

DEFENDERS OF THE REALM



Règles du jeu
traduction Pierre Buntzly
& Stéphane Marchal

DEFENDERS OF THE REALM

par Richard Launius

« L'heure est grave ! Je ne sais quelle cause maléfique a suscité l'émergence de ces engeances damnées, mais Orcs, Dragons, Démon et Morts-vivants hâtent le pas en direction de la Cité Royale. Le Roi et le Royaume tout entier requièrent de vaillants Héros ! »

Répondrez-vous à l'appel du Roi ?

Dans l'ancienne enceinte de la Cité Royale, le Roi appelle aux armes les meilleurs Héros afin de protéger le royaume d'une Obscurité qui s'englouti. Vous et vos alliés devez vous lancer dans une aventure afin de défendre le territoire, purifier la terre, et vaincre les quatre monstrueuses factions avant que l'une d'entre elles ne pénètre la Citadelle. Et elles approchent de tous côtés ! Des Orcs omniprésents ! De féroces Dragons ! Des Morts-Vivants effrayants ! Et des Démon ! Tous contaminent la terre dans leur sillage. Plusieurs chemins mènent à la défaite, mais un seul conduit à la victoire, et seul le plus vaillant des Héros sera nommé Champion du Roi.

« Defenders Of The Realm » est un jeu de plateau coopératif ayant pour thème la fantasy, dans lequel 1 à 4 joueurs endossent le rôle de l'un des Héros du Royaume (choisi parmi une Prêtresse, un Nain, un Chevalier d'Épée, un Paladin, un Ranger, une Reussarde, une Sorcière et un Mage). Vous, en tant que Héros répondant à l'appel du Roi, devrez user de stratégie, de compétences spéciales, de coopération, de cartes à jouer et d'un peu de chance lors d'une partie de « Defenders Of The Realm » afin d'obtenir une expérience unique. Mais soyez avertis ! Il n'y a jamais de temps pour le repos. Pour chaque Général ennemi tombé sur le champ de bataille, les forces de l'Ombre restantes seront plus difficiles à abattre, et leur marche vers la Cité Royale se fera plus pressante.

Composants du jeu :

- 1 Plateau de Jeu
- 8 plateaux de Héros
- 8 figurines de Héros
- 4 plateaux de Général
- 4 figurines de Général
- 100 Séides
 - ◇ 25 Noirs (les Morts-Vivants de Varkolak)
 - ◇ 25 Bleus (les Draconiens de Sapphire)
 - ◇ 25 Rouges (Les Démons de Balazarg)
 - ◇ 25 Verts (les Orcs de Gorgutt)
- 1 Plateau d'Intensité du Conflit
- 1 Paquet de cartes « Avancée des Ténèbres » (« Darkness Spreads Cards »)
- 1 Paquet de cartes « Héros » (« Hero Cards »)
- 1 Paquet de cartes « Quêtes » (« Quest »)
- 12 cristaux de corruption (« Tainted Cristal »)
- 5 jetons de Portail Magique (« Magic Gate »)
- 12 Dés - 3 par couleur (Noir, Bleu, Rouge, Vert)
- 7 jetons de Statut (Intensité du Conflit, Marqueurs de Blessure des 4 Généraux,
et 2 pour le Statut du Chevaucheur d'Aigle - dans le ciel ou sur terre)
- 42 jetons de Vie

Vaincre (ou périr) :

- Les joueurs gagnent en éliminant les 4 Généraux
- Les joueurs perdent dans l'un des cas suivants :
 - ◇ L'un des Généraux atteint la Cité Royale (« Monarch City »)
 - ◇ Si une carte Avancée des Ténèbres demande de placer des Séides et qu'il n'y en a plus assez (les Séides servant d'aide-mémoire sur des cartes Quêtes peuvent alors être utilisés pour le placement afin d'éviter la défaite).
 - ◇ Si le dernier Cristal de Corruption est placé sur le plateau de jeu.
 - ◇ Si, à tout moment, 5 Séides se trouvent dans la Cité Royale.

Le champion du roi : Tandis que les joueurs gagnent ou perdent en tant que groupe, le Héros le plus valeureux est nommé Champion du Roi. Afin de déterminer qui recevra ce titre, chaque joueur additionne ses Quêtes réussies et les Généraux qu'il a vaincus (en leur portant le coup fatal). Le joueur avec le plus de points est nommé Champion du Roi. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Quêtes réussies qui gagne. S'il y a toujours une égalité alors ceux-ci sont déclarés Champions du Roi.

Exemple : Garrett le Roublard a réussi 6 Quêtes et vaincu 2 Généraux pour un total de 8. Johnny le Paladin a réussi 4 Quêtes et vaincu 1 Général pour un total de 5. Ryan le Ranger a réussi 5 Quêtes et n'a vaincu aucun Général pour un total de 5. Becky le Mage a réussi 3 Quêtes et vaincu un Général pour un total de 4. Le Champion du Roi est Garrett, et ses actes seront loués par des chansons et des contes pour les années à venir, éclipsant les autres Héros.

