

LIVRET DE RÈGLES

Ce livret fournit les règles complètes permettant de jouer à Mage Knight Board Game. Il n'est pas conçu pour apprendre à y jouer, et particulièrement pas pour apprendre à d'autres joueurs à y jouer. L'objectif de ce texte est de fournir un récapitulatif complet des règles auquel on puisse se référer à chaque situation qui peut advenir durant le jeu. Il contient donc des règles pour des situations particulières que vous n'avez pas besoin de connaître quand vous apprenez à jouer et lors de vos premières parties.

Nous recommandons fortement aux joueurs et joueuses de commencer par lire le « Game Walkthrough », qui contient beaucoup d'images et d'exemples, et dans lequel les règles sont expliquées dans un ordre plus adapté à la découverte du jeu (dans l'ordre dans lequel on les rencontre en jouant avec le scénario d'initiation « Première Reconnaissance »). Ce livret de règles suppose que le lecteur a déjà lu le Game Walkthrough, et éventuellement fait le premier scénario, et qu'il connaît donc déjà les concepts de base et les composants du jeu. Il suppose aussi que les joueurs et joueuses qui le lisent ont à portée de main les cartes de description de sites, qui ne sont pas que des aides de jeu mais contiennent des règles non mentionnées ailleurs. Vous pouvez vous y référer quand vous voyez du texte écrit *comme ceci*.

Déroulement général du jeu

1. Choisir un scénario du Livret des scénarios.
2. Tirer au sort l'ordre des joueurs ; dans cet ordre, chaque joueur choisit son héros et reçoit le matériel dans la couleur associée : 1 carte Héros, 1 figurine, 1 carte Description des compétences, 16 cartes Action de base (avec son bouclier dans le coin supérieur droit), 15 jetons Bouclier, 6 jetons Niveau et 10 jetons Compétence.
 - Lorsqu'on choisit son héros, on place le jeton rectangulaire Ordre du round de ce héros sur la table. Ces jetons Ordre du round doivent être alignés sur la table, les uns en dessous des autres (le premier en haut) pour indiquer l'ordre du round.
3. Procéder à l'installation du jeu, tout en se référant au scénario pour toute exception ou règle spéciale susceptible de modifier l'installation.
4. Jouer les rounds de jeu jusqu'à ce que les conditions de fin de partie définies par le scénario choisi soient atteintes ou jusqu'à atteindre la limite du nombre de rounds.
5. Lorsque la partie est terminée, suivre les règles de décompte des points du scénario choisi.

Installation du jeu

- Plateau Renommée et Réputation : on place 1 de ses jetons Bouclier dans la case 0 de la piste Renommée (dont chaque ligne correspond à un niveau de son héros) et 1 dans la case centrale (0) de la piste Réputation.
- Piles de jetons Ennemi et Ruines : trier les 60 jetons Ennemi (ronds) [12 orcs, 10 monstres souterrains, 8 dragons, 10 garnisons de fort, 10 garnisons de tour de mage et 10 garnisons de cité] et les 12 jetons Ruines (hexagonaux) suivant leur dos ; mélanger chaque lot, et les empiler en 7 piles face cachée (laisser de la place pour les jetons défaussés à côté de chaque pile) ; si une pile est épuisée, on la reconstitue à partir de sa défausse.
- Deck Artefacts : mélanger et empiler face cachée les 16 cartes Artefacts (elles ne font jamais partie d'une offre).
- Pile Blessures : empiler face visible les 40 cartes Blessure (elles sont toutes identiques).
- Deck et offre Sorts : mélanger et empiler face cachée les 20 cartes Sorts (cadre mauve), puis révéler les 3 1ères cartes qui constituent

l'offre Sorts.

- Deck et offre Actions Avancées : même préparation que pour les Sorts (28 cartes Actions Avancées).
- Offre Compétences communes : créer une zone vide où seront placés les jetons Compétence non choisis pendant l'amélioration de niveau.
- Decks Unités Régulières et Unités d'Elite : mélanger séparément les 20 cartes Unités Régulières (dos argent) et les 20 cartes Unités d'Elite (dos or), et créer 2 decks séparés face cachée.
- Offre d'Unités : révéler N+2 cartes Unités Régulières (pour toute la règle : N=nombre de joueurs, sans compter l'éventuel joueur fantôme) ; ultérieurement, il pourra aussi y avoir des cartes Actions Avancées dans l'offre d'Unités (une par monastère sur le plateau).
- Jetons Ordre du round : on place son jeton Ordre du round dans la zone appropriée, celui du 1er joueur devant se trouver en haut.
- Plateau Jour/Nuit : au début du jeu, placer ce plateau face Jour ; au début de chaque nouveau round, ce plateau sera retourné sur son autre face :
 - La partie gauche de ce plateau indique le coût en points de mouvement (PM) de chaque type de terrain.
 - La partie droite est la source : jetez N+2 dés de mana et placez-y les dés obtenus ; au moins la moitié des dés obtenus doit correspondre à une couleur de base (rouge, bleu, blanc ou vert) : si ce n'est pas le cas, continuer de relancer tous les dés ayant obtenu un résultat noir ou or jusqu'à ce que ce soit le cas.
- Cartes tactiques : étaler les 6 cartes tactiques de jour et mettre de côté pour l'instant les 6 cartes tactiques de nuit.
- Deck Tuiles : le scénario précise le nombre de tuiles de chaque type devant être utilisées pour constituer ce deck :
 - les tuiles campagne sont piochées aléatoirement parmi les 11 tuiles à dos vert.
 - les tuiles principales (8 tuiles à dos marron) sont partagées entre tuiles avec cité et tuiles sans cité, puis piocher aléatoirement le nombre approprié de tuiles avec et sans cité.
 - Pour former le deck, mélanger et empiler face cachée ensemble les tuiles principales puis mélanger et empiler au dessus des précédentes les tuiles campagne piochées.
- Plateau : suivant les indications du scénario, placer la tuile de départ recto/verso sur sa face A ou B puis :
 - Révéler 2 tuiles (si la face A est utilisée) ou 3 tuiles (si la face B est utilisée) du deck Tuiles et les placer comme indiqué sur le schéma (orienter les tuiles piochées dans la même direction que la tuile de départ).
 - Pour chaque site révélé, consulter les règles sur sa carte de description de site pour savoir ce qui se produit lorsque ce site est révélé.
- Cartes de description de site (7) et carte de scores : placer ces cartes à portée de main des joueurs.
- Cartes (4) et figurines (4) Cité : on les place à portée de main des joueurs.
- Banque : créer une réserve avec les jetons de mana et les dés de mana inutilisés.

Zone de jeu d'un joueur

- Carte Héros : elle représente son personnage ; dans sa partie basse se situe son inventaire où on stockera les cristaux obtenus au cours du jeu.
- Pile de jetons Niveau : empiler face visible dans l'ordre ses 5 jetons Niveau octogonaux (le 1-2 au sommet). Le jeton visible indique que l'on a une armure de valeur 2 et une taille limite de main de 5. Placer le 6ème jeton Niveau vierge face bouclier visible

dans sa zone Unités en tant que jeton Ordre.

- Zone Unités : c'est là que sont placées les unités que l'on recrute. Chaque unité nécessite son propre jeton Ordre (en début de partie, on n'en a qu'un seul et on ne peut donc détenir qu'une seule unité ; lorsque l'on atteint un niveau impair, on obtient 1 nouveau jeton Ordre et son nombre maximum d'unités augmente).
- Deck Actions : on mélange les 16 cartes Action de base de son héros pour créer son deck Actions.
- Main des joueurs : en début de partie, piocher 5 cartes de son deck Action (suivant la taille limite de sa main).
- Défausse : c'est là que l'on place les cartes jouées à la fin de son tour (et parfois pendant son tour).
- Figurine : pour l'instant, on la place ici ; elle se déplacera vers le plateau lors de son 1er tour.
- Jetons Bouclier : 1 est utilisé pour la piste Renommée et 1 autre pour la piste Réputation ; le reste sera utilisé pour indiquer ses succès sur le plateau (ils sont censés être en nombre illimité).
- Pile de jetons Compétence : on possède 10 jetons Compétence de sa couleur ; on les mélange et les empile face cachée.
- Compétences acquises : zone où sont placés les jetons Compétence obtenus lors d'un changement de niveau.
- Carte de description des compétences : toutes les compétences de son héros y sont décrites.
- Zone de jeu : zone où on va jouer ses cartes pendant son tour.

Déroulement d'un round de jeu (jour ou nuit)

1. Un round est soit de jour, soit de nuit. Les joueurs jouent chacun à leur tour au sein d'un round.
2. Préparer le round (sauter cette étape lors du 1er round du jeu) :
 - a) Retourner le plateau Jour/Nuit.
 - b) Remettre à 0 la source : relancer tous les dés de mana de la source, en suivant les consignes d'installation du jeu.
 - c) Créer une nouvelle offre Unités :
 - Remettre sous leur deck respectif toutes les cartes Unité de l'offre actuelle
 - S'il y a des cartes Action Avancée dans l'offre actuelle, les remettre sous le deck Action Avancée
 - Placer N+2 nouvelles cartes Unité dans l'offre Unités
 - Si aucune tuile centrale (dos marron) n'a encore été révélée, ne placer que des unités régulières (dos argent)
 - Si au moins 1 tuile centrale a été révélée, alterner unités d'élite (dos or) et unités régulières (dos argent)
 - S'il y a au moins 1 monastère sur le plateau, ajouter 1 carte Action Avancée à l'offre d'unités pour chaque monastère qui n'a pas été incendié.
 - d) Rafraîchir l'offre Actions Avancées : remettre sous le deck Actions Avancées la carte Action Avancée qui est dans la position la plus basse de l'offre, déplacer chaque carte restante de l'offre d'une position vers le bas puis piocher une nouvelle carte du deck et la placer en haut de l'offre.
 - e) Rafraîchir l'offre Sorts : suivre la même procédure que pour le rafraîchissement des actions avancées.
 - f) Récupérer toutes les cartes tactiques du round précédent puis disposer les 6 cartes tactiques adaptées au nouveau round (jour ou nuit) face visible dans la zone de jeu.
 - g) Chaque joueur :
 - Retourne tous ses Artefacts de type Étendard et jetons Compétence de sa zone de jeu face visible. Il peut ensuite (s'il le souhaite) défausser à cet instant tout Artefact

Étendard affecté à ses unités.

- Remet à l'état « prête » (en remettant le jeton Ordre au-dessus de la carte) toute unité épuisée de sa zone Unités, y compris ses unités blessées.
 - Mélange toutes ses cartes (Actions, Sorts, Artefacts, Blessures) pour refaire son deck Actions.
 - Pioche un nombre de cartes de son deck Actions égal à la taille limite de sa main (qui peut être accrue s'il se trouve dans/à côté d'un fort ou d'une cité ; s'il se trouve à côté des 2, il utilise l'effet le plus favorable).
3. On choisit ses cartes tactiques pour ce round :
 - a) On choisit 1 carte tactique de la zone de jeu.
 - Le choix se fait dans l'ordre de renommée croissante (le joueur de plus faible renommée choisit le 1er) ; toute égalité est tranchée en faveur du joueur dont le jeton Ordre du round est le plus bas (au premier round, le joueur qui a choisi son héros en dernier choisit donc sa carte tactique le premier).
 - b) Suivre les instructions des cartes tactiques indiquant « ... lorsque vous prenez cette carte tactique... ».
 - c) Réarranger les jetons Ordre du round en fonction de la valeur de la carte tactique choisie, le jeton Ordre du round du joueur détenant la carte tactique de plus petite valeur devant se trouver en haut.
 - d) Mettre de côté toutes les cartes tactiques qui n'ont pas été choisies.
 4. À tour de rôle, les joueurs effectuent des tours de jeu :
 - a) On effectue son tour dans l'ordre des jetons Ordre du round (du haut en bas). Lorsque le dernier joueur a effectué son tour, c'est à nouveau au 1er joueur, etc.
 - b) Si son deck Actions est épuisé au début de son tour, on peut annoncer la fin du round au lieu d'effectuer son tour : dans ce cas, chaque autre joueur effectue un dernier tour et le round est terminé.
 5. Vérifier avec les indications du scénario si le jeu est terminé.
 - a) Si les conditions du scénario ont été remplies ou si la limite du nombre de rounds est atteinte, le jeu est terminé et on suit les indications du scénario pour en déterminer l'issue.
 - b) Si ce n'est pas le cas, on joue un nouveau round.

Concepts de base

LES CARTES DU DECK ACTIONS (« DEED CARDS »)

1. Les cartes du deck Actions se composent de cartes Action (de base et avancée), Sort, Artefact et Blessure ; en début de partie, son deck Actions n'est constitué que de ses 16 cartes Action de base.
2. À chaque tour, on va jouer des cartes de sa main : pour jouer une carte, on la pose dans sa zone de jeu et on exécute l'effet décrit.
3. Différentes cartes du deck actions peuvent être jouées de différentes façons :
 - a) Une action (de base ou avancée) peut être jouée pour obtenir son effet de base ou peut être jouée en utilisant un mana de la couleur indiquée sur la carte pour obtenir un effet plus puissant (indiqué en-dessous de l'effet de base sur la carte).
 - b) Un sort peut être activé avec 1 mana de la couleur indiquée à gauche pour obtenir son effet de base ; la nuit, il peut aussi être activé avec 1 mana de la couleur indiquée + 1 mana noir pour obtenir l'effet plus puissant.
 - c) Un artefact peut être joué pour obtenir son effet de base ou peut être retiré du jeu pour utiliser son effet ultime.
 - d) Une carte Blessure ne peut pas être jouée.
 - e) Toute carte non-Blessure peut être placée inclinée dans sa zone

de jeu pour obtenir 1 point de mouvement (PM), 1 point d'influence (PI), 1 attaque ou 1 parade, mais ne peut être jouée pour obtenir une attaque à distance, de siège, ou tout type d'attaque ou blocage élémentaire (Feu, Glace ou Feu Froid).

4. Les cartes qui fournissent un effet similaire (même celles de types différents) peuvent être jouées ensemble pour obtenir un effet cumulatif ; empilez les cartes jouées ensemble et faites le total de leurs effets.

5. A la fin de son tour, toutes les cartes Action jouées par un joueur sont placées sur sa défausse ; les cartes non jouées sont conservées en main, sauf s'il décide d'en défausser tout ou partie.

6. Certains effets de carte forcent à payer du mana d'une certaine couleur, à défausser (sur sa défausse) ou retirer du jeu d'autres cartes : ces effets ne peuvent être joués si on ne peut satisfaire à ces conditions.

- a) Une carte Blessure ne peut jamais être défaussée ni retirée du jeu de cette façon, sauf si l'effet le permet explicitement ; ainsi « any card » (« toute carte », ou « une carte ») se réfère à toute carte en main autre que Blessure.

UTILISATION DES UNITÉS

1. Les unités se partagent en 2 decks : Régulières (dos argent) et Elite (dos or).

2. En début de partie, on ne contrôle pas d'unité. Les unités recrutées en cours de jeu sont toujours exposées dans la zone Unités de sa zone de jeu (elles ne seront jamais dans sa main, son deck Actions ou sa défausse).

3. Chaque unité de sa zone Unités se voit affecter un jeton Ordre ; on ne peut pas avoir plus d'unités que de jetons Ordre :

- a) Une unité avec un jeton Ordre au-dessus est prête.
- b) Une unité avec un jeton Ordre sur elle est épuisée.
- c) Une unité avec une carte Blessure en travers est blessée.

4. Une unité nouvellement recrutée est toujours prête et non blessée. Si on veut recruter une unité mais que tous ses jetons Ordre sont affectés, on doit démobiliser une de ses unités (elle est retirée du jeu).

5. Une unité prête et non blessée peut être activée pour utiliser une de ses capacités (identique à jouer une carte de sa main). Certaines capacités peuvent exiger de payer du mana de la couleur décrite.

- a) Pour activer une unité prête, placez son jeton Ordre dessus : elle est épuisée jusqu'à la fin du round.
- b) Activer une unité revient à jouer une carte ayant le même effet ; vous pouvez combiner son effet avec d'autres cartes Actions et/ou unités.

6. Lorsqu'un effet autorise à « Rendre disponible une unité » (« Ready a unit »), on peut déplacer son jeton Ordre au-dessus de cette unité qui est maintenant prête et peut à nouveau être activée.

7. Les artefacts du type Étendard peuvent être affectés à une unité à tout moment pendant son tour : placez la carte Étendard en partie recouverte par la carte Unité à laquelle elle est affectée ; tant que l'étendard est affecté à une unité, celle-ci peut bénéficier de l'effet de base de l'étendard, mais son effet plus puissant est interdit.

- a) Si l'unité est détruite ou démobilisée ou si on affecte un autre étendard à cette même unité, l'étendard est placé sur votre défausse.
- b) A la fin du round, on peut décider de laisser un étendard affecté à une unité ou on peut le mélanger dans son deck Actions.

8. A la fin de son tour, on ne défausse ni ne rend prête une unité épuisée : celles-ci redeviennent automatiquement prêtes à la fin de chaque round.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

1. Les compétences sont représentées par des jetons Compétence et chaque personnage possède son propre jeu de jetons Compétence.

2. En début de partie, on ne possède pas de jeton Compétence mais à

chaque fois qu'un héros atteint un niveau de renommée pair, il obtient 1 jeton Compétence (voir la partie Finaliser son tour – changement de niveau)

- a) On place les jetons Compétence obtenus face visible devant soi, comme les unités.
- b) On peut obtenir un jeton Compétence de son propre personnage mais aussi un jeton Compétence d'un autre personnage en jeu (que l'on peut utiliser exactement comme un des siens).

3. L'utilisation et les effets de chaque compétence sont décrits par des icônes sur son jeton (Cf. carte de description des compétences du personnage correspondant).

