



DUNGEONS & DRAGONS®

# CONQUEST OF NERATH™

RÉSUMÉ DES RÈGLES

TRADUCTION APPROXIMATIVE

## COMMENT GAGNER

Le vainqueur est le camp qui remplit seul les conditions de victoire à la fin d'un tour.

Avant de commencer une partie, il faut décider du type de jeu, Alliances ou « Chacun pour soi (Free-for-All) », et de sa durée, court, intermédiaire ou long.

Mode « Chacun pour soi »	
<b>Durée de jeu</b>	<b>Condition de victoire</b>
Court	13 points de victoire à la fin d'un tour
Intermédiaire	20 points de victoire à la fin d'un tour
Long	Contrôler toutes les capitales ou accumuler 8 Trésors
Mode « Alliances »	
Court	20 points de victoire partagés entre les alliés à la fin d'un tour
Intermédiaire	30 points de victoire partagés entre les alliés à la fin d'un tour
Long	Les alliés contrôlent toutes les capitales ou ont accumulé 12 Trésors
<b>Points de victoire</b>	<b>Action</b>
1	Conquérir un territoire contrôlé par l'ennemi
1 – 3	Carte trésor
5	Conquérir une Capitale ennemie

Lors des parties courtes ou intermédiaires, si à la fin d'un tour 2 camps remplissent les conditions de victoire, il faut jouer un tour de plus et ce, tant que l'égalité persiste.

Lors des parties longues, on pratique de même en cas d'égalité pour le nombre de cartes trésor, mais un camp gagne immédiatement lorsqu'il contrôle toutes les capitales ennemies

## COMMENT JOUER

### À 2 joueurs

Joueur 1 : Karkoth et Iron Circle

Joueur 2 : Vailin et Nerath

Chaque joueur contrôle 2 Royaumes qui sont alliés.

### À 3 joueurs

Joueur 1 : Vailin et Nerath

Joueur 2 : Karkoth

Joueur 3 : Iron Circle

Les joueurs 2 et 3 sont alliés contre le joueur 1

### À 4 joueurs

Joueur 1 : Karkoth et Joueur 3 : Iron Circle

Joueur 2 : Vailin et Joueur 4 : Nerath

En mode de jeu « Alliance », Karkoth et Iron Circle sont alliés contre Vailin et Nerath

## INSTALLATION

◆ Chaque joueur installe ses armées comme indiqué par les pictogrammes inscrits sur les territoires du plateau (tous les territoires sont occupés, exceptés certaines zones maritimes et les entrées des donjons).

◆ Chaque joueur prend l'aide de jeu de son royaume, ainsi que le montant en Or de son trésor de départ indiqué au dos. (10 Or pour Karkoth, 11 Or pour Vailin Alliance, 12 Or pour The Iron Circle et 13 Or pour Nerathan League)

◆ Chaque joueur mélange et place sa pile de cartes Événement (Event) sur son aide de jeu et en pioche 2 comme main de départ et il prend également les marqueurs de contrôle de son royaume.

◆ On place au hasard et face cachée une tuile « Porte » sur chaque entrée de donjon du plateau. Les tuiles restantes sont empilées face cachée sur la carte de référence rapide.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

L'ordre du tour est indiqué sur les aides de jeu et reste le même durant toute la partie. A son tour, un joueur effectue dans l'ordre les 6 différentes phases suivantes :

- 1 – Piocher une carte événement
- 2 – Mouvements
- 3 – Batailles
- 4 – Repositionnement
- 5 – Renfort
- 6 – Collecter les revenus

*Les phases 1 et 6 sont obligatoires.*

### Phase 1 : piocher une carte de sa pile « EVENT »

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut garder en main. Si sa pile de pioche est vide, il doit mélanger la défausse pour reconstituer la pioche. Les cartes avec la mention « PLAY IMMEDIATELY » doivent d'être jouées ... immédiatement !!

### Phase 2 : les mouvements

Vous pouvez déplacer aucune, toutes ou une partie de vos unités (Pièces) vers un territoire adjacent. Une figurine/unité peut se déplacer d'autant (ou moins) de territoire que sa capacité de mouvement l'indique. Les territoires au bord du plateau ne communiquent pas. L'effet « Transferring Pieces » des cartes (Event ou Treasure) ne compte pas comme un mouvement.

