

VARIANTE SANS PLATEAU DE JEU

(nécessite l'extension « ombre de guerre »)

Objectif :

Battre l'overlord

Préparation :



Choisissez un personnage et un overlord à combattre .

Mélangez toutes les cartes Quête de la faction choisie , idem pour les différents paquets d'objets (Carré , Triangle , Cercle ...) .

Retirez toutes les cartes Evènement Boss . Répartissez les cartes Boss en 3 catégories : celles dont les nombres associés à la Menace , l'Attaque et la Santé sont tous d'un SEUL chiffre (ex : Menace 8 , Attaque 9 , Santé 7) , celles avec UN nombre à deux chiffres (ex : Menace 6 , Attaque 12 , Santé 9) et celles avec plus d'un nombre à deux chiffres (ex : Menace 10 , Attaque 12 , Santé 16) .

La première catégorie (3 nombres à UN seul chiffre) regroupe les boss mineurs qui protègent l'accès aux quêtes jaunes .

La seconde catégorie (UN nombre à deux chiffres) regroupe les boss intermédiaires qui protègent l'accès aux quêtes rouges .
La troisième catégorie (plus d'un nombre à deux chiffres) regroupe les boss majeurs qui protègent l'accès à l'overlord .
Après avoir constitué les 3 paquets « Boss » , mélangez chaque paquet et placez les face cachée sur la table .

Gardez les cartes Quêtes bleues à portée de main (pas besoin de les mélanger) .

Vous devriez avoir 4 paquets cartes Quête (avec les cartes Quête bleues formant un 5^{ème} paquet séparé) , les différents paquets Objet et 3 paquets « Boss » .

Retirez du jeu les autres cartes Evènement , elles ne seront pas utilisées , ni les cartes Destinée ni le plateau de jeu . Vous utiliserez par contre toutes les figurines .

Voici à quoi doit ressembler le plan de jeu – voir photo - (9 zones)

123
456
789

Placez les cartes de la manière suivante :

Zone 1 : carte Quête rouge (face cachée)
Zone 2 et 4 : cartes Quête jaunes (face cachée)
Zone 3 , 5 et 7 : cartes Quête vertes (face cachée)
Zone 6 et 8 : cartes Quête grises (face visible)

La Zone 9 correspond au paquet Marchand la ville et le point de départ du jeu , placez y votre figurine en début de partie .

Vous devez donc vous retrouver avec une aire de jeu de 3 cartes sur 3 dont la plupart sont face cachée (sauf les deux cartes Quête grises qui sont révélées dès le début du jeu) et le paquet Marchand occupant la zone 9 .

Placez sur leurs cartes respectives les créatures représentées sur les 2 cartes Quête grises . Ceci inclut les créatures bleues .

Piochez les 6 cartes Marchand comme vous le feriez pour une partie classique (3 Triangle , 2 Carré , 1 Cercle) et placez les face visible sur la zone 9 , votre point de départ .

Prenez **3** pions Action pour votre personnage ainsi qu'un jeton sac et grimoire . Placez votre pion personnage sur la case niveau 1 de votre feuille de personnage .

Utilisez une feuille de papier ou photocopiez l'échelle d'expérience du plateau de jeu pour comptabiliser vos points d'expérience .

Quel que soit l'overlord choisi , vous n'avez pas besoin de pion seigneur , la feuille seigneur suffira .

Règles

Vous bénéficiez à chaque tour de 3 actions . Comme dans le jeu classique , vous pouvez vous déplacer , vous reposer , effectuer un défi , vous rendre en ville , vous entraîner MAIS aussi utiliser un Portail .

Les déplacements s'effectuent comme dans le jeu classique – vous pouvez vous déplacer de 2 zones MAIS jamais en diagonale !

L'action se reposer ne change pas par rapport aux règles du jeu classique MAIS vous ne pouvez l'effectuer que dans une zone SECURISEE (débarrassée de toutes ses créatures) ou en ville .

Les défis s'effectuent comme à l'habitude (vous pouvez si vous le désirez mais pas obligatoirement combattre la/les créature(s) bleue(s) présente(s) sur la zone où vous vous trouvez) .