4. Les compétences sont classées en 3 types de base :

- a) Un jeton Compétence avec le symbole d'une flèche simple vers le bas ne peut être utilisé qu'une seule fois par round, à son tour (sauf la compétence Motivation qui peut aussi être utilisée pendant le tour d'un autre joueur). Lorsque l'on utilise une compétence de ce type, on retourne son jeton face cachée jusqu'au début du round suivant.
- b) Un jeton Compétence avec le symbole d'une flèche entourée d'autres flèches ne peut être utilisé qu'une seule fois par round, mais son effet persiste jusqu'au début de son prochain tour. Cette compétence affectera les autres joueurs pendant leurs tours tant qu'elle sera active. Lorsque l'on utilise une compétence de ce type, on l'annonce haut et fort et on place son jeton au centre de la table. Au début de son prochain tour (ou à la fin du round si elle arrive avant), on le reprend et on le retourne face cachée ; il sera retourné face visible au début du prochain round.
- c) Un jeton Compétence sans aucun symbole ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

UTILISATION DU MANA

1. Il y a 4 couleurs de base de mana dans le jeu (rouge, bleu, blanc et vert) ; on le trouve sous 2 formes :

- a) Mana pur : il est représenté par un dé de mana ou par un jeton de mana dans la zone de jeu d'un joueur. Une fois obtenu, on doit l'utiliser avant la fin de son tour ou il disparaît.
- b) Cristaux : ils sont représentés par un jeton dans l'inventaire d'un joueur figurant sur sa carte Héros ; 3 cristaux de chaque couleur de base au maximum peuvent y être stockés.
 - Un cristal peut être transformé en mana pur pendant son tour mais pas l'inverse, sauf si un effet le permet.

2. Il y a 2 couleurs spéciales (or et noir) qui n'existent que sous forme pure.

- a) Pendant un round de jour, le mana or remplace toute couleur de base et le mana noir ne peut être utilisé.
- b) Pendant un round de nuit, le mana noir permet d'utiliser l'effet puissant de certaines cartes et le mana or ne peut être utilisé.

3. La source représente le mana pur présent dans le monde : à chaque tour, on peut prendre 1 dé de mana de la source et l'utiliser comme mana de la couleur indiquée par le dé.

- a) Relancer tout dé pris à la source de cette manière à la fin de son tour et le remettre dans la source.
- b) On prend un dé au moment où on veut utiliser le mana ; on ne peut pas prendre un dé sans utiliser son mana.

EFFETS

1. Les différents types de cartes du deck Actions, les Unités, jetons Compétence et certaines cartes tactiques procurent une variété d'effets qui peuvent être utilisés pendant son tour.

- a) De nombreux effets sont décrits de façon concise : « Move X » (« Mouvement X ») octroie X points de mouvement ou « Heal X » (« Guérison X ») octroie X points de guérison.
- b) D'autres effets vous autorisent à modifier les règles du tour ou à

obtenir quelque chose que normalement vous ne pourriez pas obtenir (suivre le texte figurant sur la carte). Si les effets modifient certaines valeurs ou règles, le changement dure toujours jusqu'à la fin du tour (sauf indication contraire).

2. Si vous ne comprenez pas un effet ou l'interaction de deux effets ou plus, consultez la FAQ du site web du jeu :

EFFETS DU TYPE « OBTENIR »

1. Si un effet octroie un jeton de mana, on prend un jeton de la couleur précisée et on le place dans sa zone de jeu.
2. Si un effet octroie un cristal de mana, on prend un jeton de la couleur précisée et on le place dans son inventaire ; si on en a déjà 3 de cette couleur, on le place dans sa zone de jeu.
3. Si un effet octroie une nouvelle carte du deck Actions (Action Avancée, Sort ou Artefact) pendant ou après son tour, cette carte est placée sur son deck Actions (sauf indication contraire).
 - a) Lorsque l'on obtient une carte de l'offre Sorts ou Actions Avancées, on complète aussitôt l'offre en décalant les cartes restantes vers le bas et en ajoutant la 1ère carte du deck Sorts ou Actions Avancées en haut de l'offre.
 - b) Lorsque l'on obtient une carte de l'offre Unités (unité ou action avancée apprise dans un monastère), on ne complète pas l'offre ; elle le sera au début du round suivant.
4. Tout artefact et récompense gagné en combat n'est obtenu qu'à la fin de son tour.

DÉFAUSSER ET RETIRER DU JEU

1. Si un effet demande de défausser une carte, on la place sur sa défausse ; on ne peut jamais défausser une carte Blessure (sauf précision explicite de l'effet).
2. Si un effet demande de retirer une carte du jeu :
 - a) Si c'est une blessure, on la remet dans la pile Blessure.
 - b) Sinon, elle est retirée du jeu et remise dans la boîte.

REVENIR EN ARRIÈRE

1. À moins que vous n'en décidiez autrement en début de partie (mais ce n'est pas recommandé), les joueurs peuvent revenir sur une action faite ou une décision prise tant qu'ils sont encore dans leur tour. Il est plus rapide de jouer son tour en essayant et en changeant d'avis que d'essayer de tout planifier dans sa tête.
2. Mais vous ne pouvez pas revenir en arrière avant une information révélée (tuile, jeton ennemi ou carte), avant un jet de dé ou avant une réaction d'un autre joueur (comme dans un combat joueur contre joueur).
 - a) Une fois que l'un de ces cas se présente, tous les décisions, mouvements, cartes jouées, capacités des unités et compétences utilisées, mana dépensé, doivent rester en l'état.

Déroulement du tour d'un joueur

1. Certaines cartes tactiques, certains jetons Compétence et la carte de description du village offrent des options ainsi rédigées « avant votre tour » ou « pendant le tour d'un autre joueur » :
 - a) On peut jouer ces cartes avant son tour ou pendant le tour d'un autre joueur. Note : on peut aussi bénéficier des effets du type « pendant le tour d'un autre joueur » avant son 1er tour, même si on est le 1er joueur du round.
 - b) En général, ces effets consistent à piocher des cartes de son deck Actions. Les conditions figurant ci-dessous dans le paragraphe 2 (si son deck est épuisé, si on a des cartes en main ou pas) ne sont examinées qu'après avoir résolu ces effets.
2. Si son deck est épuisé au début de son tour et si la fin du round n'a pas encore été annoncée, on peut passer son tour et annoncer la

fin du round ; dans ce cas, chaque autre joueur effectue un dernier tour et le round est terminé.

- a) On ne peut annoncer la fin du round que si son deck Action est épuisé au début de son tour
 - b) On doit annoncer la fin du round si son deck Action est épuisé et si on n'a plus de cartes en main au début de son tour
 - c) Si on a des cartes en main et si son deck est épuisé, on décide si on annonce la fin du round ou si on joue son tour
 - d) Si on n'a pas de cartes en main, si son deck est épuisé et si la fin du round a déjà été annoncée par un autre joueur, on doit passer son tour.
3. Si on passe son tour, il se termine immédiatement : on ne peut même pas utiliser les avantages d'une case du plateau que l'on occupe (mine ou clairière magique).
 4. Si on ne passe pas son tour, on a 2 options : jouer un tour normal ou se reposer ; dans les 2 cas, on doit jouer ou défausser au moins 1 carte pendant ou à la fin de son tour (sauf si sa main est vide mais qu'il y a encore des cartes dans son deck Actions au début de son tour).
 5. Jouer un tour normal se compose de 2 parties : déplacement et action.
 - a) D'abord, si on le veut, on peut se déplacer et on peut révéler de nouvelles tuiles pendant son déplacement (voir déplacement).
 - b) Son déplacement peut déclencher une action obligatoire :
 - Si on a terminé son déplacement dans une case occupée par un autre joueur, on doit le combattre
 - Si on a pénétré dans un site fortifié (fort, tour de mage, cité), on doit combattre sa garnison (c'est un assaut)
 - Si son déplacement s'est terminé parce que l'on a été attaqué par des ennemis errants, on doit les combattre
 - c) S'il n'y a pas d'action obligatoire, on peut, si on le veut, effectuer une seule des actions suivantes :
 - Dans un site habité (village, monastère, fort, tour de mage, cité) on peut échanger avec ses habitants
 - Dans un site d'aventure (ruines, cul-de-basse-fosse, crypte, tanière, antres) on peut l'explorer, ce qui mène fréquemment à un combat.
 - S'il y a des ennemis errants (orcs, dragons) dans une ou plusieurs cases adjacentes, on peut en défier un ou plusieurs en combat.
 - Dans un monastère, on peut l'incendier, ce qui mène à un combat.
 - Si aucune des actions précédentes n'est possible ou si on ne souhaite en effectuer aucune, on peut ne rien faire.
 - d) On ne peut effectuer qu'une seule action par tour (obligatoire ou volontaire). Si on souhaite se déplacer et/ou révéler de nouvelles tuiles, on doit le faire avant d'effectuer une action ; on ne peut pas se déplacer ou révéler une tuile après une action.
 - e) On peut jouer tout nombre de cartes à effet spécial (croix) à tout moment de son tour ; idem pour les cartes de guérison (main) mais ces dernières ne peuvent pas être jouées pendant un combat.
 - f) A chaque tour, on peut prendre 1 dé de mana de la source et l'utiliser comme mana de la couleur donnée par le dé.
 6. Si on se repose, on ne peut pas se déplacer, combattre ni échanger avec les habitants.
 - a) Suivant sa main, on peut opter pour un repos normal (si on a au moins 1 carte autre que Blessure en main) ou une récupération lente (si on n'a que des cartes Blessure en main).
 - Repos normal : placer sur sa défausse 1 carte autre que Blessure et autant de cartes Blessure que souhaité. Note : ceci est différent de « Se soigner » car les cartes Blessure sont placées sur sa défausse.

- Récupération lente : révéler sa main pour prouver que l'on n'a que des cartes Blessure puis placer 1 carte Blessure sur sa défausse.

b) Avant ou après son repos, on peut jouer autant de cartes à effet spécial ou de guérison que souhaité.

7. Après avoir fait tout ce que l'on souhaite faire (tour normal ou repos), annoncer que son tour est terminé, remettre tout dé de mana dans la source (le relancer s'il a été utilisé), et informer le joueur suivant qu'il peut commencer son tour. Pendant qu'il commence, finaliser son tour (Cf. finaliser son tour). Ceci permet de rendre le jeu plus rapide, mais n'est pas obligatoire : un joueur peut demander au joueur précédent de finir son tour avant de commencer le sien.

Déplacement

1. On peut se déplacer pendant un tour normal (pas pendant un repos). Pendant son déplacement, on peut révéler de nouvelles tuiles (révéler une tuile n'est pas une action). Tout déplacement doit être terminé avant d'effectuer une action (combat ou échange avec les habitants).

2. Lorsque l'on se déplace, on peut générer toute quantité d'effets Mouvement (botte) : la plupart de ces effets génèrent des Points de Mouvement (PM).

- a) On peut jouer autant de cartes Mouvement que souhaité (et éventuellement utiliser leur effet avancé grâce à du mana), utiliser des compétences Mouvement ou activer des unités ayant des capacités de mouvement : empiler ces effets dans une colonne pour garder une trace du total.
- b) L'effet «Mouvement X » octroie X PM
- c) Toute carte (sauf Blessure) peut être jouée inclinée dans une colonne pour obtenir 1 PM.
- d) On peut aussi jouer tout nombre de cartes à effet spécial (croix et soin (main) pendant un déplacement.

3. Faire le total des PM obtenus avec toutes les cartes et effets puis déplacer sa figurine, case par case, en dépensant les PM suivant le type de terrain pénétré (Cf. plateau Jour/Nuit ; les cases marquées d'une croix sont interdites ; le nombre de PM nécessaires pour se déplacer dans une forêt ou sur un désert est différent de jour ou de nuit).

4. Limitations:

- a) Pénétrer dans une case contenant un site fortifié non conquis (fort, tour de mage ou cité) ou un fort détenu par un autre joueur termine aussitôt son déplacement et conduit à un assaut de ce site.
- b) On n'est pas autorisé à pénétrer dans une case occupée par un ennemi errant (orc ou dragon) tant qu'il n'a pas été vaincu.
- c) Si on provoque un ennemi errant (en se déplaçant d'une case adjacente à son jeton vers une autre case adjacente à son jeton) il nous attaque et notre déplacement se termine aussitôt.
- d) Pénétrer dans une case contenant un site d'aventure (ruines antiques, cul-de-basse-fosse, crypte, tanière de monstre, antres de monstres) ne termine pas obligatoirement son déplacement car on peut l'ignorer si on le souhaite.

5. Pendant son déplacement, on peut révéler de nouvelles tuiles :

- a) On ne peut révéler de nouvelle tuile que si on occupe une case adjacente à une position où une nouvelle tuile peut être placée.
 - Une tuile doit être placée dans une position déterminée par les symboles figurant dans ses angles.
 - Aucune tuile ne peut être ajoutée au-delà du littoral (Cf. règles de scénario, forme de la carte)
- b) Pour révéler une tuile, on doit dépenser 2 PM.
- c) La nouvelle tuile est piochée sur le dessus du deck Tuiles : si on occupe une case adjacente à deux positions valables, on doit annoncer quelle position on explore avant de révéler la tuile.

d) Les tuiles doivent toutes avoir la même orientation (le chiffre dans un des angles doit toujours être dans la même direction que la lettre A ou B de la tuile de départ).

e) Selon la couleur du dos de la tuile, d'autres limitations peuvent s'appliquer :

- Une tuile Campagne (dos vert) ne peut être placée qu'adjacente à au moins 2 autres tuiles ou adjacente à une tuile déjà adjacente à au moins 2 autres tuiles.
- Une tuile principale (dos marron) ne peut être placée qu'adjacente à au moins 2 autres tuiles.
- Si le deck Tuiles est épuisé, on peut piocher au hasard une des tuiles Campagne retirées du jeu pendant l'installation (si toutes les tuiles Campagne ont été placées, on peut utiliser une tuile principale sans Cité retirée, s'il n'y en a plus on ne peut plus explorer). Les tuiles placées de cette façon doivent être adjacentes à au moins 3 autres tuiles.

f) Lorsqu'il y a des sites sur une tuile révélée, consultez la section « When revealed » (« une fois révélée ») de la carte de description de site correspondante et suivez les instructions ; en particulier, si un monastère est révélé, piochez 1 carte Action Avancée et ajoutez-la à l'offre Unités.

g) Si une tuile avec une cité en son centre est révélée :

- Placez la figurine correspondante dans la case et consultez le scénario pour savoir à quel niveau régler sa base.
- Prenez la carte Cité correspondante et placez-la à côté de la carte.
- Consultez la base de la cité pour savoir quelle garnison ennemie est présente dans la cité. Piochez les jetons Ennemi correspondants et placez-les face cachée sur la carte Cité.

6. Pendant un déplacement, on peut se déplacer d'autant de cases et explorer autant de tuiles que l'on peut se le permettre avec ses PM disponibles

- a) On peut alterner entre exploration et déplacement.
- b) On peut jouer des effets additionnels pour ajouter des PM à son total à tout moment pendant un déplacement
 - On peut jouer d'autres cartes après avoir révélé une nouvelle tuile
 - Les PM provenant de nouveaux effets sont ajoutés à tout PM restant.
 - Il n'est pas possible d'utiliser du mana pour utiliser l'effet avancé d'une carte jouée précédemment (ceci ne peut être fait qu'au moment où la carte est jouée)

7. Certains effets introduisent des modifications aux règles de déplacement qui s'appliquent à tout mouvement ultérieur et jusqu'à la fin du tour.

- a) Certains effets réduisent le coût en PM de certains terrains (cumulable, dans n'importe quel ordre, même jusqu'à un minimum de 0).
- b) Certaines cartes autorisent un joueur à pénétrer dans une case interdite en payant des PM (mais il doit terminer son tour dans une case non interdite, voir « retraite forcée » dans la partie « finaliser son tour »).
- c) Certains effets vous autorisent à vous déplacer de plus d'une case à la fois (en sautant une case par exemple) : dans ce cas, ignorez les cases sautées et ceci ne provoque pas les ennemis errants.

8. Par rapport aux autres joueurs :

- a) On peut traverser librement une case occupée par la figurine d'un autre joueur, sauf s'il s'agit d'un fort détenu par ce joueur. On peut aussi pénétrer dans une case occupée par un autre joueur pour révéler une ou plusieurs tuiles puis poursuivre son déplacement.
- b) Si on pénètre dans une case occupée par un autre joueur sans poursuivre son mouvement, ceci est automatiquement considéré

comme une attaque contre ce joueur (voire partie « combat joueur contre joueur »). En particulier, pénétrer dans un fort détenu par un autre joueur pendant qu'il est présent termine aussitôt son déplacement et ceci est automatiquement considéré comme une attaque contre ce joueur.

- c) Une attaque contre un autre joueur est considérée comme son action pour le tour et on ne peut jamais effectuer d'autre action dans une case occupée par un autre joueur.
- d) Dans certaines cases, il peut y avoir plusieurs figurines ; un combat n'a jamais lieu dans ces cases :
 - Si on termine son tour dans une case contenant un portail, on retire sa figurine du plateau, on la place devant soi et on la replacera dans la case du portail au début de son prochain tour.
 - Si on pénètre dans une cité conquise, on place sa figurine sur la carte Cité correspondante et on la replacera sur le plateau lorsque l'on quittera cette cité.
- e) Dans certaines situations, le combat entre joueurs est interdit. Si, dans ces situations, on termine son déplacement dans la même case qu'un autre joueur, on ne peut effectuer d'action ce tour. Les règles de retraite forcée s'appliquent à la fin de son tour. Ces situations sont :
 - La fin du round a été annoncée et chaque joueur effectue son dernier tour du round.
 - Les conditions du scénario ont été atteintes et chaque joueur effectue son dernier tour du jeu.
 - On joue un scénario coopératif, ou bien on s'est mis d'accord pour interdire les combats joueur contre joueur.
 - On joue un scénario en équipes et l'autre joueur est son équipier.

