

AGE 12+



**DUNGEONS & DRAGONS**  
**CONQUEST**  
**OF**  
**NERATH**

JEU DE PLATEAU

LIVRE DE REGLES

## TABLE DES MATIERES

Contenu du jeu	2
Introduction	3
Les Royaumes en Conflit	3
Comment Gagner	3
Modes de Jeu	4
Alliances	4
Mise en Place	5
Ordre de Jeu	8
Séquence du Tour	9
Phase 1: Pioche	9
Phase 2: Mouvement	9
Phase 3: Bataille	12
Phase 4: Repositionnement	17
Phase 5: Renfort	17
Phase 6: Collecte des Revenus	18
Appendice: Description des Unités	19
Glossaire	22

## CREDITS

Design	Richard Baker
Development and Additional Design	Richard Baker, Peter Lee, Mons Johnson
Editing	Jennifer Clarke Wilkes
D&D Senior Creative Art Director	Jon Schindehette
Art Director	Keven Smith
Cover Illustration	William O'Connor
Game Board Illustration	Adam Gillespie
Token Illustrations	Wayne England
Graphic Design	Keven Smith, Emi Tanji
Product and Packaging Design	Veronica Vail
Multimedia Manager	Ryan McCarthy
Miniatures Art Director	Ryan Sansaver
Production	Nick Bartoletti, Nicholas Isaac
Prepress Manager	Jefferson Dunlap
Imaging Technician	Travis Adams
Production Manager	Godot Gutierre

**Playtesting:** Jim Ansaldo, Rich Baker, Darren Barnes, Adam Childers, Jennifer Clarke Wilkes, Ciabhan Connelly, Cameron Curtis, Ryan Dickey, Karl Fischer, David Galuska, Mons Johnson, Toby Latin-Stoermer, Peter Lee, David Noonan, Bill Slavicsek, Dwayne Stupack, Darien Stupack, Rodney Thompson, Colin Walsh, Steve Winter, Mike Wyman, Warren Wyman



©2011 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Conquest of Nerath, and all other Wizards of the Coast product names and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. Hasbro and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. MADE IN CHINA.

## CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu
1 livre de règles
1 casier de rangement
5 cartes de référence (1 pour chaque royaume + 1 carte Référence Rapide)
252 figurines en plastique (63 pour chaque royaume):
80 Fantassins
24 Engins de Siège
24 Guerriers
24 Sorciers
32 Monstres
12 Châteaux
16 Élémentaires des Tempêtes
16 Dragons
24 Navires de Guerre
50 jetons en plastique (40 gris, 10 rouge)
80 marqueurs de contrôle (20 pour chaque royaume)
2 marqueurs d'équipe (Vain/nerath, Karkoth/Iron Circle)
30 tuiles de Gardien de Donjon
80 cartes Evènement (20 pour chaque royaume)
30 cartes Trésor
80 jetons Or (50 de 1 Or, 30 de 5 Or)
16 dés:
6 dés à 6 faces
4 dés à 8 faces
3 dés à 10 faces
2 dés à 12 faces
1 dé à 20 faces

## QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America  
[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)  
 Wizards of the Coast LLC  
 P.O. Box 707  
 Renton WA 98057-0707  
 U.S.A.  
 Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)  
 1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa  
[wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)  
 Wizards of the Coast LLC  
 c/o Hasbro UK Ltd.  
 Caswell Way, Reevesland Industrial Estate,  
 Newport NP19 4YH  
 UK  
 Tel: +44(0)8457 12 55 99

All Other European Countries  
[custserv@hasbro.be](mailto:custserv@hasbro.be)  
 Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA  
 Industrialaan 1  
 1702 Groot-Bijgaarden  
 BELGIUM  
 Tel: +32.70.233.277

Please retain these addresses for future reference.

30033806000001 EN

## INTRODUCTION

La guerre ravage le monde de DONJONS&DRAGONS. Les héros du bien et les champions du mal luttent les uns contre les autres à travers les montagnes, les mers, les forêts et les plaines, déterminés à vaincre ou mourir. Des monstres terribles saccagent tout sur leur passage. De puissants dragons dominent les airs, dévastant des armées entières avec leur souffle mortel. Des explorateurs hardis osent pénétrer dans des donjons remplis de redoutables gardiens et de trésors.

Quatre grands royaumes se disputent la domination du monde connu: de majestueux empires, des liges de nations, et de puissantes alliances. Le **Sombre Empire de Karkoth** rêve d'assouvir son sinistre Dieu Enchaîné par le sang d'une douzaine de territoires, mais les elfes héroïques et les humains de l'**Alliance de Vailin** sont déterminés à extirper ce mal ancien une fois pour toutes. Le **Cercle de Fer** cherche à subjuguier le monde connu sous ses légions écarlates, mais le peuple libre de la **Ligue Nerathane** se bat avec furie pour briser ces servants de l'enfer.

Un maximum de quatre joueurs peut jouer au jeu *Conquest of Nerath*™. Vous assumez le rôle de chef de guerre, régnant sur l'un des quatre royaumes. Vous décidez des forces dont vous avez besoin pour atteindre vos objectifs et de l'endroit où les bâtir. Vous combattez pour défendre vos terres ou saisir celles de vos ennemis, et vous envoyez de braves héros découvrir d'anciens secrets enfouis dans des donjons redoutables. Plus vous détenez un grand territoire, plus vous pouvez rassembler des troupes sous votre bannière. Vos choix seront déterminants: votre royaume survivra et triomphera, ou alors il chutera dans les ténèbres entre les mains et sous les talons de vos ennemis.

## COMMENT GAGNER

Le gagnant est le joueur qui a rempli les **conditions de victoire** en premier. Les conditions de victoire dépendent de la durée du jeu. Avant de commencer, décidez si vous voulez jouer une partie courte, moyenne, ou longue.

**Alliances:** Si vous jouez une partie en mode "Alliance", les conditions de victoire sont un peu différentes. Voir le cadre "Alliances" à la page 4.

DURÉE DE JEU	CONDITIONS DE VICTOIRE
<b>Courte</b>	13 points de victoire à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyenne</b>	20 points de victoire à la fin d'un tour de jeu
<b>Longue</b>	Contrôler toutes les Capitales ou collecter 8 Trésors

## Parties Courtes et Moyennes

Pour des parties de durées courtes ou moyennes, les joueurs conservent une trace des **points de victoire** (aussi appelés PV) sur la piste des Points de Victoire.

A la fin de chaque **tour de jeu** (Après que chaque royaume ait terminé son tour), contrôlez pour voir si un joueur a atteint le total de PV nécessaire. Si vous avez le total de PV requis et le plus grand nombre de PV, vous gagnez. Si 2 joueurs ou plus totalisent le même nombre de PV, jouez un autre tour de jeu et contrôlez à nouveau le total des PV à la fin du tour de jeu. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur dispose du plus grand nombre de PV à la fin d'un tour de jeu.

## LES ROYAUMES EN CONFLIT

Voici un aperçu rapide des quatre royaumes, avec des suggestions sur les forces et les faiblesses de chacun. Vous pouvez choisir le royaume que vous voulez jouer, lancer un dé pour le sélectionner, ou le prendre aléatoirement en plaçant un marqueur de contrôle de chaque royaume dans une coupe puis en le piochant.



### SOMBRE EMPIRE DE KARKOTH (KARKOTH)

Les sorciers qui dirigent Karkoth exercent de terribles pouvoirs ténébreux et la nécromancie. Leurs armées de morts-vivants tiennent une douzaine de territoires sous leur emprise, réclamant des tributs et de nouveaux conscrits. Karkoth bénéficie d'une position de départ offensive, mais dispose des cartes Évènement les plus faibles. Si vous cherchez une guerre terrestre directe, c'est ce royaume qu'il vous faut.



### ALLIANCE VAILIN (VAILIN)

Ce sont des territoires elfes alliés aux cités-états marchands des humains. Ce royaume bénéficie de routes commerciales prospères et du contrôle des élémentaires, lui donnant la meilleure flotte au monde. Si vous voulez maîtriser les mers, jouez l'Alliance de Vailin.



### CERCLE DE FER (IRON CIRCLE)

Ce sont des royaumes gobelins, des mercenaires, et des cités belliqueuses unis sous le Cercle de Fer pour créer les plus puissantes armées du monde. Les sorciers du Cercle de Fer dirigent aussi des forces infernales, ajoutant un élément de surprise à son paquet de cartes Évènement. Ce royaume est le meilleur pour celui qui veut jouer une force équilibrée.



### LIGUE NERATHANE (NERATH)

Ces états survivants féodaux – la plupart humains et nains – sont tout ce qu'il reste de la chute de l'Empire de Nerath. La ligue est sur le point de s'effondrer, prise entre l'agressivité des forces de Karkoth et celles du Cercle de Fer. Toutefois, elle dispose des cartes Évènement les plus fortes, représentant des héros courageux qui se rassemblent sous la bannière Nerathane. Si vous aimez le rôle de l'opprimé, de celui qui cherche à échapper à une mort certaine, prenez la ligue Nerathane.

Par exemple, dans une partie courte, le joueur Karkoth atteint 13 PV à son tour. Les joueurs de Vailin, du Cercle de Fer, et de Nerath ont tous une chance de marquer des PV à leur tour. Si le joueur Nerath termine avec 13 PV également, aucun royaume n'a gagné – tous les joueurs jouent un autre tour, et contrôlent le total de leurs PV à la fin du tour de jeu.

## Points de Victoire

Les points de victoire mesurent le succès dans la réalisation de différentes actions, telles que résumées dans le tableau suivant. Voir "Points de Victoire" en page 16 pour plus d'informations.

Vous recevez des PV aussitôt que vous réalisez l'action spécifique. Cependant, tous les joueurs vérifient le total de PV de leur royaume à la fin de chaque tour de jeu pour voir s'il y a un gagnant.

PV	ACTION
1	Conquérir un territoire ennemi
1-3	Jouer une carte Trésor
5	Conquérir une Capitale ennemie

## Partie Longue

Chaque royaume dispose d'une Capitale: Karlothi Throneholds (Karkoth), Vailindor (Vailin), Citadel of Iron's Grasp (Cercle de Fer) et Mithralfast (Nerath). Dans une partie longue, vous jouez jusqu'à ce que vous contrôliez toutes les Capitales, sans vous soucier du total de PV. Si vous contrôlez chacune des Capitales ennemies à la fin de votre tour et si vous contrôlez toujours votre propre Capitale, vous gagnez immédiatement.

Vous pouvez aussi gagner une partie longue en pillant des donjons pour collecter des cartes Trésor. Si vous avez au moins 8 cartes Trésor (qu'elles soient jouées ou dans votre main) et que vous possédez plus de cartes Trésor que les autres joueurs à la fin d'un tour de jeu, vous gagnez immédiatement. Autrement, vous devez jouer un nouveau tour de jeu et contrôler à nouveau à la fin du tour de jeu. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur ait le plus de cartes Trésor à la fin d'un tour de jeu.

## MODES DE JEU

Quatre personnes peuvent jouer à *Conquest of Nerath* en mode "Chacun pour soi" ou en "Alliances" opposées l'une contre l'autre. A moins de 4 joueurs, un ou plusieurs joueurs contrôlent une alliance.

Dans le mode "Alliance", les camps alliés coopèrent entre eux. Aucun allié ne peut attaquer l'autre ou conquérir ses territoires. Une unité alliée peut librement se déplacer dans ou à travers l'espace de l'autre.



Voir le cadre "Alliances" pour un résumé du mode "Alliance".

Dans le mode "Chacun pour soi", chaque joueur contrôle un royaume et peut attaquer n'importe quel autre joueur à n'importe quel moment. Les joueurs sont libre de conclure tout type d'arrangement entre eux, mais il n'y a pas d'accords obligatoires, donc n'importe qui peut rompre un accord à tout moment. Pour déplacer une unité sur un espace contrôlé par un autre joueur, même l'un de ceux avec qui vous êtes "ami", vous devez attaquer cet espace.

## 2 Joueurs

**Joueur 1:** Karkoth et Cercle de Fer (Iron Circle)

**Joueur 2:** Vailin et Nerath

Chaque joueur contrôle 2 royaumes, alliés l'un avec l'autre.

## 3 Joueurs

**Joueur 1:** Vailin et Nerath

**Joueur 2:** Karkoth

**Joueur 3:** Cercle de Fer

1 joueur contrôle les alliés Vailin et Nerath, les joueurs Karkoth et Cercle de Fer sont alliés contre eux.

## 4 Joueurs

**Joueur 1:** Karkoth et **Joueur 3:** Cercle de Fer

**Joueur 2:** Vailin et **Joueur 4:** Nerath.

Chaque joueur contrôle 1 royaume, mais en mode "Alliance" les joueurs Karkoth et Cercle de Fer sont alliés contre Vailin et Nerath, qui sont alliés l'un avec l'autre.

## ALLIANCES

Les règles suivantes s'appliquent aux royaumes alliés.

**Victoire partagée:** Dans le mode "Alliance", les exploits communs des alliés déterminent la victoire, comme résumé ci-dessous.

DUREE DE JEU	CONDITIONS DE VICTOIRE
<b>Courte</b>	20 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyenne</b>	30 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Longue</b>	Contrôle allié de toutes les Capitales ou collecter 12 Trésors

**Mouvement:** Vous pouvez déplacer des unités dans ou à travers tout espace **ami** - contrôlé par vous ou par votre allié. Si votre allié dispose d'unités dans l'espace, vos unités peuvent partager cet espace sans combattre. Voir "Phase 2: Mouvement" en page 9.

**Bataille:** Vous et votre allié ne pouvez attaquer au même moment, car chaque joueur ne peut déplacer des unités uniquement que lors de son tour. Cependant, si vos unités et des unités alliées partagent le même espace, elles défendent ensemble l'espace. Voir "Phase 3: Bataille" en page 12.

