paquet. Puis, ajoutez un certain nombre de cartes, prises au hasard, en fonction du nombre de joueurs :

- 1 joueur : 31 cartes**
(le paquet contiendra donc 40 cartes)
- 2 joueurs : 26 cartes**
(le paquet contiendra donc 35 cartes)
- 3 joueurs : 21 cartes**
(le paquet contiendra donc 30 cartes)
- 4 joueurs : 16 cartes**
(le paquet contiendra donc 25 cartes)
- 5 joueurs : 11 cartes**
(le paquet contiendra donc 20 cartes)



AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Si vous souhaitez corser la partie, il vous suffit d'ajouter moins de cartes au paquet durant la mise en place (par contre, le paquet doit toujours contenir les 9 cartes Déchaînement infernal). Nous vous conseillons d'ajuster la difficulté après chaque victoire en réduisant de 1 le nombre de cartes dans le paquet. Ainsi, vous serez toujours confronté à un défi plus grand.

Cartes du paquet Évènement infernal



Déchaînement infernal (9 ×)

Retournez le jeton Feu et Cendres, face Feu visible (s'il n'y est pas déjà), puis faites-le avancer de 1 case sur la piste.

TYPE : INSTANTANÉ



Fissure volcanique (3 ×)

Choisissez 2 tuiles tous ensemble et placez 1 jeton Lave sur chacune. Il n'est désormais plus possible d'effectuer une action Récolter des ressources sur ces tuiles. De plus, chaque fois qu'un héros entre sur l'une de ces tuiles, il perd 1 vie. Vous pouvez placer un jeton Lave sur une tuile qui contient un monstre ou un héros (dans ce cas, le héros perd immédiatement 1 vie). Vous ne pouvez pas placer de jeton Lave sur une tuile qui contient le château de Karak, une Tour Infernale, le Général Ténébreux, un Cavalier du Chaos ou une ville construite. Vous ne pouvez pas non plus en placer un sur une tuile Paysage Marchand, la tuile Dernier Bastion de la Paix ou une tuile qui contient déjà un jeton Lave.

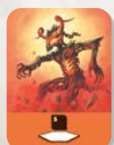
TYPE : INSTANTANÉ



Brute des enfers (2 ×)

Choisissez 1 tuile tous ensemble et placez-y une Brute des enfers de force 7. Vous ne pouvez pas placer de Brute des enfers sur une tuile qui contient déjà deux armées de monstres ou plus, le château de Karak, une Tour Infernale, le Général Ténébreux, un Cavalier du Chaos ou une ville construite. Vous ne pouvez pas non plus en placer une sur une tuile Paysage Marchand ou la tuile Dernier Bastion de la Paix.

TYPE : INSTANTANÉ



Créature démoniaque (3 ×)

Choisissez 1 tuile tous ensemble et placez-y une Créature démoniaque de force 5. Vous ne pouvez pas placer de Créature démoniaque sur une tuile qui contient déjà deux armées

de monstres ou plus, le château de Karak, une Tour Infernale, le Général Ténébreux, un Cavalier du Chaos ou une ville construite. Vous ne pouvez pas non plus en placer une sur une tuile Paysage Marchand ou la tuile Dernier Bastion de la Paix.

TYPE : INSTANTANÉ



Pillage maudit (1 ×)

Tous les joueurs défaussent toutes leurs ressources.

TYPE : INSTANTANÉ



Embuscade (1 ×)

Chaque joueur défausse 2 dés d'unité de son choix.

TYPE : INSTANTANÉ



Sang en ébullition (1 ×)

Chaque héros perd 1 vie.

TYPE : INSTANTANÉ



Moral en berne (3 ×)

Chaque joueur doit payer 1 ressource supplémentaire de son choix pour effectuer l'action Recruter des unités durant cette manche. Vous ne

devez payer qu'une seule ressource supplémentaire même si vous recrutez plusieurs unités durant cette action.

TYPE : PERSISTANT



Tribut de guerre (3 ×)

Durant cette manche, chaque fois qu'un joueur s'engage dans un combat, il perd 1 unité supplémentaire de son choix.

TYPE : PERSISTANT



Épuisement (2 ×)

Chaque joueur ne peut effectuer qu'une seule action durant cette manche et ignore toutes les actions bonus. Cela s'applique même si un joueur a construit l'Écurie ou possède une amulette d'action.

TYPE : PERSISTANT



Chaleur torride (3 ×)

Vous ne pouvez rien construire durant cette manche. Cela comprend les villes, les bâtiments, les sanctuaires et les villages.

TYPE : PERSISTANT



Puits empoisonné (3 ×)

Vous ne pouvez effectuer aucune action Guérir ni Éradiquer la peste durant cette manche.

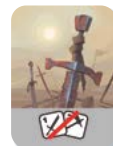
TYPE : PERSISTANT



Chantier en ruine (3 ×)

Chaque joueur doit payer 1 ressource supplémentaire de son choix pour effectuer l'action Construire durant cette manche. Vous ne devez payer qu'une seule ressource supplémentaire même si vous construisez plusieurs bâtiments durant cette action.

TYPE : PERSISTANT



Acier maudit (3 ×)

Les armes ne confèrent aucun bonus à la puissance d'attaque durant cette manche.

TYPE : PERSISTANT



Important : une fois que vous avez pioché toutes les cartes du paquet Évènement infernal, vous terminez chaque manche par un évènement Déchaînement infernal.