Echanges avec les habitants

1. On peut échanger avec les habitants dans différents sites du plateau (villages, monastères, forts détenus, tours de mage et cités conquises par un joueur). Échanger est sa seule action du tour.
2. Lorsque l'on échange, on peut jouer tout nombre d'effets Influence pour générer des points d'influence (PI).
 - a) On peut jouer des cartes Influence (icône = tête) de sa main (et éventuellement utiliser leur effet avancé grâce à du mana), utiliser des compétences Influence ou activer des unités ayant des capacités Influence : empilez ces effets dans une colonne pour garder une trace du total.
 - b) L'effet Influence X signifie « Vous obtenez X PI ».
 - c) Toute carte (sauf une Blessure) peut être jouée inclinée dans une colonne pour obtenir 1 PI.
 - d) On peut aussi jouer tout nombre de cartes à effet spécial (croix) et soin (main) pendant un échange.
3. Faire le total des PI obtenus avec toutes les cartes et effets puis modifier ce total par sa réputation :
 - a) Vérifier la position de son jeton Bouclier sur la piste Réputation et ajouter ce modificateur (négatif ou positif) à son influence (s'il est dans la case X, on ne peut pas du tout échanger !).
 - b) Si on échange avec une cité conquise, ajouter 1 à son influence pour chaque jeton Bouclier que l'on a sur la carte Cité.
 - c) Note : si ces bonus sont suffisants, on peut échanger sans jouer d'effets Influence.
4. Dès qu'un joueur a calculé ses PI, il peut les dépenser pour acquérir ce que le site lui offre (voir la carte de description du site ou la carte Cité correspondante).
 - a) On peut recruter une unité de l'offre Unités si le type de cette unité (icône dans la partie gauche de la carte Unité) correspond au site où l'on se trouve (icône du coin supérieur droit de la carte Description). Le coût en PI figure dans le coin supérieur gauche

de la carte Unité.

- Pour les modalités de recrutement, Cf. section « Utilisation des unités » du chapitre « Concepts de base ».
 - On peut utiliser aussitôt une unité recrutée (mais on ne peut pas utiliser l'effet Influence de cette unité pour payer son propre coût).
- b) Les points de guérison peuvent être achetés dans certains sites (à un village pour 3 PI, à un monastère pour 2 PI ; voir les cartes de description de ces sites). Cf. chapitre « Blessures et Soins ».
 - c) Comme indiqué sur la carte de description du site Monastère, on peut y apprendre une nouvelle action avancée pour 6 PI. La carte Action Avancée doit faire partie de l'offre Unités (pas de l'offre Actions Avancées) et est placée sur son deck Actions (l'offre n'est pas complétée avant le début du round suivant).
 - d) On peut apprendre de nouveaux sorts de l'offre Sorts à une tour de mage. Pour obtenir un sort, on doit payer 7 PI et 1 mana de la même couleur que le sort à acquérir. Le sort ainsi acquis est placé sur son deck Actions et l'offre Sorts est complétée immédiatement.
 - e) Chaque cité possède sa propre option d'échange décrite dans la partie basse de sa carte Cité :
 - Dans la cité rouge, on peut acheter des artefacts au coût de 12 PI pièce ; l'artefact est pioché à la fin de son tour, comme si on l'avait gagné au combat (Cf. section « Récompenses » du chapitre « Finaliser son tour »).
 - Dans la cité bleue, on peut acheter des sorts comme si on était dans une tour de mage.
 - Dans la cité blanche, on peut recruter des unités de tout type et/ou payer 2 PI pour ajouter 1 carte Unité d'élite (dos or) à l'offre Unités.
 - Dans la cité verte, on peut payer 6 PI pour obtenir une carte de l'offre Actions Avancées (complétez l'offre ensuite) ou la 1ère carte (sans la regarder) du deck Actions Avancées. Placez la carte obtenue sur son deck Actions.

5. On peut acheter autant de choses du même type ou de types différents pendant un échange, tant que l'on possède des PI pour le faire. On n'applique les bonus ou pénalités (liés à la réputation et aux jetons Bouclier dans une cité) qu'une seule fois par tour, quel que soit le nombre de choses que vous achetez.

Combattre les ennemis

1. Il y a plusieurs façons d'engager le combat avec un ennemi :
 - a) Pénétrer dans une case contenant un site fortifié non conquis (fort, tour de mage ou cité) : ceci est considéré comme un assaut et on doit combattre tous les défenseurs du site (ils sont toujours fortifiés, voir ci-dessous). À chaque fois que l'on mène un assaut, on perd 1 point de réputation, quelle que soit l'issue du combat.
 - De même, pénétrer dans une case contenant un fort appartenant à un autre joueur est considéré comme un assaut et on perd 1 point de réputation. Si l'autre joueur y est présent, on y engage un combat du type « Joueur contre joueur » ; sinon, un jeton ennemi aléatoire de couleur grise est pioché comme garnison du fort. Si vous le battez, il ne rapporte que la moitié de la renommée indiquée sur le jeton, arrondie au-dessus.
 - b) Si on est sur une case avec un site d'aventure contenant des ennemis (cul-de-basse-fosse, crypte, tanière ou autre non conquise, ruines avec des ennemis), on peut annoncer que l'on pénètre dans ce site comme action : ceci engage le combat avec tous les ennemis du site.
 - c) Si on est dans un monastère, on peut annoncer qu'on va tenter de l'incendier : si on le fait, on perd 3 points de réputation puis

on pioche un jeton ennemi aléatoire de couleur mauve comme défenseur.

- d) Si on est à côté d'un ennemi errant (orc ou dragon), on peut le défier : on le combat tout en restant sur place. S'il y a de tels jetons dans plusieurs cases adjacentes, on peut choisir d'en défier un ou plusieurs.
- e) Si on se déplace d'une case adjacente à un ennemi errant vers une autre case adjacente au même ennemi, ceci le provoque et il vous attaque.

2. Un seul combat est autorisé par tour mais, dans certaines situations, des ennemis de plusieurs cases peuvent être combattus dans un même combat :

- a) Il peut arriver qu'un seul déplacement provoque 2 ennemis errants : on doit les combattre tous 2.
- b) Un assaut est un déplacement et il peut arriver qu'il provoque 1 ou plusieurs ennemis errants : on doit combattre à la fois les défenseurs et ces ennemis errants ; cependant, les ennemis errants ne sont pas fortifiés et on peut conquérir le site même sans avoir vaincu les ennemis errants.
- c) Si son déplacement a déclenché un combat et qu'il y a un ou plusieurs ennemis errants adjacents à la case où on a pénétré, on peut les défier et les combattre dans le même combat :
 - On peut provoquer un ennemi errant en se déplaçant, puis en défier un ou plusieurs autres adjacents à la case pénétrée, puis les combattre tous.
 - Lorsque l'on assaille un site fortifié, on peut aussi défier tout ennemi errant adjacent à ce site qui se joint aux défenseurs mais n'est pas fortifié et dont la défaite n'est pas nécessaire pour conquérir le site.

- d) On ne peut pas défier d'autres ennemis lorsque l'on pénètre dans un site d'aventure.
- e) On ne peut jamais combattre un jeton ennemi et un autre joueur simultanément ; à son tour, on ne peut effectuer qu'une seule action et combattre un ennemi et engager un combat Joueur contre joueur sont 2 actions différentes.

3. Lors d'un combat on commence par piocher et/ou révéler tous les ennemis à combattre, puis 4 phases se succèdent :

- a) Phase Attaque à distance/Siège : les attaques à distance/siège peuvent être lancées pour essayer d'éliminer les ennemis avant qu'ils n'attaquent.
- b) Phase Parade : les ennemis non éliminés lors de la phase précédente attaquent et on peut utiliser les effets Parade pour essayer de bloquer ces attaques.
- c) Phase Affectation des dégâts : tout ennemi non bloqué inflige des points de dégât qui sont affectés à soi et/ou à ses unités.
- d) Phase Attaque : attaquez les ennemis en utilisant toute autre attaque restant en main (y compris les attaques à distance et de siège non utilisées lors de la 1ère phase) pour essayer d'éliminer les unités ennemies.

4. Pendant chaque phase, on peut jouer les cartes correspondantes, utiliser des compétences et activer des unités. Tracer les effets joués lors de chaque phase dans des colonnes différentes.

5. Sauf quand un effet restrictif s'applique, on peut jouer des effets Combat additionnels (pouvant affecter ses unités, les ennemis ou les règles de combat) pendant n'importe quelle phase. Sauf indication contraire, ces effets persistent jusqu'à la fin du tour.

- a) Tout effet autre qu'attaque ou parade d'une carte rouge ou la capacité d'une unité qui coûte du mana rouge pour son activation n'a aucun effet sur un ennemi résistant au feu (pentacle rouge)
- b) Tout effet autre qu'attaque ou parade d'une carte bleue ou la capacité d'une unité qui coûte du mana bleu pour son activation n'a aucun effet sur un ennemi résistant à la glace (pent. bleu)

6. On peut jouer tout nombre d'effets spéciaux (croix) pendant toute phase du Combat mais aucun effet Guérison (main) ne peut être joué

pendant un combat.

- a) Errata : tout effet capable de préparer une unité est un effet Guérison et ne peut donc être joué pendant un combat (y compris le sort « ENERGY FLOW / ENERGY STEAL » qui devrait porter l'icône « Main » au lieu de l'icône « Croix »).

PHASE D'ATTAQUE À DISTANCE ET DE SIÈGE

1. Pendant cette phase, on peut lancer 1 ou plusieurs attaques ou passer et ne rien faire.

2. Pour lancer une attaque, on choisit 1 ou plusieurs jetons Ennemi comme cible de l'attaque.

3. On joue tout nombre d'attaques à distance ou de siège élémentaires (feu, glace ou feu froid) ou physiques (elles n'ont pas d'attribut Élément).

- a) On peut jouer des cartes qui procurent des attaques à distance / de siège de sa main (en dépensant éventuellement tout mana disponible pour utiliser l'effet avancé), utiliser des compétences d'attaque à distance / de siège ou activer toute unité ayant une capacité d'attaque à distance / de siège. Empilez ces effets ensemble dans une colonne pour garder trace de leur total.

- Si certains des ennemis choisis sont fortifiés (ils défendent un site fortifié ou ils possèdent cette capacité sur leur jeton [icône tour]), seules des attaques de siège peuvent être jouées. On ne peut jouer des attaques à distance que si aucune des cibles ennemies n'est fortifiée.
- Si aucun des ennemis choisis n'est fortifié, on peut librement combiner attaques à distance et attaques de siège.
- Les ennemis fortifiés 2 fois (ils ont cette capacité et défendent un site fortifié) ne peuvent pas du tout être ciblés pendant cette phase, même par des attaques de siège .

- b) Une carte ne peut pas être placée inclinée pour contribuer à une attaque à distance/siège.

4. Calculer maintenant la valeur totale d'attaque de tous les effets joués :

- a) Si au moins 1 ennemi ciblé possède une ou plusieurs icônes Résistance, toutes les attaques d'un type correspondant à une icône Résistance sont inefficaces : elles voient leur force réduite de moitié (arrondir en-dessous).
 - Une attaque de Feu Froid n'est diminuée de moitié que lorsqu'il y a au moins 1 ennemi ciblé résistant au feu et à la glace.

5. Pour réussir une attaque, la valeur totale d'attaque doit être supérieure ou égale à la valeur totale d'armure (bouclier) de tous les ennemis ciblés : dans ce cas, ils sont vaincus.

- a) Les jetons ennemis vaincus sont aussitôt défaussés dans une pile à côté de leurs pioches respectives et ne participent pas à la suite du combat.
- b) L'attaquant reçoit un nombre de points de renommée égal à la valeur figurant au bas de chaque jeton ennemi vaincu (déplacer son bouclier de ce total sur la piste de renommée ; s'il change de ligne, on ne change pas encore de niveau car les changements de niveau se font en fin de tour).

6. Une attaque de valeur totale inférieure à la valeur totale d'armure des ennemis n'a aucun effet et tout dégât fait n'est pas reporté sur les phases suivantes du tour. Si vous réalisez que vous n'avez pas assez de points d'attaque pour battre l'(es) ennemi(s) choisi(s), vous pouvez soit jouer plus d'attaques, soit cibler un (d')autre(s) ennemi(s), soit annuler votre attaque.

7. On peut déclarer aucune, 1 ou plusieurs attaques pendant cette phase. Avec chaque attaque, on peut vaincre 1 ou plusieurs ennemis. Grouper les cartes et effets joués pour chaque attaque dans des colonnes séparées.

- a) Si certains ennemis sont fortifiés et d'autres pas, on peut s'occuper d'abord des ennemis non fortifiés avec une attaque séparée (dans laquelle on peut utiliser ses attaques à distance).

- b) Si certains ennemis ont certaines résistances et d'autres pas, on peut s'occuper de ces derniers avec une attaque séparée, puisque la présence d'une résistance diminue de moitié la valeur de toutes les attaques du type auquel elle résiste.

PHASE DE PARADE

1. Pendant cette phase, tous les ennemis qui n'ont pas été éliminés attaquent mais on peut contrer l'attaque d'un ou plusieurs ennemis en utilisant des parades : un ennemi bloqué ne fait aucun dégât pendant la phase suivante.

2. Pour chaque ennemi possédant l'icône Invocation (escalier), on pioche un jeton ennemi marron et on l'ajoute au groupe d'ennemis.

a) Pendant les phases Parade et Affectation des dégâts, le monstre invoqué remplace l'ennemi invocateur.

b) Tant que le monstre invoqué est présent, aucun effet ne peut cibler l'ennemi qui l'a invoqué ; le monstre invoqué peut être ciblé normalement.

3. Choisir 1 seul ennemi attaquant à bloquer.

4. Jouer tout nombre de parades de type élémentaire (feu, glace ou feu froid) ou physique.

a) Jouer des cartes générant une parade de sa main (en dépensant éventuellement tout mana disponible pour utiliser l'effet avancé), utiliser une compétence Parade, ou activer toute unité avec une capacité de parade. Empilez ces effets ensemble dans une colonne pour garder trace de leur total.

b) Toute carte (autre que Blessure) peut être jouée inclinée dans la colonne pour générer 1 point de parade physique.

5. Déterminer la valeur totale de parade de tous les effets joués.

a) Contre les attaques élémentaires, seules certaines parades sont pleinement efficaces :

- Tout type de parade est efficace contre une attaque physique (poing)
- Seul une parade Glace ou Feu Froid est efficace contre une attaque élémentaire de feu (flammes)
- Seul une parade Feu ou Feu Froid est efficace contre une attaque élémentaire de glace (glaçon)
- Seul une parade Feu Froid est efficace contre une attaque élémentaire de feu froid (glaçon en feu)

b) une parade inefficace est réduite de moitié. Lorsque l'on calcule la valeur finale de parade, on fait la somme des valeurs de parade inefficaces, on la diminue de moitié (arrondir en-dessous) puis on ajoute la somme de toutes les valeurs de parade efficaces.

6. la parade réussit si la valeur totale de parade est supérieure ou égale à la valeur d'attaque de l'ennemi choisi.

a) Important : si l'ennemi a la capacité Vivacité (= Swift [icône]), sa valeur d'attaque est doublée vis-à-vis de la parade.

7. Un jeton ennemi bloqué est mis de côté : son attaque a été stoppée et il ne fera pas de dégâts pendant la phase suivante mais il n'est pas encore éliminé (on aura une chance de l'éliminer pendant la phase Attaque).

a) Un monstre invoqué bloqué est défaussé dans la pile de défausse de sa couleur (il ne rapporte pas de renommée).

8. Si la valeur totale de parade est inférieure à la valeur d'attaque des ennemis choisis, il n'y a aucun effet, cela ne diminue pas l'attaque pour la phase suivante.

a) Parfois, une carte avec capacité de parade a d'autres effets : sauf indication contraire, ces effets s'appliquent que la parade ait réussi ou pas.

9. On peut bloquer tout nombre d'unités ennemies attaquant pendant cette phase. Toute unité ennemie que l'on souhaite bloquer est résolue individuellement ; on ne peut pas bloquer plusieurs unités à la fois.

PHASE D'AFFECTATION DES DÉGÂTS

1. Tout ennemi encore vivant et non bloqué cause des dégâts avec son attaque pendant cette phase.

a) S'il n'en reste plus, sauter cette phase.

b) Sinon, activer chaque unité ennemie non bloquée, une par une, dans l'ordre de son choix.

2. Chaque ennemi cause un nombre de dégâts égal à sa valeur d'attaque.

a) Si l'ennemi a la capacité Brutal (crâne), il cause un nombre de dégâts égal à 2 fois sa valeur d'attaque.

3. On peut d'abord affecter des dégâts à une ou plusieurs de ses unités non blessées ; le reste est ensuite affecté à son héros.

4. On peut affecter des dégâts à une unité (même épuisée) tant qu'elle n'est pas blessée.

a) Lorsqu'une unité subit des dégâts, on place une carte Blessure sur cette unité (quel que soit le nombre de dégâts subis) puis on réduit le nombre total de dégâts à affecter de la valeur d'armure de l'unité.

b) Exception : si l'unité est résistante aux éléments de l'attaque (résistance physique contre Attaque physique, résistance au feu contre Attaque de feu, résistance à la glace contre Attaque de glace, résistance au feu et à la glace contre Attaque de feu froid) :

- D'abord, réduire le nombre de dégâts à affecter de la valeur d'armure de l'unité (sans la blesser).
- Si ceci a absorbé tous les dégâts à affecter, il ne se passe rien mais on ne pourra plus affecter de dégât à cette unité lors de ce combat.
- S'il reste des dégâts à affecter, on continue à affecter les dégâts en blessant cette unité et en réduisant à nouveau le nombre de dégâts à affecter de la valeur d'armure de cette unité blessée.