Mise en place :

- 1) Placez le Plateau de Jeu au centre de la table. Placez le plateau d'Intensité du Conflit et les plateaux des Généraux le long du Plateau de Jeu.
- 2) Placez les Marqueurs de Blessure de chaque Général sur le nombre le plus élevé de la piste de Blessures. Placez le jeton Intensité du Conflit sur Début du Conflit.
- 3) Mettez les Séides et les Cristaux de Corruption à côté du plateau de jeu, à portée de main. « *Tu en auras besoin bien assez tôt, Héros.* »
- 4) Chaque joueur prend un Plateau de Héros et sa figurine correspondante (que nous appellerons Héros à partir de maintenant). Placez chaque Héros dans la Cité Royale. Prenez le nombre de jetons de Vie comme indiqué sur leur plateau et placez-les dessus.
Note : *Les héros peuvent être choisis ou piochés au hasard en fonction de l'envie des joueurs. Si deux joueurs, ou plus, veulent le même héros, le plus héroïque choisit en premier.*
- 5) Mélangez les cartes Héros et distribuez-en 2 à chaque joueur.
- 6) Mélangez les cartes Quête et distribuez-en 1 à chaque joueur.
- 7) Placez un jeton Portail Magique sur l'icône du lieu « Pierres Dansantes » (« Dancing Stones »). Prenez les autres jetons Portail Magique et placez-les près du Plateau de Jeu, à portée de main.
- 8) Mise en place de l'Ennemi (Les Généraux et leurs Séides arrivent !) :
 - Placez chacun des quatre Généraux sur le Plateau de Jeu aux endroits indiqués par leurs images respectives. Placez trois Séides de la couleur appropriée avec chaque Général. De plus, placez un Cristal de Corruption sur le lieu où se trouve Balazarg, le général des démons, car les démons corrompent la terre avec seulement 3 Séides au lieu de 4 (d'après la règle habituelle : se référer au chapitre Déferlement et Corruption de la terre).
 - **Piochez 3 cartes Avancée des Ténèbres :** Défaussez toute carte qui n'indique pas 2 lieux différents, et piochez-en une autre. Pour chacune des 3 cartes, placez deux Séides sur chaque lieu indiqué (12 Séides au total) tout en ignorant les Séides indiqués sur la carte. Les Séides placés doivent être de la même couleur que le lieu indiqué. Par exemple, si La Forêt du Chêne Père (« Father Oak Forest ») est un lieu indiqué sur l'une des cartes piochées, il reçoit 2 Séides verts.

Note : *Si vous piochez une carte spéciale telle que « Accalmie » (**All Is Quiet**) ou « Patrouilles d'Orcs » (**Orc Patrols**), défaussez-la et piochez-en une autre. Les 3 cartes piochées doivent ainsi indiquer 6 lieux différents.*

► Piochez 3 autres cartes Avancée des Ténèbres : Placez un Séides de la même manière qu'avant sur chacun des 2 lieux indiqués sur les 3 cartes (6 Séides au total). Comme précédemment, les 3 cartes piochées doivent indiquer 2 lieux.

Note : *Défaussez toute carte qui amènerait le nombre de Séides sur un lieu à 4. Dans ce cas piochez une nouvelle carte. Si 3 Séides démons sont sur un lieu (et uniquement 3 Séides démons, donc de couleur rouge) ajoutez un Cristal de Corruption sur ce lieu.*

► **Mélangez à nouveau le paquet de cartes Avancée des Ténèbres :** Après avoir placé les Séides, placez les cartes piochées dans le paquet de cartes Avancée des Ténèbres, puis mélangez-les. Placez le paquet au bord du Plateau de Jeu.

Note : *Après la Mise en Place de l'Ennemi, il devrait y avoir un total de 4 Généraux et 30 Séides sur le Plateau de Jeu : 4 lieux, chacun avec un Général et 3 Séides, ainsi que 18 autres Séides répartis entre 6 à 12 lieux.*

Vous êtes maintenant prêts à défendre le Royaume !

Déroulement du jeu : Le joueur le plus agressif ... « Vous savez tous de qui il s'agit. » ... joue en premier, puis les autres jouent à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous ne pouvez décider qui est le plus agressif, décidez de cela dehors, ou lancez des dés pour savoir qui commence... « Mauviettes. »

Tour de Jeu : Pendant son tour, le joueur effectue chacune des trois étapes suivantes (divisées en moments d'un jour complet) avant de laisser jouer le prochain joueur à sa gauche: Journée (Effectuer des Actions), Soirée (Piocher des cartes Héros), Nuit (Piochez des cartes Avancée des Ténèbres).

Etape 1 – Journée : Remettre face visible les jetons de Vie se trouvant sur le Plateau du Héros. (Les jetons de Vie perdus restent à côté du Plateau du Héros). Ensuite le joueur effectue un nombre d'actions égal au nombre de jetons de Vie (en les retournant au fur et à mesure que les Actions sont effectuées). Chaque jeton de Vie donne droit à une Action qui peut être utilisée comme le joueur l'entend. Le seul moyen de perdre des jetons de Vie est de subir des Blessures ou de perdre face à un Général.

Note : *A l'exception des Rumeurs à l'Auberge, il n'y a pas de limite au nombre de fois où une action peut être entreprise lors d'un tour. Les joueurs ne peuvent pas effectuer plus de 2 fois l'Action « Rumeurs à l'Auberge ».*

Actions

(chacune d'elle nécessite l'utilisation d'un jeton Vie, à moins que cela ne soit noté) :



Mouvement à Pied : Déplacez votre Héros vers un lieu adjacent (connecté par une ligne)



Mouvement à Cheval : Déplacez votre Héros jusqu'à 2 lieux (connectés par des lignes) en défaussant une carte Héros avec une icône de cheval.