Remarque : Le modificateur s'applique à tous les combats contre des armées de monstres, contre les boss de fin de partie (Général Ténébreux et Cavaliers du Chaos) et dans les Tours Infernales (à chaque étage).

Remarque : Le modificateur ne s'applique qu'une seule fois, peu importe le nombre d'ennemis sur la tuile (exemple : 2 armées de monstres ou 1 armée de monstres et le boss de fin de partie), car il s'agit toujours d'un seul et même combat.

Action Accomplir le rituel de la lumière

Dans le module *Descente aux enfers*, les joueurs jouent de manière coopérative. Les Pierres d'âme ne sont donc pas nécessaires pour déterminer le vainqueur. Par contre, elles servent à autre chose ; vous pouvez les utiliser pour freiner l'avancée du jeton Feu et Cendres sur la piste Descente aux enfers.

Si le jeton Feu et Cendres est face Feu visible, un joueur peut défausser un jeton Pierre d'âme en tant qu'action pour retourner le jeton sur sa face Cendres et le faire reculer de 1 case sur la piste. Cette action ne peut être effectuée que sur la tuile Paysage de départ (sur le château de Karak).

Si vous défaussez un jeton présentant une seule Pierre d'âme, vous pouvez uniquement faire reculer le jeton Feu et Cendres. Par contre, si vous défaussez un jeton présentant plusieurs Pierres d'âme, chaque héros récupère également 1 vie.

Remarque : Si un héros sans vie est guéri ainsi, il n'a pas à passer son prochain tour et peut le jouer selon les règles habituelles.

Piste Descente aux enfers

Vous commencez la partie sur la case 1 de la piste Descente aux enfers. Pendant la partie, vous piochez des cartes du paquet Évènement infernal et pouvez tomber sur une carte Déchaînement infernal. Dans ce cas, faites avancer le jeton Feu et Cendres de 1 case sur la piste Descente aux enfers. En fonction de l'emplacement de ce jeton sur la piste, la puissance d'attaque nécessaire pour remporter un combat peut être modifiée :

- **Cases 1 à 3 :** Rien ne change.

- **Cases 4 à 6 :** Il vous faut 1 puissance d'attaque supplémentaire pour remporter un combat.

- **Cases 7 à 9 :** Il vous faut 2 puissances d'attaque supplémentaires pour remporter un combat.

- **Case 10 (monde en flammes) :** Vous perdez la partie immédiatement.



$$1 + 3 + 1 = 5$$



EXEMPLE – PISTE DESCENTE AUX ENFERS

Le **BARON MARKUL** entre sur une tuile Paysage qui contient 2 armées de monstres : l'une avec une force de 1 et l'autre avec une force de 3. Le jeton Feu et Cendres se trouve sur la case 5 de la piste Descente aux enfers. Le **BARON MARKUL** doit donc avoir une puissance d'attaque totale d'au moins 5 pour l'emporter : 1 + 3 pour les armées, + 1 pour l'emplacement du jeton Feu et Cendres.

Une fois sur sa face Cendres, le jeton Feu et Cendres ne peut plus être reculé de nouveau tant qu'il n'est pas revenu sur sa face Feu. Ainsi, vous ne pouvez pas cumuler des Pierres d'âme pour le faire retourner sur la case 1 de la piste en un seul tour. Vous ne pouvez répondre qu'à la catastrophe la plus récente. C'est pourquoi il est préférable de contrôler la progression du jeton sur la piste dès le début.

Le jeton Feu et Cendres retournera sur sa face Feu lorsque vous piocherez la prochaine carte Déchaînement infernal. Ce n'est qu'après que vous pourrez de nouveau effectuer une action Accomplir le rituel de la lumière afin de le retourner sur sa face Cendres et de le faire reculer de 1 case.

Modifications des règles générales

PESTE ET MISÈRE

Si vous obtenez **2 crânes** sur le dé Héros, vous subissez la Peste et la Misère, et devez résoudre ces effets selon les règles habituelles (vous perdez des ressources et placez le jeton sur votre ville si vous en avez construit une).

Si vous n'avez pas construit de ville, vous ne placez pas le jeton Peste (même si d'autres villes ont été créées). Si le jeton Peste se trouve actuellement sur une autre ville, retirez-le de cette ville.

SORT PICKPOCKET

Prenez **2 ressources** de la réserve commune au lieu de les voler à un autre joueur.

TOUS UNIS

Dans le module *Descente aux enfers*, les héros doivent s'entraider et unir leurs forces ! Les joueurs peuvent s'échanger des ressources, des objets (y compris des Pierres d'âme), des unités et des quêtes validées par le biais de la nouvelle action Échanger des éléments entre les joueurs. Cette action peut être effectuée dès lors que deux héros ou plus se trouvent sur la même tuile mise en page. Les héros peuvent s'échanger autant de ressources, d'objets et/ou de dés d'unités qu'ils le souhaitent. Les seules limites à ces échanges sont la capacité des inventaires des joueurs et le niveau de gloire actuel de chaque héros. Pendant et après un échange, aucun héros ne peut avoir plus d'objets qu'il ne peut en stocker dans son inventaire et/ou plus d'unités qu'autorisé par son niveau de gloire actuel. Pour qu'un échange ait lieu, tous les joueurs concernés doivent en accepter les conditions.

Remarque : Si un héros se trouve sur une tuile avec deux autres héros et qu'il commence une action Échanger des éléments entre les joueurs, il peut faire des échanges avec les deux autres et les deux autres peuvent également s'échanger des éléments.