### Territoires amis et ennemis (Friendly and Enemy Spaces)

Une unité doit s'arrêter dans un territoire ennemi (même vide) ou une entrée de donjon. Elle ne peut les traverser. Un territoire ennemi est un territoire contrôlé par un autre camp (frontières de couleur) ou un territoire dans lequel se trouve un marqueur de contrôle d'un autre camp.

Une unité peut traverser ou s'arrêter dans un territoire allié (Mode de jeu « Alliance »).

Vous ne pouvez pas déplacer les unités de votre allié même si elles sont sur l'un de vos territoires.

#### Zones maritimes :

Une zone maritime est toujours considérée comme amie, sauf si une unité ennemie s'y trouve.

#### Entrées de Donjon :

Elles sont toujours considérées comme hostiles à tous les royaumes mais elles ne sont pas considérées comme des territoires ennemis et donc les cartes et les effets faisant référence aux « territoires ennemis (Enemy Spaces) » ne s'appliquent pas aux Entrées de Donjon. Seules les unités de type héros (Guerrier et Sorcier) peuvent y pénétrer puis combattre le ou les gardiens pour piller le Donjon.

#### Attaquer

Quand vous déplacez une unité sur un territoire ennemi ou sur une entrée de donjon, ce mouvement est considéré comme une attaque. La bataille sera résolue lors de la phase suivante quand vous aurez terminé l'ensemble de vos mouvements.

Les unités peuvent provenir de différents territoires pour attaquer le même territoire ennemi.

Les unités d'un même territoire peuvent attaquer différents territoires ennemis.

#### Règles de base des Mouvements

Les unités terrestres ou maritimes ne peuvent se déplacer que sur ou à travers un seul type de territoire, terre ou mer. Les unités volantes peuvent traverser ou s'arrêter dans n'importe quel type de territoire (elles ne peuvent pas s'arrêter sur une Entrée de Donjon).

**Les unités terrestres :** Fantassins (Footsoldiers), Engins de siège (Siege Engines), Guerriers (Fighters), Sorciers (Wizards) et les Monstres (Monsters) sont des unités terrestres. Les Châteaux (Castles) sont aussi des unités terrestres mais ne se déplacent pas.

**Les unités maritimes :** Les Navires de Guerre (Warships) ne peuvent se déplacer que sur les zones maritimes.

**Les unités volantes :** Les Dragons et les Élémentaires des Tempêtes (Storm Elementals) sont des unités volantes. Elles peuvent se déplacer sur terre comme sur mer, elles peuvent traverser les territoires ennemis et les Entrées de Donjon mais ne peuvent s'arrêter sur les Entrées de Donjon.

#### Transport Maritime :

Une unité terrestre peut embarquer dans un Navire de Guerre situé sur une zone côtière adjacente et amie. Ce déplacement compte comme un mouvement d'1 territoire.

Un Navire de Guerre peut transporter 2 unités terrestres. Ces unités doivent embarquer à partir d'un territoire terrestre côtier et doivent débarquer sur un autre territoire terrestre côtier.

Les unités débarquant sur un territoire côtier ennemi effectuent un « Débarquement (See Landing) ».

Les Navires de Guerre **ne peuvent pas** transporter les Châteaux, Dragons, Élémentaires des Tempêtes, d'autres Navires de Guerre ou les unités d'un allié.

**Chargement :** un Navire de Guerre peut charger des unités, avant, pendant et à la fin de son mouvement et à partir de différents territoires.

**Transport :** Les unités embarquées ne peuvent bouger avant l'embarquement et donc doivent être adjacentes au Navire de Guerre sur lequel elles embarquent. Après le mouvement du Navire de Guerre,

elles peuvent débarquer dans le même tour sur un territoire terrestre mais elles ne peuvent pas poursuivre leur mouvement au delà du territoire sur lequel elles ont débarqué.

Les unités restant sur le Navire de Guerre seront détruites si le Navire de Guerre est coulé.

