



Vous avez entre les mains  
la nouvelle extension de Boss Quest !



Les parties étaient trop courtes ? Vous en vouliez encore ?  
Christophe Lauras, l'auteur le plus fourbe du royaume,  
vous a préparé un terrible rebondissement.

Mais vous, courageux chevaliers, vous serez plus fort que la Mort !  
... ou pas.

Imprimer en recto/verso sans ajustement de taille.  
Découper selon les repères.

## EXTENSION LA FAUCHEUSE

Avec cette extension, lorsqu'un joueur perd tous ses jetons Cœur il est éliminé, **mais la partie continue.**

Lors de la mise en place, la carte Faucheuse est posée à côté des cartes Boss.

Lorsqu'un joueur n'a plus de jeton Cœur, la Faucheuse apparaît (une seule fois durant la partie). La carte Faucheuse est alors placée sur la pile des cartes Boss, ce sera le prochain adversaire.

**Le joueur éliminé participe à ce dernier combat avec les autres joueurs.**

Les conditions de combat pour la Faucheuse sont les mêmes que pour un Boss traditionnel. Cependant, le joueur qui remportera cette manche ne gagnera pas de Clef, et la Faucheuse, vaincue, lui proposera de choisir entre 2 destinées :

- **Récupérer ses vies** : le vainqueur récupère des jetons Cœur de la défausse jusqu'à en avoir 3. Puis la carte Faucheuse est défaussée.

ou

- **Devenir lui-même la Faucheuse** : dans ce cas là, le joueur pose la carte Faucheuse devant lui et défausse ses jetons Cœur et ses Clefs. Il va devoir mener une nouvelle quête : éliminer tous les autres joueurs.

Pour cela, chaque fois qu'il sera en mesure de combattre un Boss (sa force d'attaque ne dépasse pas les PV du Boss et les conditions des cartes Sort actives sont respectées), il fera perdre 1 jeton Cœur à tous les joueurs dont la force d'attaque est inférieure à la sienne.

Si sa force d'attaque est la plus proche des PV du Boss, il remportera la manche et personne ne gagne de Clef.

Pour gagner la partie, il devra éliminer tous les joueurs avant que l'un d'entre eux ne remporte 5 Clefs.