Mouvement par Aigle : Déplacez votre Héros jusqu'à 4 lieux (connectés par des lignes) en défaussant une carte Héros avec une icône d'Aigle.



Mouvement par Portail Magique : 2 possibilités

1. Défaussez une carte Héros avec une icône Portail Magique et, au choix, téléportez vous au lieu indiqué sur la carte OU à n'importe quel Portail Magique placé sur le Plateau de Jeu.

2. Quand plusieurs Portails sont présents sur le Plateau de Jeu, vous pouvez vous téléporter d'un Portail à un autre pour une action, et sans avoir besoin de défausser une carte.



Utiliser une Compétence : Certains Héros ont des compétences uniques qui peuvent demander une action (ou plus) pour être réalisées. Si une compétence nécessite qu'une Action soit utilisée, cela sera indiqué sur le Plateau de Héros. Sinon la compétence peut être utilisée sans l'utilisation d'une Action.



Construire un Portail Magique : Quand un Héros se trouve sur un lieu dont il possède une carte Héros, il peut défausser cette carte pour construire un Portail Magique. Placez-y un jeton Portail Magique.



Rumeurs à l'Auberge : Un joueur qui se trouve sur une auberge peut utiliser jusqu'à 2 Actions à son tour pour prêter l'oreille aux rumeurs. Choisissez une couleur (Rouge, Vert, Bleu, Noir) et piochez 2 cartes Héros pour chaque Action utilisée. Conservez toutes les cartes qui correspondent à la couleur désirée, ainsi que les cartes Spéciales (Violettes).



Purifier la Terre : Lorsqu'un Héros est sur un lieu corrompu, défaussez une carte Héros de la couleur correspondante et lancez 2 dés. Si vous obtenez 5 ou plus à au moins l'un des deux, le Héros enlève un Cristal de Corruption. Un seul Cristal peut être enlevé à chaque Action.



Se Soigner : Les Héros peuvent se soigner. Le nombre de jetons de Vie récupéré dépend du lieu où se soigne le Héros. Les jetons récupérés restent du côté noir jusqu'au prochain tour (on ne peut utiliser ces jetons au tour où ils sont récupérés).

a) Dans la Cité Royale ou une auberge, le Héros récupère tous ses jetons de Vie.

b) Dans tout autre lieu **vide de Séides**, le Héros récupère 2 jetons de Vie.

Note : Les Héros ne peuvent se soigner au-delà de leur nombre initial de jetons de Vie. Les Héros ne peuvent pas se soigner dans un lieu qui contient des Séides.



Engager le combat avec des Séides : Lancez un dé pour chaque séide se trouvant sur le même lieu que le Héros. Les dés lancés doivent correspondre aux couleurs des Séides.

Note : L'emploi d'une seule action suffit à attaquer tous les Séides présents, quelque soit leur couleur.

Exemple 1 : Pour trois Séides Orcs, le Héros lance trois dés Verts.

Exemple 2 : Pour un Mort-vivant (Noirs) et Deux Draconiens (Bleus), le Héros lance un dé Noir et deux dés Bleus. Les résultats des dés correspondent aux valeurs à atteindre pour chaque race de Séides. Le dé Vert doit donc faire 3 ou plus, tandis que les dés Bleus nécessitent un résultat de 5 ou plus.

Séides ennemis : il y a quatre races différentes qui composent les armées du Seigneur des Ombres. Chaque race est représentée sur le plateau de jeu par des Séides et un Général de la même couleur.

Note : Le terme « Séides » et la race des Ennemis (Démon, Orc, Draconiens et Morts-Vivants) peuvent être utilisés l'un à la place de l'autre, et tout deux font référence aux unités basiques des armées d'invasion.



Démons (rouge) : Ces créatures venant d'un autre plan d'existence corrompent la terre plus rapidement que les autres armées. **Pour détruire un Démon, il faut obtenir 4 ou plus au dé.**



Draconiens (bleu) : Ces puissantes créatures sont les plus difficiles à vaincre. **Pour détruire un Draconien, il faut obtenir 5 ou plus au dé.**



Orcs (vert) : Les Orcs sont nombreux et se répandent plus rapidement que les autres armées. Heureusement, ils sont plus faciles à vaincre. **Pour détruire un Orc, il faut obtenir 3 ou plus au dé.**



Morts-Vivants (noir) : Terribles sont les morts-vivants, inspirant la peur, même au plus brave des Héros. **Pour détruire un Mort-Vivant, il faut obtenir 4 ou plus au dé.**

Subir des Blessures : Si un Héros *termine son tour* dans un lieu qui contient des Séides, alors il subit une blessure par Séide présent. En plus de ces blessures, si un ou plusieurs Morts-Vivants se trouvent là, une blessure supplémentaire est infligée par la peur (une et une seule blessure quelque soit le nombre de morts-vivants). Pour chaque blessure reçue (après déduction des compétences comme l'armure ou l'aura de droiture), un jeton de Vie doit être retourné sur sa face noire et mis à côté du Plateau du Héros. S'il restait des actions disponibles (jetons de Vie du côté dessiné), il faut choisir celles-ci comme blessure en priorité. Les Héros doivent choisir l'action « Se soigner » pour récupérer les jetons de Vie perdus. Les jetons de Vie perdus réduisent le nombre d'actions disponibles à chaque tour.