L'entraînement lui aussi est classique à une exception près : vous ne pouvez le faire que dans une zone SECURISEE (sans plus aucune créature) ou en ville .

La visite d'une ville se fait de façon classique : elle correspond à la zone 9 (zone Marchand et ville sont confondues) .

L'utilisation du Portail s'effectue de la manière suivante : à tout moment vous pouvez dépenser 1 action pour activer le Portail . Placez un quelconque jeton sur la zone où vous vous trouvez pour le matérialiser . Vous pouvez alors vous téléporter jusqu'à la zone 9 (ceci est inclus dans l'action dépensée) . Le Portail agit aussi comme point de rappel . Ainsi à partir de la zone 9 et en dépensant 1 action vous pouvez repartir sur votre zone d'origine – ceci correspond à 1 déplacement – et ensuite vous déplacer vers une zone adjacente (deuxième et dernier déplacement permis par tour) . Vous pouvez aussi activer le Portail , vous téléporter en ville et utiliser votre second déplacement pour vous rendre sur une zone adjacente à la ville .

Vous ne pouvez activer qu'un seul Portail à la fois . Donc quand vous activez un nouveau Portail , le précédent disparaît . Quand il est activé , un Portail reste en place et peut être utilisé plusieurs fois .

Si pour quelque raison que ce soit , vous désirez activer un nouveau Portail mais sans l'utiliser (par exemple pour créer un point de rappel en cas de défaite) , l'activation du portail compte comme un déplacement pas comme une action complète .

Révéler les Quêtes

La seule façon de révéler une carte Quête est de sécuriser complètement la zone adjacente . Par exemple , si vous vous déplacez jusqu'à la zone 6 et y battez toutes les créatures présentes , vous révélez immédiatement les zones 3 et 5 et placez aussitôt les créatures générées par les cartes Quête de ces zones , y comprises les créatures bleues .

Les créatures bleues

Les créatures bleues ont un autre but dans cette variante – elles représentent des créatures errantes qui protègent l'accès d'une zone à la suivante . Vous n'êtes pas obligé de les affronter quand vous vous trouvez dans une zone où il en existe MAIS vous devez les battre pour accéder aux zones suivantes .

Par exemple , si la carte Quête grise de la zone 6 génère aussi une créature bleue , celle-ci protège l'accès aux zones 3 et 5 . Vous ne pouvez accéder à la zone 3 ou 5 sans avoir affronté ET battu la créature bleue de la zone 6 .

Une fois battue , vérifiez quelle sera votre récompense en vous référant à sa carte spécifique présente dans le paquet de Quête bleue . Ainsi les créatures bleues permettent toujours d'obtenir des récompenses et le paquet de Quêtes bleues n'est là que pour servir de référence pour ces récompenses .

Résoudre les Quêtes et générer les Boss

Quand vous résolvez une Quête , s'il s'agit d'une Quête grise , retournez simplement la carte et récupérez les récompenses . Si une créature bleue est encore présente , placez la sur la carte (la Quête est accomplie mais la créature bleue protège toujours l'accès aux zones suivantes) . S'il n'y a plus de créatures à combattre , la zone est SECURISEE , et vous pouvez accéder aux zones adjacentes . Révélez immédiatement toute carte Quête face cachée adjacente et générez les créatures qui s'y rapporte . MAIS tant qu'une créature bleue en protège l'accès vous ne pouvez pas révéler ces cartes Quête .

Les Boss ont pour mission dans cette variante de protéger l'accès aux cartes Quête de niveau supérieur .

Quand vous résolvez une Quête verte et sécurisez la zone (donc battez aussi la créature bleue présente) , défaussez cette carte Quête et remplacez la par une carte Boss piochée dans le paquet des Boss mineurs . Ce Boss protège l'accès aux cartes Quête de niveau jaune et doit être battu pour poursuivre votre route . Ici les Boss fonctionnent comme les créatures bleues – vous ne pouvez pas révéler les zones adjacentes avant de l'avoir battu .

Par exemple , vous battez toutes les créatures de la zone 5 (Quête verte) . Retirez la carte Quête et remplacez la par une carte Boss piochée dans le paquet des Boss mineurs . Placez cette nouvelle carte face visible . Lors d'une action ultérieure , vous pouvez défier ce boss (ou quitter la zone et y revenir plus tard ...) .