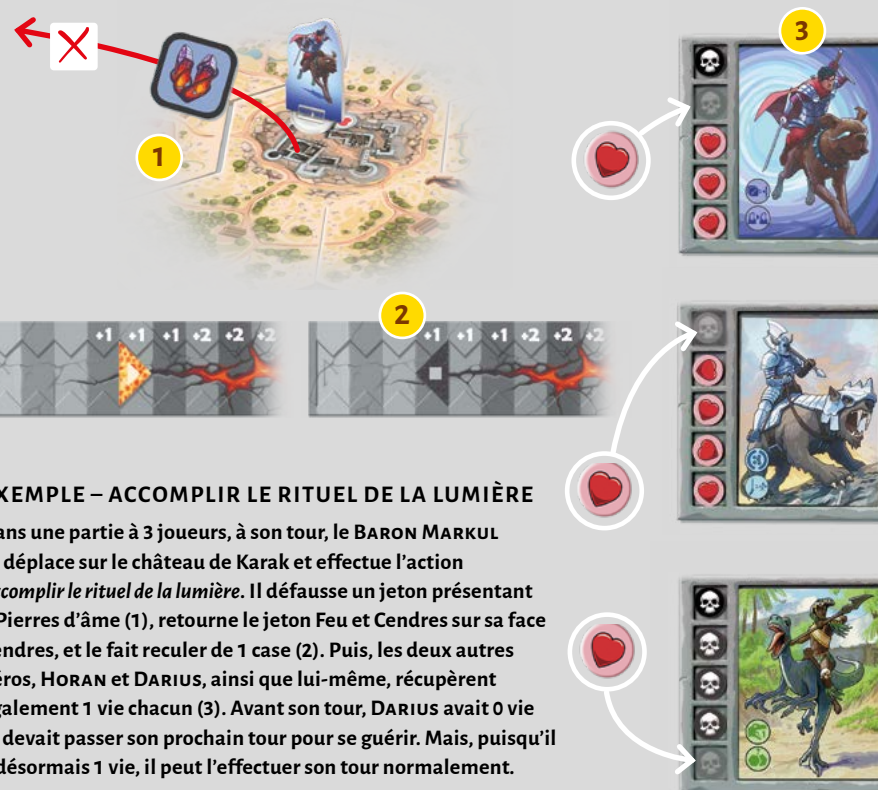
Remarque : Les héros ne peuvent pas donner d'unités qui leur sont accordées par leurs propres capacités (par exemple, la Ranger ne peut pas donner son dé Ours à un autre joueur).

Règles et rappels supplémentaires

- Afin de vous rappeler de piocher une carte du paquet Événement infernal à la fin de chaque manche, nous vous conseillons de placer ce paquet entre le dernier et le premier joueur, dans l'ordre du tour. Donnez également la dernière carte Événement infernal piochée au dernier joueur pour qu'il se rappelle de la défausser et d'en piocher une nouvelle à la fin de la manche.
- Le modificateur sur la piste Descente aux enfers modifie également la gloire gagnée par un héros lorsqu'il remporte un combat. Par exemple, si le modificateur était de +1 et la force de l'armée de monstres vaincue était de 4, le héros passerait au niveau de gloire 5.
- Si vous jouez avec l'extension *Imperium*, au lieu de combattre pour la couronne, vous décidez tous ensemble du prochain empereur lorsque

vous piochez la tuile Paysage Faille (vos héros doivent tout de même se rendre sur cette tuile pour procéder à l'élection du nouvel empereur). Déterminez le nouvel empereur par le biais du combat uniquement si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord. Des joueurs peuvent décider de ne pas participer à ce combat. Les autres règles du module *Empereur* demeurent inchangées.

- L'amulette de protection ne protège pas son héros lorsqu'il entre sur une tuile contenant un jeton Lave ou lorsque la carte Sang en ébullition est piochée ; le héros perd tout de même 1 vie.
- La capacité de l'Éclaireur n'est pas affectée par le modificateur. Il défausse toujours automatiquement les armées de monstres de force 1 avant le combat.



EXEMPLE – ACCOMPLIR LE RITUEL DE LA LUMIÈRE

Dans une partie à 3 joueurs, à son tour, le **BARON MARKUL** se déplace sur le château de Karak et effectue l'action *Accomplir le rituel de la lumière*. Il défausse un jeton représentant 2 Pierres d'âme (1), retourne le jeton Feu et Cendres sur sa face Cendres, et le fait reculer de 1 case (2). Puis, les deux autres héros, **HORAN** et **DARIUS**, ainsi que lui-même, récupèrent également 1 vie chacun (3). Avant son tour, **DARIUS** avait 0 vie et devait passer son prochain tour pour se guérir. Mais, puisqu'il a désormais 1 vie, il peut l'effectuer son tour normalement.

MODULE TOURS INFERNALES

Jaillissant de la terre fissurée telles des dents d'obsidienne déchiquetées, les tours infernales canalisent le pouvoir ancestral des armées du mal et empoisonnent le monde à chaque pulsation de leur roche calcinée. On raconte qu'elles renferment également le secret permettant d'accéder directement aux enfers. Chaque tour constitue une véritable épreuve de terreur, abritant trois étages de gardiens cauchemardesques devant être éliminés afin de s'aventurer au cœur de l'empire infernal. Seuls les héros capables de triompher de chaque étage et d'abattre ces piliers de la damnation pourront espérer réduire au silence les marées infernales, remporter la victoire ultime... et trouver un moyen de porter le combat jusqu'à l'ennemi.