Note : Si un Héros perd tous ses jetons de Vie alors il est mort au combat et est hors-jeu pour le reste de la partie. Le joueur choisit un nouveau Héros, le place dans la Cité Royale et démarre avec 1 Quête et 2 cartes Héros (toutes les cartes Quêtes et Héros du Héros mort sont défaussées).



Attaquer un Général Ennemi : ... « Viens par ici mon petit. ». Si un Héros se trouve sur le même lieu qu'un Général ennemi et qu'aucun Séide ne s'y trouve, le Héros peut attaquer le Général en jouant autant de cartes Héros (indiquant le portrait du Général attaqué) qu'il le désire. Le Héros lance un dé pour chaque dé imprimé sur les cartes jouées. Certaines cartes ont 2 dés imprimés, la plupart en ont 1.

Note : Il faut plusieurs blessures pour vaincre les Généraux et les joueurs ne devraient pas attaquer un Général à moins d'avoir une bonne chance de succès car les pénalités en cas de défaite peuvent être handicapantes. De plus, il est souvent nécessaire que plusieurs Héros se liguent contre un Général pour le vaincre.

Plateau du Général

Score à atteindre au dé pour infliger une Blessure → 4+ to Hit

Piste de Blessures → 6, 5, 4, 3, 2, 1

Nom du Général → BALAZARG

Histoire → The mighty demon general Balazarg leads an army of lesser demons that pillages and taints the very essence of the land. In combat his powerful magic corrupts the souls of his attackers, forcing them to submit to his will.

Compétences → **COMBAT SKILL**
Players must roll a die for each card to be played prior to the battle. Discard a card for each 1 rolled.

Pénalités de défaite → Hero Defeated: Hero loses D3 life tokens & all hero cards.

Mort du Général → Skull icon

Blessure Majeure → Skull icon

Etapes pour attaquer un Général :

« Vous en aurez besoin, Peau Tendre. »

- 1) Se rendre sur le lieu où se trouve le Général et tuer tous les Séides présents.
- 2) Dépenser une action pour initier le combat. Les Héros présents, et qui le désirent, peuvent alors se joindre au combat en défaussant au moins une carte indiquant un dé (Par rapport à la carte « Fortune de Bataille », tous les héros sont considérés « actifs » et donc bénéficient de la relance des dés qui échouent).
- 3) Jouer des cartes Héros qui comportent l'image du Général attaqué afin d'établir le nombre de dés qui devront être lancés.
- 4) Vérifier les compétences du Général. Certaines (comme avec le Général Démon, Balazarg) doivent être effectuées avant que les dés ne soient lancés.
- 5) Lancer autant de dés que le nombre de dés imprimés sur toutes les cartes Héros jouées. Chaque dé qui égale ou dépasse le score à atteindre inflige une blessure (descendez le marqueur de blessure du Général d'un cran vers la Tête de Mort). Il est important de lancer tous les dés car certains généraux (comme Gorgutt) bénéficient des « 1 » qui apparaissent.
- 6) Vaincre le Général – « Cela n'arrivera pas. ». Si le marqueur de Blessure est amené sur la Tête de Mort, le Général est vaincu.
- 7) Lorsque le Général est vaincu effectuez les choses suivantes :
 - a. Celui qui a achevé le Général prend le plateau dudit Général et le retourne. Il devient alors un « Tueur de ... ». Ce plateau de Général est à la fois un point de victoire (si vous jouez avec la règle du Champion du Roi) et la capacité spéciale « Tueur de ... ». Lors d'une action « Combattre les Séides », le « Tueur de ... » tue automatiquement les Séides de la couleur concernée (pas besoin de lancer de dé, mais cela utilise une action).
Si des Séides d'une autre couleur sont présents, le Héros peut lancer un dé pour essayer de les vaincre. Exemple : Le Tueur d'Orc est sur un lieu comportant 2 Orcs et un Mort-vivant. Lorsqu'il

utilisera une action combat, les deux Orcs meurent automatiquement et il lance un dé noir pour le Mort-Vivant.

b. Le(s) Héros récupère(nt) 3 cartes Héros en tant que récompense.

c. Avancez le marqueur Intensité du Conflit.

8) Si le(s) Héros ne détrui(sen)t pas le Général, faites les choses suivantes :

a. Les Héros ayant pris part au combat reçoivent les Blessures comme indiqué sur le plateau du Général.

b. Les Héros sont déplacés sur la Cité Royale, leurs corps sanglants sont transportés devant le Roi afin qu'ils puissent retourner au combat.

c. Le Général commence à se soigner automatiquement, en fonction de la couleur du carré où se trouve son marqueur de Blessure (Mineure ou Majeure).



Blessure Mineure : Si le marqueur de blessure est sur un carré blanc, le Général n'a reçu que des Blessures Mineures et se soignera à partir de la fin du tour du prochain Héros.

Blessure Majeure : Si le marqueur est sur un carré rouge, le Général ne commencera à se soigner qu'après que tous les Héros (à partir du prochain Héros) aient fini un tour.

Note : Un Général avec une Blessure Majeure ne peut avancer lors du tirage des cartes Avancée des Ténèbres.

Guérison des Généraux : A partir du moment où un Général se soigne, ses Blessures sont réduites de 1 à la fin du tour de chaque Héros.

Note : Sapphire soigne automatiquement et immédiatement ses Blessures à la fin du combat, à moins que sa compétence ne soit annulée par une carte Quête.