5. Si on ne peut/veut pas affecter de dégâts à ses unités ou s'il reste des dégâts à affecter après avoir affecté des dégâts à ses unités, on doit affecter tous les dégâts restants à son héros :

a) Pour affecter des dégâts à son héros, on prend une carte Blessure dans sa main et on réduit la valeur totale de dégâts à affecter de la valeur d'armure de son héros (valeur de gauche du jeton Niveau de son héros).

b) On répète ce processus jusqu'à ce que tous les points de dégâts soient affectés (on reçoit donc 1 blessure pour chaque tranche de X points de dégâts, arrondies au-dessus, où X est la valeur d'armure de son héros).

c) KO : si le nombre de cartes Blessure ajoutées à sa main pendant un combat est supérieur ou égal à sa taille limite de main (valeur de droite du jeton Niveau de son héros, sans prendre en compte les modifications apportées par certains effets), on est mis KO et on défausse aussitôt toutes les cartes non-Blessure de sa main.

- Les blessures reçues pour d'autres raisons (effets de certaines cartes jouées pendant un combat par exemple) comptent dans ce total.
- Lorsque l'on est KO, ses unités continuent de combattre, on peut utiliser ses compétences et on continue de recevoir des blessures si on doit assigner des dégâts à son héros.

6. Capacités spéciales de l'ennemi liées à l'affectation de dégâts :

a) Si un ennemi possède la capacité Poison (goutte) :

- Une unité qui subit des dégâts par un ennemi ayant cette capacité et qui reçoit 1 blessure reçoit 2 cartes au lieu d'une (on doit la soigner 2 fois pour lui enlever ses 2 blessures).
- Un héros qui subit des dégâts par un ennemi ayant cette capacité doit placer 1 carte Blessure dans sa défausse pour chaque carte Blessure prise en main.

b) Si un ennemi possède la capacité Paralysie (golem) :

- Une unité qui subit des dégâts par un ennemi ayant cette capacité et qui reçoit 1 blessure est aussitôt détruite (retirez-la du jeu)
- Un héros qui subit des dégâts par un ennemi ayant cette capacité doit aussitôt défausser toute carte non-Blessure de sa main.

c) Si un ennemi possède la capacité Invocation (escalier), on affecte les dégâts de l'ennemi invoqué (en prenant en compte ses capacités spéciales). Après l'affectation des dégâts, on défausse le jeton de l'ennemi invoqué dans sa défausse.

7. Cette phase se termine lorsque l'on a affecté tous les dégâts faits par tous les ennemis non bloqués.

PHASE D'ATTAQUE

1. Cette phase se déroule de la même façon que la phase Attaque à distance/Siège, mais :

- a) On peut combiner toutes ses attaques : à distance, de siège ou normales. Pendant cette phase, il n'y a aucune différence entre ces 3 types d'attaque. Les fortifications n'ont aucun effet et on peut cibler tout ennemi avec toute attaque ou combinaison d'attaques.
- b) Toute carte non-Blessure peut être placée inclinée dans une colonne comme attaque physique de valeur 1.
- c) On peut utiliser les effets indiquant qu'ils ne sont utilisables que pendant la phase Attaque.
 - Errata : les sorts « Tornade » et « Désintégration » ne peuvent être utilisés que pendant cette phase, bien que la phrase "use in Attack phase only" ne figure pas sur ces cartes.

2. Comme pendant la phase Attaque à distance/Siège, on peut éliminer plusieurs ennemis en une seule attaque ou annoncer plusieurs attaques, chacune sur un ou plusieurs ennemis. Les règles relatives à la résistance sont identiques.

RÉSULTATS DU COMBAT

1. Le combat se termine après la phase Attaque et on peut y avoir vaincu aucun, un ou plusieurs ennemis.

- a) Si on assaillait une cité, on place 1 de ses jetons Bouclier sur la carte Cité pour chaque ennemi vaincu (il faut les aligner pour garder trace de l'ordre dans lequel ils ont été obtenus).

2. Si on a vaincu tous les ennemis d'un site :

- a) Si on a vaincu un ou plusieurs ennemis errants, on retire leurs jetons du plateau et l'icône de la case n'a plus aucune importance. On ne marque pas la case avec un jeton Bouclier mais on gagne de la réputation (+1 par orc, +2 par dragon).
- b) Si on a vaincu tous les ennemis d'un site d'aventure, on marque la case d'un jeton Bouclier. A la fin de son tour, on peut obtenir la récompense indiquée sur la carte de description de site (on ne prend pas sa récompense avant la fin de son tour).

c) Si on a vaincu tous les défenseurs d'un site fortifié, on termine son tour dans la case conquise.

- Note : si des ennemis errants étaient impliqués dans l'assaut, le fait de les avoir vaincus ou pas n'affecte pas le fait d'avoir conquis le site fortifié.
- Si le site est un fort ou une tour magique, on le marque avec un jeton Bouclier.
- Si c'est une tour de mage, on choisira un sort en récompense à la fin de son tour.
- Si c'est une cité, voir « Assaut d'une cité ».

d) Si on a vaincu les défenseurs d'un monastère, on le marque avec un jeton Bouclier : il est maintenant incendié et considéré comme une case vide jusqu'à la fin du jeu et on obtiendra un artefact en récompense à la fin de son tour.

3. Si on n'a pas vaincu tous les ennemis d'un site :

- a) Si on n'a pas vaincu un ennemi errant, il reste en place.
- b) Si on n'a pas vaincu les ennemis piochés dans un cul-de-basse-fosse, une crypte ou un monastère, on les défausse. La prochaine fois qu'un héros essaiera d'y combattre, on en piochera d'autres.
- c) Si on n'a pas vaincu l'ennemi d'une tanière ou le(s) 1-2 monstre(s) d'une ancre ou de ruines, on replace les ennemis restants face visible dans leur case. La prochaine fois qu'un héros essaiera d'y combattre, il combattra les mêmes ennemis. Note : vous pouvez décider de les mettre face cachée pour ne pas les confondre avec des ennemis errants, mais tout le monde peut regarder un jeton qui a déjà été révélé.
- d) Si on n'a pas défait tous les défenseurs d'un site fortifié, on doit battre en retraite vers la case d'où on est venu (si ce n'est pas une case sûre, les règles de « Retraite Forcée » s'appliquent ; Cf. « Fin du tour »).

ASSAUT D'UNE CITÉ

1. L'assaut d'une cité se passe de la même façon que l'assaut d'un autre site fortifié mais, en plus de la fortification, chaque cité fournit un bonus aux défenseurs (Cf. partie haute de la carte Cité correspondante) :

- a) Dans la cité blanche, tous les défenseurs bénéficient de +1 à leur armure.
- b) Dans la cité bleue, tous les défenseurs bénéficient de +2 à leur attaque s'ils ont une attaque de glace ou de feu, et de +1 à leur attaque s'ils ont une attaque de feu froid.
- c) Dans la cité rouge, tous les défenseurs qui ont une attaque physique bénéficient de la capacité « Brutal ».
- d) Dans la cité verte, tous les défenseurs qui ont une attaque physique bénéficient de la capacité « Poison ».

2. Si une cité est conquise, son nouveau leader doit être déterminé.

- a) Le joueur avec le plus de jetons Bouclier sur la carte Cité (toute égalité est tranchée en faveur du joueur ayant placé le 1er un bouclier) en devient le leader.
- b) Le leader pose la carte Cité (avec tous ses jetons Bouclier) devant lui : un joueur qui visitera ultérieurement cette cité posera sa figurine sur la carte Cité.

Finaliser son tour

1. La 1ère chose à faire est de relancer et de replacer sur la source tous les dés de mana utilisés.

2. Retraite forcée : on doit terminer son tour dans une case sûre : c'est toute case accessible normalement, sans autre héros présent.

- a) Si on n'est pas dans une case sûre, on doit rebrousser chemin jusqu'à une case sûre (en faisant en sens inverse le même chemin qu'à notre phase de déplacement).
- b) Pour chaque case parcourue ainsi, on ajoute une carte Blessure à sa main.

3. Nettoyage de votre zone de jeu :

- a) Remettre dans la réserve tous les jetons de mana de sa zone de jeu (utilisés ou pas).
- b) Placer dans sa défausse toutes les cartes jouées ce tour (sauf celles qui ont été retirées du jeu qui sont remises dans la boîte ou, dans le cas des blessures, sur la pile Blessures).

4. Utiliser les avantages de sa case :

- a) Si on a terminé son tour dans une clairière magique, on peut retirer du jeu 1 carte Blessure de sa main ou de sa défausse (mais pas de ses unités).
- b) Si on a terminé son tour sur une mine, on obtient 1 cristal de la couleur de la mine que l'on place dans son inventaire (sauf si

on en a déjà 3 de cette couleur, auquel cas on n'obtient rien).

5. Récompenses après combat : si on a obtenu des récompenses après un combat, on les prend maintenant dans l'ordre qu'on veut ; si on a gagné :

- a) Cristal : on l'ajoute à son inventaire (sauf si on en a déjà 3 de cette couleur, auquel cas on n'obtient rien). Si on a obtenu des cristaux aléatoires, on lance 1 dé pour chaque récompense pour en connaître la couleur ; si on obtient un noir, on reçoit 1 point de renommée à la place ; si on obtient un or, on en choisit la couleur.
- b) Artefact : on pioche le nombre d'artefacts obtenus plus 1 du deck Artefacts, on en remet 1 sous le deck et on place le reste au sommet de son deck Actions dans l'ordre souhaité.
- c) Sort ou action avancée : on choisit la carte dans l'offre correspondante, on la place au sommet de son deck Actions puis on complète l'offre (on ne peut pas obtenir de carte Action Avancée figurant dans l'offre Unités de cette façon).
- d) Unité : on la choisit dans l'offre Unités, quel qu'en soit le type ou le coût. Si on n'a pas de jeton Ordre disponible pour une unité, on doit en démobiliser une ou renoncer à sa récompense.
 - Exception : si, pendant ce tour, on obtient aussi un changement de niveau qui procure un nouveau jeton Ordre, on peut retarder la prise d'une nouvelle unité jusqu'à ce changement de niveau pour éviter de démobiliser une unité.

6. Changement de niveau : si son jeton Bouclier a changé de ligne sur la piste Renommée ce tour, on bénéficie d'un changement de niveau pour chaque changement de ligne :

- a) Lorsque l'on atteint un niveau impair marqué d'une icône octogonale :
 - On retire son jeton Niveau, révélant une nouvelle valeur d'armure et une nouvelle taille limite de main.
 - On retourne le jeton Niveau retiré et on le place dans sa zone Unités (c'est un nouveau jeton Ordre et sa limite d'unités augmente de 1).
- b) Lorsque l'on atteint un niveau pair marqué d'une icône double, on obtient 1 nouveau jeton Compétence et 1 carte Action Avancée de l'offre d'Actions Avancées : on retourne les 2 1ers jetons Compétence de son deck Compétences puis, au choix :
 - On prend 1 de ces 2 jetons, on place l'autre dans la zone Compétences Communes et on prend 1 carte Action Avancée au choix de l'offre d'Actions Avancées.
 - On prend le jeton d'un autre joueur de la zone Compétences Communes (s'il y en a), on y place ses 2 jetons révélés puis on prend la carte Action Avancée placée dans la position la plus basse de l'offre d'Actions Avancées.
 - Dans les 2 cas, la compétence est placée face visible devant soi et la carte Action Avancée au sommet de son deck Actions puis on complète l'offre Actions Avancées (en déplaçant les cartes vers le bas et en ajoutant une carte piochée dans la position du haut).

7. Pioche de nouvelles cartes :

- a) Avant de piocher, on peut défausser tout nombre de cartes non-Blessure de sa main.
 - Si on n'a pas joué ni défaussé de carte pendant son tour, on doit en défausser au moins une maintenant.
- b) On pioche des cartes de son deck Actions jusqu'à atteindre sa taille limite de main (valeur de droite de la tuile Niveau de son héros).
 - Si on est dans ou à côté d'un fort que l'on possède (marqué avec un de ses jetons Bouclier), sa taille limite de main est augmentée du nombre de forts que l'on possède sur le plateau.
 - Si on est dans ou à côté d'une cité conquise où l'on a au moins 1 de ses jetons Bouclier, sa taille limite de main est augmentée de 1 (de 2 si on est leader de cette cité).

- Si les 2 cas précédents s'appliquent, on ne bénéficie que du bonus le plus favorable.
 - Sa taille limite de main peut aussi être augmentée par la carte tactique de jour « Planning ».
- c) Si on a en main plus de cartes que sa taille limite, on n'a pas à en défausser mais on n'en pioche pas d'autre.
 - d) Si son deck Actions est épuisé pendant la pioche, on arrête de piocher ; on ne mélange pas sa défausse sauf si l'on a la carte tactique de nuit « Long Night ».
 - Note : cette carte tactique peut être utilisée même pendant la pioche ; lorsque son deck Actions est épuisé, on suit les instructions de la carte et on continue de piocher.

Blessures et soins

1. Lorsqu'un héros est blessé, on prend en main 1 ou plusieurs cartes Blessure de la pile Blessures.

- a) Les cartes Blessure ne peuvent jamais être défaussées, sauf si un effet précise le contraire. Une carte Blessure ne peut être jouée inclinée et ne peut être défaussée à la fin de son tour.
- b) Lorsque l'on choisit de se reposer pour le tour ou lorsqu'un effet nous autorise à défausser des cartes Blessure, elles sont placées sur sa défausse.
- c) Lorsque le round se termine, toute carte Blessure en main est mélangée dans son deck Actions.

2. Une unité blessée est marquée par une carte Blessure placée en travers de sa carte.

- a) Une unité blessée ne peut être activée ni recevoir des dégâts en combat.
- b) Une unité blessée conserve son état (prête ou épuisée). Une unité blessée qui est épuisée devient quand même prête au début d'un nouveau round (mais ne peut toujours pas être activée tant qu'elle n'est pas soignée).

3. On peut se soigner pendant son tour, même quand on se repose.

- a) On peut jouer des effets qui procurent des points de guérison (Guérison X).
- b) On peut aussi acheter 1 ou plusieurs points de guérison à un village ou à un monastère.
- c) On fait la somme de tous les points de guérison joués ou achetés et on peut les utiliser ainsi :
 - On utilise 1 point de guérison pour remettre une carte Blessure de sa main dans la pile Blessure.
 - Pour soigner une unité blessée, on doit payer un nombre de points de guérison égal à son niveau (valeur figurant dans son coin supérieur droit) ; dans ce cas, on retire la carte Blessure de l'unité et on la remet sur la pile Blessure.
 - Si l'unité a 2 cartes Blessure (elle a été empoisonnée), on doit la soigner 2 fois.

- d) On peut se soigner à tout moment de son tour, sauf en combat.
 - Les dégâts d'un combat peuvent être soignés au même tour, lorsque le combat est terminé.
 - Tout point de guérison non utilisé est perdu lorsque l'on engage un combat.
 - Note : la clairière magique ne procure pas de point de guérison ; son effet ne peut être utilisé sur une unité et ne peut être combiné avec d'autres effets de guérison.

Le combat « Joueur contre Joueur »

1. On peut déclencher un combat Joueur contre Joueur comme action de son tour si on remplit les conditions suivantes :

- a) On a pénétré dans une case occupée par un autre joueur et on ne

veut/peut pas poursuivre son déplacement.

- b) La case n'est ni une case Portail, ni une case Cité (le combat entre joueurs est interdit dans ces cases).
- c) La fin du round n'a pas encore été annoncée et les conditions de fin de partie n'ont pas encore été atteintes.

- Note : on ne peut pas pénétrer dans une case occupée par un autre joueur si ceci provoque l'attaque d'un ennemi errant.

2. Lors d'un combat Joueur contre Joueur, l'attaquant est l'agresseur et l'autre joueur le défenseur. Le défenseur peut se défendre pleinement ou partiellement en jouant son tour pendant celui de son agresseur ; le défenseur ne peut se déplacer ni effectuer d'action (échange ou déclenchement d'un autre combat) pendant ce combat.

3. Lorsqu'il est attaqué, le défenseur peut utiliser tout effet normalement utilisable avant son tour ou pendant le tour d'un autre joueur (piller un village par exemple) ; il a ensuite 2 options :

- a) Participer pleinement au combat : il peut choisir d'effectuer en avance son prochain tour et :
 - Il retourne son jeton Ordre du Round face cachée : tant qu'il sera face cachée, il ne pourra pas être à nouveau attaqué. Quand arrivera le moment où il aurait dû jouer son prochain tour, son jeton sera remplacé face visible, mais il sautera son tour (il ne pourra même pas annoncer la fin du round).
 - Pendant le combat, il peut utiliser un dé de mana de la source.
 - Il peut utiliser des compétences qui ne seraient disponibles qu'à son tour.
 - Après le combat, il peut jouer des cartes et des effets spéciaux et de soin.
 - Puis il suit les étapes habituelles d'une fin de tour (utilisation de mine ou clairière, changement de niveau, pioche de nouvelles cartes, etc.)

- b) Participer partiellement au combat : il peut choisir de ne pas sauter son prochain tour et :
 - Il ne retourne pas son jeton Ordre du Round face cachée et pourra être à nouveau attaqué par d'autres joueurs. Il jouera son prochain tour normalement.
 - Il ne peut pas utiliser un dé de mana de la source (sauf si un effet dit le contraire).
 - Il ne peut pas utiliser ses jetons Compétence (sauf ceux utilisables pendant le tour des autres joueurs).
 - Après le combat, sa partie du tour se termine aussitôt et il ne peut pas soigner ni jouer d'autres effets.
 - Il ne suit pas la procédure habituelle de fin de tour. En particulier, il ne pioche pas de nouvelles cartes. Tout mana inutilisé reste en place jusqu'à la fin de son tour normal.
 - Note : le défenseur peut toujours bloquer l'attaque d'un adversaire et lancer ses propres attaques, la différence tient juste dans les moyens qu'il peut utiliser et dans ce qui arrive après le combat.