**Conquête de Territoires:** Comme vous attaquez uniquement à votre tour, vous ne pouvez pas partager la conquête d'un espace avec votre allié. Si vous attaquez un territoire ennemi en démarrant d'un territoire allié et que vous gagnez, vous le **libérez** pour votre allié. Voir "Conquérir des Espaces" en page 15.

## ACCORDS EN MODE CHACUN POUR SOI

Si vous jouez une partie en mode "Chacun pour soi", vous n'êtes formellement allié à aucun autre joueur, et les règles du mode "Alliance" ne s'appliquent pas.

Vous pouvez passer un accord avec un joueur pour coopérer contre d'autres joueurs et ne pas vous attaquer l'un et l'autre, mais vous ne pouvez pas vous déplacer à travers le territoire de l'autre ou partager le même espace sans combattre. Si vous déplacez vos unités dans un espace contenant les unités d'un autre joueur, vous déclenchez une bataille, et vous conquérez l'espace (si c'est un territoire) si vous gagnez.

Vous pouvez certainement faire des accords informels en mode "Chacun pour soi". De tels arrangements, cependant, ne donnent aucune protection: Tous les joueurs sont libres de changer d'allégeance, casser des accords, ou poignarder dans le dos un soi-disant allié à tout moment. Exemples de tels accords:

- ◆ Coordonner des attaques contre un autre joueur.
- ◆ "Échanger" des territoires en les quittant sans les défendre.
- ◆ Discuter des mouvements prévus, des achats et placements d'unités avec un autre joueur.
- ◆ Utiliser des cartes Evènement contre quelqu'un qui attaque un joueur avec qui vous avez un accord.

## MISE EN PLACE

Une fois que vous avez décidé qui jouera quel royaume, mettez en place le jeu.

### Plateau de Jeu

Le plateau de jeu montre une partie du monde de DONJONS & DRAGONS. Il est divisé en un certain nombre de **territoires**, de **zones maritimes**, et d'**entrées de donjon** (espaces marqués avec un symbole de porte).

Dépliez et placez le plateau au centre de l'aire de jeu à proximité de tous les joueurs. Il est préférable pour chaque joueur de s'asseoir près du coin contenant la Capitale de son royaume de départ.

Les territoires de départ de chaque royaume ont des bordures colorées, correspondant à la couleur du symbole de ce royaume et de ses unités.

ROYAUME	COULEUR	ICONE ROYAUME
Karkoth	Noir	
Vailin	Or	
Cercle de Fer	Rouge	
Nerath	Bleu	



## RESUME DES UNITES

Il y a neuf types d'unités différentes dans le jeu, que tous les royaumes peuvent utiliser. Pour plus d'informations, voir la "Description des Unités" dans l'Appendice en page 19.

**Fantassins:** Les unités les moins chères, les Fantassins sont nombreux mais faibles.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Engins de Siège:** Ces machines de guerre fournissent une solide force de combat bon marché. Elles sont lentes mais extrêmement puissantes en attaque.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Monstres:** Rapides et percutantes, ces unités peuvent briser les lignes pour ravager les territoires ennemis.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Guerriers:** Ces Héros se déplacent vite et se battent bien. Ils peuvent aussi explorer les donjons et lutter en mer.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Sorciers:** Ces Héros peuvent abattre leurs ennemis lors des batailles, avant que ceux-ci ne puissent riposter. Comme les Guerriers, ils peuvent explorer les donjons et lutter en mer.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Châteaux:** Ils sont stratégiquement vitaux. Robustes en défense, ils servent de point d'entrée pour les nouvelles unités.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Élémentaires des Tempêtes:** Chez eux sur terre comme sur mer, ces créatures au déplacement rapide produisent de redoutables rafales de vent.

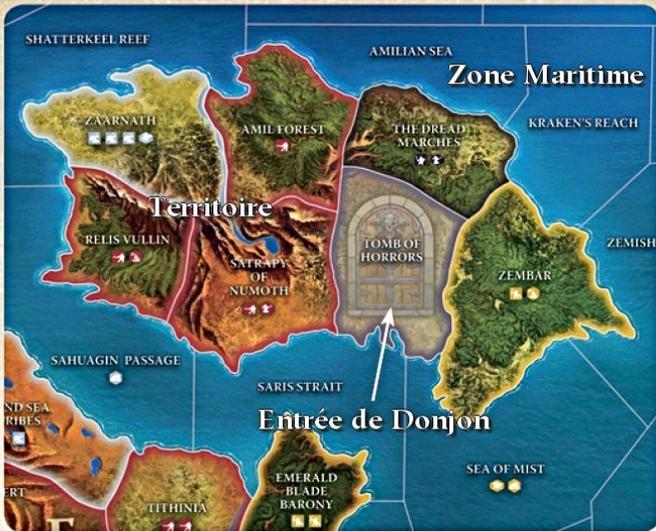
**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Dragons:** les plus puissantes unités du jeu, les Dragons sont difficiles à tuer, volent rapidement, et peuvent attaquer sur terre comme sur mer. Cependant, ils sont très chers.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 

**Navires de Guerre:** Ossature de vos forces navales, les Navires de Guerre transportent les troupes et ripostent contre les flottes ennemies.

**Karkoth:**  **Vailin:**  **Cercle de Fer:**  **Nerath:** 



Les zones maritimes n'ont pas de couleur spéciale, même celles ayant des unités au départ. Les 10 entrées de donjon ne sont contrôlées par aucun royaume.

**Silhouettes des Unités:** De nombreux espaces sur le plateau de jeu ont des silhouettes imprimées avec la couleur de chaque royaume (noir, or, rouge, ou bleu) pour indiquer le placement de départ des unités de chaque royaume. Voir "Unités", ci-dessous.

## Unités

**Les unités** sont des figurines en plastique qui représentent vos troupes. Les unités de chaque royaume correspondent à la couleur de ce royaume.

**Jetons en Plastique:** Vous pouvez utiliser des jetons pour disposer plus facilement vos unités dans les régions surpeuplées. Chaque jeton gris représente 1 unité; chaque jeton rouge représente 5 unités. Par exemple, si vous avez 6 Fantassins dans un même territoire, vous pouvez empiler 1 Fantassin sur un jeton rouge ou sur une pile de 5 jetons gris.

L'importance de vos forces n'est pas limitée par le nombre de jetons et d'unités disponibles dans le jeu. Si vous n'avez assez de marqueurs pour toutes vos piles, ou si vous êtes à court d'unités, vous pouvez utiliser quelque chose d'autre pour identifier vos unités, tel qu'un morceau de papier avec le nom écrit dessus.



## Cartes de Référence

Chaque royaume dispose de sa propre carte de référence, indiquant le nom du royaume, sa Capitale, son revenu de base, et sa trésorerie de départ. La carte inclut aussi un tableau de mise en place qui liste les unités du royaume au début de la partie et leurs espaces de départ sur le plateau du jeu.

Placez toutes les unités du royaume sur le plateau de jeu comme indiqué dans le tableau de mise en place.

**CONSEIL:** Pour être sûr que vous avez placé correctement votre royaume, vérifiez que les silhouettes sur les territoires contiennent bien les unités de votre couleur. Aucun royaume ne commence avec des unités dans un territoire adjacent à celui d'un autre royaume, ou dans une entrée de donjon. Contrôlez ensuite que toutes les unités démarrant dans les zones maritimes sont correctement placées (quelques zones maritimes ont des noms similaires). Les espaces sur le plateau de jeu incluent aussi les silhouettes des forces au départ pour vous aider à contrôler la mise en place.

**Résumé du Jeu:** Le verso de la carte de référence indique l'ordre du tour, la séquence des phases dans le tour du joueur, et les étapes dans un round de bataille. Elle contient aussi une zone pour les piles de cartes Evènement et de défausse du royaume.

**Carte de Référence Rapide:** Cette carte récapitule les différentes unités, les conditions de victoire, et les règles d'exploration d'un donjon. Elle dispose aussi d'emplacements pour empiler les tuiles de Gardien de Donjon (et les défausses), les jetons Or, ainsi qu'un espace pour la pile de cartes Trésor.

## Cartes Evènement et Trésor

Le jeu inclut 2 types de cartes différents: les cartes Evènement et Trésor.

**Cartes Evènement:** Chaque royaume commence avec une pile Evènement contenant 20 cartes. Mélangez chaque pile séparément et placez-la face cachée à l'endroit indiqué sur la carte de référence du royaume.

*Au début de la partie, piochez 2 cartes Evènement pour votre royaume. Ces cartes forment votre main. A partir de là, chaque joueur pioche une carte Evènement au début de son tour. Voir "Phase 1: Pioche" en page 9.*

**Cartes Trésor:** Cette pile contient 30 cartes. Mélangez la pile et placez-la face cachée à l'endroit indiqué sur la carte de Référence Rapide. Si jamais vos Héros pillent un donjon, vous piochez une carte Trésor. Voir "Pillage de Donjons" en page 16.

### DOS CARTE TRESOR



### DOS CARTE EVENEMENT



## Tuiles de Gardien de Donjon

Il y a 30 tuiles de **Gardien de Donjon** en carton, chacune avec la forme d'une porte de donjon. Mélangez les tuiles et placez 1 Gardien de Donjon dans chaque entrée de donjon sur le plateau de jeu. Placez le reste des tuiles face cachée dans l'espace indiqué sur la carte de Référence Rapide.

### FACES TUILE



DOS

## Marqueurs de Contrôle

Ces petits cercles de carton sont imprimés avec le symbole de chaque royaume en couleur. Vous utilisez les marqueurs de contrôle pour indiquer que vous avez **conquis** des territoires qui appartenaient autrefois à des ennemis. Les marqueurs de contrôle indiquent également le total de PV des joueurs sur la piste des Points de Victoire.

Mettez de côté les marqueurs de contrôle de chaque royaume près des joueurs. Aucun marqueur n'est en jeu au début de la partie.



## Trésorerie

Diriger un royaume coûte cher. Vous avez besoin de payer vos nouvelles unités en dépensant l'**Or** de votre **trésorerie**. Ces jetons, de la forme d'un lingot, indiquent 1 Or et 5 Or.

Chaque royaume dispose d'une trésorerie de départ, comme indiqué dans le tableau suivant. La carte de référence du royaume liste également cette information.

ROYAUME	TRESORERIE DE DEPART
Karkoth	10 Or
Vailin	11 Or
Cercle de Fer	12 Or
Nerath	13 Or

La trésorerie de départ de chaque royaume est basée sur l'ordre du tour. Par exemple, Karkoth joue en 1er (voir "Ordre de Jeu", ci-dessous) et place ses nouvelles unités achetées sur le plateau avant tout les autres, ainsi ce royaume démarre avec la plus petite trésorerie. Nerath joue en dernier et il est susceptible de perdre un grand nombre d'unités et de territoires, c'est pourquoi sa trésorerie de départ est plus importante.

Chaque royaume collecte ses **revenus** à la fin de son tour. Le revenu de départ d'un royaume dépend du nombre de territoires contrôlés et il est indiqué sur sa carte de référence. Ce nombre augmente ou diminue lorsque le royaume prend ou perd des territoires. Voir "Phase 6: Collecte des Revenus" en page 18.



## ORDRE DE JEU

*Conquest of Nerath* se déroule en **tours de jeu**. Durant un tour de jeu, chaque royaume exécute un **tour**. A la fin de chaque tour de jeu, vérifiez si un joueur a gagné la partie.

Les royaumes exécutent leur tour dans l'ordre suivant :

1. **Sombre Empire de Karkoth**
2. **Alliance Vailin**
3. **Cercle de Fer**
4. **Ligue Nerathane**

Si vous jouez avec 2 royaumes alliés – par exemple, dans une partie à 2 joueurs – vous exécutez simplement le tour de chaque royaume dans l'ordre normal. Par exemple, si vous jouez Karkoth et le Cercle de Fer, au tour de Karkoth vous bougez les unités de ce royaume, résolvez ses batailles, et achetez de nouvelles unités, tandis que le Cercle de fer ne fait rien. Ensuite, lorsque vient le tour du Cercle de fer, vous faites de même pour le Cercle de fer tandis que Karkoth ne fait rien.

## LES DES

*Conquest of Nerath* contient différents types de dés. Les joueurs lancent des **dés d'attaque** dans les batailles, ce qui est expliqué au début de la page 14. Gardez les dés à proximité du plateau de jeu, pour que tous les joueurs puissent y accéder facilement.



NOMBRE DE FACES	SYMBOLE	DESCRIPTION
6		Vert, cubique, comme les dés trouvés dans de nombreux jeux.
8		Bleu, en forme de diamant, avec arêtes vives et faces triangulaires.
10		Rouge, en forme de diamant, avec arêtes lisses et faces en forme de losange.
12		Noir, plutôt arrondi, avec faces à cinq côtés.
20		Blanc, arrondi, avec vingt faces triangulaires.

Si jamais une carte vous indique de lancer des dés d'attaque, elle indique le nombre de dés à côté du symbole du dé. Par exemple, 4 signifie que vous avez besoin de 4 dés à 6 faces (4d6).

Vous pouvez trouver des dés à plusieurs faces dans la plupart des magasins de jeu.

## FACE CARTE EVENEMENT



## SEQUENCE DU TOUR

Chaque tour d'un royaume comporte six **phases** qui se déroulent suivant une séquence fixe.

1. Pioche	(page 9)
2. Mouvement	(page 9)
3. Bataille	(page 12)
4. Repositionnement	(page 17)
5. Renfort	(page 17)
6. Collecte des Revenus	(page 18)

Vous devez piocher une carte Evènement et collecter des revenus si vous pouvez, mais toutes les autres phases de la séquence du tour ne sont pas obligatoires. Lorsque vous terminez votre phase de Collecte des Revenus, votre tour est terminé. La main passe au royaume suivant dans le tour de jeu.