Si vous battez le Boss , récupérez ses récompenses , retournez la carte Boss (pour indiquer qu'il est battu) et révélez immédiatement toute zone adjacente où la carte est encore face cachée puis générez la zone avec des créatures .

Par exemple , vous battez le Boss de la zone 5 . Récupérez ses récompenses , retournez sa carte face cachée et révélez la zone 4 (jaune) et 2 (jaune) si elles ne sont pas encore révélées . placez y les nouvelles créatures générées par les cartes retournées . Vous pouvez maintenant vous aventurer sur ces zones .

Si vous résolvez une des deux Quêtes jaunes (zone 2 et 4) et que la zone est sécurisée , piochez une carte Boss du paquet Boss intermédiaire . Cette carte remplace la carte Quête qui s'y trouvait . Révélez de même les zones adjacentes (ici la zone 1 où se situe une carte Quête rouge) et placez y les créatures appropriées .

Finalement , une fois résolue la carte Quête rouge de la zone 1 et que la zone est sécurisée (plus de créatures bleues) , remplacez la carte Quête par une carte Boss piochée du paquet Boss majeurs . Ce Boss protège l'accès à l'overlord . Si vous battez ce Boss , remplacez le par la feuille de l'overlord , vous voici à la fin de votre aventure !

L'invasion de la ville : comment gagner ou perdre !

Pour corser le jeu , considérez que les créatures de l'overlord attaquent sans répit votre ville représentée par le paquet Marchand . A chaque attaque , la ville subit des dégâts et une fois détruite vous perdez la partie .

Règle : à la fin de chaque tour , une fois les 3 actions dépensées , vous devez défausser une carte au choix dans le paquet Marchand . Une fois le paquet épuisé , la partie est perdue .

Règle : Considérée comme une action gratuite , si vous êtes dans la zone 9 (paquet Marchand = ville) , vous pouvez approvisionner celui- ci . Vous ne recevrez pas d'or en échange mais ceci ne sera pas considéré comme une action visite en ville . Vous pouvez même faire cela entre deux mouvements de déplacement – par exemple , vous effectuez un mouvement de déplacement alors que vous vous trouvez dans la zone 6 . Ce premier mouvement de déplacement vous amène dans la zone 9 (ville) , où vous cédez 2 objets au paquet Marchand . Votre second mouvement de déplacement pourra vous mener dans la zone 8 .

Quand vous cédez des objets , ajoutez les au paquet Marchand tout simplement .

Note : vous pouvez toujours vendre des objets au Marchand comme partie d'une action visite en ville et ensuite vous rendre au paquet Marchand , mais la règle ci-dessus est prévue pour ceux qui souhaiteraient d'avantage de ressources de la ville sans dépenser une action visite en ville complète .

Ceci ajoute un autre élément intéressant dans le jeu : vais-je acheter cette armure , laissant ainsi la ville plus vulnérable ou vais-je tenter ma chance sans elle , permettant à la ville de survivre un peu plus longtemps .

Défaite du personnage

Si votre personnage est battu , vous perdez toutes les actions non encore utilisée pendant votre tour mais vous vous régénérerez dans la zone 9 avec TOUTE votre santé et votre énergie .

Règles alternatives

Mode Hardcore : vous bénéficiez de 3 « vies » , si vous êtes battu à 3 reprises vous perdez . Ceci indépendamment d'une défaite par épuisement de votre paquet Marchand .

Mode Extrême : si vous êtes battu ne serait-ce qu'une seule fois , vous perdez . Ceci indépendamment d'une défaite par épuisement de votre paquet Marchand .

Si la variante telle qu' elle est présentée vous paraît trop facile ou difficile , voici quelques suggestions :

1. réduisez / augmentez le nombre d'actions par tour
2. réduction des xp / de l'or gagné de moitié
3. réduction des stats de l'overlord pour permettre à un personnage solitaire de se battre décemment contre lui .

Et pourquoi ne pas envisager un jeu en mode co-op , ou compétition , une plus grande grille , un point de départ différent pour l'alliance et la Horde , placer l'overlord au centre de la grille et entouré de cartes Quête rouges .

Auteur : Mark Bond (Raolin)