4. Le combat Joueur contre Joueur a 2 phases : attaques à distance / de siège, et attaques au corps à corps. Le combat se termine lorsqu'un des joueurs est forcé de battre en retraite ou lorsqu'aucun joueur ne souhaite attaquer à nouveau ; dans ce dernier cas, l'agresseur doit battre en retraite.

ATTAKES À DISTANCE / DE SIÈGE

1. Pendant cette phase, en commençant par le défenseur, les joueurs effectuent un ou plusieurs tours en lançant des attaques à distance et de siège. Le joueur lançant une attaque est l'attaquant et l'autre le bloqueur, indépendamment de qui est agresseur ou défenseur pour l'ensemble du combat.
2. A son tour, on peut lancer une attaque ou passer.
3. Pour lancer une attaque, on joue tout nombre d'attaques à distance

et/ou de siège (et effets spéciaux), comme dans un combat normal.

- a) Si le bloqueur est le défenseur et que le combat se situe dans un site fortifié (fort ou tour magique), l'attaquant/agresseur ne peut utiliser que des attaques de siège.
- b) Des cartes jouées inclinées ne peuvent pas contribuer à cette attaque.

4. Le bloqueur peut ensuite jouer tout nombre de parades (et effets spéciaux), comme dans un combat normal.

- a) Les règles de parade efficace/inefficace s'appliquent normalement.
 - Si l'attaque se compose d'effets de plusieurs éléments, la parade est efficace si elle est efficace contre au moins un élément représenté dans les attaques.
- b) Contrairement au combat normal, il n'est pas nécessaire de bloquer toute l'attaque et une attaque peut être partiellement bloquée.
- c) La valeur totale de l'attaque est réduite de 1 pour chaque 2 points de valeur totale de parade, ceci parce que l'attaque à distance/siège fonctionne de la même façon que la compétence « Vivacité » (swiftness) d'un ennemi. Si le bloqueur utilise un effet « un ennemi bloqué perd sa Vivacité », la parade fonctionne complètement et l'attaque est réduite de 1 pour chaque point de parade.
- d) Si l'attaque n'est pas réduite à 0, le reste est transformé en points de dégâts qui doivent être affectés au héros ou aux unités du bloqueur.

5. Contrairement au combat normal, l'attaquant choisit comment affecter ses dégâts, mais doit avoir autant de dégâts à assigner que l'armure de la cible choisie pour la blesser.

- a) L'attaquant peut blesser plusieurs unités non blessées du bloqueur en affectant à chacune un nombre de dégâts égal à son armure.
 - Si l'unité est résistante à un élément utilisé dans l'attaque, son armure est doublée.
- b) L'attaquant peut blesser le héros du bloqueur en lui affectant un nombre de dégâts égal à son armure (peut être répété plusieurs fois, et le héros prend une carte Blessure en main à chaque fois).
 - Le bloqueur peut être mis KO s'il reçoit trop de blessures (Cf. combattre les ennemis).
- c) L'attaquant peut laisser des points d'attaque non affectés et il doit le faire s'il ne reste plus de cible ayant une armure égale ou inférieure aux points de dégâts restant à affecter.

6. Après résolution de l'attaque, l'autre joueur prend le rôle de l'attaquant (il peut choisir d'attaquer à distance ou passer), puis la phase Attaque à distance / de siège se poursuit en alternant les rôles d'attaquant et bloqueur. Lorsque les 2 joueurs passent successivement comme attaquant, la phase se termine.

ATTAKES AU CORPS À CORPS

1. La Phase Attaque au corps à corps fonctionne comme la phase Attaque à distance / de siège, avec quelques différences :

- a) L'agresseur commence comme attaquant au lieu du défenseur.
- b) On peut jouer toute combinaison d'effets Attaque, y compris à distance et de siège. Les fortifications sont ignorées dans cette phase.
- c) On peut jouer une carte inclinée comme attaque physique de valeur 1. Noter qu'ajouter ainsi à une attaque en fera une attaque physique si ce n'était pas déjà le cas (en rendant efficace contre elle toute parade et en doublant l'armure des unités dotés de résistance physique).
- d) La parade fonctionne pleinement et l'attaque est donc réduite de 1 pour chaque point de parade total joué.

2. Les dégâts peuvent être utilisés pour blesser des unités et/ou le

héros, comme pendant la Phase Attaque à distance/Siège. De plus, il y a 2 autres moyens d'utiliser les dégâts obtenus :

- a) L'attaquant peut dépenser 5 points de dégâts pour voler 1 artefact au bloqueur et le placer sur sa défausse :
 - Des artefacts peuvent être volés s'ils sont dans la défausse du bloqueur, dans sa zone de jeu ou affectés à une unité blessée (y compris pendant cette attaque).
 - Des artefacts dans la main du bloqueur, dans son deck Actions ou affectés à une unité non blessée ne peuvent être volés.
 - b) Les points de dégâts peuvent être convertis en PM et dépensés pour forcer le bloqueur à battre en retraite. Pour ce faire :
 - L'attaquant doit choisir une case sûre accessible adjacente à celle du combat.
 - L'attaquant doit dépenser un nombre de points de dégâts égal au coût en PM d'entrée dans cette case.
 - Le bloqueur est placé dans cette case et le combat est terminé. Ce mouvement ne provoque pas l'attaque d'ennemis errants.
3. Les joueurs alternent les rôles d'attaquant et bloqueur jusqu'à ce que l'un des 2 soit forcé de battre en retraite ou que les 2 joueurs passent successivement comme attaquant.

RÉSULTATS DU COMBAT

1. Si un joueur est forcé de battre en retraite, le combat est terminé et l'autre joueur est victorieux et peut gagner de la renommée.
 - a) Si le vainqueur est de niveau inférieur à celui du joueur forcé de battre en retraite, il gagne 1 point de renommée + 2 points par différence de niveau.
 - b) S'il est du même niveau mais de moindre renommée, il gagne 1 point de renommée.
 - c) S'il a une renommée égale ou supérieure, il ne gagne rien.
2. Si le combat s'est terminé parce que les 2 joueurs ont successivement passé, aucun ne gagne de renommée.
 - a) L'agresseur doit battre en retraite vers la case d'où il est venu. Si ce n'est pas une case sûre, les règles de Retraite Forcée s'appliquent (Cf. « Fin du tour »).

EFFETS SPÉCIAUX « COMBAT »

1. Dans un combat normal, on peut jouer des effets autres qu'Attaque et Parade. La plupart d'entre eux peuvent aussi être utilisés dans le combat contre un autre joueur.
2. Un effet qui cible une unité ennemie peut cibler une unité blessée de son adversaire mais pas le héros.
 - a) Si l'effet provient d'une carte rouge ou de la capacité d'une unité activée par du mana rouge, il n'a aucun effet contre une unité résistante au feu.
 - b) Si l'effet provient d'une carte bleue ou de la capacité d'une unité activée par du mana bleu, il n'a aucun effet contre une unité résistante à la glace.
 - c) Si l'effet précise de détruire un ennemi, l'unité n'est que blessée.
 - d) La valeur d'armure d'une unité ne peut jamais être réduite à moins de 1.
 - e) Un effet spécial de parade qui affecte l'ennemi bloqué peut cibler toute unité participant à l'attaque, s'il y en a. Si l'effet n'est déclenché que par un parade réussi, il ne fonctionne que si le bloqueur réduit l'attaque à 0.
 - f) La force ou le coût de certains effets dépend du nombre d'ennemis. En combat Joueur vs. Joueur, c'est le nombre d'unités adverses non blessées prêtes et d'unités participant à cette attaque ou parade, plus 1 pour le héros ennemi.
3. Un effet qui modifie les valeurs ou règles (ignorer les

fortifications par exemple) dure pendant tout le combat.

4. Un effet qui empêche un ennemi d'attaquer peut être joué pendant une parade. Choisissez une unité participant à l'attaque et retirez sa contribution du total d'attaque (l'unité reste épuisée). On ne peut pas annuler un effet spécial ennemi ou une parade de cette façon.
5. Un effet qui vous permet de sauter les phases Blocage et Affectation de dégâts peut être utilisé pour annuler 1 attaque (attaque à distance/siège ou C/C). Aucun dégât n'est causé par cette attaque (mais les cartes restent jouées, les unités épuisées, etc.) mais le combat se poursuit.

Assaut coopératif d'une cité

1. Dans un scénario coopératif (et dans un scénario compétitif, si les joueurs le souhaitent), on peut coopérer pour conquérir une cité.
2. On peut engager l'assaut coopératif d'une cité à son tour si :
 - a) La fin du round n'a pas encore été annoncée et les conditions de fin de partie n'ont pas encore été remplies.
 - b) On n'a pas encore effectué d'action.
 - c) Sa figurine est dans une case adjacente à la cité. Note : on peut aussi engager l'attaque si on est capable d'atteindre la cité avec un sort « Attaque souterraine ».
 - d) Il y a 1 ou plusieurs héros appropriés présents. Un héros est approprié s'il se trouve dans une case adjacente à la cité et si son jeton Ordre du round n'a pas encore été retourné face cachée (dû à un autre assaut coopératif ou à un combat Joueur contre Joueur).
3. On annonce son intention de lancer un assaut coopératif :
 - a) On invite 1 ou plusieurs héros appropriés (on peut exclure un ou plusieurs héros même appropriés).
 - b) On propose une façon de répartir entre les héros le nombre d'ennemis (et pas les ennemis en eux-mêmes) présents dans la cité. Chaque joueur se voit affecter un certain nombre d'ennemis à affronter (minimum 1).
 - c) Si tous les joueurs invités sont d'accord, l'assaut coopératif peut commencer. Sinon, il ne se passe rien. On peut faire une autre proposition ou poursuivre son tour comme si aucune proposition n'avait été faite.
4. Si tous les joueurs invités sont d'accord, ils retournent leur jeton Ordre du Round face cachée, pour indiquer qu'ils abandonnent leur prochain tour.
5. On mélange et on distribue aléatoirement (sans même en regarder le dos) les jetons Ennemi entre les joueurs, en respectant le nombre d'ennemis pour chaque joueur de la proposition de départ.
6. Les participants assaillent la cité dans l'ordre du round, en commençant par le joueur à l'origine de l'assaut coopératif :
 - a) Chaque joueur effectue toutes les phases de son combat avant le joueur suivant.
 - b) Chaque joueur peut utiliser 1 dé de la source (mais ne l'y remet pas jusqu'à la fin de l'assaut) et tous les effets qu'il peut utiliser avant ou pendant son tour.
 - c) Chaque joueur doit commencer par se déplacer directement vers la cité :
 - Aucun autre déplacement ou action n'est autorisé.
 - Si ce déplacement provoque des ennemis errants, ils s'ajoutent aux ennemis attribués à ce joueur.
 - Les joueurs peuvent volontairement défier tout autre ennemi errant adjacent à la cité assaillie et l'ajouter aux ennemis qui lui ont été attribués.
 - d) On résout l'assaut comme d'habitude (y compris perte de réputation, affectation de boucliers sur la carte Cité pour les ennemis vaincus).
 - Chaque joueur ne fait face qu'aux ennemis qui lui ont été affectés et ignore les autres.

- Les effets affectant « Tous les ennemis » n'affectent que ceux qui lui ont été affectés.

7. La cité est conquise lorsque tous ses défenseurs ont été vaincus (que les maraudeurs qui se sont joints au combat aient été vaincus ou pas).

- Si elle n'est pas conquise, chaque joueur doit battre en retraite vers la case d'où il est venu.

8. Enfin, chaque participant, dans l'ordre du round, finalise son tour comme d'habitude.

- On peut jouer tout effet de soin et spécial avant la fin de son tour, comme lors d'un assaut normal.

LIVRET DE SCÉNARIOS

Ce livret de scénarios a trois parties. La première présente des principes généraux communs à tous les scénarios, ou à un sous-ensemble de scénarios (par exemple les scénarios coopératifs). La deuxième partie décrit des règles de variantes optionnelles. La troisième présente les caractéristiques et règles de chaque scénario.

I PRINCIPES GÉNÉRAUX

FORME DE LA CARTE

Dans chaque description de scénario, une forme de carte parmi les suivantes est recommandée en fonction du nombre de joueurs.

Carte étroite

Cette forme de carte utilise la face A de la tuile de départ. Elle est similaire à celle du scénario d'initiation, avec une règle supplémentaire : les Tuiles principales ne peuvent pas être ajoutées sur le littoral (dans le prolongement de la côte visible sur la tuile de départ), c'est-à-dire sur les tuiles les plus à gauche et à droite de chaque ligne.

La carte est étroite au début, et s'écarte assez rapidement. La règle supplémentaire précédente évite un éloignement trop important des Cités.

Cette forme de carte convient pour 2 ou 3 joueurs. À cause de son départ resserré, elle n'est pas recommandée si les joueurs n'ont pas la même expérience du jeu. À 3, un joueur inexpérimenté peut être bloqué au départ, à 4 ce risque est encore plus grand et difficile à éviter.

Carte ouverte

Cette forme de carte utilise la face B de la tuile de départ, et vous placez 3 tuile adjacentes au départ. Le littoral s'y ouvre avec un angle beaucoup plus grand. Cependant, il ne s'ouvre pas indéfiniment : la carte a au maximum 5 rangées de tuiles parallèles. Imaginez que la ligne du littoral bifurque après avoir ajouté deux tuiles de chaque côté de la tuile de départ (voir le schéma).

Une carte ouverte convient pour une partie à 4. Avec moins de joueurs, elle est un peu trop large, et il risque de ne pas y avoir assez d'interaction vers la fin de la partie.

Carte ouverte limitée à 4 ou 3 rangées

C'est la même forme, mais limitée à 4 ou 3 rangées (à 4 rangées, elle s'ouvre plus à droite qu'à gauche). Voir les schémas.

La carte à 4 rangées convient soit pour 3 joueurs, si vous voulez éviter un démarrage trop peuplé, soit pour 4 joueurs, si vous voulez plus d'interaction entre eux.

De la même manière, la carte à 3 rangées convient pour 2 ou 3 joueurs, si vous voulez que l'interaction soit forte durant toute la partie. Note : si vous jouez avec cette forme de carte à 3 ou 4, l'un des joueur pourrait se précipiter en tête, et les autres ne plus avoir assez d'endroits intéressants à explorer et conquérir.

SCÉNARIOS COOPÉRATIFS ET SOLO

Dans Mage Knight Board Game, les joueurs eux-mêmes déterminent l'allure du jeu. Si quelqu'un se précipite, en jouant la plupart de ses cartes à chaque tour, les autres doivent ajuster leur tempo, ou finir le Round avec la moitié de leur deck inutilisé. Dans une partie coopérative, il serait avantageux de se mettre d'accord pour jouer précautionneusement, en essayant de tirer le maximum d'effet de chaque carte : l'aspect "ajustement de tempo" du jeu disparaîtrait, et la partie s'éterniserait. Pour éviter ceci, à chaque mission coopérative ou solo, il y a un joueur fantôme (JF).

Joueur fantôme

Au début de la partie :

Après que les joueurs ont choisi leur Héros, choisissez-en un au hasard parmi ceux qui restent, il servira de JF. Vous avez seulement besoin de sa carte Héros, de son jeton d'ordre de tour, et de son deck de départ de 16 cartes actions.

En bas de sa carte Héros, il y a trois points colorés (Par exemple Goldyx en a deux verts et un bleu). Mettez trois cristaux correspondant à ces couleurs dans son inventaire. (Ceci s'applique seulement au JF. Les autres démarrent sans cristal.)

Mélangez son Deck Action, et le JF est prêt.

Pour déterminer le nombre de dés de mana dans la source et le nombre d'unités de l'offre, le joueur fantôme ne compte pas comme un joueur.

Au moment du choix des Tactiques :

Voir la description du scénario pour savoir comment se passe cette phase. Le JF ne bénéficie pas de la Tactique, celle-ci détermine seulement sa place dans l'ordre du tour, qui est définie comme d'habitude en fonction des numéros des cartes Tactique.

Au moment du tour du JF :

Si son Deck Actions est vide, il annonce la fin du Round, les autres jouent un dernier tour et le Round est fini.

Si son Deck Actions n'est pas vide, retournez 3 cartes de son Deck et mettez-les dans sa défausse. Regardez la couleur de la dernière des 3 cartes retournées :

- Si le JF n'a pas de cristal de cette couleur dans son inventaire, son tour est terminé.

- S'il a un cristal (ou plusieurs cristaux) de cette couleur, retournez autant de cartes supplémentaires que de cristaux de cette couleur. Son tour est alors terminé (quelle que soit la couleur de la carte ou des cartes retournée-s).

S'il n'y a pas assez de cartes dans son Deck, retournez ce que vous pouvez, et à son prochain tour le JF annoncera la fin du Round.

Au moment de préparer un nouveau Round :

- Quand vous enlevez la carte la plus basse de l'offre d'Actions Avancées, mettez cette carte dans le Deck du JF plutôt que de la retirer du jeu, et mélangez son Deck.

- Quand vous enlevez la carte la plus basse de l'offre de Sorts, mettez comme d'habitude cette carte en-dessous du Deck de Sorts, mais ajoutez un cristal de la couleur de cette carte Sort à l'inventaire du JF. Contrairement aux autres joueurs, le JF peut avoir plus de 3 cristaux de la même couleur.

Note 1 : le JF ne joue pas trop agressivement, vous avez donc en général le temps de jouer efficacement. Parfois, pourtant, le hasard peut faire défiler le Deck beaucoup plus vite, pensez donc à en prendre compte pour ajuster votre tempo !

Note 2 : vous avez un léger contrôle sur le Deck et les cristaux du JF. Il peut être avantageux de ne pas le laisser prendre des cartes et des cristaux de la même couleur.