Quand chaque royaume a accompli un tour, le tour de jeu prend fin. Si personne n'a gagné, un nouveau tour de jeu commence.

### Phase 1: Pioche

Vous commencez chaque tour en piochant une **carte Evènement** de votre pile Evènement. Les cartes Evènement peuvent influencer le jeu de nombreuses manières, telles qu'en fournissant un bonus surprise dans une bataille, en vous autorisant à déplacer vos unités d'une manière inhabituelle ou à placer de nouvelles unités sur le plateau, entraver un ennemi ou détruire des unités ennemies, ou voler de l'Or. La pile de chaque royaume est différente, reflétant sa nature unique et ses forces.

Les instructions de jeu de chaque carte Evènement précisent quand elle peut être jouée. A moins que le texte ne précise "A JOUER IMMEDIATEMENT" vous n'avez pas à jouer la carte tout de suite, vous pouvez la conserver dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez du bon moment pour l'utiliser. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous voulez dans votre main.

Une fois que vous jouez une carte, suivez les règles du texte, et défaussez-la ensuite face visible à côté de la pile Evènement dans l'espace indiqué sur votre carte de référence. Si votre pile est épuisée, mélangez simplement vos cartes Evènement défaussées pour reformer une nouvelle pile et continuez à piocher normalement.

Le texte d'ambiance au bas de la carte Evènement fournit des informations sur le background du monde ou fournit un commentaire. Il n'a pas d'effet sur le jeu.

### Phase 2: Mouvement

Durant cette phase, vous pouvez déplacer tout ou partie de vos unités des espaces qu'elles occupent vers d'autres espaces. Chaque unité peut se déplacer d'un nombre d'espaces égal au maximum de ses points de Mouvement. Chaque espace dans lequel elle se déplace doit être **adjacent** à l'espace qu'elle quitte; ce qui signifie que les espaces doivent avoir une frontière commune. Par exemple, un Fantassin a une capacité de Mouvement de 1, aussi il peut se déplacer du territoire qu'il occupe actuellement vers un autre territoire adjacent.

Une unité peut faire un déplacement inférieur à son potentiel de Mouvement. Par exemple, un Dragon a un Mouvement de 3, aussi il peut se déplacer de 0, 1, 2 ou 3 espaces durant cette phase. Vous n'avez pas à déplacer une unité si vous ne le voulez pas.

## FACE CARTE EVENEMENT



**CONSEIL:** Si vous avez de la difficulté à vous souvenir si vous avez déplacé une unité ou non, essayer ce truc simple. Si jamais vous bougez une unité, couchez-la ou retournez-la. Une fois que vous avez déplacé toutes les unités que vous vouliez bouger, remettez toutes les unités normalement et passez à la phase suivante.

Le plateau de jeu n'est pas continu. Par exemple des unités ne peuvent pas se déplacer directement de Kharavas vers Forbidden City, ou de Dawnforge Mountains vers Scarlet Principalities.

**Transférer des Unités:** Certaines cartes Evènement ou Trésor vous autorisent à **transférer** des unités entre des espaces en retirant les unités de l'espace de départ et en les plaçant dans l'espace de destination. (La carte indique si l'espace de destination doit être adjacent ou non). De tels transferts ne comptent pas comme un mouvement.

### Espaces Amis et Ennemis

Pour les déplacements, le plateau de jeu est composé de 3 sortes d'espaces: les espaces **amis**, les espaces **ennemis**, et les **entrées de donjon**.

Les unités peuvent se déplacer librement dans ou à travers les espaces amis, mais elles doivent stopper lorsqu'elles entrent dans un espace ennemi (même s'il est vide) ou une entrée de donjon. Cela déclenche une bataille. Voir "Phase 3: Bataille" en page 12.

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant occuper un espace.

**Territoires Infranchissables :** Chaque espace sur le plateau a un nom. Deux zones de territoire infranchissable (dans les coins nord-est et sud-ouest du plateau) ne comptent pas comme espaces. Ils n'ont pas de frontières colorées et ne font pas partie du plateau du jeu. Les unités ne peuvent pas pénétrer ou se déplacer au travers de ces zones.

### ALLIANCES ET MOUVEMENTS

Vous pouvez déplacer vos unités dans ou à travers tout espace contrôlé par vous ou votre allié. Si votre allié dispose d'unités dans l'espace, vos unités peuvent partager cet espace sans combattre. Vous pouvez déplacer vos propres unités lors de votre tour, mais vous ne pouvez pas déplacer les unités alliées.

**Territoires:** Un territoire est ami ou ennemi au regard de celui qui le **contrôle**. Le contrôleur d'un territoire est le royaume qui occupe l'espace avec des unités ou un marqueur de contrôle, s'il ne contient aucune unité. Si aucun ennemi ne contrôle le territoire de départ d'un royaume, cet espace est contrôlé par ce royaume.

Un territoire *ami* est considéré comme contrôlé par vous, ou par un allié dans le jeu en Alliance.

Un territoire *ennemi* est contrôlé par un royaume ennemi.

**Zones Maritimes:** Une zone maritime est considérée comme espace ennemi si elle contient des unités ennemies. Autrement, c'est un espace ami.

**Entrées de Donjon:** Ces espaces spéciaux, marqués par le symbole d'une porte, représentent des ruines et des forteresses. Ils sont hantés par de terribles gardiens, et la plupart des unités ne peuvent pas entrer dedans.

**Hostile à Tous:** Les entrées de donjon ne sont amies avec aucun royaume. Cependant, les cartes et les effets qui se réfèrent à des "espaces ennemis" ne s'appliquent pas aux entrées de donjon.

### Attaquer

Si jamais vous déplacez des unités dans un espace ennemi ou une entrée de donjon, vous **attaquez** cet espace. Déplacez les unités qui prendront part à la bataille dans cet espace. Vous combattrez lors de la prochaine phase.

Les unités peuvent se déplacer depuis différents espaces pour attaquer un même espace ennemi, tant qu'elles sont capables de l'atteindre. De même, vous pouvez séparer vos unités à partir d'un même espace pour attaquer différents espaces.

**CONSEIL:** Avant de commencer à combattre, soyez sûr d'avoir terminé tous les mouvements de vos unités lors de cette phase. Désolé, mais vous ne pouvez voir comment une bataille va tourner avant de décider de l'endroit où diriger le reste de vos unités durant ce tour.

### Les Bases du Mouvement

Les unités se déplacent différemment, en fonction de leur type. Certaines unités peuvent réaliser des actions spéciales.

**Les unités terrestres et les unités maritimes** peuvent se déplacer uniquement dans ou au travers certains types d'espaces. **Les unités volantes** peuvent entrer et terminer leur mouvement dans tout type d'espace. Voir l'appendice "Descriptions des Unités" en page 19 pour plus d'information.

**Les Unités Terrestres:** Les Fantassins, les Engins de Siège, les Guerriers, les Sorciers, et les Monstres sont toutes des unités terrestres. Elles peuvent pénétrer uniquement dans des territoires et doivent finir leur mouvement dans des territoires (mais voir "Transport Maritime" en page 11), les Châteaux sont aussi des unités terrestres, mais ils ne peuvent pas se déplacer.

**Les Entrées de Donjon:** Seuls les **Héros** peuvent se déplacer dans les entrées de donjon pour affronter de terribles dangers à l'intérieur. Les Guerriers et les Sorciers sont des Héros. Ils doivent stopper leur mouvement dès qu'ils pénètrent dans une entrée de donjon, et combattre le Gardien de Donjon pendant la phase de Bataille (voir "Exploration de Donjons" en page 14).



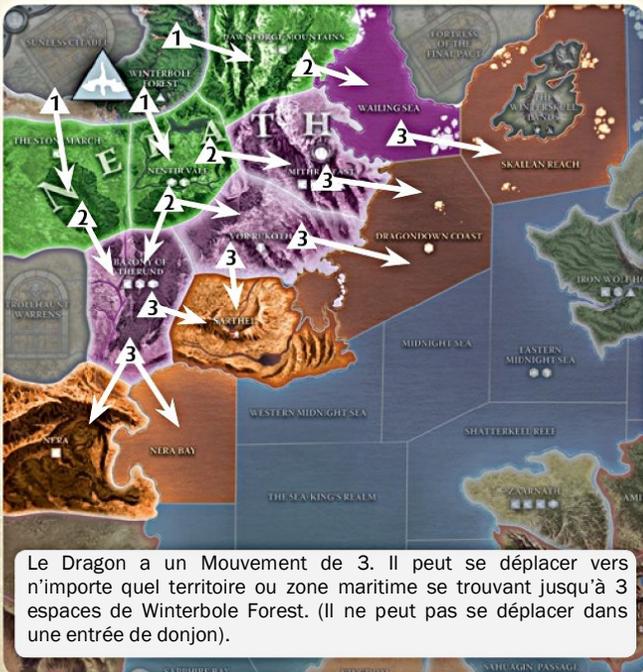
**Les Unités Navales:** Les Navires de Guerre sont des unités navales. Ils ne peuvent pénétrer que dans des zones maritimes et doivent terminer leur mouvement dans ce type d'espace.



Le Navire de Guerre a un Mouvement de 2. Il peut se déplacer vers n'importe quelle zone maritime se trouvant jusqu'à 2 espaces de Sapphire Bay.

**Les Unités Volantes:** Les Dragons et les Élémentaires des Tempêtes sont des unités volantes. Ils peuvent traverser et finir leur mouvement dans les territoires et les zones maritimes.

Les unités volantes peuvent se déplacer au travers des espaces ennemis sans stopper. Une unité volante qui termine son mouvement dans un espace ennemi doit attaquer cet espace. Les Dragons et les Élémentaires des Tempêtes ne peuvent pas se déplacer dans les entrées de donjon – Ils peuvent voler au-dessus mais pas se poser.



Le Dragon a un Mouvement de 3. Il peut se déplacer vers n'importe quel territoire ou zone maritime se trouvant jusqu'à 3 espaces de Winterbole Forest. (Il ne peut pas se déplacer dans une entrée de donjon).

## Transport Maritime

Les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer dans les zones maritimes. Cependant, les Navires de Guerre peuvent les charger, les transporter à travers les zones maritimes amies, et les décharger dans les **territoires côtiers** amis ou ennemis.

**Territoires Côtiers:** Un territoire est un territoire côtier s'il est adjacent à une zone maritime.

Les unités volantes peuvent se déplacer librement entre les zones maritimes et les territoires côtiers. Traverser la frontière entre une zone maritime et un territoire côtier compte comme un mouvement d'un espace.

**Îles:** une île est un territoire se trouvant entièrement à l'intérieur d'une ou plusieurs zones maritimes, tel que Winterskull lands. Les îles comptent aussi comme des territoires côtiers.

Une unité terrestre ne peut pas se déplacer vers ou hors d'une île à moins qu'elle ne soit transportée par un Navire de Guerre. Cependant, les unités volantes peuvent se déplacer à travers les zones maritimes et terminer leur mouvement sur les îles.

## Règles de Transport

Un Navire de Guerre peut transporter un maximum de 2 unités terrestres. Les unités terrestres **embarquent** sur le Navire depuis un territoire côtier et **débarquent** dans un autre territoire côtier.

Un Navire de Guerre doit stopper son déplacement lorsqu'il entre dans une zone maritime ennemie, ce qui déclenche une bataille. Les unités qui débarquent dans un territoire côtier ennemi procèdent à un **débarquement maritime** contre ce territoire. Voir "Débarquement Maritime" en page 13.

Les Navires de Guerre ne peuvent jamais transporter de Châteaux, de Dragons, d'Élémentaires des Tempêtes ou d'autres Navires de Guerre.

## ALLIANCES ET TRANSPORT MARITIME

Vos Navires de Guerre ne peuvent pas transporter des unités terrestres appartenant à un allié, puisque chaque joueur se déplace et attaque avec les unités de son royaume uniquement pendant son tour.

**Chargement:** Les Navires de Guerre peuvent se déplacer avant et après un chargement. Un Navire de Guerre peut se déplacer de 0, 1 ou 2 zones maritimes avant de charger des unités terrestres. Il peut même les charger depuis différents territoires côtiers au cours de son déplacement. Tout déplacement effectué par le Navire de Guerre avant de ramasser les unités compte pour le mouvement durant le tour ; par exemple, s'il se déplace de 2 zones maritimes avant de ramasser une unité terrestre, il ne pourra plus se déplacer pour ce tour.

**Transport:** Les unités terrestres ne peuvent pas se déplacer avant d'embarquer sur un Navire de Guerre. Elles doivent débuter la phase de Mouvement à partir du territoire côtier duquel elles vont embarquer. Une fois que le Navire de Guerre est parvenu à destination, chaque unité terrestre qu'il transporte peut débarquer uniquement dans le territoire côtier adjacent à sa zone maritime. Les unités terrestres transportées ne peuvent plus se déplacer suite à leur débarquement.

Les unités transportées ne sont pas obligées de débarquer. Elles doivent rester à bord si le Navire de Guerre ne termine pas son mouvement près d'un territoire côtier. Cependant, si le Navire de Guerre est détruit, toutes les unités qu'il transporte sont détruites aussi.



Le Navire de Guerre a un Mouvement de 2. Il peut se déplacer vers n'importe quelle zone maritime se trouvant jusqu'à 2 espaces du Gulf of Kar, en chargeant les Fantassins de Maze of Maur Khul et de Ruined Land of Tarsembor en cours de route. Il peut alors les décharger dans tout territoire adjacent à Gulf of Kar, Dragon's Gate, Forbidding Shore, Amilian Sea, Kraken's Reach, ou Tarsem Coast.