**Déchargement :** une fois les unités déchargées, un Navire de Guerre ne peut plus bouger. Un même Navire de Guerre peut décharger ses unités transportées sur 2 territoires différents et adjacents à sa zone maritime. On ne peut pas transférer d'unité d'un Navire de Guerre à un autre.

**Pontage (Bridging) :** Un Navire de Guerre peut charger et décharger des unités sans bouger en faisant la liaison entre deux territoires terrestres séparés par une zone maritime. Ces unités doivent respecter les règles de mouvement du transport.

## Phase 3 : Les batailles

L'attaquant résout les batailles dans l'ordre de son choix. Les batailles navales sont toujours résolues en premier.

#### Les règles de base d'une bataille :

Vous combattez en lançant des dés d'attaque. Le nombre et le type de dés dépendent du type d'unité en attaque ou en défense (cf. tableau de description des unités). L'attaquant et le défenseur lancent les dés correspondant à leurs unités respectives.

**Réussir à toucher :** Sur un résultat de 6 ou plus au dé, vous touchez une unité ennemie. L'attaque et la défense sont simultanées mais pour rendre le déroulement du jeu plus simple, l'attaquant lance en premier et comptabilise le nombre de réussites puis le défenseur fait de même.

**Encaisser les dégâts :** Lorsque vos unités réussissent à toucher, c'est votre adversaire qui choisit parmi ses unités lesquelles encaissent un dégât par réussite obtenue. La plupart des unités ne peuvent encaisser qu'un seul dégât avant d'être détruite. Chaque dégât doit être attribué à une nouvelle unité. Une fois tous les dégâts attribués, les combattants retirent du plateau et replacent dans leur réserve les unités détruites.

En mode de jeu « Alliance », votre allié et vous, ne pouvez attaquer en même temps car vous n'effectuez pas vos déplacements en même temps. Par contre si vos unités partagent un même territoire, vous vous défendez ensemble. Votre allié et vous, décidez quelles unités encaissent les dégâts. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, chacun prend la moitié des dégâts. En cas de montant impair, celui qui a le plus d'unités recevra le point supplémentaire, mais au final, la totalité des dégâts doivent être attribués aux unités alliées présentes.

#### Déroulement des batailles

Les batailles peuvent se dérouler durant plusieurs rounds. Chaque round se décompose en différentes phases.

- 1 – Résolution des Initiatives (First Strike)
- 2 – Résolution des autres Attaques
- 3 – Application des Dégâts
- 4 – Poursuite ou retraite (l'attaquant choisi)
- 5 – Détermination du résultat de la bataille

#### Initiative (First Strike)

Les sorciers possèdent cette compétence, mais certaines cartes peuvent accorder cette compétence à d'autres unités.

Les unités possédant cette compétence, lancent leurs dés d'attaque et en cas de réussite, on applique immédiatement les dégâts avant que les unités adverses ne puissent riposter.

**Initiatives simultanées :** si les 2 camps opposés disposent d'unités ayant la compétence « Initiative - First Strike », on résout en même temps ces attaques en appliquant les dégâts avant de passer aux autres attaques.

### Résistant (Durable)

Les Dragons ont la compétence « Résistant ». Ils peuvent encaisser 1 dégât sans être détruit. Certaines cartes peuvent accorder cette compétence à d'autres unités.

Si une telle unité n'a encaissé qu'un seul dégât à la fin de la bataille, elle n'est pas détruite ni retirée du plateau et récupère sa compétence (on peut retourner ce type d'unité durant une bataille pour indiquer qu'elle a encaissé un dégât).

### Châteaux

Quand un château encaisse un dégât, il n'est pas détruit, il devient inactif jusqu'à la fin de la bataille.

Retournez-le à l'envers pour l'indiquer. Une fois la bataille terminée, le château redevient actif et peut être utilisé à nouveau, remettez-le à l'endroit.

### Batailles navales

Elles se déroulent dans les zones maritimes. Elles sont toujours résolues avant les batailles terrestres. Seuls les Navires de Guerre, les unités volantes et les Héros (Guerriers et Sorcier) peuvent y participer. Les autres unités sont considérées comme une simple cargaison et on ne peut pas leur assigner de dégâts. Si un Navire de Guerre est détruit toutes les unités qu'il transporte le sont aussi, Héros y compris.