Le module *Tours Infernales* ajoute une nouvelle condition de fin de partie remplaçant le Général Ténébreux ou les Cavaliers du Chaos : les Tours Infernales. Ce module contient 3 tuiles Paysage qui, une fois atteintes, déclenchent une série de combats difficiles devant être remportés l'un après l'autre pour s'emparer d'une Tour. Les joueurs remportent la partie une fois les trois Tours Infernales conquises.

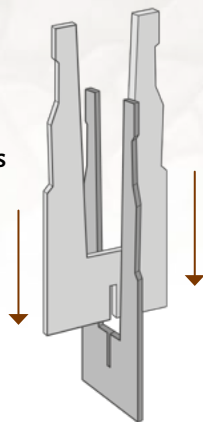
Modifications dans la mise en place

1. Ne préparez pas les éléments liés au Général Ténébreux (contenus dans le jeu de base) et aux Cavaliers du Chaos (contenus dans l'extension *Chaos*). Les Tours serviront de condition de fin de partie à la place de ces boss.
2. Avant d'effectuer l'étape 3 de la mise en place du jeu de base, mélangez la tuile Paysage Tour Infernale de premier rang et les tuiles Tour Infernale de second rang dans leurs piles respectives.
3. Triez les jetons Tour Infernale en fonction du chiffre présent sur leur verso (correspondant à leur étage). Mélangez chacune des 3 piles séparément et placez-les face cachée à côté des piles de tuiles Paysage.
4. Assemblez les bases des Tours Infernales et placez-les à côté des jetons Tour Infernale.

Tours Infernales

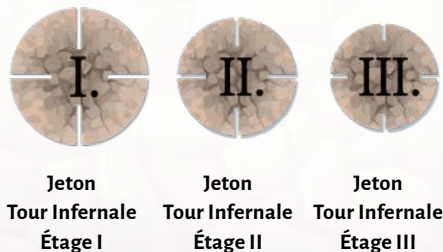
Lors de l'exploration, si un joueur pioche une tuile Paysage Tour Infernale, il doit immédiatement tenter de s'emparer de cette Tour (cela compte comme un combat). Mettez la base de la Tour sur la tuile Paysage et placez un jeton Tour Étage I dessus. À partir de là, vous devez respecter les règles suivantes.

ASSEMBLER LES TOURS INFERNALES

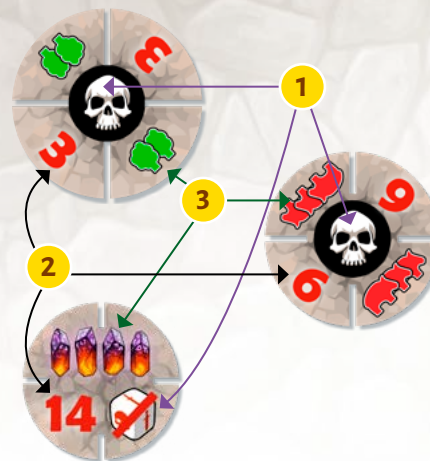


Chaque Tour comprend trois combats distincts, mais consécutifs, qu'un héros doit remporter pour s'en emparer et gagner des récompenses. Ces combats sont résolus l'un après l'autre durant un même et unique tour. Si un joueur remporte un combat sur l'étage actuel d'une Tour, il obtient les récompenses indiquées sur l'étage de cette Tour. Le joueur a ensuite le choix entre fuir le combat ou se rendre sur l'étage suivant de la Tour. Si l'étage suivant n'a pas encore été révélé, le joueur le révèle alors.

RECTO DES JETONS TOUR INFERNALE



VERSO DES JETONS TOUR INFERNALE



1. **Pénalité d'entrée** : Le héros doit subir cette pénalité avant de commencer le combat sur l'étage. Sur les étages I et II, le héros perd 1 vie. Sur les étages III, il doit défausser l'unité indiquée.
2. **Force des gardes** : Pour l'emporter, la puissance d'attaque totale du héros doit être égale ou supérieure à cette valeur.
3. **Récompense** : S'il remporte le combat sur un étage I ou II, le héros obtient les ressources indiquées sur l'étage. S'il remporte le combat sur un étage III, le héros prend toute la Tour et gagne le nombre de Pierres d'âme indiqué sur l'étage.

Si la Tour n'a pas été conquise (car le joueur n'a pas remporté les trois combats consécutifs), la prochaine fois qu'un joueur souhaitera tenter sa chance, il devra commencer à l'étage I. Ne remplacez cependant pas les jetons Tour. Une fois révélés, ils le restent jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