**Déchargement:** Une fois qu'un Navire de Guerre décharge les unités qu'il a transporté, son mouvement est terminé pour le tour. Il ne peut pas déposer une unité et ensuite continuer à bouger pour décharger une autre unité dans le même tour.

Un Navire de Guerre peut décharger ses unités transportées dans un même territoire ou dans 2 territoires différents adjacents à sa zone maritime. Il ne peut pas décharger des unités transportées directement dans un autre Navire de Guerre.

**Pontage:** Si un Navire de Guerre s'est déplacé de 2 zones maritimes avant de charger des unités terrestres, il peut décharger ces unités uniquement dans un territoire côtier adjacent à la zone maritime dans laquelle il se trouve. Un Navire de Guerre peut également charger et décharger des unités sans se déplacer du tout. Déplacer des unités terrestres à travers une zone maritime de cette façon est parfois appelé "pontage". Le pontage est un moyen rapide pour déplacer des unités terrestres à travers les passages étroits de la largeur d'une zone maritime uniquement, tel que Saris Strait, Skallen Reach ou même Lake Surth (la mer fermée à l'intérieur du territoire Karkoth).

### Phase 3: Bataille

Pendant cette phase, vous résolvez les batailles que vous avez déclenchées en pénétrant dans des espaces ennemis et dans des entrées de donjons durant votre tour. Aucune nouvelle unité ne peut rejoindre une bataille lorsque cette phase a débuté, à moins qu'une carte Evènement ne l'autorise.

Toutes les batailles se déroulent en même temps, mais comme **attaquant**, vous les résolvez séparément et dans l'ordre de votre choix. Le **défenseur** (le joueur dont l'espace est attaqué) ne peut pas choisir l'ordre des attaques.

**Batailles Navales Prioritaires:** Si vous effectuez des batailles dans des zones maritimes et dans des territoires, vous devez résoudre toutes les batailles navales en premier. Après que toutes les batailles navales aient été résolues, vous pouvez effectuer les batailles terrestres (inclus les débarquements maritimes; voir "Débarquement Maritime" en page 13).

### Les Bases du Combat

Vous résolvez les batailles en lançant des **dés d'attaque**. (Le jet de dés d'attaque est aussi appelé "Attaque" ou "Initiative"). Les différentes unités lancent différentes sortes de dés d'attaque, mais elles combattent toutes de la même manière. Les unités lancent des dés d'attaque que ce soit en attaque (pour le camp attaquant) ou en défense (pour le camp défenseur).

**Dés d'Attaque:** Chaque unité lance les dés d'attaque appropriés dans la bataille. Par exemple, un Fantassin lance un dé d'attaque à 6 faces **6**, tandis qu'un Monstre lance un dé à 12 faces **12**. Les dés d'attaque des unités sont présentés dans l'appendice "Description des Unités" (au début de la page 19) ou dans le Résumé des Unités au dos de ce livret.

**Marquer une Touche:** Vous obtenez une **touche** si vous obtenez un 6 ou plus avec le dé d'attaque d'une unité.

*Les unités de l'attaquant et du défenseur lancent les dés en même temps.* Pour faciliter le jeu, l'attaquant lance et compte les touches, et ensuite le défenseur fait de même. Après cela, les unités des 2 joueurs **encaissent les dégâts** pour cette étape de bataille.

**Encaisser des Dégâts:** Si jamais une de vos unités touche, le joueur adverse décide quelle unité encaisse le dégât. Les 2 joueurs choisissent l'ordre dans lequel les unités encaissent les dégâts. La plupart des unités sont détruites lorsqu'elles encaissent 1 dégât.

Une même unité ne peut pas encaisser tous les dégâts; vous devez choisir une nouvelle unité pour chaque touche.

Après que les dégâts ont été encaissés, les 2 joueurs enlèvent les unités détruites, et la bataille se poursuit. Les unités détruites dans la bataille retournent dans la réserve du joueur.

## ALLIANCES ET BATAILLES

Vous et votre allié ne pouvez pas attaquer au même moment, puisque chaque joueur déplace ses unités lors de son propre tour uniquement. Cependant, si vos unités partagent le même espace que celles d'un allié, elles défendent l'espace ensemble.

Vous et votre allié décidez qui parmi vous encaisse les dégâts dans la bataille. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, divisez le nombre total de coups portés contre cet espace par 2, ensuite chacun encaisse la moitié des dégâts selon son choix. Si le nombre de touches est impair, l'allié qui possède le plus d'unités dans ce territoire encaisse le dégât supplémentaire; Si vous avez le même nombre d'unités dans ce territoire, décidez aléatoirement qui encaisse ce dégât supplémentaire. Si le nombre de coups portés contre un allié est supérieur au nombre d'unités qu'il peut perdre, l'autre allié doit encaisser les dégâts restants.

**CONSEIL:** Quand vous avez des Dragons dans une bataille, vous devriez leur attribuer à chacun 1 touche en premier. S'ils survivent à la bataille, ils récupéreront totalement à nouveau. Que vous gagniez ou perdiez, les Dragons vous permettent d'ignorer certains coups que votre adversaire aurait pu porter contre vos unités, ainsi vous pouvez combattre plus longtemps.

## Châteaux

Ces unités représentent de grands bâtiments plutôt que des groupes de créatures. Lorsqu'un Château encaisse un dégât, il n'est pas détruit. A la place, il devient inactif et ne prend plus part à la bataille en cours: Il ne peut plus lancer de dés d'attaque ou encaisser de dégâts. Indiquez un Château inactif en le retournant.

A la fin de la bataille, le Château peut à nouveau être utilisé. Retournez-le pour indiquer cela. Cependant, il peut être capturé par le joueur attaquant. Voir "Détermination des Résultats de la Bataille" en page 15.

## Séquence de Bataille

Les batailles se déroulent selon un certain nombre de **rounds de bataille**. Chaque round de bataille consiste en différentes **étapes**.

### 1. RESOLUTION DES INITIATIVES:

- ◆ Lancer les dés d'attaque des Initiatives.
- ◆ Encaisser les dégâts des Initiatives.

### 2. RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.

### 3. ENCAISSEMENT DES DEGATS.

### 4. POURSUITE OU RETRAITE: Au choix de l'attaquant.

### 5. DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:

- ◆ Espaces conquis, Folie Furieuse, pillage de donjons.

## Initiative

Certaines unités disposent de la compétence spéciale **Initiative**. Tous les Sorciers possèdent Initiative, mais les cartes Evènement et Trésor peuvent donner aux autres unités cette compétence.

Les unités possédant Initiative lancent leurs dés d'attaque avant les autres, lorsqu'elles attaquent ou lorsqu'elles défendent. Si elles touchent, les unités adverses encaissent immédiatement les dégâts, avant qu'elles n'aient l'opportunité de répondre.

**Initiative simultanée:** Si l'attaquant et le défenseur disposent tous les deux d'unités avec la compétence Initiative, les attaques se déroulent en même temps. Les 2 camps touchent et encaissent les dégâts avant de poursuivre la bataille. Par exemple, si un Sorcier du Cercle de Fer se trouve parmi les unités qui attaquent un territoire contenant un Sorcier de Vailin, les deux Sorciers lancent leurs dés d'Initiative avant que les autres unités ne lancent les dés.

## Résistant

Les Dragons ont la compétence spéciale Résistant. Un Dragon peut encaisser le dégât d'une touche sans être détruit. Les cartes Evènements et Trésor peuvent autoriser les autres unités à survivre à de multiples touches.

Si une telle unité encaisse un dégât mais qu'elle n'est pas détruite, ne la retirez pas du jeu. Vous pouvez indiquer qu'elle a encaissé un dégât en couchant l'unité ou en la retournant. Si l'unité n'encaisse pas plus de dégât, elle récupère à la fin de la bataille et peut être à nouveau utilisée. Remettez-la à nouveau à l'endroit pour le préciser.

## Batailles Navales

Les batailles navales se déroulent dans les zones maritimes. Seules les unités volantes, les unités navales et les Héros transportés sur des Navires de Guerre peuvent combattre dans une bataille navale.

**Unités Transportées dans les Batailles Navales:** Les Héros peuvent combattre dans une bataille navale tandis qu'ils sont transportés par un Navire de Guerre. Les autres unités terrestres (Fantassins, Monstres et Engins de Siège) sont simplement de la cargaison; elles ne peuvent combattre dans une bataille navale.

Les unités terrestres qui ne peuvent pas combattre dans une bataille navale ne peuvent pas encaisser de dégâts. Si un Navire de Guerre encaisse un dégât, il est détruit ainsi que toutes les unités qu'il transporte (incluant les Héros). Pour cette raison vous avez besoin de savoir quels Navires transportent quelles unités.

## Débarquement Maritime

Un Navire de Guerre peut décharger des unités terrestres sur un territoire côtier ennemi adjacent. Les unités débarquées déclenchent une nouvelle bataille ou rejoignent une bataille en cours dans ce territoire. Cette action s'appelle un **Débarquement Maritime**.

Si un ou plusieurs Navires de Guerre se déplacent dans une zone maritime amie, vous devez déclarer quel territoire côtier vous attaquez durant la phase de Mouvement, comme vous le feriez pour tout autre attaque. S'ils se déplacent dans une zone maritime ennemie, vous devez d'abord effectuer une bataille navale avant de pouvoir débarquer vos unités pour attaquer le territoire côtier.

**Batailles Navales:** Si vous devez effectuer une bataille navale avec des Navires de Guerre transportant des unités, vous n'avez pas à déclarer le débarquement maritime sauf si vous gagnez la bataille. Si vous détruisez toutes les unités ennemies dans la zone maritime, vos unités terrestres survivantes peuvent débarquer dans le territoire côtier qu'elles voulaient attaquer.

Si tous les Navires de Guerre transportant vos unités sont détruits dans la bataille navale, les unités transportées sont détruites et ne peuvent pas effectuer la bataille terrestre prévue.

**Héros Embarqués:** Les Guerriers et les Sorciers transportés par vos Navires de Guerre peuvent combattre en premier dans une bataille navale, puis faire un débarquement maritime et se battre encore dans la bataille terrestre. Ils peuvent même débarquer dans une entrée de donjon.

## Débarquements Maritimes et Batailles Terrestres Combinés:

Vous pouvez effectuer une attaque combinée contre un territoire côtier ennemi, en utilisant des unités qui se sont déplacé d'autres territoires aussi bien que celles qui effectuent un débarquement maritime. Dans ce cas, toutes vos unités forment une même force d'attaque, et vous ne résolvez qu'une seule bataille. Cependant, si vous perdez un Navire de Guerre transportant des unités terrestres dans la zone maritime adjacente, les unités qu'il transportait ne peuvent aider à la bataille terrestre (elles sont détruites avant que la bataille ne commence).

## Exploration de Donjons

Lorsque vos Héros pénètrent dans une entrée de donjon, ils **explorent** le donjon. Cette action provoque une bataille avec de terribles créatures qui protègent le trésor caché à l'intérieur. Retourner la tuile du **Gardien de Donjon** de l'entrée du donjon.

L'exploration d'un donjon respecte toutes les règles habituelles des batailles. Comme votre Héros se déplace dans l'entrée du donjon, vous êtes par conséquent l'attaquant et le Gardien de Donjon est le défenseur. L'adversaire assis à votre gauche lance les dés d'attaque pour le Gardien de Donjon.

Si l'entrée du donjon contient de multiples Gardiens, vous les combattez simultanément. L'adversaire qui les contrôle décide de la répartition des dégâts.

Si votre Héros se retire du donjon (voir "Poursuite de l'Attaque ou Retraite" en page 15), la tuile du Gardien de Donjon reste face visible sur l'entrée du donjon – tous les autres joueurs savent ce qui s'y trouve.

**Pas comme Unités:** Les Gardiens de Donjon ne comptent pas comme des "unités". Par exemple, si une carte Événement ou Trésor vous autorise à enlever une unité ennemie du jeu, vous ne pouvez pas utiliser cette carte contre un Gardien de Donjon.

## Dés d'Attaque

Chaque tuile de Gardien de Donjon indique quel dé d'attaque il lance. Par exemple, la tuile Medusa indique un , aussi elle lance 1d20 d'attaque. Comme pour toute autre attaque, elle touche avec un 6 ou plus.

Une touche est suffisante pour détruire un Gardien de Donjon ne possédant qu'un dé d'attaque.

**Dés d'Attaque Multiples:** Une tuile de Gardien de Donjon indiquant plusieurs dés d'attaque représente une créature difficile ou un grand groupe de créatures. Par exemple, la tuile Troll indique  , il lance ainsi 2d8 en attaque; la tuile Beholder indique un  et un , il lance ainsi un d6 et un d20 en attaque.

Chaque fois que vous faites une touche contre un Gardien de Donjon, il perd un de ses dés d'attaque (l'adversaire qui le contrôle choisit lequel). Si vous perdez la bataille ou si vous faites retraite, tous les Gardiens de Donjon survivants retrouvent leur pleine puissance, prêts à affronter les prochains Héros qui exploreront le donjon.

## Compétences Spéciales

Certains Gardiens de Donjon ont des compétences spéciales qui les aident dans la bataille. Si un Gardien de Donjon dispose d'une compétence spéciale, elle apparaît en dessous des dés d'attaque sur la tuile.

**Initiative:** La Méduse est un exemple de Gardien de Donjon avec la compétence Initiative. Elle lance ses dés d'attaque avant tout autre unité dans le round de bataille, comme les unités disposant de la compétence Initiative. S'il y a plusieurs Gardiens de Donjon, tous ceux avec la compétence Initiative attaquent en même temps. Votre Sorcier les attaque au même moment, comme tout autre Héros disposant de la compétence Initiative (habituellement en utilisant une carte Événement ou Trésor).