### Débarquement

Un Navire de Guerre peut décharger les unités transportées sur un territoire ennemi. Ces unités peuvent déclencher une nouvelle bataille ou rejoindre une bataille engagée. Pour effectuer un débarquement, un Navire de Guerre doit être dans une zone maritime amie ou avoir remporté au préalable une bataille navale s'il se trouvait dans une zone maritime ennemie. Les unités détruites durant cette bataille navale sont retirées avant d'effectuer le débarquement.

Les Héros conservent leur compétence spéciale durant une bataille navale et peuvent effectuer un débarquement sur une Entrée de Donjon ou se joindre à une bataille terrestre et combattre normalement.

**Combiner Débarquement et Bataille Terrestre :** les unités qui débarquent et celles provenant d'autres territoires terrestres forment une seule et même force lors de la bataille terrestre.

### Explorer les Donjons.

Quand vos Héros pénètrent dans une Entrée de Donjon, ils explorent ce donjon et provoquent une bataille avec le ou les Gardiens. On retourne face visible la ou les tuiles présentes sur le Donjon.

Le combat contre le ou les Gardiens suit les mêmes règles que les batailles classiques. Le joueur à gauche du joueur attaquant lance les dés pour le ou les Gardiens. S'il y a plusieurs Gardiens, ils se battent tous simultanément. Le joueur qui les contrôle provisoirement décide comment appliquer les dégâts.

Si vos Héros effectuent une retraite, les Gardiens retrouvent leurs pleines capacités de combat et les tuiles restent face visible.

Les Gardiens ne sont pas des unités (Pièces) et donc les cartes faisant référence aux unités (Pièces) ne s'appliquent pas aux Gardiens

### Les Dés d'attaque des Gardiens.

Si un Gardien n'a qu'un seul Dé d'attaque, une seule réussite des Héros permet de le détruire.

Si un Gardien a plusieurs Dés d'attaque, chaque réussite élimine un Dé

(au choix de celui qui le contrôle), il faut éliminer chaque dés pour tuer le Gardien.

### Compétences spéciales des Gardiens

Si un Gardien en possède, elles sont inscrites sur la tuile sous la zone Dés d'attaque.

« *First Strike* » : s'applique de la même façon que pour les unités des Royaumes.

« *Heroes Need 7+/8+/ to Hit* » : Les Héros doivent faire 7+ ou 8+ aux dés au lieu de 6+ pour réussir à toucher. Ce malus affecte tous les lancés de dés de tous les Héros même s'il y a un autre Gardien.

Exception : Si une carte accorde à un Héros un bonus d'attaque 5+ par exemple, on ignore le malus du ou des Gardiens.

« *Reward - Récompense* » : On rajoute cette récompense en Or si les Héros réussissent à piller le Donjon.

### Poursuite ou Retraite

S'il reste des unités des 2 camps après un round de Bataille, l'attaquant choisit de poursuivre le combat ou d'effectuer une Retraite.

S'il choisit de Poursuivre l'attaque. Un nouveau round de Bataille débute avec les mêmes règles.

### Retraite

Si l'attaquant décide de battre en Retraite, les unités du défenseur restent sur le territoire attaqué.

Toutes les unités de l'attaquant doivent se retirer.

### Retraite vers un territoire adjacent :

Les unités ne peuvent se retirer que vers un territoire ami adjacent, elles ne retournent pas forcément sur le territoire à partir duquel elles ont lancé l'attaque, ni toutes vers le même territoire s'il y a plusieurs territoires amis adjacents.

Les unités volantes peuvent se retirer vers une zone maritime amie. Elles pourront quand même effectuer leur phase de Repositionnement.

### Retraite vers un Navire de Guerre.

S'il n'y a pas de territoire ami pour effectuer la Retraite, mais qu'il y a un ou plusieurs Navires de Guerre dans une zone maritime adjacente, les unités peuvent se retirer en embarquant sur les Navires de Guerre. Cette situation peut se produire après un débarquement. Les unités en Retraite ne peuvent plus ni bouger ni débarquer lors de ce tour. S'il n'y a pas assez de Navires de Guerre pour toutes les unités se retirant, celles en trop sont détruites.