Note 3 : Le Deck utilisé pour le JF est la principale raison de la limite à 3 joueurs des scénarios coopératifs. Si vous voulez vraiment jouer un scénario coopératif à 4, utilisez des cartes de remplacement (par exemple pique=vert, cœur=rouge, carreau=blanc, trèfle=bleu), ou coloriez des morceaux de papier comme remplacement des cartes du deck du JF et des cartes qui y sont ajoutées durant la partie.

Compétences dans une partie solo

Dans une partie solo, vous utilisez aussi le jeu de dix Compétences du Héros du JF. Mélangez-les et placez-les face cachée à côté de sa carte Héros.

Chaque fois que votre Héros a gagné un jeton Compétence, révélez aussi une Compétence du JF, et placez-la dans l'offre commune de Compétences : elle sera disponible pour vous la prochaine fois que vous gagnerez un jeton de Compétence. Comme dans les règles

habituelles de passage au niveau supérieur, si vous choisissez de prendre l'une de ces Compétences dans l'offre commune, vous n'avez pas le choix de la carte Action Avancée que vous prenez, vous devez prendre celle qui est en plus basse position dans l'offre.

RÈGLES DE JEU PAR ÉQUIPES

Certains scénarios pour 4 sont joués par équipes de 2. Formez deux équipes aléatoirement ou par choix avant le choix des Héros.

Les compétences interactives, c'est-à-dire celles qui affectent les autres joueurs (il y en a une par Héros, décrite à la fin de la carte de description des Compétences sur un fond plus sombre que les autres) n'affectent pas votre coéquipier.

Par contre, les Sorts interactifs (ceux qui affectent les autres joueurs) affectent votre coéquipier. La magie ne distingue pas les amis des adversaires.

Les joueurs alliés ne peuvent pas s'échanger des cristaux, artefacts, unités, etc. Les Mage Knights sont très individualistes, il est déjà surprenant qu'ils coopèrent.

Les règles pour l'assaut coopératif de cité sont recommandées, mais vous pouvez aussi coopérer d'autres manières : vous pouvez vous mettre d'accord sur qui explore quelle zone, qui a besoin de telle Tactique, qui prend quelle carte des offres, qui préférerait une couleur particulière de la Source de mana, etc. Cependant, les coéquipiers ne devraient pas dire quelles cartes ils ont en main, ni s'entraider sur des détails au moment de jouer leur tour (comment utiliser les cartes, les Unités, du mana etc.). Chaque joueur est individuellement responsable de comment il joue.

Les coéquipiers ne peuvent pas être sur la même case à la fin du tour (excepté sur les cités et le portail). Si cela devait arriver, les règles de retraite forcée s'appliquent à celui qui est arrivé sur la case le plus tard.

Les coéquipiers ne peuvent pas se combattre entre eux.

Un joueur peut entrer dans une Forteresse vide contrôlée par son allié, et y recruter des Unités. Si un joueur se trouve dans ou à côté d'une Forteresse alliée à la fin de son tour, son nombre maximum de cartes en main est aussi augmenté, mais seulement du nombre de Forteresse qu'il contrôle lui-même. Ce qui signifie que si l'on ne possède pas de Forteresse soi-même, on ne pioche pas plus de cartes même en étant à côté d'une Forteresse alliée.

Pour le décompte des points, le score se compte par équipe.

- le score de base est la renommée du joueur qui a le moins de renommée. Ne prenez pas en compte celle de celui qui en a le plus.

- Pour les bonus, et tout décompte similaire, comptez seulement le score le plus fort de l'équipe dans ce domaine, ignorez le moins bon score. Pour le malus par carte Blessure, comptez seulement la pénalité la plus grande de l'équipe.

- Assignez les bonus pour le plus haut score de chaque catégorie comme d'habitude (comparez seulement le meilleur score de chaque équipe).

Note : il est donc avantageux pour chaque joueur de se concentrer sur certains domaines, tant qu'il ne prend pas trop de retard en renommée et pas trop de cartes Blessure.

II VARIANTES

Les variantes permettent d'apporter plus de variété au jeu, et de l'adapter à vos préférences. Nous vous recommandons de :

- jouer vos premières parties avec les règles standard, sans variante, pour bien comprendre le jeu.

- utiliser une variante seulement si tous les joueurs sont d'accord.

- vous mettre clairement d'accord sur le scénario et les variantes avant le début du jeu, c'est-à-dire avant le choix des Héros.

- ne pas utiliser trop de variantes simultanément, car vous risqueriez d'oublier quelles règles s'appliquent ou non.

ENCHÈRES SUR LES HÉROS

Peut-être qu'un Héros vous semble plus puissant, ou correspond plus à votre façon de jouer. Pour certains scénarios et certaines variantes, certains Héros peuvent en effet être plus adaptés. Les règles standard désavantagent le joueur qui choisit son Héros le premier en le faisant choisir sa première carte tactique en dernier. Si vous pensez que ce désavantage n'est pas suffisant, vous pouvez suivre les règles suivantes :

- Déterminez au hasard l'ordre du choix des Héros, comme dans les règles standard.
- Quand un joueur choisit un Héros, il demande aux autres s'ils sont d'accord. Si c'est le cas, il prend le Héros et la phase de choix du Héros est terminée pour lui.
- Un joueur qui n'a pas encore choisi de Héros peut s'opposer à un choix et sacrifier 1 ou plus point(s) de renommée pour prendre ce Héros. Le joueur qui l'avait choisi doit soit égaler l'offre (sacrifier le même nombre de points de renommée), soit abandonner ce Héros.
- Si plus de joueurs sont intéressés, l'offre suivante doit être plus élevée. Ceci continue, comme une enchère, sauf que les joueurs précédents dans l'ordre de choix ont seulement besoin d'égaliser l'offre, ils ne sont pas obligés de surenchérir.
- Lorsque plus personne ne désire surenchérir, le joueur qui a offert le plus (ou, parmi ceux qui ont proposé la plus haute enchère, le premier dans l'ordre de choix déterminé au début) prend le Héros et perd la renommée annoncée. Les autres ne perdent rien, et le joueur suivant dans l'ordre de choix (ou le même s'il a perdu l'enchère) choisit un Héros, et les mêmes règles d'enchère s'appliquent.
- Marquez la perte de renommée d'un joueur en reculant son jeton bouclier sur la dernière ligne de la piste de renommée (par exemple, pour marquer une renommée de -2, placez le jeton sur la case 118). Le Héros est cependant toujours de niveau 1 et quand il franchit la fin de la ligne il commence à progresser sur la première ligne (sans changer de niveau).
- Les cartes tactique du premier round sont choisies dans l'ordre inverse de l'ordre du choix des Héros (quelle que soit le niveau de renommée), pour compenser le désavantage d'être dernier dans les enchères.

VARIATIONS SUR LA CARTE

Forme de la carte et nombre de tuiles

La forme de la carte et le nombre de tuiles dans la description des scénarios sont seulement des recommandations. Si vous vous rendez compte que vous préférez certaines formes, si vous voulez plus ou moins d'interaction au début ou au cours de la partie, ou si vous voulez plus ou moins de tuiles à explorer, voire de cités à conquérir, vous pouvez choisir une forme de carte et un nombre de chaque type de tuiles différents.

Orientation aléatoire des tuiles

Normalement l'orientation des tuiles est définie, les joueurs n'ont pas le choix. Eh oui, les Héros sont en train de découvrir un royaume inconnu, et pas, disons, de construire une ville médiévale dans le sud de la France.

Cependant, après de nombreuses parties, vous pourrez vous rendre compte que le nombre limité de tuiles provoque une réapparition occasionnelle de certaines situations. Si vous voulez, vous pouvez utiliser la règle suivante :

- Lors de sa mise en place (au début ou pendant la partie), chaque tuile est orientée aléatoirement. Ajoutez-la face cachée à son emplacement sur la carte, puis faites-la pivoter sur l'un de ses axes, que vous choisissiez avant de voir la face visible.

Note : les symboles dans les coins des tuiles doivent toujours être connectés, mais les étoiles peuvent être connectées aux cercles.

Cités aléatoires

Les cités ont des positions définies. La cité blanche est toujours à côté d'un lac et d'un fort, la cité rouge est dans le désert, entourée de dragons, etc. Ceci est l'histoire du jeu, et rend les cités différentes autrement que par leurs garnisons et bonus. Cependant, si vous voulez plus de variabilité, vous pouvez faire autrement :

- Quand une tuile avec cité est révélée, piochez au hasard une carte cité, et placez la cité de la couleur de cette carte sur la case centrale de la tuile, quelle que soit la couleur de cette case.

Note : vous pouvez aussi utiliser les cités aléatoires dans les scénarios pour lesquels une couleur de cité est définie (par exemple cité verte pour « Les nuits des druides »), car le choix de la couleur de cité pour ces scénarios a généralement été fait plus pour le reste de la tuile que pour la couleur de la cité. Si vous faites ceci, utilisez la tuile définie par le scénario, mais quand elle est placée, tirez au sort la couleur de la cité.

VARIATIONS SUR LE JOUR ET LA NUIT

Chaque scénario commence par un jour, puis une nuit, puis un jour, etc. Vous pouvez changer ceci pour varier les plaisirs.

Arrivée de nuit

Vous pouvez commencer par un round de nuit. Ceci est plus difficile : il est plus dur d'utiliser du mana et de se déplacer dans les forêts, de plus vous ne pouvez pas distinguer les ennemis qui défendent les forts et les tours de mage, ni les dangers qui se cachent dans les ruines.

Si vous utilisez cette variante, nous vous recommandons en début de partie de relancer les dés de mana jusqu'à ne plus obtenir de mana doré ou noir.

Les ténèbres approchent

Vous commencez par un round de jour. À la fin du round, lancez deux dés de mana. Si au moins l'un des deux est noir, la nuit tombe et reste jusqu'à la fin du jeu. Sinon, continuez par un deuxième round de jour, et refaites un jet de dé à la fin de ce round.

NIVEAUX DES CITÉS

Les niveaux des cités sont indiqués pour chaque scénario dans sa description. Une fois expérimentés, vous pouvez augmenter le niveau des cités, en particulier quand vous utilisez l'assaut coopératif de cité. Bientôt, vous verrez que même une cité de niveau 11 peut être conquise par un seul joueur, s'il a des cartes très puissantes et une armée adaptée à un assaut de cité.

Megapolis

Si vous découvrez que même le niveau maximal des cités ne constitue pas un challenge suffisamment élevé pour vous, ou si vous voulez rendre le jeu plus palpitant, vous pouvez transformer l'une des cités en Megapolis. Note : ceci ne peut être fait que dans les scénarios avec 3 cités ou moins.

- Quand vous vous êtes mis d'accord sur le niveau des cités classiques, choisissez également le niveau de la Megapolis, entre 2 et 24. Il n'est pas forcément supérieur à 11.

La Megapolis devrait toujours être la dernière cité révélée de la partie.

Quand une Megapolis est révélée, placez sa figurine et prenez sa carte comme d'habitude. Prenez alors au hasard une des cartes cité non encore utilisées, et placez-la à droite de la première carte cité. Placez également la figurine de la couleur de la deuxième carte sur la case à droite de la première figurine de cité. Le terrain (et éventuellement le symbole) de la case couverte par la figurine de cité est ignoré.

Chacune des deux cités a un niveau de la moitié du niveau de la Megapolis. Si le niveau de celle-ci est un nombre impair, arrondissez

au-dessus pour la cité de gauche et au-dessous pour la cité de droite. (Le niveau de la Megapolis est donc égal à la somme des niveaux des deux cités). Piochez les jetons de garnison pour les deux cités, et rassemblez-les pour former la garnison de la Megapolis (ils sont dorénavant tous traités de la même manière, quelle que soit la cité pour laquelle ils ont été piochés).

Considérez ces deux cités comme une seule grande cité :

- Révélez la garnison entière depuis n'importe quelle case adjacente à l'une des deux case de la Megapolis.
- Vous pouvez lancer un assaut depuis n'importe quelle case adjacente à l'une des deux case de la Megapolis.
- Combattez la garnison entière de la Megapolis. Tous les ennemis sont fortifiés, et bénéficient simultanément des bonus de combat des deux cités.
- Dans le cas d'un assaut coopératif, les joueurs adjacents à l'une des deux case de la Megapolis peuvent être invités. Mélangez et distribuez tous les ennemis en même temps, sans prendre en compte la position des joueurs par rapport aux cases de la Megapolis.
- La Megapolis est conquise une fois que tous les défenseurs sont battus. Déterminez un leader de la cité normalement.
- Une fois conquise, considérez la Megapolis comme une grande cité qui a deux cases. Les joueurs posent leur figurine sur la carte correspondant à la case (partie de la cité) où ils se trouvent. Ils peuvent se déplacer d'une partie à l'autre de la Megapolis pendant leur phase de déplacement (pour le coût habituel de 2 pour le mouvement vers une cité), ou la quitter en allant sur une case adjacente à la partie où ils se trouvent. Pour défier un ennemi errant, un joueur doit être sur une case adjacente à cet ennemi.
- Un joueur peut utiliser les options des deux cités pendant une interaction, quelle que soit la partie de la Megapolis où il se trouve.
- Pour le décompte des scores, une Megapolis compte pour une seule cité. Note : le décompte des scores ne prend pas en compte le niveau d'une cité.

Si vous décidez de faire un scénario avec deux Megapolis, ajoutez une cité au hasard à la première cité révélée. Les deux autres cités constitueront la deuxième Megapolis révélée, même s'il s'avère que la cité indiquée sur la tuile révélée est celle que vous avez ajoutée à la première Megapolis.

PLUS D'ENNEMIS ERRANTS

C'est une sorte de défi annexe, que vous pouvez ajouter à un scénario pour lui ajouter un peu de piment.

Ce royaume est la cible de nombreux raids. Les habitants, terrorisés, ne font plus confiance à personne.

- Vos personnages commencent avec -2 réputation (c'est-à-dire qu'ils ont -1 Influence lors des interactions)

- À la fin de chaque jour, lancez un dé de mana pour chaque case où un ennemi errant a été vaincu. Si le dé indique une couleur chaude (rouge, vert ou doré), piochez un nouveau jeton ennemi et placez-le sur cette case.

- Si le dé était doré, ajoutez aussi un ennemi marron à l'ennemi habituel vert ou rouge. Si vous les combattez, vous devez combattre les deux en même temps. La case est considérée comme contenant un ennemi errant tant qu'un de ces deux ennemis est encore vivant. Vous recevez +1 réputation pour chaque jeton ennemi vaincu.

- À la fin de chaque nuit, faites la même chose, mais cette fois les couleurs froides (blanc, bleu ou noir) font réapparaître un ennemi, et le noir fait apparaître l'ennemi marron supplémentaire.

Encore plus d'ennemis errants !

Pour une version encore plus extrême de cette variante :

- Vos personnages commencent avec -4 réputation (c'est-à-dire qu'ils ont -2 Influence lors des interactions)

- À la fin de chaque jour et chaque nuit, sur chaque case Orc ou Draconum inoccupée, ajoutez un jeton ennemi correspondant (vert ou rouge), lancez un dé de mana et ajoutez un ennemi supplémentaire marron pour toute couleur chaude (le jour) ou toute couleur froide (la nuit).

PARTIE AMICALE

Si votre groupe n'aime pas trop l'aspect compétitif, ou si une partie rassemble des joueurs débutants et expérimentés, vous pouvez utiliser une ou plusieurs des règles suivantes.

Pas de sorts interactifs

Enlevez les cartes sorts numérotées de 17 à 20 : ce sont celles qui affectent négativement les autres joueurs.

Pas de compétences interactives

Enlevez les compétences avec l'icône [icône tête] : ce sont celles qui affectent négativement les autres joueurs, leur description est inscrite en dernier sur la carte de description des compétences, sur un fond plus sombre que les autres.

Pas de combat joueur contre joueur

Vous pouvez interdire aux joueurs d'attaquer les autres joueurs. Si un joueur termine son mouvement sur une case où la figurine d'un autre joueur est présente, les règles de retraite forcée s'appliquent (sauf sur une cité ou sur le portail).

Mana amical

Durant le jour, un joueur ne peut pas utiliser un dé de mana doré pour une couleur qui est présente sur l'un des dés de la source de mana, il doit utiliser le dé de la couleur de base. De plus, vous ne pouvez pas relancer un dé doré durant le jour, s'il y a au moins un dé non doré dans la source.

COMBAT INTERACTIF

Dans cette variante, l'un des autres joueurs ne fait pas que regarder votre combat, il peut avoir un effet dessus. Le combat est moins prévisible, et dans certains cas peut se transformer en un vrai duel de finesse.

- Cette règle s'applique à chaque fois qu'un joueur entame un combat avec un seul ennemi (peu importe que ce soit un ennemi errant, un monstre dans sa tanière, ou le dernier défenseur d'une ville, etc.).

- Quand ceci arrive, le joueur ayant joué avant celui qui combat prend un dé de mana inutilisé (pas un de la source) et le positionne secrètement sur une couleur de son choix. Il le cache avec sa main, pour que le joueur combattant ne voie pas la couleur.

- Si la couleur choisie est le blanc, l'ennemi a +1 en armure durant la phase d'attaque à distance / de siège.
- Si c'est le rouge, l'ennemi a +1 à son attaque.
- Si c'est le bleu, l'ennemi a +1 en armure durant la phase d'attaque.
- Dans tous les cas ci-dessus, l'ennemi rapporte 1 point de renommée de plus s'il est battu.
- Si la couleur choisie est le noir, le vert ou le doré, l'ennemi n'a pas de bonus, mais ne rapporte pas de point de victoire supplémentaire.

- Le joueur qui a choisi la couleur la révèle au début de la phase durant laquelle elle fait effet. Donc, au début de la phase d'attaque à distance / de siège, soit il révèle le dé s'il est blanc, soit il dit « il n'est pas blanc ». Puis, au début de la phase de blocage, soit il révèle le dé s'il est rouge, soit il dit « il n'est pas rouge ». Au début de la phase d'attaque, il le révèle dans tous les cas si ce n'est pas déjà fait.