**Les Héros ont Besoin de 7+/8+ pour Toucher:** Le Gardien de Donjon est plus difficile à toucher ou interfère avec les Héros de différentes manières, ainsi ils le combattent avec un désavantage. Par exemple, le Troll dispose d'une compétence spéciale. Un Héros le touche uniquement sur un jet d'attaque du nombre spécifié ou supérieur (7 ou 8). Si l'entrée du donjon contient de multiples Gardiens, les effets du désavantage affectent tous les jets d'attaque des Héros durant la bataille – même contre les Gardiens de Donjon qui seraient plus facile à toucher.

*Exception:* Si une carte Événement augmente le bonus du jet d'attaque d'un Héros, le bonus de la carte l'emporte sur la compétence spéciale. Par exemple, la carte Seigneur de Guerre Vétéran permet à chaque unité de Nerath de toucher avec une attaque de 5 ou plus. Si le joueur Nerath explore le donjon et utilise cette carte Événement, son Héros touchera tout de même sur un 5 ou plus, y compris contre un Troll.

**Récompense:** Certains Gardiens de Donjon ont leur propre magot. A la fin de la bataille, si vous gagnez, votre royaume récupère un gain supplémentaire en Or. Cette récompense s'ajoute au Trésor récupéré suite au pillage du donjon (voir "Pillage de Donjons" en page 16).



## Poursuite de l'Attaque ou Retraite

Une fois que vous avez commencé une bataille, vous devez combattre au moins un round de bataille. Un round de bataille se termine lorsque toutes les unités ont lancé leurs dés et que les deux camps ont encaissé les dégâts et enlevé les unités détruites.

S'il reste des unités dans les deux camps à la fin du round de bataille, l'attaquant décide s'il continue la bataille (**Poursuite de l'Attaque**) ou s'il se retire (**Retraite**).

Si vous poursuivez l'attaque, démarrez un nouveau round de bataille. Si vous décidez de battre en retraite, suivre les règles décrites ci-dessous.

### Retraite

Faire retraite met fin à la bataille. Seul l'attaquant peut décider de faire retraite, les unités qui défendent doivent attendre dans l'espace attaqué, même si vous aimeriez bien les éloigner d'une écrasante attaque.

Toutes les unités attaquantes font retraite. Vous ne pouvez pas avoir certaines unités qui fuient tandis que d'autres restent.

**Retraite dans un Espace Adjacent:** Les unités qui se retirent de l'espace attaqué se déplacent vers n'importe quel territoire ami adjacent. Elles ne sont pas obligées de faire retraite dans le même espace d'où elles sont venues. S'il y a plus d'un territoire adjacent où elles peuvent se retirer, vous pouvez diviser les unités qui font retraite comme vous le souhaitez.

*Les Unités Volantes:* Les unités volantes peuvent faire retraite vers une zone maritime amie adjacente à l'espace attaqué. Elles seront capables de se déplacer à nouveau pendant la phase de Repositionnement (page 17).

**Retraite vers des Navires de Guerre:** S'il n'y a pas de territoire ami adjacent pour faire retraite, mais que vous disposez de Navires de Guerre dans une zone maritime adjacente, vos unités peuvent faire retraite en embarquant dans ces Navires. Habituellement, cette situation à lieu uniquement si vous avez attaqué en faisant un débarquement maritime.

Les unités faisant retraite ne peuvent plus se déplacer ou débarquer par la suite – leur mouvement est terminé pour le tour.

Si les Navires de Guerre ne peuvent pas transporter toutes les unités qui font retraite, toute unité qui ne peut embarquer est détruite.

**Retraite suite aux Batailles Navales:** Les règles pour la retraite suite à une bataille navale sont les mêmes que celles pour une bataille terrestre, excepté que les unités navales doivent faire retraite vers une zone maritime adjacente amie.

Les unités terrestres transportées par un Navire de Guerre qui fait retraite ne peuvent pas faire retraite vers un territoire côtier ou un autre Navire de Guerre.

## Détermination des Résultats de Bataille

Si toutes les unités (ou les Gardiens de Donjon) de l'un ou des deux camps ont été détruit, ou si l'attaquant fait retraite, la bataille prend fin. Il est possible que l'attaquant ainsi que le défenseur perdent toutes leurs unités en même temps!

Si toutes les unités de l'attaquant sont détruites, ou si l'attaquant choisit de faire retraite, l'attaquant perd la bataille. Le défenseur conserve le contrôle de l'espace, même si toutes les unités du défenseur sont détruites.

## Conquérir des Espaces

Si toutes les unités qui défendent sont détruites et qu'au moins une unité attaquante a survécu, l'attaque est réussie. L'attaquant **conquiert** l'espace si c'est un territoire. Toutes les unités de l'attaquant qui ont survécu à la bataille se déplacent dans l'espace conquis.

**Conquérir des Capitales:** Si vous conquérez un territoire disposant d'une Capitale ennemie (Karkothi Throneholds, Vailindor, Citadel of Iron's Grap ou Mithralfast) vous gagnez 5 PV au lieu de 1.

Si votre Capitale est conquise, vous restez en jeu. Cependant, les pénalités suivantes s'appliquent jusqu'à ce que vous récupériez votre Capitale.

- ◆ Vous êtes limité sur le nombre d'unités que vous pouvez placer (voir "Phase 5: Renfort" en page 17).
- ◆ Vous collectez uniquement la moitié de l'Or que vous pourriez obtenir (voir "Phase 6: Collecte des Revenus" en page 18).

**Capture de Châteaux:** Au contraire des autres unités, les Châteaux ne sont pas retirés du plateau quand ils subissent un dégât. Ils restent dans l'espace mais ils deviennent inactifs pour le reste de la bataille. Si vous conquérez un territoire contenant un Château, vous le **capturez**.

Vous ne pouvez pas utiliser un Château pour placer de nouvelles unités au tour où vous le capturez – même si vous reprenez votre propre Château – mais vous pouvez le faire dans les tours suivants.

*Exception:* Si vous reprenez votre Capitale durant ce tour, vous pouvez y placer de nouvelles unités.

### ALLIANCES ET CONQUETES

Comme vous attaquez uniquement pendant votre tour, vous ne pouvez pas conquérir un espace avec votre allié. Lorsque vous conquérez un territoire ennemi, vous en prenez le contrôle – vous marquez les PV et collectez ses revenus. Si vous le perdez plus tard lors d'une attaque de l'ennemi, et que votre allié le conquiert à nouveau à son tour, il marque les PV et collecte les revenus associés.

Si vous attaquez un territoire ennemi ayant appartenu à votre allié (comme indiqué par la frontière) et que vous gagnez, vous ne le conquérez pas et vous ne marquez pas de PV. A la place, vous le libérez pour votre allié. Vos unités restent dans ce territoire, mais le territoire est immédiatement remis sous contrôle de votre allié. Les effets des cartes qui font référence à la conquête d'un espace sont toujours en vigueur lorsque vous libérez un espace allié.

Si vous libérez une Capitale alliée, elle est disponible pour le placement de nouvelles unités au prochain tour de cet allié (voir "Phase 5: Renfort" en page 17).

## Folie Furieuse

Les Monstres possèdent la compétence spéciale **Folie Furieuse**, ce qui leur permet de tout saccager dans les campagnes.

Si vous gagnez une bataille dans un territoire lors de votre tour, tout Monstre qui vous appartient et qui survit à la bataille peut utiliser la Folie Furieuse. Le Monstre peut alors se déplacer vers n'importe quel territoire ennemi, adjacent à celui qui a été attaqué, et ne contenant aucune unité ennemie. Le Monstre conquiert ce territoire.

Vos Monstres ne peuvent pas utiliser la Folie Furieuse pour progresser dans les territoires amis.



## Pillage de Donjons

Si vous gagnez une bataille contre tous les Gardiens de Donjon dans une entrée de donjon, vos Héros peuvent **piller** le donjon. Piochez la carte sur le dessus de la pile Trésor. Vous en piochez juste une sans vous soucier du nombre de Héros qui ont survécu à la bataille ou du nombre de Gardiens qu'ils ont combattu.

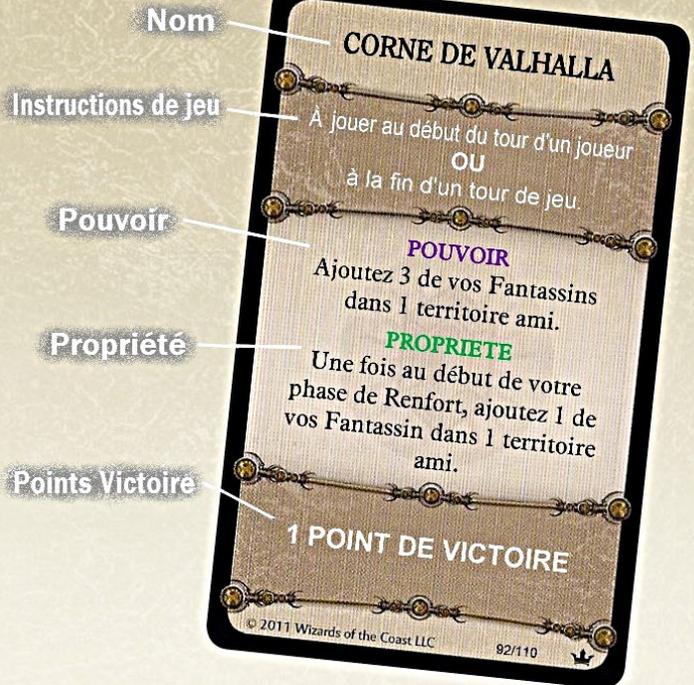
Vous gardez les cartes Trésor dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez de les jouer.

**Jouer des Cartes Trésor:** Lorsque vous décidez de jouer une carte Trésor, placez-la sur la table face visible devant vous. A la différence des cartes Événement, les cartes Trésor reste actives pour le restant de la partie. Vous pouvez avoir en jeu autant de cartes Trésor que vous le souhaitez.

Chaque carte Trésor dispose d'un texte qui indique les conditions pour la jouer. Une fois que vous jouez la carte, vous marquez immédiatement le nombre de PV listé sur le dessus de la carte (voir "Points de victoire" ci-dessous).

Beaucoup de cartes Trésor ont des effets spéciaux qui accordent un bénéfice lorsque vous les jouez.

## FACE CARTE TRESOR



**Pouvoir:** Le Pouvoir représente une compétence à usage unique qui prend effet aussitôt que vous jouez la carte Trésor. Par exemple, la Corne de Valhalla vous permet d'ajouter 3 nouveaux Fantassins dans un même territoire ami.

**Propriété:** La Propriété représente une compétence qui prend effet pour le restant de la partie. Par exemple, la Corne de Valhalla vous permet d'ajouter un nouveau Fantassin dans un territoire ami une fois au début de chacun de vos tours. La plupart des cartes Trésor possèdent une Propriété.

## Points de Victoire

Vous marquez des **Points de victoire** (PV) lors de la conquête de territoires ennemis et en réclamant des Trésors. Avancez immédiatement le marqueur de contrôle de votre royaume du nombre de cases appropriés sur la piste des Points de Victoire.

**Conquête:** Si vous conquérez un territoire que possédait un ennemi au départ du jeu (ceux marqués par les frontières) vous marquez 1 PV (ou 5 PV si il s'agit d'une Capitale). Si l'ennemi reprend ce territoire mais que vous le reconquérez les tours suivants, vous marquez à nouveau les PV. Cependant, vous ne marquez pas de PV pour la reconquête d'un territoire que vous possédiez au départ du jeu.

## LIBERER DES ESPACES ALLIES

Si vous libérez un espace que possédait un allié au départ du jeu, aucun de vous ne marque de PV pour la conquête de cet espace.

**Trésor:** A chaque fois que vous jouez une carte Trésor, vous marquez les PV indiqués sur la carte.

## Phase 4: Repositionnement

Durant cette phase, certaines de vos unités peuvent être capables de se déplacer à nouveau. Des règles spéciales s'appliquent pour ce second mouvement.

**Aucune Nouvelle Bataille:** Vous ne pouvez pas commencer une nouvelle bataille en déplaçant une unité dans un espace ennemi durant cette phase. S'il n'y a pas d'espace ami éligible à portée, l'unité est détruite.

### Sortir des Donjons

Les héros qui ont exploré avec succès des donjons doivent en sortir après les avoir pillés. Durant cette phase, déplacez chacun des Héros survivants vers un territoire ami adjacent à l'entrée du donjon, ou vers un Navire de Guerre dans une zone maritime amie adjacente elle aussi à l'entrée du donjon. Plusieurs Héros peuvent se déplacer vers plusieurs espaces si vous le désirez.

**Repeuplement:** Les donjons attirent les créatures. Après que vous avez détruit tous les résidents d'un donjon, d'autres se déplacent dans les profondeurs des ténèbres. Placez 2 tuiles de Gardien de Donjon sur l'entrée de donjon vacante. Si des Héros entreprennent de les tuer à 2, ils pourront piller le donjon à nouveau (piochez une autre carte Trésor).

### S'Envoler

Durant cette phase, vos unités volantes peuvent se déplacer vers n'importe quel territoire ami qu'elles sont capables d'atteindre par leur Mouvement. Comme si elles faisaient un mouvement normal, elles peuvent se déplacer à travers des espaces ennemis mais la destination finale doit être un espace ami.

Si vous avez conquis un territoire ennemi durant ce tour, ce territoire est désormais ami durant cette phase, ainsi vos unités volantes peuvent se poser dessus en toute sécurité.

Les Élémentaires des Tempêtes peuvent terminer la phase de Repositionnement dans les zones maritimes amies. Les autres unités volantes doivent finir leur mouvement dans des territoires amis sinon elles sont détruites.