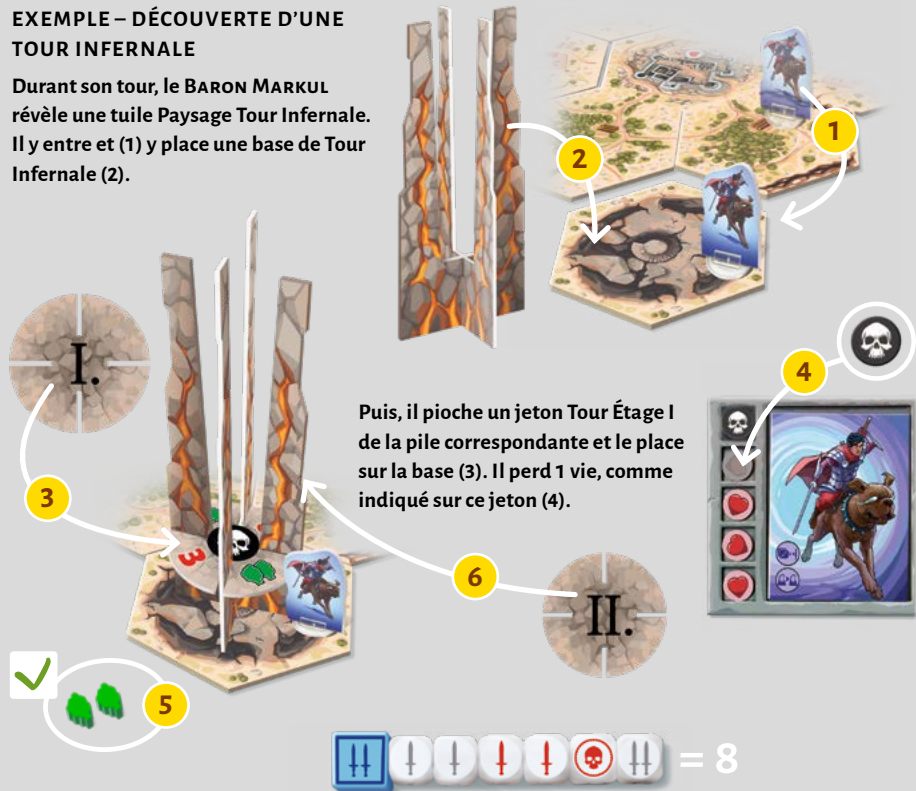
La partie prend immédiatement fin après que les trois Tours ont été conquises. En mode standard, le joueur avec le plus de Pierres d'âme remporte la partie. En mode coopératif, avec le module *Descente aux enfers*, tous les joueurs remportent la partie s'ils ont conquis les trois Tours avant d'avoir atteint la dernière case de la piste *Descente aux enfers*.

Règles supplémentaires

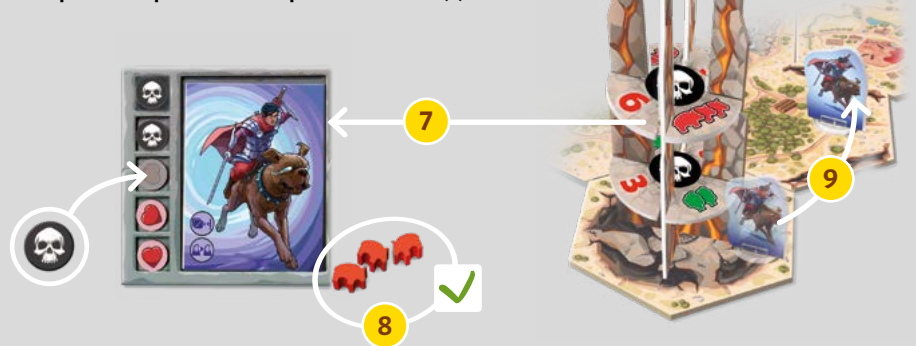
- Lamulette de protection ne protège pas son héros lorsqu'il entre sur l'étage I ou II d'une Tour Infernale ; le héros perd tout de même 1 vie.
- Lorsqu'un joueur perd un combat dans une Tour, fuit le combat ou s'empare d'une Tour, son tour prend fin.
- Si un héros perd un combat dans une Tour ou fuit le combat, déplacez sa silhouette sur sa tuile Paysage d'origine.
- Lorsqu'un joueur entre sur une tuile Tour Infernale, il doit toujours engager le combat (sauf s'il a une capacité qui lui permet de l'éviter).
- Si un héros perd sa dernière vie à cause de la pénalité d'entrée, il ne peut pas engager le combat.
- Si une pénalité d'entrée demande au héros de défausser une unité spécifique qu'il n'a pas, il peut ignorer cette pénalité et continuer le combat sans défausser aucune unité.
- Le jeton Tour infernale est considéré comme une seule armée de monstres dans le cadre des capacités des héros et des effets (y compris pour gagner de la gloire). Par contre, vous ne pouvez en aucun cas le déplacer.
- Si la tuile Paysage est révélée par un autre effet (par exemple, par la capacité Œil-de-lynx de la Ranger), placez une base de Tour sur cette tuile, mais pas de jeton Tour Étage I. Vous ajouterez ce jeton lorsqu'un héros entrera sur cette tuile.
- Les troupes de l'extension *Chaos* et les autres armées de monstres ne peuvent en aucun cas entrer sur une tuile Tour Infernale. Vous ne pouvez pas non plus construire ni déplacer de ville sur cette tuile.

EXEMPLE – DÉCOUVERTE D'UNE TOUR INFERNALE

Durant son tour, le BARON MARKUL révèle une tuile Paysage Tour Infernale. Il y entre et (1) y place une base de Tour Infernale (2).



Il engage ensuite le combat. Il doit atteindre une puissance d'attaque totale d'au moins 3 pour l'emporter. Sa puissance d'attaque est de 8. Il l'emporte donc et gagne 2 jeton Bois en récompense (5). Il pioche ensuite un jeton Tour Étape II de la pile correspondante et le place sur la base (6).