### Retraite lors des Batailles Navales

Les règles sont identiques mais les Navires de Guerre doivent effectuer leur Retraite vers une zone maritime amie. Les unités embarquées sur des Navires de Guerre en Retraite, ne peuvent débarquer ni sur une zone terrestre ni sur un autre Navire de Guerre.

### Déterminer le résultat d'une Bataille

Si toutes les unités (ou Gardiens des Donjons) d'un ou des deux camps sont détruites, ou que l'attaquant bat en Retraite, alors la bataille s'achève.

Si toutes les unités de l'attaquant sont détruites ou battent en Retraite, le défenseur gagne la bataille et conserve le contrôle du territoire même si toutes ses unités sont également détruites.

### Conquérir un territoire

Si toutes les unités du défenseur sont détruites et qu'au moins une unité de l'attaquant survit, l'attaque est un succès. L'attaquant conquiert le territoire si c'est un territoire terrestre.

Toutes les unités ayant survécu à la bataille se déplacent sur ce territoire. Il place un marqueur contrôle si c'est un territoire de départ ennemi.

### Conquérir une capitale.

L'attaquant gagne 5 points de victoire au lieu d'1 seul.

Le défenseur applique les pénalités suivantes jusqu'à ce qu'il récupère sa Capitale.

- ◆ il applique une limite aux placements de nouvelles unités (voir Renforts)
- ◆ il ne perçoit que la moitié des revenus normalement collectés. (Voir Revenus)

### Capturer un Château

Contrairement aux autres unités, les châteaux ne sont pas retirés du plateau après avoir encaissé un dégât. Ils restent sur le territoire conquis et sont capturés en même temps. Vous ne pourrez pas utiliser un château nouvellement capturé pour placer des renforts lors du tour où il a été capturé (même si vous reprenez un de vos châteaux). **Exception** : si vous reprenez votre capitale, vous pouvez l'utiliser normalement lors du même tour.

### Alliances et conquête

Comme chacun joue à son tour, il est impossible de conquérir un territoire ensemble. Quand vous prenez un territoire ennemi, vous marquez 1 PV pour l'Alliance et vous percevez le revenu de ce territoire, si vous perdez ce territoire mais qu'il est repris ensuite par votre allié, l'Alliance marque à nouveau 1 PV et c'est votre allié qui percevra le revenu.

Si vous libérez un territoire de départ de votre allié, vous ne marquez pas de PV. Même si vos unités sont seules sur ce territoire, votre allié en reprend immédiatement le contrôle. Par contre, les effets des cartes faisant référence à la conquête de territoire s'appliquent quand vous libérez un territoire allié. Si vous libérez la Capitale de votre allié, celui-ci pourra l'utiliser normalement lors de son prochain tour.

### Folie Furieuse (Run Amok)

Les Monstres ont la compétence « Folie Furieuse ». Quand, à votre tour, vous gagnez une bataille sur un territoire terrestre, vos Monstres survivants peuvent utiliser cette compétence pour se déplacer immédiatement et uniquement sur un territoire ennemi adjacent et vide. Ce territoire est conquis et vous en prenez le contrôle. Vos monstres peuvent se séparer pour conquérir plusieurs territoires ennemis adjacents et vides.

### Piller les Donjons

Si vous remportez la Bataille contre les Gardiens d'un Donjon, vos Héros pillent celui-ci. Piochez une seule carte « Trésor - Treasure » de la pile quelque soit le nombre de Héros ayant participé au combat et le nombre de Gardiens vaincus.

### Jouer les cartes « Trésor »

Vous décidez à quel moment jouer vos cartes « Trésor » en fonction des instructions sur la carte et en la plaçant face visible devant vous. Contrairement aux cartes « Évènement », les cartes « Trésor » restent en jeu jusqu'à la fin de la partie. Quand vous la jouez, vous marquez immédiatement les PV indiqués et appliquez son Pouvoir (Power) et/ou ses Propriétés (Property)

**Power** : cet effet est utilisable une seule fois lorsque que vous jouez la carte.

**Property** : elle vous confère une nouvelle capacité jusqu'à la fin de la partie.

### Points de Victoire

Vous marquez immédiatement des points de victoire lors de la conquête de territoires ennemis. 1 point de victoire par territoire ou 5 points de victoire pour une capitale ennemie.