## Phase 5: Renfort

Durant cette phase, vous achetez de nouvelles unités avec l'Or de votre trésorerie et vous les placez sur le plateau du jeu.

### Acheter de Nouvelles Unités

Vous pouvez acheter autant d'unités de n'importe quel type tant que vous pouvez payer. Voir l'appendice "Descriptions des Unités" ou le Résumé des Unités au dos de ce livret.

Les unités coûtent de 1 à 5 Or chacune. Lorsque vous achetez de nouvelles unités, diminuez du total de votre trésorerie le montant que vous avez dépensé.

## QUELLES UNITES DOIS-JE ACHETER?

Décider des nouvelles unités dont vous avez besoin est votre plus gros challenge dans le jeu. Voici quelques suggestions pour vous aider dans votre décision.

**Où Vais-je Attaquer?** Considérez quels royaumes ennemis vous voulez attaquer au prochain tour (et les tours d'après) et quels espaces vous ciblez. Ensuite choisissez les nouvelles unités qui seront le plus à même de faire le travail contre les unités ennemies sur ces espaces.

**Où Vais-je être Attaqué?** Regardez les endroits où les ennemis vous menacent. Ensuite choisissez de nouvelles unités pour les contrer, basées sur celles des forces ennemies.

**Les Forces et les Faiblesses:** Les différentes unités ont des utilisations différentes, qui dépendent de vos objectifs. Pour des informations détaillées, voir la "Description des Unités" dans l'appendice qui débute en page 19.

Si vous ne savez toujours pas quoi acheter, essayez ceci: 2 ou 3 Fantassins, 1 Engin de Siège ou un Navire de Guerre, 1 Guerrier ou un Sorcier et 1 Monstre ou 1 Dragon. Le coût total se situe entre 9 et 13 Or, vous donnant une bonne sélection d'unités.

### Placer De Nouvelles Unités

Après avoir acheté vos nouvelles unités, placez-les dans tout territoire ami contenant un de vos Châteaux. Vous pouvez placer vos nouvelles unités uniquement dans un Château que vous contrôlez depuis le début de votre tour.

**Limite de Placement:** Vous pouvez placer un nombre illimité d'unités dans l'espace de votre Capitale. Pour tous vos autres Châteaux, vous êtes limité au placement de 4 nouvelles unités.

*Exception:* Si vous ne contrôlez qu'un seul Château durant cette phase, la limite de placement ne s'applique pas.

**Châteaux Capturés:** Vous ne pouvez placer aucune nouvelle unité dans les Châteaux que vous avez capturés durant ce tour, ce qui inclut ceux que vous venez de reprendre au contrôle de l'ennemi.

*Exception:* Si vous reprenez votre Capitale à un ennemi lors ce tour, vous pouvez y placer vos nouvelles unités.

**Nouveaux Châteaux:** Si vous achetez un nouveau Château, vous devez le placer dans un territoire ami ne contenant aucun autre Château et que vous contrôlez depuis le début de votre tour.

Au tour où vous placez un nouveau Château, vous ne pouvez pas placer d'autres nouvelles unités dans cet espace.

**CONSEIL:** Essayez de placer vos nouveaux Châteaux dans les territoires que vous pouvez défendre facilement contre une attaque ennemie. Perdre un Château constitue un gros revers – pas uniquement pour le fait de ne plus pouvoir placer de nouvelles unités à cet endroit, mais parce que votre ennemi peut produire une armée au milieu de votre territoire!

**Aucun Château:** Si vous ne contrôlez aucun Château, vous pouvez tout de même acheter et placer de nouvelles unités. Toutes les nouvelles unités doivent apparaître dans le territoire ami le plus proche de votre Capitale. Si plusieurs territoires sont à la même distance, vous pouvez répartir vos nouvelles unités parmi eux selon votre choix.

**Les Navires de Guerre et les Élémentaires des Tempêtes:** Les Navires de Guerre ne peuvent pas pénétrer dans les territoires, ainsi vous devez placer les nouveaux Navires dans une zone maritime adjacente à un territoire contenant un Château pouvant recevoir de nouvelles unités. Si vous le désirez, vous pouvez aussi placer les nouveaux Élémentaires des Tempêtes dans les zones maritimes amies adjacentes à vos Châteaux. Même si elles n'apparaissent pas dans le territoire, ces unités comptent tout de même dans la limite de placement du Château.

Si vous achetez un nouveau Navire, vous pouvez le placer avec les nouvelles unités transportées achetées dans le même tour.

Si vous achetez de nouvelles unités terrestres dans le Château d'un territoire côtier, vous pouvez les placer sur un Navire de Guerre existant dans une zone maritime adjacente.

**Déplacer les Nouvelles Unités:** Une fois vos nouvelles unités placées, elles peuvent immédiatement se déplacer de l'espace où elles se trouvent vers n'importe quel espace ami qu'elles peuvent atteindre avec leur Mouvement. Cela vous permet de positionner de nouvelles troupes contre une riposte ennemie.

Les nouveaux Navires de Guerre transportant de nouvelles unités peuvent immédiatement se déplacer, transporter ces unités, et les décharger dans un territoire ami. Cependant, vous ne pouvez pas déplacer un Navire de Guerre existant sur lequel vous avez placé de nouvelles unités terrestres.

*Zones Maritimes Ennemies:* Vous ne pouvez pas placer vos nouveaux Navires de Guerre et Élémentaires des Tempêtes dans des zones maritimes ennemies, même s'ils peuvent se déplacer après que vous les ayez placés.

*Pas de Nouvelles Batailles:* Vous ne pouvez pas déclencher de batailles avec de nouvelles unités en les déplaçant dans des territoires ennemis. Les nouvelles unités volantes peuvent se déplacer à travers des espaces ennemis tant qu'elles finissent leurs mouvements dans un espace ami.

## Phase 6: Collecte des Revenus

La dernière chose que vous faites dans votre tour est de collecter les revenus pour votre royaume. Chaque territoire que vous contrôlez produit 1 Or. Ajouter le total de l'Or collecté à la trésorerie de votre royaume.

Chaque royaume dispose d'un **revenu de base** équivalent au nombre de ses territoires au départ, comme résumé dans le tableau suivant. Votre revenu change de tour en tour, en fonction de vos actions et de celles des autres joueurs.

ROYAUME	REVENU DE BASE
Karkoth	15 Or
Vailin	13 Or
Cercle de Fer	13 Or
Nerath	14 Or

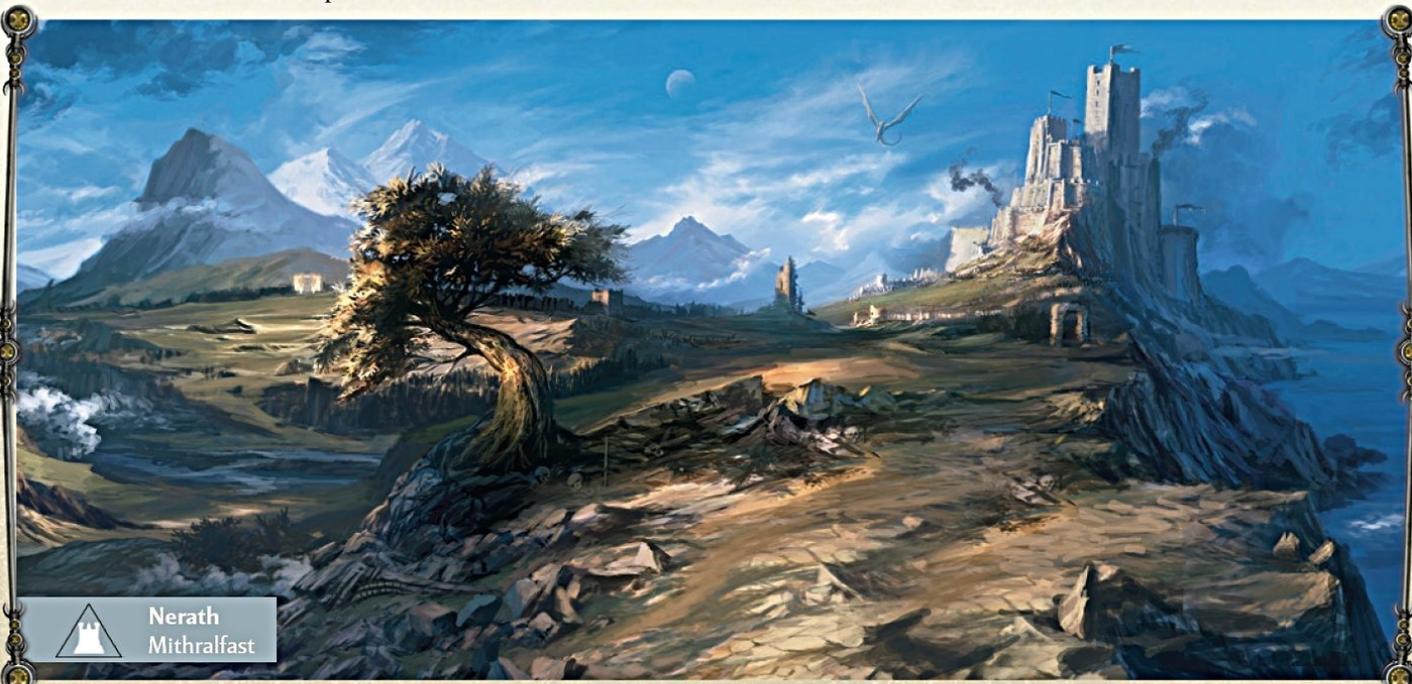
Comptez les territoires sous votre contrôle ne faisant pas partie de vos territoires de départ. Soustraire de cette somme le total de tous vos territoires de départ qui ne sont plus sous votre contrôle. Ajoutez le résultat au revenu de base de votre royaume pour obtenir le montant d'Or collecté pour ce tour.

### ESPACES LIBERES ET REVENUS

Vous ne collectez pas de revenus d'un territoire que vous libérez pour un allié. Si cet allié contrôle encore le territoire à la phase 6 de son tour, il peut collecter des revenus dessus.

**Aucune Capitale:** Si vous ne contrôlez plus le territoire de votre Capitale durant cette phase, vous ne collectez que la moitié de l'Or que vous devriez obtenir, arrondi au supérieur. Par exemple si vous contrôlez 9 territoires vous collecterez uniquement 5 Or.

Une Capitale ennemie capturée produit seulement 1 Or pour celui qui la contrôle.



Nerath  
Mithralfast

## APPENDICE: DESCRIPTIONS DES UNITES

*Conquest of Nerath* contient 9 types différents d'unités, qui sont récapitulées ici.

Chaque entrée inclut le nom de l'unité, sa silhouette, une brève description, et les statistiques de base de l'unité: son coût, les dés d'attaque qu'elle utilise, et son Mouvement. A la fin de chaque entrée sont décrites en détail les compétences spéciales de l'unité.

Chaque royaume dispose de sa propre sélection de figurines en plastique pour représenter ses Fantassins, ses Héros, ses Monstres, et ses Dragons. Cependant, bien que ces unités soient différentes les unes des autres elles suivent les mêmes règles.

### RESUME DES UNITES

NOM	TYPE	COÛT	DÉ D'ATTAQUE	MVT	COMPÉTENCES
Fantassin	Terre	1	6	1	–
Engin de Siège	Terre	2	8	1	Attaque Puissante
Guerrier	Terre	2	10	2	Explore les Donjons Bataille en Mer
Sorcier	Terre	3	10	2	Initiative Explore les Donjons Bataille en Mer
Monstre	Terre	3	17	2	Folie Furieuse
Château	Terre	4	20	–	Placement d'Unités Peut être Capturé
Élémentaire des Tempêtes	Volant	3	8	2	Naufrage, Survol
Dragon	Volant	5	30	3	Résistant
Navire de Guerre	Mer	2	8	2	Transport Maritime

## UNITES TERRESTRES

Les Fantassins, Héros, Monstres, les Engins de Siège et les Châteaux sont des unités terrestres.

Toutes les unités terrestres autres que les Héros ne peuvent combattre que dans les territoires. Toutes les unités terrestres autres que les Châteaux peuvent se déplacer à travers les zones maritimes uniquement en étant transportées par des Navires de Guerre.

### FANTASSIN

Les Fantassins sont la colonne vertébrale de toute armée. Ils ne sont pas chers, mais ils ne sont pas puissants au combat. Les Fantassins tiennent vos territoires et les défendent contre de faibles attaques ennemies.



**Karkoth**  
Guerrier Squelette



**Vailin**  
Archer Elfe



**Cercle de Fer**  
Soldat Hobgobelin



**Nerath**  
Infanterie Humaine

**Coût: 1 Or**

**Dé d'Attaque: 6**

**Mouvement: 1**

Les Fantassins n'ont pas de compétences spéciales



**Vailin**  
Archer Elfe

### ENGIN DE SIEGE

Ces unités percutantes rattrapent leur faible vitesse par une bonne puissance de combat, surtout lorsqu'elles attaquent.



Engin de Siège

**Coût: 2 Or**

**Dé d'Attaque: 8**

**Mouvement: 1**

**Attaque Puissante:** Chaque Engin de Siège lance 2d8 lorsqu'il attaque et peut infliger 2 touches si les 2 dés sont supérieurs ou égaux à 6. Les Engins de Siège ne peuvent pas utiliser l'Attaque Puissante lorsqu'ils défendent.

## HEROS

Ce sont de grands champions et des aventuriers. Les Héros peuvent défier des armées entières ou terrasser les plus terribles des monstres. Les Guerriers et les Sorciers sont tous les deux des Héros.

Les Héros peuvent explorer les Donjons et combattre en mer.