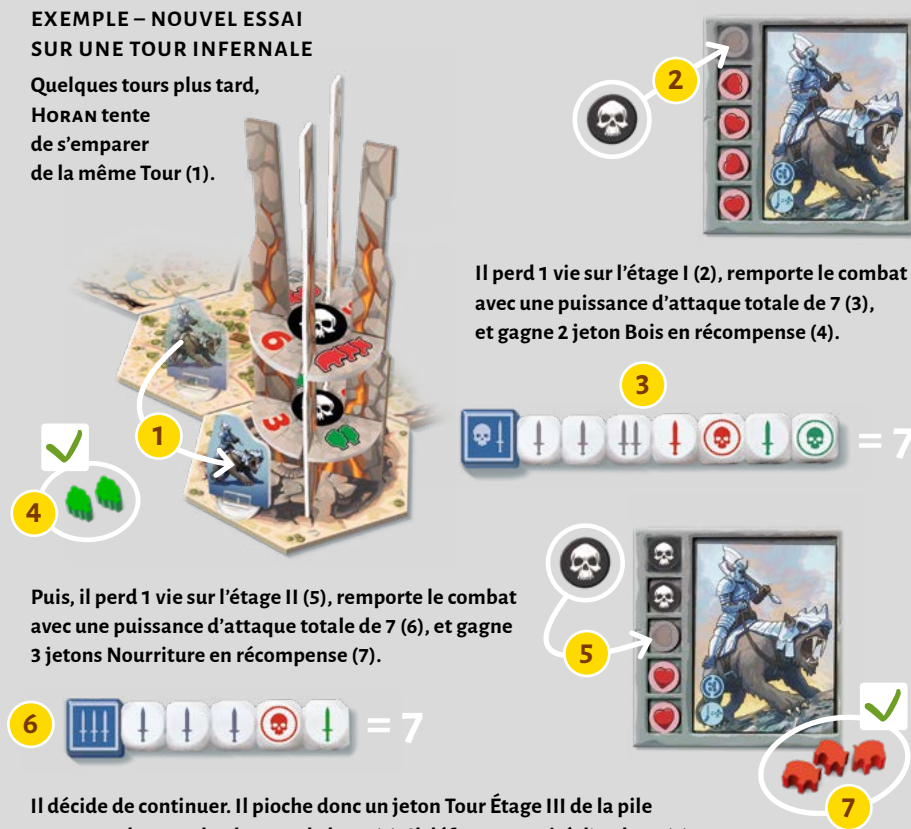


Il perd 1 vie, comme indiqué sur ce jeton, et engage le combat (7). Il doit atteindre une puissance d'attaque totale d'au moins 6 pour l'emporter. Le BARON MARKUL réussit et gagne 3 jetons Nourriture en récompense (8).

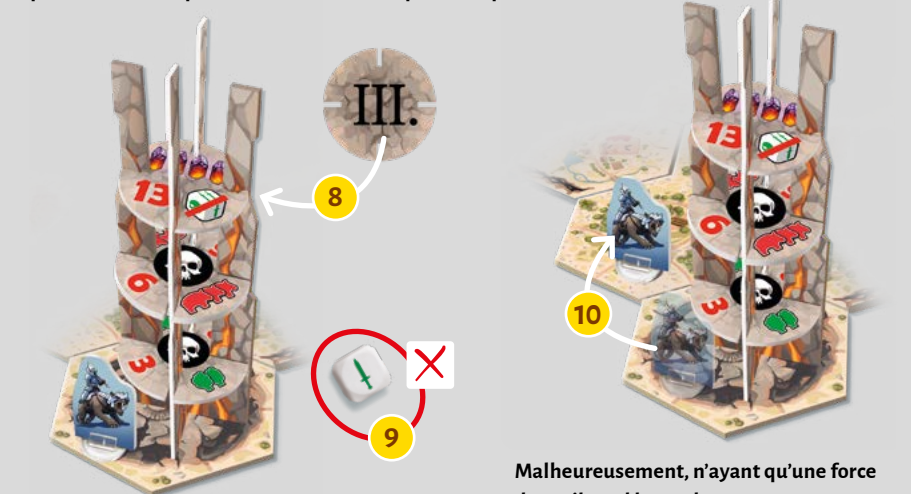
Cependant, il n'a plus beaucoup de vie, il décide donc de fuir et retourne sur sa tuile d'origine (9).

EXEMPLE – NOUVEL ESSAI SUR UNE TOUR INFERNALE

Quelques tours plus tard, HORAN tente de s'emparer de la même Tour (1).



Il décide de continuer. Il pioche donc un jeton Tour Étape III de la pile correspondante et le place sur la base (8). Il défait 1 unité d'archers (9), comme indiqué sur le jeton, et engage le combat. Il doit atteindre une puissance d'attaque totale d'au moins 13 pour l'emporter.



Malheureusement, n'ayant qu'une force de 11, il perd le combat et retourne sur sa tuile d'origine (10). S'il avait remporté le combat, il aurait pris la Tour octroyant 4 Pierres d'âme en récompense.

MODULE DERNIER BASTION DE LA PAIX

Bien au-dessus des vallées calcinées des terres environnantes se dresse le Dernier Bastion de la Paix, une citadelle légendaire sculptée à même la roche vivante des plus hauts sommets. Autrefois simple tour de guet des anciens rois, elle est désormais le dernier refuge pour les plus grands généraux et ingénieurs de l'humanité, ceux qui ont refusé de laisser les ténèbres s'emparer de leur esprit. Les héros qui atteindront ses portes et prouveront leur valeur à travers des quêtes périlleuses pourront faire appel à la garnison d'élite de la cité afin de renforcer leurs armées pour l'ultime acte de résistance.