Vous ne marquez pas de point lorsque vous reprenez un de vos territoires de départ ou votre capitale ni quand vous libérez un territoire de départ de votre allié (mode de jeu « Alliance »).

Vous marquez des points de victoire en jouant des cartes « Trésor ».

## Phase 4 : repositionnement

Certaines de vos unités peuvent/doivent bouger après une bataille. Ce second mouvement ne peut jamais déclencher une nouvelle bataille.

### Sortir d'un Donjon

Vos héros survivants doivent se déplacer sur un territoire ami ou sur un Navire de Guerre adjacent à l'entrée du Donjon. Ils peuvent se séparer et se déplacer sur des territoires adjacents différents.

### Repeuplement , :

Les Donjons ont le pouvoir d'attirer les créatures des profondeurs qui viennent remplacer les Gardiens si ceux-ci ont **tous** été vaincus. Placez 2 nouvelles tuiles faces cachées sur les entrées **vides** des Donjons. Si des Héros détruisent à nouveaux ces 2 gardiens, ils pourront piocher une nouvelle carte trésor et 2 nouveaux Gardiens seront replacés.

### S'envoler

Lors de cette phase, vos unités volantes peuvent se déplacer vers n'importe quel territoire ami (même conquis à ce tour) qu'elles peuvent rejoindre avec leur capacité de mouvement.

Les Élémentaires des Tempêtes peuvent se repositionner sur une zone maritime amie. Les autres unités volantes doivent finir leur mouvement sur un territoire ami terrestre sinon elles sont détruites.

## Phase 5 : renforts

### Acheter de nouvelles unités

Avec votre trésor, vous pouvez acheter autant d'unités de n'importe quel type que vous pouvez vous le permettre. Vous n'êtes pas limités par les figurines (excepté les Châteaux), s'il en manque utilisez les jetons gris et rouges qui remplacent respectivement 1 ou 5 figurines. Placez sur le ou les jetons une figurine du type de l'unité remplacé, la figurine compte dans le total de la pile. C'est également un bon moyen de gagner de la place sur les territoires encombrés.

### Placer les nouvelles unités

Vous ne pouvez faire entrer vos nouvelles unités que sur vos territoires avec un Château que vous contrôliez au début de votre tour.

### Limite de placement

Aucunes limitations sur le territoire de votre capitale, mais vous ne pouvez faire rentrer que 4 nouvelles unités sur vos autres châteaux.

**Exception** : si vous ne contrôlez plus qu'un seul château, il n'y a pas de limitation.

### Châteaux capturés

Vous ne pouvez faire entrer de nouvelles unités à partir d'un château capturé lors du même tour, y compris vos châteaux repris à l'ennemi.

**Exception** : si vous avez repris à ce tour votre capitale, vous pouvez y placer des nouvelles unités et sans limitation.

### Nouveaux Châteaux

Vous devez placer un nouveau château sur un territoire ami qui ne contient pas d'autre château et qui n'a pas été conquis lors du même tour. Vous ne pouvez pas placer de nouvelles unités sur le même territoire qu'un nouveau château acheté à ce tour.

### Aucuns Châteaux

Si vous ne contrôlez plus de châteaux, vous pouvez tout de même faire entrer de nouvelles unités sur le ou les territoires amis le(s) plus proche(s) de votre capitale.

### Navires de Guerre et Élémentaires des Tempêtes

Vous ne pouvez placer un nouveau Navire de Guerre que sur une zone maritime adjacente amie à un de vos châteaux. Les Élémentaires des Tempêtes peuvent aussi être placés sur une zone maritime adjacente amie. Ces unités comptent dans la limite des 4 nouvelles unités du Château. Vous pouvez placer de nouvelles unités terrestres directement dans un nouveau Navire de Guerre ou dans un déjà existant, s'ils sont adjacents au Château concerné.