Chaque Général possède des compétences de combat différentes comme décrites ci-dessous :



Le seigneur Balazarg : Lorsque les Héros sont confrontés au Seigneur Balazarg, la corruption de cette créature est si grande qu'elle pénètre l'âme des Héros. Après avoir choisi les cartes Héros pour le combat, les joueurs doivent lancer un dé pour chaque carte. Si le dé vaut « 1 », alors la carte est défaussée avant que le combat ne commence.



Sapphire : Le Général Dragon peut se régénérer, le rendant difficile à vaincre. S'il n'est pas abattu lors d'un combat, Sapphire récupère sa santé maximum.



Varkolak : Aucune relance de dé ne peut être effectuée contre le Champion des Morts-vivants (que cela vienne d'un pouvoir, d'une carte Héros spéciale ou d'une compétence). La valeur à atteindre pour blesser Varkolak ne peut être modifiée (que ce soit par une compétence, une carte récompense de Quête ou une carte Héros spéciale). Par contre Varkolak est toujours sujet aux cartes spéciales (ou de Quête) qui donnent des dés supplémentaires ou qui annulent les pouvoirs spéciaux d'un Général.



Gorgutt le brutal : ... « Je vous écraserais sous ma botte pendant que je dévasterai votre Cité Royale ». Gorgutt entre dans une rage brutale en combat, parant les coups et répandant la mort avec ses deux monstrueuses haches. En combat, tout « 1 » obtenu par les Héros est une parade de Gorgutt, annulant un dé touchant le Général (quel que soit celui qui a lancé le dé qui touche et le dé qui a fait « 1 »).

Attaque de Groupe sur un Général : La meilleure manière de vaincre un Général est de l'attaquer en groupe. Pour cela, plusieurs Héros se rendent au lieu où se trouve le Général à la fin de leur tour, mais ne commencent pas de combat. Gardez à l'esprit que si des Séides sont présents, ils infligeront des Blessures, réduisant les jetons de Vie du Héros. Lorsqu'un Héros se rend dans un lieu où se trouve un Général et que d'autres Héros sont déjà présents, il peut déclarer un combat contre le Général. Il « active » alors les autres Héros qui se joignent à lui pour le combat. Si des Héros ne peuvent ou ne veulent pas fournir de carte contre le Général, alors ils ne participent pas au combat (et n'auront donc pas de cartes Héros en cas de victoire, ni ne subiront de Blessures en cas de défaite). Le joueur qui a initié le combat choisit dans quel ordre les joueurs vont lancer leurs dés. Il va probablement choisir l'ordre afin de pouvoir donner le coup fatal, car cela lui rapportera un point de victoire et fera de lui un « Tueur de ... ». En plus des étapes pour attaquer un Général, les règles suivantes s'appliquent lors d'un combat en groupe

- 1) Le joueur qui a initié le combat détermine dans quel ordre les Héros vont attaquer. (Les Héros résolvent leurs attaques un Héros à la fois). Ce joueur peut choisir qui attaque ensuite après avoir vu le résultat des dés du dernier joueur à avoir lancé les dés.
- 2) Tous les joueurs doivent défausser toutes les cartes jouées pour l'attaque.
- 3) Le Héros qui assène le coup fatal (en faisant avancer le marqueur de blessure sur la case avec une Tête de mort) devient le Tueur de la race du Général vaincu. Il prend le Plateau du Général vaincu et le retourne, révélant ainsi la description de la compétence « Tueur de ... » et la défaite du Général.
- 4) Si les Héros gagnent le combat, tous les Héros présents et qui ont participé au combat gagnent 3 cartes Héros. Le jeton Intensité du Conflit avance d'un cran.
- 5) Si les Héros perdent, tous les Héros reçoivent les pénalités indiquées sur le Plateau du Général. Puis ils sont déplacés à la Cité Royale.

Étape 2 - Soirée : Le joueur actif pioche 2 cartes Héros et les ajoute à sa main.

Note : *Si un joueur a plus de 10 cartes en main, il choisit les cartes qu'il défausse (ou joue s'il possède des cartes spéciales - violettes) afin de ramener sa main à 10 cartes.*

Étape 3 - Nuit : Piochez 1, 2 ou 3 cartes Avancée des Ténèbres comme indiqué par le jeton Intensité du Conflit, puis effectuez les actions suivantes.

1) Placez les Séides : D'ordinaire (il y a quelques cartes spéciales dans le paquet des cartes Avancée des Ténèbres), la partie haute de la carte Avancée des Ténèbres indique 2 lieux avec 1 ou 2 Séides liés à eux. Ajoutez le nombre de Séides indiqués aux lieux indiqués. Cela peut créer un Déferlement et Corrompre la Terre.

2) Avancée d'un Général : Après avoir placé les Séides, regardez la partie basse de la carte pour déterminer si un Général va avancer le long de son chemin vers la Cité Royale. Si le prochain lieu sur le chemin du Général indiqué est le lieu indiqué sur la carte Avancée des Ténèbres, alors le Général avance sur ce lieu et des Séides sont ajoutés à cet endroit (comme indiqué sur la carte Avancée des Ténèbres). Ces nouveaux Séides peuvent causer un Déferlement et Corrompre la terre.