Le module *Dernier Bastion de la Paix* propose une nouvelle manière d'augmenter la puissance de votre armée et de gagner de la gloire : vous pouvez aider le dernier refuge de l'humanité et recruter ainsi de nouvelles unités.

Modifications dans la mise en place

1. Mélangez la tuile Paysage Dernier Bastion de la Paix dans la pile de tuiles Paysage de premier rang.
2. Placez le plateau Quêtes Dernier Bastion de la Paix à côté des piles de tuiles Paysage.
3. Mélangez les cartes Quête et placez-les en un paquet face cachée à côté du plateau Quêtes.



Modifications dans le déroulement de la partie

Avec le module *Dernier Bastion de la Paix*, vous pouvez valider des quêtes pour obtenir la possibilité de recruter de nouvelles unités. Les quêtes que vous pouvez entreprendre sont déterminées par les cartes Quête.

Lorsqu'un joueur révèle la tuile Paysage Dernier Bastion de la Paix, retournez les 3 premières cartes de la pile Quête et placez-les sur le plateau Quête.

Action Valider des quêtes

L'action Valider des quêtes peut uniquement être effectuée sur la tuile Paysage Dernier Bastion de la Paix. Pour être validée, une quête requiert toujours de défausser un élément spécifique, que ce soit des ressources ou des unités. Lorsqu'un joueur a validé une quête, il prend sa carte et la met dans sa réserve personnelle. Ainsi, chaque quête ne peut être validée qu'une seule fois.

Durant cette action, un joueur peut valider autant de quêtes qu'il souhaite. Par contre, ce n'est qu'après avoir terminé son action, qu'il révèle de nouvelles cartes et les place sur les emplacements vides du plateau Quêtes.

Lorsqu'un joueur valide une quête, son niveau de gloire augmente immédiatement de 1. Un joueur ne peut jamais valider plus d'une quête d'un même type (fournissant la même unité).

Recruter des unités du Dernier Bastion de la Paix

Le Dernier Bastion de la Paix fournit trois types d'unités : les gardiens, les amazones et la cavalerie. Une fois qu'un joueur a validé une carte Quête, il peut recruter l'unité indiquée pour le coût précisé sur la carte. Contrairement aux unités habituelles, les unités du Dernier Bastion de la Paix sont recrutées uniquement le temps d'un combat. Avant de lancer des dès lors d'un combat, un joueur peut recruter autant d'unités qu'il souhaite, tant qu'elles sont présentes sur les cartes Quête qu'il a validées et qu'il paye les ressources indiquées pour chacune, dans la limite des dés fournis par le jeu (il y a 4 dés pour les gardiens, 4 dés pour les amazones et 2 dés pour la cavalerie). Les unités recrutées ainsi retournent immédiatement dans la réserve commune après le combat et ne peuvent pas être utilisées pour des effets ou capacités qui requièrent de sacrifier une unité. Elles ne comptent pas non plus dans la limite de dés d'unité autorisée par le niveau de gloire.

UNITÉS DU DERNIER BASTION DE LA PAIX



Chaque unité de gardiens coûte 1 jeton Nourriture.



Chaque unité d'amazones coûte 1 jeton Bois.



Chaque unité de cavalerie coûte 1 jeton Pierre.

Règles et remarques supplémentaires

- Les unités du Dernier Bastion de la Paix ne sont recrutées que pour un seul combat. Dans le cas des Tours Infernales, cela signifie qu'elles ne sont recrutées que pour un seul étage.
- Les unités du Dernier Bastion de la Paix peuvent être recrutées même si un joueur a le jeton Peste sur sa ville.
- Si vous jouez avec le module *Empereur de l'extension Imperium* et qu'un combat joueur contre joueur a lieu, les deux héros peuvent utiliser des unités du Dernier Bastion de la Paix qu'ils ont à leur disposition. Chaque joueur décide des unités qu'il souhaite recruter juste avant son jet de dés (d'abord l'attaquant, puis le défenseur).

EXEMPLE – VALIDER DES QUÊTES

Durant son tour, le **BARON MARKUL** entre sur la tuile Dernier Bastion de la Paix et y effectue l'action Valider des quêtes. Il défausse 4 jetons Nourriture (1) et 1 unité d'archers (2), et valide ainsi deux quêtes. Il prend ces 2 cartes Quête, ...



... augmente son niveau de gloire de 2 (3), puis révèle de nouvelles cartes qu'il place sur les emplacements vides du plateau Quêtes (4).



EXEMPLE – UNITÉS DU DERNIER BASTION DE LA PAIX

Le **BARON MARKUL** tente de vaincre 2 armées de monstres ayant une force totale de 8. Puisqu'il n'a que 1 unité de chevaliers et 1 unité d'archers (1), il décide de profiter de ses 2 quêtes validées.

Il dépense donc 2 jetons Nourriture et 1 jeton Pierre pour recruter 2 unités de gardiens et 1 unité de cavalerie pour son jet de dés (3).

Sa puissance d'attaque totale étant alors de 9, il l'emporte tout juste. Il remet les unités de gardiens et de cavalerie dans la réserve commune immédiatement après le combat (4).