### Déplacement des nouvelles unités

Une fois les nouvelles unités placées, celles-ci peuvent immédiatement effectuer un déplacement égal à leur capacité de mouvement et uniquement sur un territoire ami qu'elles peuvent rejoindre. Les nouveaux Navires de Guerre transportant de nouvelles unités peuvent se déplacer également et débarquer leurs unités transportées sur un territoire ami. Par contre les Navires de Guerre existant ne peuvent effectuer de déplacement même s'ils ont embarqué de nouvelles unités. Les nouvelles unités Navires de Guerre et Élémentaires des Tempêtes ne peuvent être placées dans une zone maritime ennemie même si elles peuvent en sortir avec leur déplacement.

Les nouvelles unités ne peuvent provoquer de nouvelles batailles. Les nouvelles unités volantes peuvent traverser les zones ou territoires ennemis et Entrées de Donjon sans s'y arrêter.

## Phase 6 : collecter les revenus

Recevez 1 Or par territoire contrôlé par votre Royaume. Pour aller plus vite, à votre revenu de base, ajoutez 1 Or par nouveau territoire conquis et retirez 1 Or par territoire de départ perdu. Les territoires alliés que vous avez libéré ne comptent pas dans votre revenu mais dans celui de votre allié à son tour de jeu.

### Plus de Capitale :

Si vous ne contrôlez plus votre capitale, vous ne collectez que la moitié des revenus que vous pouvez percevoir arrondie au supérieur. Une Capitale ennemie capturée ne rapporte qu'1 Or.

NOM	TYPE	OR	DÉ	MVT	COMPÉTENCE
<b>Fantassin</b> <i>Footsoldier</i>	Terrestre	1		1	Aucune
<b>Engin de Siége</b> <i>Siege Engin</i>	Terrestre	2		1	<b>Attaque puissante</b> ( <i>Powerful Attack</i> ) : Lancez 2D8 lorsque vous attaquez, un seul D8 lorsque vous défendez
<b>Héros Guerrier</b> <i>Fighter</i>	Terrestre	2		2	Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales lorsqu'il est transporté par un Navire de Guerre
<b>Héros Sorcier</b> <i>Wizard</i>	Terrestre	3		2	<b>Initiative</b> ( <i>First Strike</i> ) - Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales lorsqu'il est transporté par un Navire de Guerre
<b>Monstre</b> <i>Monster</i>	Terrestre	3		2	<b>Folie Furieuse</b> ( <i>Run Amok</i> )
<b>Château</b> <i>Castle</i>	Terrestre	4		-	Permet de placer les renforts - Peut être capturé mais pas détruit
<b>Élémentaire des Tempêtes</b> <i>Storm Elemental</i>	Volante	3		2	<b>Naufrage</b> ( <i>Capsize</i> ) : Lancez 2D8 lorsque vous attaquez ou défendez sur mer, un seul D8 lorsque vous attaquez ou défendez sur terre. <b>Survole</b> ( <i>Hover</i> ) : cette unité peut terminer son Repositionnement sur terre ou sur mer.
<b>Dragon</b>	Volante	5		3	<b>Résistant</b> ( <i>Durable</i> )
<b>Navire de Guerre</b> <i>Warship</i>	Mer	2		2	Transport maritime , Pontage ( <i>Bridging</i> )

Note :

Ceci n'est pas une traduction complète, et la règle d'origine est nécessaire afin de se reporter aux illustrations explicatives et aux exemples. J'ai essayé d'être concis, il manque donc parfois quelques précisions.

En espérant que ce résumé vous soit utile, bon jeu !  
thierry.vareillaud@free.fr

Traduction des Cartes : Fatmax66

Merci à Baba87 et Upower pour leur relecture attentive

TRÉSORS DE DÉPART : 10 Or

## DARK EMPIRE OF KARKOTH

REVENU DE BASE : 15 Or

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 – Piocher une carte événement  
2 – Mouvements  
3 – Batailles

- 4 – Repositionnement  
5 – Renfort  
6 – Collecter les revenus

## DÉROULEMENT DES BATAILLES

- 1 – Résolution des Initiatives (First Strike)  
2 – Résolution des autres Attaques  
3 – Application des Dégâts  
4 – Poursuite ou retraite (l'attaquant choisi)  
5 – Détermination du résultat de la bataille