**Explorer les Donjons:** Un héros peut se déplacer dans une entrée de donjon et combattre les Gardiens de Donjon qui s'y trouvent. Si un Héros survit à la bataille, le joueur pioche une carte Trésor. Voir "Exploration de Donjon" en page 14.

**Bataille en Mer:** Un Héros se trouvant à bord d'un Navire de Guerre peut lancer des dés d'attaque dans une bataille navale, que ce soit en attaque ou en défense. Cependant, si le Navire de Guerre est détruit, le Héros (et toute autre unité transportée) est aussitôt détruit. Voir "Batailles Navales" en page 13.

## GUERRIER

Ces Héros chevauchent leurs fières montures dans la bataille, faisant face à une multitude d'ennemis.

 **Karkoth**  
Seigneur Spectre

 **Vailin**  
Noble Elfe

 **Cercle de Fer**  
Champion Epouvantail

 **Nerath**  
Chevalier Humain

Coût: 2 Or

Dé d'Attaque: 10

Mouvement: 2

## SORCIER

Sorciers, chamans, mages de bataille, ou ensorceleurs – ces Héros usent d'une magie puissante et destructrice.

 **Sorcier**

Coût: 3 Or

Dé d'Attaque: 10

Mouvement: 2

**Initiative:** Les sorciers disposent de l'Initiative, ainsi ils lancent leurs dés d'attaque avant les autres unités, que ce soit en attaque ou en défense. S'ils touchent, les unités adverses encaissent les dégâts immédiatement, avant qu'ils n'aient l'opportunité d'attaquer. L'adversaire choisit la répartition des dégâts normalement. Voir "Initiative" en page 13.

## MONSTRE

Les Monstres sont de grosses brutes puissantes. Un Monstre peut détruire un groupe de soldat d'une simple frappe.

 **Karkoth**  
Monstre Zombi

 **Vailin**  
Sylvanien

 **Cercle de Fer**  
Golem de Fer

 **Nerath**  
Géant de Pierre

Coût: 3 Or

Dé d'Attaque: 12

Mouvement: 2

**Folie Furieuse:** Un Monstre peut se déplacer à nouveau immédiatement après avoir gagné une bataille terrestre.

Si vous gagnez une bataille dans un territoire durant votre tour, tout Monstre qui a survécu à la bataille peut utiliser la Folie Furieuse. Le Monstre peut immédiatement se déplacer dans un territoire ennemi adjacent au territoire qui vient d'être attaqué et ne contenant pas d'unités ennemies. Le Monstre conquiert ce territoire. Voir "Folie Furieuse" en page 16.

## CHATEAU

Ces fortifications défendent les territoires avec des batteries de balistes et des rangs d'archers. Les nouvelles troupes s'assemblent dans les Châteaux.

 **Château**

Coût: 4 Or

Dé d'Attaque: 20

Mouvement: –

Les Châteaux ne peuvent pas se déplacer et ne peuvent que se défendre dans une bataille. Une fois construit dans un territoire, le Château reste là jusqu'à la fin de la partie.

Un seul Château peut être construit par territoire.

**Placement des Unités:** Vous pouvez placer de nouvelles unités construites dans les Châteaux sous votre contrôle au début de votre tour. Vous pouvez placer autant de nouvelles unités que vous voulez dans votre Capitale, mais pas plus de 4 dans tout autre Château, à moins qu'il soit le dernier que vous possédiez. Voir "Placer de Nouvelles Unités" en page 17.

**Peut être Capturé:** Si un Château reçoit un dégât dans une bataille, il n'est pas détruit. Cependant, il devient inactif et ne peut plus lancer de dés d'attaque pour le restant de la bataille.

Si un territoire contenant un de vos Châteaux est capturé, l'adversaire qui vient de le prendre le contrôle désormais et peut l'utiliser pour placer ses unités et défendre ce territoire. Voir "Capture de Châteaux" en page 15.

## UNITES VOLANTES

Les unités volantes peuvent se déplacer et combattre dans les territoires et les zones maritimes. Elles peuvent se déplacer à travers les espaces ennemis sans s'arrêter pour se battre, mais une unité volante qui stoppe son mouvement dans un espace ennemi doit attaquer cet espace.

Les Dragons et les Élémentaires des Tempêtes ne peuvent pas se déplacer dans les entrées de donjon – Ils peuvent voler au travers mais pas s'y poser.

Les unités volantes peuvent se déplacer 2 fois par tour, d'abord pendant la phase de Mouvement et ensuite pendant la phase de Repositionnement. Les unités volantes sans la compétence spéciale Survol (voir ci-dessous) doivent terminer leur phase de Repositionnement dans un territoire ami. Si elles ne peuvent pas, elles sont détruites. Voir "Phase 4: Repositionnement" en page 17.

## ELEMENTAIRE DES TEMPETES

Ce maelstrom d'énergie élémentaire vivante est une menace sur terre mais bien plus dangereuse encore sur mer.



Coût: 3 Or

Dé d'Attaque: 8

Mouvement: 2

**Nauffrage:** Un Élémentaire des Tempêtes dans une bataille navale lance 2 d'attaque, qu'il attaque ou qu'il défende.

**Survol:** Un Élémentaire des Tempêtes peut terminer sa phase de Repositionnement dans un territoire ou une zone maritime amie.

## DRAGON

Les Dragons sont les créatures les plus puissantes au monde. Un simple Dragon est plus puissant qu'un bataillon de Fantassins.



Coût: 5 Or

Dé d'Attaque: 20

Mouvement: 3

**Résistant:** Un Dragon doit subir 2 dégâts pour être détruit. Un Dragon qui a subi juste 1 dégât n'est pas affecté; Une fois la bataille terminée, il récupère sa pleine vitalité.

**Optionnel:** Variante pour limiter le pouvoir des Dragons: Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un de vos Dragons dans le même espace. Les Dragons sont extrêmement suspicieux et paranoïaques envers leur propre espèce, et ne coopèrent jamais volontairement les un avec les autres. Si vous finissez votre tour avec 2 ou plusieurs de vos Dragons dans le même espace, ils doivent se battre entre eux jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

## UNITES NAVALES

Les unités navales peuvent se déplacer et combattre uniquement dans les zones maritimes. Elles ne peuvent jamais pénétrer ou attaquer dans les territoires.

## NAVIRE DE GUERRE

Armé de dangereux béliers et plusieurs petites catapultes, un Navire de Guerre est raisonnablement efficace dans une bataille. Cependant, sa réelle force est sa capacité à transporter des troupes à travers les mers et à lancer des invasions maritimes sur les territoires ennemis.

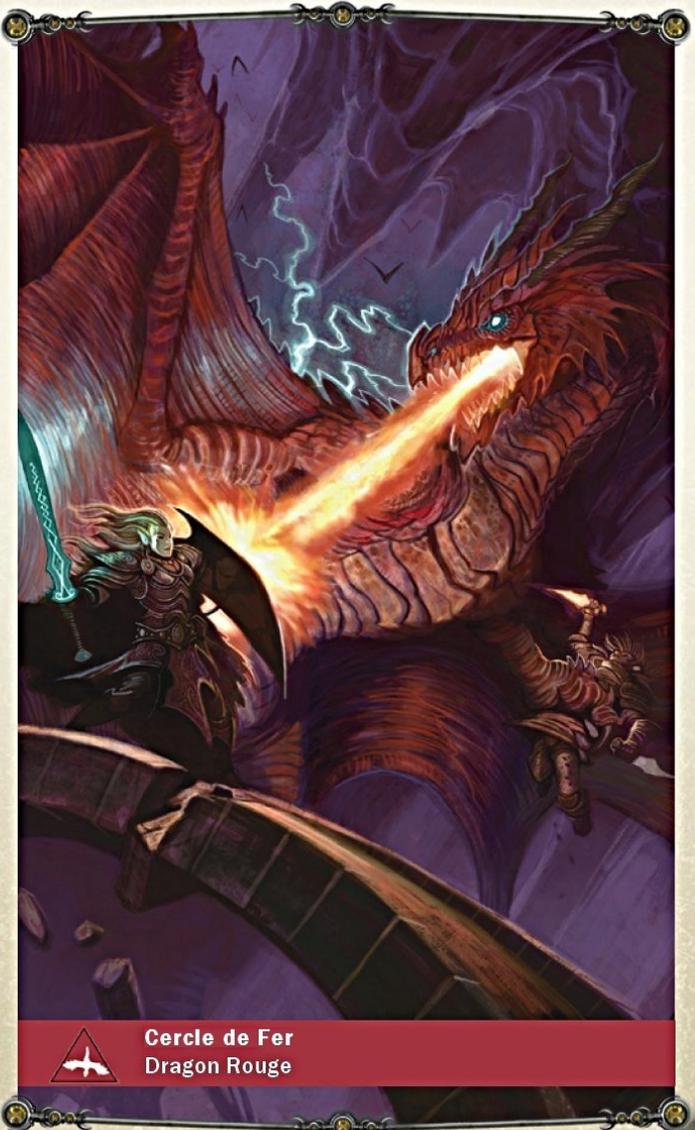


Coût: 2 Or

Dé d'Attaque: 8

Mouvement: 2

**Transport maritime:** Un Navire de Guerre peut transporter un maximum de 2 unités terrestres. Les Navires de Guerre ne peuvent pas transporter les Châteaux, les Dragons, les Élémentaires des Tempêtes ou d'autres Navires de Guerre. Voir "Transport maritime" en page 11.



## GLOSSAIRE

**Adjacent:** des espaces sont adjacents s'ils partagent une frontière commune.

**Alliance:** Dans les parties à moins de 4 joueurs, ou dans les parties en alliance à 4 joueurs, certains royaumes forment des alliances. Les règles d'Alliance sont légèrement différentes des règles de Chacun pour Soi. Voir l'encadré "Alliances" en page 4. Des rappels sur les règles d'alliance apparaissent aussi en hors-texte, le long des règles.

**Allié:** un royaume avec lequel vous avez une alliance.

**Attaquant:** vous êtes l'attaquant à chaque fois que vous déclenchez une bataille en déplaçant des unités dans un espace ennemi ou une entrée de donjon pendant votre tour.

**Attaquer:** dès que vous déplacez des unités dans un espace ennemi ou une entrée de donjon, vous attaquez cet espace. Attaquer un espace déclenche une bataille.

**Attaque Puissante:** Les Engins de Siège possèdent la compétence spéciale Attaque Puissante. Quand il combat en tant qu'attaquant un Engin de Siège lance 2  d'attaque au lieu d'un.

**Bataille:** vous déclenchez une bataille quand vous attaquez un espace. Voir "Phase 3: Bataille" en page 12.

**Bataille en Mer:** les Héros possèdent la compétence spéciale Bataille en Mer. Un Héros peut combattre dans une bataille navale durant son transport par un Navire de Guerre.

**Capitale:** Chaque royaume possède un espace avec une Capitale, contenant aussi un Château. Les Capitales rapportent plus de points de victoire lorsqu'elles sont capturées. Les Capitales se trouvent à: Karkothi Throneholds (Karkoth), Vailindor (Vailin), Citadel of Iron's Grasp (Iron Circle), et Mithralfast (Nerath). Voir "Conquérir des Capitales" en page 15.

**Capture:** Quand vous conquérez un territoire ennemi contenant un Château, le Château n'est pas détruit. A la place, vous le capturez et vous pouvez l'utiliser pour placer de nouvelles unités le tour suivant. Voir "Capture de Châteaux" en page 15.

**Carte Evènement:** Vous commencez chaque tour en piochant une carte Evènement de la pile Evènement de votre royaume. Les cartes Evènement peuvent influencer le jeu de diverses façons. Les instructions de jeu de chaque carte indiquent quand elle peut être jouée. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes Evènement dans votre main. Voir "Phase 1: Pioche" en page 9.

**Carte Trésor:** Quand vos Héros pillent un donjon, ils piochent une carte Trésor. Vous gardez les cartes Trésor dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez de les jouer. Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes Trésor dans votre main ou en jeu. Le texte de chaque carte Trésor précise à quel moment la carte peut être jouée. Quand vous jouez une carte Trésor, vous marquez immédiatement le nombre de points de victoire indiqué sur la carte. Voir "Jouer des Cartes Trésor" en page 16.

*Pouvoir:* Le Pouvoir inscrit sur certaines cartes Trésor représente une compétence à usage unique qui prend effet dès que vous jouez la carte.

*Propriété:* La Propriété inscrite sur certaines cartes Trésor représente une compétence qui prend effet pour le reste de la partie dès que vous jouez la carte.

**Cercle de Fer (Iron Circle):** Un des royaumes (tenu par un joueur). Le Cercle de Fer est un regroupement agressif de royaumes gobelins, de mercenaires, et de cités belliqueuses.

**Conditions de victoire:** Vous gagnez en remplissant les conditions de victoire requises pour la durée de jeu choisie. Les conditions de victoire requises pour un jeu court et moyen nécessitent d'avoir un certain nombre de points de victoire à la fin d'un tour de jeu. Pour un jeu long, les conditions de victoire nécessitent le contrôle de toutes

les Capitales ou la collecte d'un certain nombre de cartes Trésor. Voir "Comment Gagner" en page 3.

**Conquête:** Quand vous attaquez un territoire ennemi et que vous gagnez, vous le conquérez et marquez des points de victoire. Vous contrôlez l'espace et collectez des revenus dessus. Voir aussi **Libérer**, plus bas.

**Contrôle:** Vous contrôlez un territoire tant que celui-ci contient vos unités ou qu'un de vos marqueurs de contrôle s'y trouve. Personne ne contrôle les zones maritimes.

**Débarquement:** Les unités terrestres débarquent des Navires de Guerre les ayant transporté vers des territoires côtiers. Voir "Transport Maritime" en page 11.