Note : cette variante est recommandée particulièrement pour les parties à 2. Quand on l'utilise, il est utile d'observer la manière de jouer de l'adversaire. Parfois, vous pourrez l'empêcher de toucher à distance en choisissant le blanc, parfois vous pourrez causer de sérieux problèmes en augmentant une attaque spéciale, et parfois vous pourrez permettre à l'ennemi de survivre grâce au +1 en armure (particulièrement quand il a une résistance). Par contre, le joueur attaquant aura parfois assez d'attaque et d'armure pour vaincre l'ennemi même avec le bonus que vous lui attribuerez, et la seule chose que vous ferez sera de lui donner un point de renommée en plus.

PLUS DE DECK-BUILDING

Si vous aimeriez avoir plus de possibilités d'optimiser votre deck au cours du jeu, vous pouvez utiliser l'une des variantes suivantes. (Nous ne les recommandons pas pour vos premières parties.) Ces variantes faisant progresser les héros plus vite, il est possible d'ajuster la difficulté en augmentant le niveau des cités.

Note : avec ces variantes il est possible que vous épuisiez la pile d'actions avancées, en particulier en jouant à 4 ou si des cartes permettant de gagner plus de cartes actions avancées arrivent en jeu tôt. Si cela arrive, l'offre des monastères est affectée en premier (n'y placez pas de cartes s'il n'y en a plus). S'il n'y a plus de carte pour remplir l'offre d'actions avancées, utilisez seulement ce que vous pouvez. Quand il n'y en a plus du tout, les joueurs qui doivent en prendre une ne reçoivent rien.

Amélioration des actions

En plus de vous permettre d'optimiser votre deck au cours du jeu, cette variante donne un léger avantage aux retardataires.

- À la fin de chaque nuit exceptée la dernière (c'est-à-dire deux fois dans le scénario standard de 6 rounds), révélez autant de cartes action avancée qu'il y a de joueurs, plus une.

- Les joueurs regardent alors leur deck et font le décompte suivant :

- 2 points pour chaque artefact ou sort dans leur deck.
- 1 point pour chaque action avancée.
- 1 point pour chaque lot de 2 cristaux dans leur inventaire.
- pour chaque unité, autant de points que son niveau (divisé par 2 et arrondi en dessous pour les unités blessées).

- Chaque joueur ajoute 3 points à ce score pour chaque niveau au-dessus du joueur ayant le niveau le plus bas. Annoncez les scores.

- En suivant l'ordre de ces scores, du plus bas au plus élevé (en cas d'égalité, le joueur avec le moins de renommée d'abord ; s'il y a encore égalité, celui qui a joué le plus tard dans le dernier round d'abord), chaque joueur peut (mais n'est pas obligé de) remplacer une carte de son deck par une des cartes action avancée révélées. La carte remplacée est retirée du jeu ; ce doit être une carte action (de base ou avancée) de même couleur que la nouvelle carte choisie, ou bien avec au moins un symbole en commun (icône dans le coin en haut à gauche).

- Quand tous les joueurs ont choisi de remplacer ou pas l'une de leurs cartes, les cartes restantes sont mises en-dessous de la pile d'actions avancées.

- Les joueurs doivent bien mélanger leur deck avant le prochain round.

Note : cette variante vous conviendra peut-être si vous préférez un rythme de jeu moins rapide. Elle permet de faire une pause une fois ou deux dans la partie, pour examiner votre deck, et réfléchir à ce qui lui manque pour l'améliorer. De plus, si vous vous mettez d'accord, les joueurs peuvent regarder les decks des autres joueurs à ce moment-là. À d'autres moments du jeu, il n'y aurait sans doute pas assez de temps pour ça.

Draft en début de partie

Cette variante encourage la planification à long terme. Vous prévoyez des améliorations pour votre héros, et pouvez ajuster vos décisions

en cours de jeu en fonction de votre stratégie.

- Après que les personnages ont été choisis, mais avant la mise en place de la carte, des offres et le tirage des dés, distribuez quatre cartes action avancée à chaque joueur.

- Chacun choisit une de ces cartes, la met de côté, et tous les joueurs donnent en même temps leurs trois cartes restantes au joueur à leur gauche.

- Continuez ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient mis trois cartes de côté. Mélangez les cartes non choisies avec le reste de la pile d'actions avancées.

- Les joueurs cachent leurs trois cartes dans un endroit sûr, de préférence ailleurs que sur la table, pour qu'elles ne soient pas mélangées accidentellement dans leur deck.

- À la fin de chaque round de jour, au moment de mélanger leur deck, les joueurs choisissent l'une de ces trois cartes et l'ajoutent à leur deck.

Note : vous pouvez utiliser ces règles de la même manière pour un scénario de moins de 6 rounds : les joueurs n'utilisent pas toutes les cartes qu'ils ont choisies.

III LISTE DES SCÉNARIOS

Note : dans la partie *Mise en place* de chaque scénario, la forme de la carte et le nombre de tuiles à utiliser sont souvent variables en fonction du nombre de joueurs. Par exemple, *mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)* suivi de *Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte* et *Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11* (etc.) signifie qu'il faut utiliser une forme étroite sauf à 4 où il faut utiliser une forme ouverte, et 8 tuiles de campagne pour une partie à 2, 9 tuiles de campagne pour une partie à 3, et 11 tuiles de campagne pour une partie à 4 (etc.).

PREMIÈRE RECONNAISSANCE

Joueurs : 2 à 4 (ou variante solo)

Type : légèrement compétitif

Durée : 3 rounds (2 jours et 1 nuit)

Objet : scénario d'entraînement. Fortement recommandé comme première partie pour chaque joueur car il permet d'apprendre les règles et de se familiariser avec elles d'une manière fluide.

Pour votre première mission, vous êtes envoyé dans une zone inconnue du royaume atlante ; votre tâche est de localiser sa capitale. C'est tout. Toute la gloire, les connaissances et trésors que vous rassemblerez seront vôtres.

Pour une description détaillée de ce scénario, voir le 1er livret (Game Walkthrough). Voici un résumé :

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite

Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11, classées par numéro

Tuiles principales avec cité : 1

Tuiles principales sans cité : 2

Cité : la cité ne peut être conquise ni visitée dans ce scénario

Règles spéciales

À chaque fois qu'un joueur explore et place une nouvelle tuile, il gagne 1 point de renommée.

Les combats joueur contre joueur ne sont pas autorisés (sauf si vous vous mettez d'accord pour les autoriser).

Les Unités d'Élite ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Vous ne devriez pas révéler les cartes Sorts et Action Avancée de l'Offre avant d'en avoir besoin.

Fin du scénario

Quand un joueur révèle une cité, tous les joueurs (dont lui) jouent un dernier tour. Si le Round se termine durant ces derniers tours, le jeu

prend fin immédiatement.

Décompte des points

Appliquez les bonus de fin de partie standard. Le joueur qui a le plus de renommée gagne. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Variante solo

Si vous voulez essayer votre première mission en solo, utilisez les règles de mise en place pour 2 joueurs, utilisez un joueur fantôme et les règles supplémentaires décrites dans le scénario Conquête en Solitaire

CONQUÊTE (STANDARD)

Joueurs : 2 à 4

Type : compétitif

Durée : 6 rounds (3 jours et 3 nuits)

Objet : scénario standard, dans lequel vous utilisez toutes les composantes du jeu. Il peut être long, en particulier à 4 ou avec des joueurs non expérimentés.

Votre tâche est de localiser et conquérir toutes les cités en trois jours et trois nuits. Chacun d'entre vous agira pour son compte et, comme d'habitude, vous voulez acquérir le plus possible de gloire, de connaissances et de butin. Heureusement pour vous, conquérir des cités est un excellent moyen de gagner en renommée.

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte

Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11

Tuiles principales avec cité : 2, 3, ou 4

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3

Cités : chaque cité révélée est de niveau 4

Fin du scénario

Quand toutes les cités sont conquises, tous les joueurs (y compris celui qui a conquis la dernière cité) jouent un dernier tour. Si le Round se termine durant ces derniers tours, le jeu prend fin immédiatement.

Décompte des points

Appliquez les bonus de fin de partie standard. En plus, ajoutez des points pour chaque cité (comme décrit dans la partie "scénarios de conquête" au dos de la carte de score) :

Chaque joueur gagne 7 points de renommée pour chaque cité dont il est le leader.

Chaque joueur gagne 4 points de renommée pour chaque cité dont il n'est pas le leader mais où il a au moins un jeton bouclier.

Le joueur qui a gagné le plus de points de cette manière gagne encore un bonus de 5 points de renommée (2 points par joueur en cas d'égalité).

Si vous avez conquis toutes les cités, votre mission est réussie. Qu'elle le soit ou pas, celui qui a le plus de renommée gagne.

Variantes

Les joueurs expérimentés peuvent augmenter le niveau des cités. Mais attention : même avec les niveaux suggérés, le scénario est long.

Jeu par équipes

Il est possible de jouer à 2 équipes de 2 (voir la partie Principes de base).

Dans ce cas, vous pouvez soit garder 4 cités comme décrit précédemment, soit encourager l'assaut coopératif de cité en utilisant seulement 2 tuiles de cité, avec des cités de niveau 10 ou plus, soit utiliser 2 Megapolis à la place (voir la partie Variantes).

CONQUÊTE ÉCLAIR

Joueurs : 2 à 4

Type : compétitif

Durée : 4 rounds (2 jours et 2 nuits)

Objet : scénario plus court qui a beaucoup de points communs avec le jeu standard, mais est plus rapide.

Une fois encore, votre tâche est de conquérir toutes les cités. Vous avez seulement deux jours et deux nuits cette fois, vous avez donc été dotés d'une plus grande puissance. Et encore une fois, la victoire sera à celui qui obtient le plus de renommée.

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte limitée à 4 rangées

Tuiles de campagne : 6, 7, ou 9

Tuiles principales avec cité : 2, 3, ou 4

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3

Cités : chaque cité révélée est de niveau 3

Règles spéciales

Vous démarrez avec 1 point de renommée. Chaque fois que vous passez à une nouvelle ligne de la piste de renommée, vous gagnez un point de renommée supplémentaire.

Vous démarrez 2 cases plus haut sur la piste de réputation (c'est-à-dire que vous avez un bonus de +1 en influence dès le départ)

Il y a un dé de plus dans la source et une Unité de plus dans l'offre.

Fin du scénario

Quand toutes les cités sont conquises, tous les joueurs (y compris celui qui a conquis la dernière cité) jouent un dernier tour. Si le Round se termine durant ces derniers tours, le jeu prend fin immédiatement.

Décompte des points

Idem que dans le scénario de conquête standard : appliquez les bonus de fin de partie standard et les bonus de Cités.

Variantes

Vous pouvez ajuster le niveau des cités selon vos préférences.

COOPÉRATION (STANDARD)

Joueurs : 2 ou 3

Type : coopératif

Durée : 6 rounds (3 jours et 3 nuits)

Objet : scénario coopératif standard. Le défi ultime pour celles et ceux qui veulent battre le jeu ensemble.

Votre tâche est de conquérir toutes les cités. Vous devrez unir vos forces, et vous serez récompensés collectivement, en fonction de vos meilleures prouesses.

Mise en place (pour 2, ou 3 joueurs)

Forme de la carte : ouverte

Tuiles de campagne : 8, ou 10

Tuiles principales avec cité : 3, ou 4

Tuiles principales sans cité : 2, ou 3

Cités : chaque cité révélée est de niveau 5, sauf la dernière révélée qui est de niveau 8 (à 2), ou 11 (à 3)

Joueur fantôme (JF) : il y a un JF standard (voir la partie Principes de base).

Cartes et Compétences : enlevez les 4 Sorts interactifs (numérotés 17 à 20), et pour chaque joueur enlevez la Compétence affectant les autres joueurs (il s'agit de celle inscrite en dernier sur la carte de description des Compétences, sur un fond plus sombre que les autres)

Règles spéciales

Lors du choix des Cartes Tactique, le JF en reçoit d'abord une au hasard, puis les joueurs choisissent la leur.

À la fin de chaque Round, choisissez ensemble l'une des Cartes Tactique utilisées par les joueurs réels, et retirez-la du jeu. (Ceci n'est plus nécessaire à la fin du dernier jour et de la dernière nuit.)

Appliquez les règles du jeu par équipes : vous êtes une seule équipe (voir la partie Principes de base).

Fin du scénario

Quand toutes les cités sont conquises, tous les joueurs (y compris celui qui a conquis la dernière cité), sauf le JF, jouent un dernier tour.

Décompte des points

Si vous avez conquis toutes les cités, vous avez gagné, sinon vous avez perdu. Dans les 2 cas vous pouvez compter votre score, pour voir si vous avez été performants.

Vous avez un seul score pour toute l'équipe. Comme score de base, prenez la renommée la plus basse parmi les joueurs. Appliquez alors les bonus standard, mais :

Dans chaque catégorie, utilisez seulement le score le plus élevé parmi les joueurs (ou la plus grosse pénalité pour le plus amoché). N'appliquez pas les bonus de +3 pour le meilleur de chaque catégorie, ni le malus de -3 pour le plus amoché.

Puis ajoutez les bonus suivants (résumés dans la partie "scénarios coopératifs et solos" au dos de la carte de score) :

10 points pour chaque cité conquise.

10 points supplémentaires si chaque joueur est leader d'au moins une cité.

15 points supplémentaires si vous avez conquis toutes les cités.

Si vous avez fini le jeu un round ou plus avant la limite (ici 6 rounds), gagnez 30 points pour chacun de ces rounds.

1 point pour chaque carte encore dans le Deck Actions (c'est-à-dire qui n'a pas été retournée ce Round) du JF.

5 points si la Fin du Round n'a pas encore été annoncée dans le dernier Round.

Variantes

Vous pouvez ajuster le niveau des cités selon vos préférences. Si vous jouez à 2, la dernière cité peut aussi être une Megapolis (voir la partie Variantes).

Vous pouvez aussi choisir une variante pour le décompte final des points : pour chaque catégorie des bonus standard, seul le score le plus bas parmi les joueurs compte. Ceci encourage un développement équilibré des Héros plutôt qu'une spécialisation. (Pour le plus amoché, utilisez encore la plus grosse pénalité).

COOPÉRATION ÉCLAIR

Joueurs : 2, 3 ou 4

Type : coopératif

Durée : 4 rounds (2 jours et 2 nuits)

Objet : scénario coopératif plus court, utilisant les mêmes principes que le scénario coopératif standard, tout en étant plus facile et plus rapide.

Une fois encore, votre tâche est de conquérir toutes les cités. Vous avez seulement deux jours et deux nuits cette fois, vous avez donc été dotés d'une plus grande puissance.

Toutes les règles et indications de mise en place du scénario de coopération standard s'appliquent, avec les modifications suivantes :

Mise en place (pour 2, ou 3 joueurs)

Tuiles de campagne : 7, ou 8

Tuiles principales avec cité : 2, ou 3

Tuiles principales sans cité : 1, ou 2

Cités : la 1re cité révélée est de niveau 5, la 2e de niveau 8, la 3e (si 3 joueurs) de niveau 11.

Règles spéciales

Vous démarrez avec 1 point de renommée. Chaque fois que vous passez à une nouvelle ligne de la piste de renommée, vous gagnez un point de renommée supplémentaire.

Vous démarrez 2 cases plus haut sur la piste de réputation (c'est-à-dire que vous avez un bonus de +1 en influence dès le départ)

Il y a un dé de plus dans la source et une Unité de plus dans l'offre.

CONQUÊTE EN SOLITAIRE

Joueurs : 1

Type : solo

Durée : 6 rounds (3 jours et 3 nuits)

Objet : Jeu en solitaire. Peut convenir pour un joueur qui veut comprendre le jeu avant de l'expliquer à d'autres.

Vous êtes seul maintenant. Mais le Conseil a toujours besoin que ces cités soient conquises. Bonne chance !

Mise en place

Forme de la carte : étroite

Tuiles de campagne : 7

Tuiles principales avec cité : 2

Tuiles principales sans cité : 2

Cités : la 1re cité révélée est de niveau 5, la 2e de niveau 8.

Joueur fantôme (JF) : il y a un JF standard (voir la partie Principes de base).

Cartes et Compétences : enlevez les 4 Sorts interactifs (numérotés 17 à 20), et pour chaque joueur enlevez la Compétence affectant les autres joueurs (il s'agit de celle inscrite en dernier sur la carte de description des Compétences, sur un fond plus sombre que les autres)

Règles spéciales

Lors du choix des Cartes Tactique, vous choisissez toujours en premier, puis le JF en reçoit une au hasard.

À la fin de chaque Round, retirez du jeu les deux Cartes Tactique utilisées. Cela signifie que chaque Carte Tactique est utilisée une et une seule fois durant le jeu.

Fin du scénario

Quand toutes les cités sont conquises, jouez un dernier tour (le JF ne joue pas).

Décompte des points

Si vous avez conquis toutes les cités, vous avez gagné, sinon vous avez perdu. Dans les 2 cas vous pouvez compter votre score, pour voir si vous avez été performant.

Prenez votre renommée comme score de base, appliquez les bonus standard (n'appliquez pas les bonus de +3 pour le meilleur de chaque catégorie, ni le malus de -3 pour « le plus gros loser »).

Puis ajoutez les bonus suivants (résumés dans la partie "scénarios coopératifs et solos" au dos de la carte de score) :

10 points pour chaque cité conquise.

15 points supplémentaires si vous avez conquis toutes les cités.

Si vous avez fini le jeu un round ou plus avant la limite (ici 6 rounds), gagnez 30 points pour chacun de ces rounds.

1 point pour chaque carte encore dans le Deck Actions (c'est-à-dire qui n'a pas été retournée ce Round) du JF.

5 points si la Fin du Round n'a pas encore été annoncée dans le dernier Round.