Note : *Les Généraux avancent toujours le long de leur chemin (indiqué sur le plateau de jeu par des petits triangles de la bonne couleur) vers la Cité Royale. Ils ne s'éloignent jamais de la Cité Royale (sauf si une carte spéciale est jouée).*

Déferlements et Corruption de la terre : ... « *Oui ! Ma partie favorite ! Cette terre est MA terre.* » Le nombre maximum de Séides sur un lieu (en dehors de la cité Royale) est de 3. Quand un 4eme séide (ou plus) doit être ajouté sur un tel lieu, celle-ci est devenue trop corrompue pour permettre à l'humanité d'y survivre. La Terre est dite Corrompue et un Déferlement a lieu. Au lieu d'ajouter un 4eme (ou plus) séide, un Cristal de Corruption est placé sur ce lieu. Ajouter un Séide (de la couleur qui aurait du être ajoutée) sur chaque lieu adjacent (relié par une ligne, sauf les auberges). Un Général ne compte pas comme un séide quand on doit déterminer s'il y a un Déferlement et une Corruption de la Terre. **Lors d'un Déferlement, tout Séide qui causerait un nouveau Déferlement dans les lieux adjacents (en dépassant la limite de 3 Séides) corrompt ces lieux mais NE cause PAS de nouveau Déferlement.**

Important : Il est possible que plus d'un Cristal de Corruption soit ajouté à un lieu. Un lieu corrompu peut de nouveau être la source d'un Déferlement et d'une nouvelle Corruption. Si un lieu est corrompu, et que durant la Nuit un 4eme séide devait y être placé, un nouveau Déferlement a lieu, et un autre Cristal de Corruption y est placé. Ainsi, les Héros ne peuvent ignorer le rassemblement des Séides sur un lieu corrompu, car celui-ci peut l'être encore, et encore, et encore... Les auberges ne peut provoquer ni Déferlement, ni Corruption.

Note : Les Démons corrompent la terre dès qu'ils sont 3 sur un lieu. Les 3 Séides doivent être des démons, tout autre combinaison n'active pas ce pouvoir.

Note : La Cité Royale ne peut être Corrompue ou provoquer un Déferlement. On peut y mettre plus de 3 Séides. Mais si, à tout moment, 5 Séides s'y trouvent, la Cité tombe et les Héros ont perdu la partie.

Intensité du Conflit : Pendant que la guerre progresse et que les Héros abattent les Généraux, les Généraux restants augmentent la pression de leurs attaques. Le jeu démarre avec le marqueur sur le premier cran de l'Intensité du Conflit : « **Début de la guerre** ».

Début de la guerre : 1 carte Avancée des Ténèbres est piochée lors de la phase de Nuit de chaque Héros. Des Séides sont placés et le Général avance (ou pas) comme indiqué. Quand un premier Général est vaincu, le marqueur Intensité du Conflit est avancé sur le deuxième cran - « **Milieu de la guerre** ».

Milieu de la guerre : 2 cartes Avancée des Ténèbres sont piochées lors de la phase de Nuit de chaque Héros. La première carte Avancée des Ténèbres est utilisée de manière ordinaire, tandis que la deuxième carte ne sert qu'à faire avancer le Général. Lorsqu'un deuxième Général est vaincu, le marqueur Intensité du Conflit est avancé d'un cran. C'est toujours le milieu de la guerre. Lorsqu'un 3eme Général est vaincu, alors on avance le marqueur Intensité du Conflit sur le 4eme cran - « **Fin de la guerre** ».

Fin de la guerre : 3 cartes Avancée des Ténèbres sont piochées lors de la phase de Nuit de chaque Héros. Les deux premières cartes sont utilisées de manière ordinaire, tandis que la 3eme sert uniquement à faire avancer le Général.

Les cartes de Defenders of the Realm

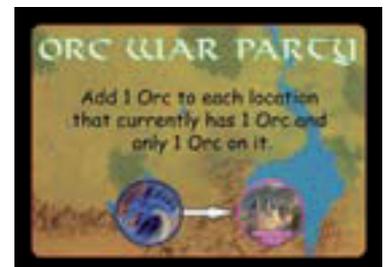
Cartes Avancée des Ténèbres :

La majorité des cartes indiquent deux lieux avec chacun un ou deux Séides qui devront y être placé. De plus il y a quelques cartes spéciales comme « Activité Orc » (« Orc Activity »), « Accalmie » (« All Is Quiet ») et la carte « Cité Royale » (« Monarch City »).

Chaque carte possède une section indiquant un Général et le lieu où il peut avancer.



Activité Orc :... « Craignez mon courroux, pauvres avortons ! Mes Orcs ne s'arrêteront que lorsque votre Cité Royale sera nôtre. » Il y a deux types de cartes Orc, leur permettant de croître rapidement en nombre : « Préparatifs de Guerre Orcs » (« Orc War Party ») et « Patrouilles Orcs » (« Orc Patrols »). Suivez les instructions de la carte pour placer les Orcs (tout comme les cartes habituelles)



Note : Bien qu'ils soient plus faciles à vaincre, les joueurs doivent garder à l'esprit qu'ils peuvent prospérer très rapidement et qu'ils doivent être contenus. Le royaume peut sombrer si tous les Orcs sont sur le plateau de jeu.