**Débarquement Maritime:** Les unités terrestres peuvent débarquer d'un Navire de Guerre vers un territoire ennemi, en faisant un débarquement maritime. Ces unités combattent dans la bataille dans ce territoire. Voir "Débarquement Maritime" en page 13.

**Défendre:** A chaque fois qu'un autre joueur attaque un espace contenant vos unités, celles-ci se défendent en lançant des dés d'attaque.

**Défenseur:** Vous êtes le défenseur si vous combattez dans une bataille pendant le tour d'un autre joueur. L'autre joueur est l'attaquant. Les Gardiens de Donjon sont toujours défenseurs.

**Dégât:** A chaque fois qu'une de vos unités marque une touche, le joueur adverse choisit l'unité qui encaisse le dégât. Les 2 joueurs choisissent l'ordre dans lequel les unités encaissent les dégâts. Voir aussi **Touche**, plus bas.

**Dés d'attaque:** les unités impliquées dans une bataille lancent des dés d'attaque, qu'elles se battent du côté attaquant ou défenseur. Chaque type d'unité lance une sorte de dé d'attaque:    . Les Gardiens de Donjon lancent aussi les dés d'attaque indiqués sur leurs tuiles.

**Embarquer:** Les unités terrestres embarquent à partir des territoires côtiers vers les Navires de Guerre qui les transporteront. Voir "Transport Maritime" en page 11.

**Espace:** Le plateau de jeu est divisé en un certain nombre d'espaces. Chaque espace porte un nom.

*Territoire:* Un territoire possède une bordure colorée. Les régions infranchissables n'ont pas de bordures colorées et ne sont pas considérées comme des territoires.

*Zone maritime:* Les zones maritimes sont les espaces bleu foncé séparés par les territoires.

*Territoire côtier:* Un territoire est côtier s'il est adjacent à une zone maritime. Les îles comptent comme des territoires côtiers.

*Entrée de donjon:* C'est un espace spécial, marqué par le symbole d'une porte. Seuls les Héros peuvent pénétrer dans les entrées de donjon. Voir "Exploration de Donjons" en page 14.

**Espace ami:** Un espace ami est un territoire sous votre contrôle (ou sous le contrôle d'un allié dans le mode alliance) ou une zone maritime sans unité ou contenant vos unités (ou celles d'un allié).

**Espace ennemi:** Un espace ennemi peut être un territoire sous le contrôle d'un royaume ennemi ou une zone maritime contenant des unités ennemies. Si un territoire est sous le contrôle d'un royaume ennemi mais qu'il ne contient aucune unité, il est aussi considéré comme espace ennemi.

**Étape:** Chaque round de bataille se compose de plusieurs étapes: Initiatives et dégâts, autres attaques, autres dégâts, poursuite des attaques/retraite, et détermination des résultats de bataille. Voir "Séquence de Bataille" en page 13.

**Explorer:** Lorsque des Héros se déplacent dans une entrée de donjon, ils explorent le donjon. Ils doivent combattre le Gardien de Donjon et, s'ils sont victorieux, peuvent piller le donjon.

**Folie Furieuse:** Les Monstres possèdent la compétence spéciale Folie Furieuse. Après avoir gagné une bataille dans un territoire, un Monstre peut immédiatement se déplacer vers un espace ennemi adjacent ne contenant aucune unité. Voir "Folie Furieuse" en page 16.

**Gardien de Donjon:** Les tuiles de Gardien de Donjon sont placées sur les entrées de donjon. Les Héros qui explorent une entrée de donjon doivent vaincre le Gardien de Donjon avant de pouvoir piller le donjon.

**Héros:** Les Sorciers et les Guerriers sont des Héros. Les Héros peuvent explorer les donjons et combattre dans les batailles navales pendant qu'ils sont transportés par un Navire de Guerre.

**Île:** Une île est un territoire complètement entouré par l'eau, comme Winterskull Lands. Les îles comptent comme territoires côtiers.

**Initiative:** Les Sorciers possèdent la compétence spéciale Initiative. Ils lancent leurs dés d'attaque avant les autres unités, en attaque comme en défense. Les unités adverses encaissent les dégâts des touches d'Initiatives réussies immédiatement, avoir d'avoir l'opportunité d'attaquer. Voir "Initiative" en page 13.

**Karkoth (Sombre Empire de Karkoth):** Un des royaumes (tenu par un joueur). Des nécromanciens assoiffés de pouvoir commandent des hordes de morts-vivants afin de conquérir encore plus de territoires pour le Sombre Empire de Karkoth.

**Libérer:** Si vous attaquez un territoire ennemi faisant partie d'un territoire de départ d'un allié, vous ne le conquérez pas quand vous gagnez et ne marquez pas de PV pour cet espace. A la place, vous libérez cet espace pour votre allié, qui reprend le contrôle de l'espace et collecte ses revenus à nouveau. Les effets des cartes se référant à une conquête d'espace se déclenchent aussi quand vous libérez un espace allié. Voir "Alliances et Conquête" en page 15.

**Main:** Votre main contient les cartes Evènement et Trésor que vous n'avez pas encore joué. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

**Mouvement:** Quand une unité se déplace, elle quitte un espace et entre dans un espace adjacent. Chacune de vos unités peut se déplacer d'un nombre d'espaces égal à son numéro de Mouvement pendant votre phase de Mouvement.

**Naufnage:** Les Élémentaires des Tempêtes possèdent la compétence spéciale Naufnage. Un Élémentaire des Tempêtes lance 2  d'attaque dans les batailles navales.

**Nerath (Ligue Nerathane):** Un des royaumes (tenu par un joueur). La Ligue Nerathane est une association libre d'états féodaux ayant survécu à la chute de l'Empire de Nerath.

**Or:** Votre royaume gagne un revenu sous forme d'Or, et vous dépensez l'Or pour acheter de nouvelles unités.

**Phase:** Le tour de chaque royaume se compose de six phases, se déroulant selon la séquence suivante : Pioche, Mouvement, Bataille, Repositionnement, Renfort, et Collecte des Revenus. Voir "Séquence du Tour" en page 9.

**Piller:** Si vos Héros explorent avec succès un donjon, ils le pillent. Piochez une carte Trésor. Vous ne piochez qu'une carte par entrée de donjon quel que soit le nombre de Héros survivants, ou de Gardiens de Donjon combattus. Voir **Carte Trésor**, plus haut.

**Points de victoire (PV):** Vous marquez des points de victoire en capturant des territoires ennemis et en jouant des cartes Trésor. Voir "Points de Victoire" en page 16.

**Pontage:** Ce terme est utilisé quand un Navire de Guerre transporte des unités terrestres d'une zone côtière vers une autre sans se déplacer. Voir aussi **Transport Maritime**, plus bas.

**Résistant:** Les Dragons possèdent la compétence spéciale Résistant. Un Dragon doit être touché 2 fois pour être détruit.

**Revenu:** Durant la dernière phase de votre tour, vous collectez les revenus de votre royaume basés sur le nombre d'espaces sous votre contrôle. Voir "Phase 6: Collecte des Revenus" en page 18.

**Round de bataille:** Les batailles se déroulent selon un certain nombre de rounds de bataille. Chaque round de bataille se déroule selon plusieurs étapes. Voir "Séquence de Bataille" en page 13.

**Royaume:** Les quatre royaumes représentent les joueurs en place: le Sombre Empire de Karkoth, l'Alliance Vailin, le Cercle de Fer, et la Ligue Nerathane. Chaque joueur contrôle un royaume (parfois deux, en mode alliance).

**Survол:** Les Élémentaires des Tempêtes possèdent la compétence spéciale Survол. Ils peuvent finir sans danger la phase de Repositionnement dans les zones maritimes.

**Touche:** Une unité marque une touche pendant une bataille avec un jet de 6 ou plus sur son dé d'attaque. Les unités ennemies encaissent les dégâts correspondant au nombre de touches que vous marquez. Voir **Dégât**, plus haut.

**Tour de jeu:** Durant un tour de jeu, chaque royaume joue son tour dans l'ordre suivant: le Sombre Empire de Karkoth, l'Alliance de Vailin, le Cercle de Fer, et la Ligue Nerathane. A la fin du tour de Nerath, le tour de jeu prend fin et un nouveau tour de jeu commence.

**Tour du joueur:** Durant un tour de jeu, chaque royaume joue un tour selon l'ordre de jeu. Chaque tour d'un royaume consiste en six phases, se déroulant selon une séquence fixe. Voir "Séquence du Tour" en page 9.

**Transfert:** Certaines cartes Evènement et Trésor vous autorisent à transférer des unités à travers des espaces - parfois même non-adjacents. Retirez les unités de l'espace de départ et placez-les dans l'espace de destination. De tels transferts ne sont pas considérés comme des mouvements.

**Transport Maritime:** Les Navires de Guerre possèdent la compétence spéciale Transport Maritime. Un Navire peut charger jusqu'à 2 unités terrestres à partir de n'importe quel territoire côtier adjacent et les transporter jusqu'à 2 zones maritimes, puis les décharger dans un autre territoire côtier adjacent. Voir "Transport Maritime" en page 11.

**Trésorerie:** Chaque royaume démarre avec une trésorerie en Or qui sert à acheter de nouvelles unités. Quand vous collectez les revenus de votre royaume, vous prenez l'Or de la réserve et l'ajoutez à la trésorerie de votre royaume.

**Unité:** Une unité est une figurine en plastique représentant les forces militaires d'un royaume.

*Unités terrestres:* Les Fantassins, Engins de Siège, Guerriers, Sorciers, Monstres et Châteaux sont des unités terrestres. Elles ne peuvent pas entrer ou combattre dans les zones maritimes (mais voir **Transport Maritime**, plus haut)

*Unités navales:* Les Navires de Guerre sont des unités navales. Elles ne peuvent pas entrer ou combattre dans les territoires.

*Unités volantes:* Les Dragons et les Élémentaires des Tempêtes sont des unités volantes. Une unité volante peut se déplacer à travers ou à l'intérieur des territoires et zones maritimes et peut combattre dans les territoires et zones maritimes. Une unité volante peut traverser les entrées de donjon ou les espaces ennemis sans s'arrêter. Toutes les unités volantes disposent d'un second mouvement durant la phase de Repositionnement. Voir "Unités Volantes" en page 11.

**Vailin (Alliance Vailin):** Un des royaumes (tenu par un joueur). L'Alliance Vailin représente une association de pays elfes et de cités-états marchands humains.

**Voler:** Quand vous volez l'Or d'un autre royaume, vous prenez l'Or de sa trésorerie.

# RESUME DES REGLES

ORDRE DU TOUR: 1. 2. 3. 4.

## SEQUENCE DE JEU

- 1. PIOCHE:** Piochez une carte Evènement de votre pile.
- 2. MOUVEMENT:** Tout ou partie de vos unités peuvent se déplacer.
- 3. BATAILLE:** Résolez toutes les batailles déclenchées ce tour et marquez vos PV.
- 4. REPOSITIONNEMENT:** Vos unités volantes peuvent se redéplacer. Les Héros quittent les donjons.
- 5. RENFORT:** Achetez, placez, et déplacez vos nouvelles unités.
- 6. COLLECTE DES REVENUS:** Prenez l'Or équivalent au nombre de territoires contrôlés. Fin de votre tour.

## SEQUENCE DE BATAILLE

- 1. RESOLUTION DES INITIATIVES:** Lancez vos dés d'Initiative. Encaissez les dégâts des Initiatives.
- 2. RESOLUTION DES AUTRES ATTAQUES.**
- 3. ENCAISSEMENT DES DEGATS.**
- 4. POURSUITE OU RETRAITE:** Au choix de l'attaquant.
- 5. DETERMINATION DES RESULTATS DE BATAILLE:** Espaces conquis, Folie Furieuse, pillage donjons.

## RESUME DES UNITES

NOM	TYPE	COÛT	DÉ D'ATTAQUE	MVT	COMPÉTENCES SPECIALES
Fantassin	Terre	1	6	1	—
Engin de Siège	Terre	2	8	1	Attaque Puissante
Guerrier	Terre	2	10	2	Explore les Donjons, Bataille en Mer
Sorcier	Terre	3	10	2	Initiative, Explore les Donjons, Bataille en Mer
Monstre	Terre	3	17	2	Folie Furieuse
Château	Terre	4	20	—	Placement d'Unités, Peut être Capturé
Elémentaire des Tempêtes	Volant	3	8	2	Naufrage, Survol
Dragon	Volant	5	20	3	Résistant
Navire de Guerre	Mer	2	8	2	Transport Maritime

## CONDITIONS DE VICTOIRE

### MODE CHACUN POUR SOI

<b>Court</b>	13 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	20 PV à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 8 Trésors

### MODE ALLIANCE

<b>Court</b>	20 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Moyen</b>	30 PV partagés à la fin d'un tour de jeu
<b>Long</b>	Toutes les Capitales ou 12 Trésors

## POINTS DE VICTOIRE

PV	ACTION
1	Conquérir un territoire ennemi
1-3	Jouer une carte Trésor
5	Conquérir une Capitale ennemie

## EXPLORER LES DONJONS

### 1. ATTAQUE DE L'ENTREE DE DONJON

- ◆ Déplacez vos Héros dans l'entrée de donjon.
- ◆ Retournez les tuiles de Gardien de Donjon.

### 2. BATAILLE DU GARDIEN DE DONJON (voir Séquence de Bataille)

### 3. PILLAGE DU DONJON (seulement si vous gagnez)

- ◆ Piochez la carte du dessus de la pile Trésor.

### 4. REPEUPLEMENT DU DONJON (seulement si vous gagnez)

- ◆ Ajoutez 2 nouvelles tuiles Gardien de Donjon, face retournée, sur l'entrée de donjon.

## RANGEMENT PIECES DE JEU