Variantes

Vous pouvez ajuster le niveau des cités selon vos préférences. La dernière cité peut aussi être une Megapolis (voir la partie Variantes).

Autres missions en solo

Ceci est une mission solo standard. Si vous le désirez, vous pouvez jouer n'importe quelle autre mission en solo : utilisez simplement les modifications de Mise en place et les Règles spéciales du présent scénario.

LIBÉRATION DES MINES

Joueurs : 2 à 4

Type : compétitif

Durée : 4 rounds (2 jours et 2 nuits)

Objet : un scénario semblable au scénario standard, mais plus court et avec des objectifs différents. Combattez dans les tunnels !

Les mines de ce royaume allié sont occupées par des ennemis ! Sans approvisionnement en cristaux, les Mages ne peuvent pas servir le pays. Allez là-bas et libérez-les !

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte limitée à 4 rangées

Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11 (enlevez seulement des tuiles sans mine)

Tuiles principales avec cité : 1 (celle avec la cité rouge)

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3 (celle sans mine est toujours enlevée)

Cité : la cité est amie. Chaque joueur place un Bouclier sur elle, mais personne n'en est le leader.

Règles spéciales

Quand une mine est révélée, placez un Jeton Ennemi vert (si elle est sur une Tuile de campagne) ou rouge (si elle est sur une Tuile principale), ennemi visible, ainsi qu'un Jeton Ennemi marron, face cachée. Ce sont les ennemis qui contrôlent la mine (l'un d'eux est caché dans les profondeurs). Pour ne pas les confondre avec des ennemis errants, placez-les de manière à bien voir qu'il y a un jeton marron sous le jeton vert ou rouge.

Pour libérer une mine, vous pouvez y pénétrer depuis sa case (ceci compte comme une action). Combattez les deux ennemis. Les règles de Nuit s'appliquent comme dans un Cul-de-basse-fosse (mais vous pouvez utiliser vos unités). Si vous ne battez pas les deux ennemis, le(s) jeton(s) restant(s) est(sont) laissé(s) sur la case, et peut(peuvent) être attaqué(s) plus tard.

Celui qui bat le dernier ennemi libère la Mine. Il y place un Bouclier et gagne 1 point de Réputation (2 points sur une Tuile principale).

Tant qu'elles ne sont pas libérées, les Mines ne produisent pas de cristaux. Une fois libérées, elles produisent comme d'habitude (la production démarre immédiatement, le libérateur reçoit un cristal le tour où il a libéré la mine).

Au début de chaque round, chaque joueur reçoit un cristal de chaque mine qu'il a conquise, peu importe la distance. Un présent des mineurs reconnaissants.

Note : S'il n'y a pas assez de Jetons Marron, utilisez des substituts pour les ennemis marron qui sont sur la carte mais n'ont pas encore été révélés. Piochez un nouvel ennemi marron au moment de le révéler.

Fin du scénario

Quand toutes les tuiles sont révélées et toutes les mines libérées, tous les joueurs (y compris celui qui a libéré la dernière mine) jouent un dernier tour. Si le Round se termine durant ces derniers tours, le jeu prend fin immédiatement.

Décompte des points

Si vous avez libéré toutes les mines, votre mission est réussie. Qu'elle le soit ou pas, appliquez les bonus de fin de partie standard. En plus :

Chaque joueur gagne 4 points de renommée pour chacune de ses Mines sur une Tuile de campagne et 7 points de renommée pour chacune de ses Mines sur une Tuile principale.

Le joueur qui a gagné le plus de points de cette manière gagne encore un bonus de 5 points de renommée, en tant que Grand Libérateur.

LES NUITS DES DRUIDES

Joueurs : 2 à 4

Type : légèrement compétitif, ou compétitif

Durée : 4 rounds (2 jours et 2 nuits)

Objet : un scénario semblable au scénario standard, mais plus court et avec des objectifs différents. Quel défi osez-vous affronter ?

Avez-vous remarqué les obélisques mystérieux que l'on trouve dans les clairières magiques de ce royaume ? Allez voir de quoi il en retourne !

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte limitée à 4 rangées

Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11 (enlevez seulement des tuiles sans Clairière Magique)

Tuiles principales avec cité : 1 (celle avec la cité verte)

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3

Cité : la cité est amie. Chaque joueur place un Bouclier sur elle, mais personne n'en est le leader.

Règles spéciales

Quand vous terminez votre mouvement sur une Clairière Magique, vous pouvez l'activer (en plaçant un de vos Boucliers dessus). Il peut y avoir plusieurs Jetons Bouclier sur chaque Clairière, mais un seul par joueur.

Une fois durant la première Nuit, durant l'un de vos tours, vous pouvez faire (lancer ?) une incantation. Ceci est votre Action du tour, et vous ne pouvez pas le faire depuis un endroit habité. Cette incantation invoque un monstre pour chaque Clairière sur laquelle vous avez un Jeton Bouclier : piochez ce nombre de Jetons Ennemis Marron, et combattez-les.

Ceux que vous battez vous rapportent 2 fois plus de renommée que d'habitude.

Ceux que vous n'avez pas battus disparaissent après le combat (mais les Blessures qu'ils vous ont infligées restent).

Indépendamment du nombre d'ennemis que vous avez vaincus, à la fin de votre tour vous recevez un cristal pour chaque monstre que vous avez invoqué (pour chaque cristal, lancez un dé pour déterminer sa couleur).

À la fin de la première Nuit, retirez tous les Jetons Bouclier des Clairières. Les joueurs devront se rendre à nouveau dans les Clairières pour les activer, s'ils veulent les utiliser pour une incantation durant la 2e Nuit.

Durant la 2e Nuit, vous pouvez faire une incantation de la même manière, mais cette fois vous invoquez des ennemis rouges. Vous gagnez là encore 2 fois plus de renommée que la valeur indiquée sur le jeton ennemi, mais cette fois vous recevez 2 cristaux au lieu d'un par monstre invoqué.

Fin du scénario

Quand tous les joueurs ont fait une incantation la 2e Nuit (dans ce cas chaque joueur joue un dernier tour), ou bien à la fin de la 2e Nuit.

Décompte des points

Appliquez les bonus de fin de partie standard. Celui qui a le plus de renommée gagne.

Variantes

Vous pouvez utiliser une variante plus compétitive : seulement 1 (à 2 joueurs) ou 2 (à 3 ou 4 joueurs) jetons Bouclier peuvent être placés sur chaque Clairière. Si une Clairière a déjà le nombre limite de Boucliers, mettez le vôtre à la place de l'un des autres (vous choisissez lequel).

Avec peu de joueurs, vous pouvez jouer une version épique de 3

jours et 3 nuits. Utilisez toutes les Tuiles de campagne et les Tuiles principales sans cité. Enlevez les Boucliers à la fin de la 2e Nuit aussi. Durant la 3e Nuit, vous invoquez un ennemi marron et un ennemi rouge pour chaque Clairière activée, et recevez 3 cristaux pour chaque paire de monstres invoquée.

LES SEIGNEURS DES SOUTERRAINS

Joueurs : 2 à 4

Type : compétitif

Durée : 5 rounds (3 jours et 2 nuits)

Objet : un scénario semblable au scénario standard, mais plus court et avec des objectifs différents. Allons sous terre.

Nous pensions contrôler cette région. Nous nous trompions ! Il y a un vaste réseau de tunnels souterrains sous le royaume. Nous ne savons pas qui a creusé ces tunnels ni pourquoi, mais peu importe. Allez prendre leur contrôle !

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite, étroite, ou ouverte limitée à 4 rangées

Tuiles de campagne : 8, 9, ou 11 (enlevez seulement des tuiles sans Cul-de-basse-fosse)

Tuiles principales avec cité : 1 (celle avec la cité bleue)

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3 (toujours inclure la tuile désertique avec le monastère et la Crypte)

Cité : la cité est amie. Chaque joueur place un Bouclier sur elle, mais personne n'en est le leader.

Règles spéciales

Chaque fois qu'une Tuile avec un village est révélée, le joueur qui la révèle choisit l'une des cases adjacentes à ce village, qui est accessible, n'est pas un marais et sur laquelle il n'y a pas de site (cette case peut être sur une tuile voisine). À partir de maintenant, il y a une entrée secrète de Cul-de-basse-fosse sur cette case. Placez-y un jeton ennemi marron face cachée pour la marquer.

Une entrée secrète de Cul-de-basse-fosse fonctionne comme n'importe quel autre Cul-de-basse-fosse (voir la carte description). Si vous arrivez à le conquérir, marquez la case avec un de vos boucliers et recevez votre récompense. Si vous échouez, défausser le jeton ennemi et piochez-en un nouveau.

Faites la même chose pour les monastères mais placez un jeton rouge sur une case libre adjacente, ce jeton indique une Crypte secrète, qui fonctionne comme une Crypte classique.

Dans ce scénario, les Culs-de-basse-fosse et Cryptes conquis (les classiques et les secrets) ne peuvent pas être visités à nouveau pour gagner plus de renommée.

Tous les Culs-de-basse-fosse et Cryptes conquis (les classiques et les secrets) sont connectées :

Si vous êtes sur une de ces cases pendant votre phase mouvement, vous pouvez vous déplacer vers une autre case Cul-de-basse-fosse ou Crypte conquis.

Ces 2 sites ne doivent pas nécessairement être du même type (vous pouvez vous déplacer d'un Cul-de-basse-fosse classique vers une Crypte secrète, etc.)

Pour faire ce déplacement, vous devez utiliser 2 points de Mouvement + 1 point de Mouvement par case traversée. Pour mesurer ce nombre de cases, vous devez passer par des cases révélées, sans passer par les lacs et marais. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas faire ce déplacement.

Fin du scénario

Quand toutes les tuiles sont révélées et tous les Culs-de-basse-fosse et Cryptes sont conquis, tous les joueurs (y compris celui qui a conquis le dernier site) jouent un dernier tour. Si le Round se termine durant ces derniers tours, le jeu prend fin immédiatement.

Décompte des points

Si vous avez conquis tous les Culs-de-basse-fosse et Cryptes, la mission est réussie.

Dans tous les cas, appliquez les bonus de fin de partie standard, mais :

Quand vous comptez les points "d'aventure", comptez les Culs-de-basse-fosse et Cryptes secrets. Tous les Culs-de-basse-fosse et Cryptes rapportent 4 points au lieu de 2.

À la place du titre de "meilleur aventurier", le titre de "meilleur dungeon crawler" est attribué, et il rapporte 5 points (2 points en cas d'égalité).

CONQUÉRIR ET TENIR

Joueurs : 2, ou 4 (2 équipes)

Type : très compétitif

Durée : 4 rounds (à 4 joueurs), 6 rounds (à 2 joueurs)

Objet : un scénario très compétitif qui donne plein d'occasions aux Héros de se battre entre eux. Les lieux contrôlés rapportent des points de victoire à la place de la renommée !

Vous êtes envoyé dans cette province contestée par le Conseil du Vide enfin ... pour être exact ... par les ... hum ... membres du Conseil qui sont restés intègres ... pour en prendre le contrôle. Faites attention, une faction de traîtres du Conseil du Vide cherchent aussi à contrôler cette région. Ne le leur permettez pas !

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : prédéfini (voir la carte). Utilisez la face B de la tuile de départ, 3 Tuiles de campagne révélées, et 6 positions prédéfinies où 2 autres Tuiles de campagne et 4 Tuiles principales peuvent être révélées (vous pouvez les placer face cachée au bon endroit dès la mise en place du jeu).

Tuiles de campagne : 5 (toutes celles avec des Forteresses et des Tours de Mage)

Tuiles principales avec cité : 1 (celle avec la Cité blanche)

Tuiles principales sans cité : 3 (toutes celles avec des Forteresses et des Tours de Mage)

Cités : la Cité était amicale mais a fermé ses portes. Vous n'êtes pas autorisés à y pénétrer

Unités : retirez les Unités de niveau 4 du deck Unités d'Élite

Règles spéciales

Mettez dans l'offre d'Unités des Unités standard seulement durant la première moitié du jeu. Mettez des Unités standard et des Unités d'Élite à partir du Round 3 (à 4 joueurs) ou du Round 4 (à 2 joueurs).

Les Unités pouvant être recrutées dans les Monastères peuvent aussi être recrutées dans les Tours de Mage. Les Unités pouvant être recrutées dans les Villages peuvent aussi être recrutées dans les Forteresses.

Il n'y a pas de perte de Réputation en cas d'assaut de Forteresses et de Tours.

Dans ce scénario, les Tours de Mage ne fonctionnent pas comme d'habitude, mais comme des Forteresses :

Quand vous conquérez une Tour de Mage, vous ne recevez pas de Sort. Vous pouvez toujours vous y procurer des Sorts plus tard.

Quand vous conquérez une Tour de Mage, vous en prenez possession, comme une Forteresse. Les autres joueurs peuvent la prendre d'assaut, comme une Forteresse : ils-elles combattent un ennemi violet pioché au hasard, pour la moitié des points de renommée, arrondie au-dessus.

Si vous démarrez votre tour dans ou à côté d'une de vos Tours de Mage, vous recevez un mana d'or (pendant le Jour) ou un mana noir (pendant la Nuit) pour chaque Tour de Mage que vous contrôlez. Si vous êtes à côté d'une de vos Tours de Mage et aussi à côté d'une de vos Forteresses, vous bénéficiez des deux.

Durant le 2e Jour et la 2e Nuit, quand vous attaquez une Forteresse ou une Tour de Mage contrôlée par un autre joueur, vous piochez deux jetons ennemis gris (pour une Forteresse) ou violets (pour une Tour de Mage). Faites la somme de leur bonus de renommée et divisez ce total par deux (arrondi au-dessus) pour déterminer le nombre de points de renommée que vous gagnez.

Durant le 3e Jour et la 3e Nuit (à 2 joueurs, donc), faites de même en piochant trois jetons ennemis.

Règles de jeu par équipes

Si vous jouez à 4, appliquez les règles de jeu par équipes (voir la partie Principes de base)

Notez particulièrement cette règle (inclue dans la partie Principes de base) : un joueur peut entrer dans une Forteresse vide contrôlée par son allié, et y recruter des Unités. Si un joueur se trouve dans ou à côté d'une Forteresse alliée à la fin de son tour, son nombre maximum de cartes en main est aussi augmenté, mais seulement du nombre de Forteresse qu'il contrôle lui-même.

Les mêmes effets s'appliquent pour les Tours de Mage et le gain de mana décrit dans la section précédente (Règles spéciales) du présent scénario.

Qui gagne ?

Le scénario est joué jusqu'à la fin du dernier Round, où jusqu'à ce qu'une équipe admette que l'autre équipe a gagné. Chaque Forteresse contrôlée rapporte 3 points de victoire, chaque Tour de Mage contrôlée rapporte 2 points de victoire. Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points de victoire a gagné. En cas d'égalité, personne n'a gagné.

Variantes

Pour un jeu plus stratégique, vous pouvez dévoiler toutes les tuiles dès le début (si le suspense de l'exploration ne vous manque pas).

Vous pouvez jouer ce scénario à 3 joueurs, mais il peut souffrir du syndrome "si deux se battent, le bénéfice est pour le troisième". La durée recommandée est de 4 Rounds.

UN SEUL REVIENDRA

Joueurs : 2 à 4

Type : très compétitif

Durée : 4 rounds (2 jours et 2 nuits)

Objet : un scénario compétitif pour celles et ceux qui préfèrent les jeux du type "il n'en restera qu'un" à la course aux points de victoire.

Ceci est un test ultime de votre puissance. Vous êtes envoyés dans une région inconnue du royaume et le portail se ferme une fois que vous l'avez franchi. Après 2 jours et 2 nuits, il s'ouvrira à nouveau pour un bref instant, et seul le héros devant le portail à ce moment-là pourra le franchir pour revenir.

Mise en place (pour 2, 3, ou 4 joueurs)

Forme de la carte : étroite (ou une autre forme si vous vous mettez d'accord)

Tuiles de campagne : 7, 8, ou 10

Tuiles principales avec cité : 1, 2, ou 3

Tuiles principales sans cité : 1, 2, ou 3

Cités : chaque cité révélée est de niveau 3

Règles spéciales

Le portail se ferme à la fin du Jour 1 (si un joueur est sur le portail à ce moment-là, il est éliminé du jeu). À partir de maintenant, la case du portail est considérée comme une case Plaine vide : seulement un joueur peut se trouver dessus, et un combat peut y être lancé.

Qui gagne ?

Le scénario prend fin dès que la 2e Nuit est terminée. Celui qui se trouve sur la case du portail à ce moment-là a gagné. Si personne ne s'y trouve, personne n'a gagné. Il n'y a pas de score, et la renommée

n'a pas d'importance.

Note : à partir du moment où la fin du Round de la 2e Nuit est annoncée, il n'est plus possible de lancer un combat entre joueurs. Donc, si la case du portail est occupée au moment où la fin de la 2e Nuit est annoncée, le joueur qui l'occupe a gagné.

Variantes

Vous pouvez vous lancer dans une version épique qui dure 3 jours et 3 nuits. Ajoutez une tuile de chaque type, et augmentez le niveau des cités à 4.

Variante par équipes

Si vous jouez à 4, vous pouvez jouer par équipes. Toutes les règles de jeu par équipes s'appliquent (voir la partie Principes de base).

Au début de la partie, chaque équipe tire au hasard (ou choisit, si vous préférez) un jeton bouclier de l'un des deux joueurs. Ce joueur est l'élu, celui qui doit revenir. Son coéquipier doit l'aider, particulièrement en bloquant l'autre équipe.

L'équipe opposée ne devrait pas savoir quel joueur a été choisi. Mettez de côté sans les révéler les deux jetons boucliers choisis.

À la fin de la 2e Nuit, révélez ces jetons bouclier. Si l'un d'eux appartient à un joueur se trouvant actuellement sur la case portail, son équipe a gagné. Sinon, personne n'a gagné.