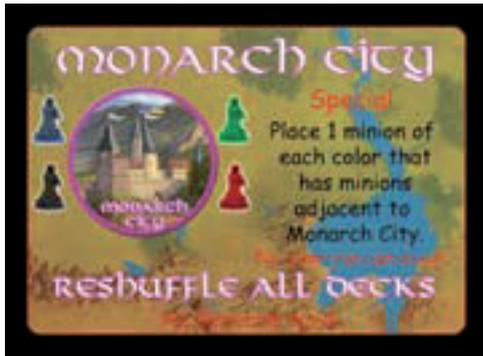
Accalmie : Aucun séide n'apparaît et aucun Général ne bouge lorsque cette carte est piochée.



Exemple 1 : Dans cet exemple Balazarg est le Général actif. Son prochain lieu est la Forêt aux Corbeaux (« Raven Forest »). Si le Général Démon se trouve actuellement au Canyon du Scorpion (« Scorpion Canyon ») il avancerait sur la Forêt aux Corbeaux et un nouveau Démon (Séide rouge) serait placé avec lui. S'il se trouvait déjà à la Forêt aux Corbeaux, aux Chutes des Larmes d'Ange (Angel Tear Falls), ou la Baie des Pirates (Bounty Bay), cette carte n'aurait aucun effet lors de la phase d'Avancée du Général, et Balazarg ne bougerait pas ni ne gagnerait de nouveau Séide.



Exemple 2 : Dans cet exemple, 1 Séide Orc est ajouté dans chaque lieu Vert qui est actuellement vide. De plus le Général Mort-vivant (Varkolak) est activé et avancé d'un lieu le long de son chemin vers la Cité Royale et un Séide mort-vivant (Noir) est ajouté sur le lieu où il arrive.



La carte « Cité Royale » : Quand cette carte est piochée, on regarde la couleur des Séides sur les lieux adjacents à la Cité Royale. Pour chaque couleur présente, on ajoute un Séide de ladite couleur dans la Cité Royale. Si 5 Séides se trouvent au même moment dans la Cité Royale, les Héros ont perdu la partie. Il est donc important de conserver les lieux adjacents à la Cité Royale libres de Séides, d'autant plus s'il y a déjà des Séides dans la Cité. Cette carte oblige aussi les paquets de cartes « Héros » et « Avancée des Ténèbres » à être mélangés. Les cartes spéciales (Violettes) ne sont pas mélangées, elles sont définitivement défaussées du jeu lorsqu'elles sont jouées (que ce soit pour leur effet spécial ou pour les dés apportés contre un Général).

Si cette carte est écartée par la compétence « Sagesse » du Magicien, le placement des Séides est ignoré, mais les paquets sont quand même mélangés.



Cartes Héros : Les cartes Héros ont plusieurs usages et sont souvent utilisées conjointement avec une action (expliquées dans la section « Actions »). La majorité d'entre elles ont un lieu et une couleur ainsi qu'un bandeau représentant un mouvement spécial.

Le lieu est important pour les raisons suivantes :

- Purifier la terre s'il y a de la Corruption : Quand un Héros se trouve sur un lieu corrompu, défaussez une carte de la même couleur que le lieu corrompu pour essayer de Purifier la Terre, et, le cas échéant, enlevez un Cristal de Corruption.
- Si votre Héros est sur le lieu indiqué, vous pouvez défausser la carte pour construire un Portail Magique.
- Si le bandeau de mouvement sur la carte possède l'icône de Portail Magique, vous pouvez défausser la carte pour vous rendre à n'importe quel Portail, ou au lieu indiqué sur la carte.

Bandeau de mouvement sur les cartes

Le bandeau de mouvement, en haut des cartes, représente le moyen de locomotion utilisable.

Cela coute une action. Il y a trois possibilités :

1. Voyager à Cheval (2 lieux)

2. Voyager à dos d'Aigle (4 lieux)

3. Voyager par Portail Magique, ce qui vous permet de bouger vers le lieu sur la carte ou sur n'importe quel Portail Magique.

Voyage à cheval



Voyage à dos d'aigle



Voyage par Portail Magique



Carte Héros violettes (spéciales)

Ces cartes peuvent être jouées à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur. Une fois jouées, elles sont définitivement retirées du jeu, et ne seront plus mélangées avec le paquet. Chacune de ces cartes est très puissante et peut grandement aider les Héros si elle est utilisée à bon escient.

Note : Ces cartes peuvent être utilisées lors d'une attaque contre un Général indiqué sur la carte.

Paquet de cartes Héros vide : Si le paquet de cartes Héros est vide, mélangez toutes les cartes Héros défaussées, à l'exception des cartes spéciales (violette).



Cartes Quêtes : Chaque joueur reçoit une carte Quête au début du jeu et en pioche une nouvelle à chaque fois qu'il en termine une, en rate une (si indiqué sur la carte), ou ne peut plus la terminer à cause des conditions de jeu (comme par exemple devoir espionner un Général déjà vaincu). Les Quêtes sont variées tant en terme de difficulté que de récompense.

Note : Les joueurs ne peuvent pas défausser une Quête parce qu'elle ne leur plait pas.

Note : Plusieurs cartes Quêtes demandent de placer des Séides sur la carte pour se souvenir de l'avancée de la Quête. Si lors de l'étape 3 (La Nuit : placer des Séides et Avancée d'un Général) il n'y a plus de Séides de la bonne couleur disponibles, vous pouvez prendre ceux qui sont sur les cartes Quête. Pendant que la guerre progresse, il devient de plus en plus difficile pour les Héros de s'occuper activement de leurs Quêtes pour leur gloire individuelle et c'est un sacrifice que les Héros doivent faire.