MODULE NOUVEAUX HÉROS

BARON MARKUL – Le Mage de bataille

Dernier membre de l'Ordre des Mages de bataille, le **BARON MARKUL** n'a jamais été du genre à rester enfermé dans des bibliothèques. Lorsque la terre s'est fissurée sous sa forteresse et que les premières flammes des enfers en ont jailli, le **BARON MARKUL** n'a pas cédé à la panique, loin de là. Il est monté sur son fidèle limier géant et, ses épées dégainées se mouvant avec une aisance surnaturelle entre ses mains, il s'est frayé un chemin à travers l'encerclement ennemi. Le **BARON MARKUL** maîtrise l'art rare de la magie spatiale. Il peut déformer la réalité et ouvrir des failles dans l'espace qu'il appelle « portes ». Il ne rejoint pas les terres désolées de Karak en quête de gloire, mais pour retrouver la faille où tout a commencé et pour la refermer par la seule force de sa volonté.



MONTURE : LIMIER DE FAILLE CAPACITÉS :

Ambidextrie : Le **BARON MARKUL** excelle dans le maniement de deux armes. Si ses deux emplacements d'inventaire pour les armes sont occupés, ajoutez +1 à sa puissance d'attaque totale à chaque combat.

Remarque : Cette capacité ne fonctionne pas lorsqu'un événement Acier maudit du paquet Événement infernal est actif.

Faillles astrales : Le limier de faille du **BARON MARKUL** lui permet d'ouvrir des failles astrales aidant à se déplacer plus rapidement sur la zone de jeu. Son joueur dispose de 5 jetons Faille astrale pouvant être placés sur des tuiles Paysage. Il peut placer un jeton Faille

astrale par tour en tant qu'action gratuite sur la tuile Paysage où le Baron Markul se trouve actuellement. Tous les joueurs peuvent passer d'un jeton Faille astrale à un autre, comme si leurs tuiles Paysage étaient adjacentes. Les jetons Faille astrale placés restent sur leur tuile jusqu'à la fin de la partie.

Remarque : Vous pouvez placer un jeton Faille astrale sur une tuile avec un héros ou une ville (qu'ils s'agissent des vôtres ou de ceux d'un autre joueur). Vous pouvez construire une ville sur une tuile contenant un jeton Faille astrale ; dans ce cas, le jeton reste sur la tuile.

Remarque : Vous pouvez vous déplacer autant de fois que vous voulez à travers des failles astrales durant un même tour.

ZYRABELA – La Vision ailée de la nuit

ZYRABELA vient de la dernière cité humaine capable de résister à l'assaut des forces ennemies, où elle sert comme éclairceuse d'élite sur son hibou géant. Le bruissement des ailes du hibou n'est entendu que par ceux qui s'apprentent à goûter à la puissance de ses serres et à la morsure glaciale des lames de **ZYRABELA**. Par son entraînement, **ZYRABELA** a appris la patience du prédateur ; elle peut traquer sa proie pendant des heures avant de frapper avec une précision foudroyante. Laura magique de son hibou lui confère un don extrêmement rare, connu sous le nom de « tissage de parchemins ». **ZYRABELA** perçoit dans les textes magiques des lignes invisibles pour les autres et les réécrit en plein vol pour modifier l'essence même des sorts. Elle descend sur les ruines de Karak en messagère silencieuse de l'espoir, déterminée à mettre un terme à la terreur infernale.



MONTURE : HIBOU SINISTRE CAPACITÉS :

Préparation : **ZYRABELA** est une experte de la préparation au combat. Durant son tour, toute action inutilisée avant un combat ajoute +1 à sa puissance d'attaque totale.

Exemple 1 : Durant son premier tour, **ZYRABELA** décide de ne pas récolter de ressources dans le cadre de sa première action. À la place, elle explore immédiatement une nouvelle tuile et engage un combat contre une armée de monstres. Puisqu'elle n'a pas utilisé sa première action, elle ajoute +1 à sa puissance d'attaque totale.

Exemple 2 : **ZYRABELA** a construit l'Écurie et possède l'amulette d'action. Ces deux éléments lui accordent chacun une action supplémentaire. Durant son tour, elle décide

de ne pas utiliser d'actions et d'engager directement un combat. Elle a utilisé uniquement l'une de ses quatre actions pour engager un combat, sa capacité Préparation lui permet donc d'ajouter +3 à sa puissance d'attaque totale.

Remarque : Lorsqu'elle combat dans une Tour Infernale, cette capacité ne fonctionne que pour le premier combat, celui sur l'étage I. Sa capacité ne fonctionne pas sur les étages suivants.

Tissage de parchemins : Le hibou sinistre de Zyrabela émet une forte aura magique. Sous son influence, les parchemins magiques peuvent être reconfigurés pour mimer d'autres parchemins. Grâce à cette capacité, Zyrabela peut utiliser ses sorts comme d'autres sorts disponibles dans le jeu (elle peut utiliser un sort Boule de feu pour appliquer l'effet d'un sort Pickpocket par exemple).



CRÉDITS

Création du jeu : Petr Mikša

Illustrations : Roman Hladík et Ondřej Hladík

Illustration de la couverture : Jiří Světlinský

Production et développement : David Rozsívál

Organisation des tests : Tomáš Benda et Marek Vejborný

Traduction française : Ambre Poilvé

Mise en page : Marek Píza

Un grand merci à tous les testeurs et particulièrement à Nataniel Mikša, Izabela Mikšová, Anabela Mikšová, Agáta Coufová, Filip Kadlec, Vít Kadlec, Hynek Palatin, Jindřich Volák, Matyáš Volf, Tereza Zmatlíková et au club Schröningerův herní klub.

© 2026, Albi Česká republika, a. s. Tous droits réservés.

Suivez Karak 2 : Inferno
sur [Boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com) :



Albi