Variante : Voulez-vous un jeu plus facile ?

Si vous perdez trop souvent, vous pouvez utiliser un ou plusieurs des changements suivants. Il est conseillé de ne pas utiliser plus d'une modification à la fois, à moins que vous ne perdiez encore suite à un de ces changements.

1. Pendant l'installation du jeu, au lieu de piocher 3 + 3 cartes (pour un total de 6), piochez 2 + 2 cartes (ainsi au lieu d'avoir 30 Séides placés sur le plateau au début, il y en aura 24).
2. Les joueurs ne souffrent d'aucune pénalité suite à une défaite face à un Général.
3. Commencer le jeu avec 3 cartes Héros.
4. Ajouter un jeton de Vie à chaque Héros.

Variante : Voulez-vous un jeu plus difficile ?

Trop peu de périls à votre goût lors de vos parties ?
Essayez une ou plus modifications :

1. Autoriser des Déferlements et des Corruptions lors de l'installation du jeu.
2. Réduire le nombre de jetons de Vie des Héros de 1.
3. Enlever de 1 à 6 cartes spéciales (violette). Plus vous en enlevez, plus le jeu sera difficile.
4. Enlever une ou plusieurs cartes « Accalmie » (« All Is Quiet ») du paquet de cartes Avancée des Ténèbres.
5. Enlever 5 Séides de chaque couleur.

Game Designed by: Richard Launius
Game Artwork: Larry Elmore
Game testing: Asher Pinsler, Joe Vigil, Frank Branham, Steve Avery, Darrell Simmons, Alex Simmons, Langley Kitchings, Conner Kitchings, Ryan Launius, Brian Wilson, Sarah Wilson, Jason Maxwell, Mark Zoghby.
Graphic Design: Sean Brown
Editing: Keith Blume
Sculpt Direction: Logan Blume
Bard's Tales by: Richard Launius, Jason Maxwell, and Keith Blume

Traduction : Pierre Buntzly, Stéphane Marchal
Mise en page version française : Thierry Vareillaud

Actions

(chacune d'elle nécessite l'utilisation d'un jeton Vie, à moins que cela ne soit noté) :



Mouvement à Pied : Déplacez votre Héros vers un lieu adjacent (connecté par une ligne)



Mouvement à Cheval : Déplacez votre Héros jusqu'à 2 lieux (connectés par des lignes) en défaussant une carte Héros avec une icône de cheval.



Mouvement par Aigle : Déplacez votre Héros jusqu'à 4 lieux (connectés par des lignes) en défaussant une carte Héros avec une icône d'Aigle.



Mouvement par Portail Magique : 2 possibilités

1. Défaussez une carte Héros avec une icône Portail Magique et, au choix, téléportez vous au lieu indiqué sur la carte OU à n'importe quel Portail Magique placé sur le Plateau de Jeu.

2. Quand plusieurs Portails sont présents sur le Plateau de Jeu, vous pouvez vous téléporter d'un Portail à un autre pour une action, et sans avoir besoin de défausser une carte.



Utiliser une Compétence : Certains Héros ont des compétences uniques qui peuvent demander une action (ou plus) pour être réalisées. Si une compétence nécessite qu'une Action soit utilisée, cela sera indiqué sur le Plateau de Héros. Sinon la compétence peut être utilisée sans l'utilisation d'une Action.



Construire un Portail Magique : Quand un Héros se trouve sur un lieu dont il possède une carte Héros, il peut défausser cette carte pour construire un Portail Magique. Placez-y un jeton Portail Magique.



Rumeurs à l'Auberge : Un joueur qui se trouve sur une auberge peut utiliser jusqu'à 2 Actions à son tour pour prêter l'oreille aux rumeurs. Choisissez une couleur (Rouge, Vert, Bleu, Noir) et piochez 2 cartes Héros pour chaque Action utilisée. Conservez toutes les cartes qui correspondent à la couleur désirée, ainsi que les cartes Spéciales (Violettes).



Purifier la Terre : Lorsqu'un Héros est sur un lieu corrompu, défaussez une carte Héros de la couleur correspondante et lancez 2 dés. Si vous obtenez 5 ou plus à au moins l'un des deux, le Héros enlève un Cristal de Corruption. Un seul Cristal peut être enlevé à chaque Action.



Se Soigner : Les Héros peuvent se soigner. Le nombre de jetons de Vie récupéré dépend du lieu où se soigne le Héros. Les jetons récupérés restent du côté noir jusqu'au prochain tour (on ne peut utiliser ces jetons au tour où ils sont récupérés).

a) Dans la Cité Royale ou une auberge, le Héros récupère tous ses jetons de Vie.

b) Dans tout autre lieu **vide de Séides**, le Héros récupère 2 jetons de Vie.



Engager le combat avec des Séides : Lancez un dé pour chaque séide se trouvant sur le même lieu que le Héros. Les dés lancés doivent correspondre aux couleurs des Séides.



Attaquer un Général Ennemi : Si un Héros se trouve sur le même lieu qu'un Général ennemi et qu'aucun Séide ne s'y trouve, le Héros peut attaquer le Général en jouant autant de cartes Héros (indiquant le portrait du Général attaqué) qu'il le désire. Le Héros lance un dé pour chaque dé imprimé sur les cartes jouées. Certaines cartes ont 2 dés imprimés, la plupart en ont 1.