NOM	TYPE	OR	DÉ	MVT	COMPÉTENCE
Fantassin <i>Footsoldier</i>	Terrestre	1		1	Aucune
Engin de Siège <i>Siege Engin</i>	Terrestre	2		1	<b>Attaque puissante</b> ( <i>Powerful Attack</i> )
Héros Guerrier <i>Fighter</i>	Terrestre	2		2	Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Héros Sorcier <i>Wizard</i>	Terrestre	3		2	<b>Initiative</b> ( <i>First Strike</i> ) - Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Monstre <i>Monster</i>	Terrestre	3		2	<b>Folie Furieuse</b> ( <i>Run Amok</i> )
Château <i>Castle</i>	Terrestre	4		-	Permet de placer les renforts - Peut être capturé mais pas détruit
Elémentaire des Tempêtes <i>Storm Elemental</i>	Volante	3		2	<b>Naufrage</b> ( <i>Capsize</i> ) - <b>Survol</b> ( <i>Hover</i> )
Dragon	Volante	5		3	<b>Résistant</b> ( <i>Durable</i> )
Navire de Guerre <i>Warship</i>	Mer	2		2	Transport maritime , Pontage ( <i>Bridging</i> )
1/110 <i>Acid Breath</i>	À jouer avant d'attaquer avec un Dragon			Le dragon ajoute 6D6 à son attaque.	
2/110 <i>Animate Dead</i>	À jouer après avoir conquis un territoire par une bataille dans votre tour.			Ajouter 3 fantassins au territoire conquis.	
3/110 <i>Cloud of Darkness</i>	À jouer au début d'une bataille contenant un de vos dragons.			Annulez une touche durant ce round.	
4/110 <i>Creeping Doom</i>	À jouer durant une « Initiative » d'un round de bataille.			Vous faites une touche.	
5/110 <i>Despoil</i>	À jouer après avoir gagné une bataille			Prenez 1 Or au camp adverse.	
6/110 <i>Dragon Plague</i>	À jouer au début d'une bataille			Chaque Dragon ennemi prend un dommage.	
7/110 <i>Evil never sleeps</i>	À jouer immédiatement			Ajoutez un de vos fantassins dans un territoire vide d'ennemis. Si c'est un territoire ennemi, vous en prenez le contrôle.	
8/110 <i>Land of the dead</i>	À jouer immédiatement			Ajoutez un fantassin dans 2 territoires différents que vous contrôlez.	
9/110 <i>Lichdom</i>	À jouer quand un de vos sorciers est détruit			Ajoutez un magicien à Karthoki Throneholds (ailleurs si vous n'en avez pas le contrôle).	
10/110 <i>Nécro- Transformation</i>	À jouer durant votre phase de mouvement.			Transformez un fantassin ennemi dans un territoire en fantassin de Karkoth. Résolvez la bataille, le cas échéant.	
11/110 <i>Rain of colourless Fire</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			enlevez 3 unités de karkoth du jeu. Choisissez un territoire ennemi terrestre. Jetez autant de D12 d'attaque qu'il y a d'unités ennemies sur ce territoire. Le propriétaire du territoire choisit comment prendre les dégâts.	
12/110 <i>Rampage</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			Choisissez un territoire ennemi terrestre. Jetez un nombre de D12 d'attaque contre ce territoire égal au nombre de monstres de Karkoth dans les territoires adjacents au territoire ciblé. Le propriétaire du territoire choisit comment prendre les dégâts.	
13/110 <i>Risen Hulk</i>	À jouer durant la phase de mouvement de n'importe quel joueur.			Ajoutez un monstre dans un territoire terrestre que vous contrôlez. Si vous le jouez durant votre phase de mouvement, le monstre pourra bouger.	
14/110 <i>Shadow crossing</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			Choisissez un territoire terrestre que vous contrôlez. Retirez-y une de vos unités et transférez autant de vos unités que vous souhaitez de ce territoire vers un territoire ami adjacent.	
15/110 <i>Shadow plague</i>	À jouer immédiatement.			Choisissez un camp ennemi. Ce joueur doit retirer une figurine d'un territoire lui appartenant adjacent à l'un des vôtres.	
16/110 <i>Soul Rot</i>	À jouer immédiatement			Faites une attaque contre chaque territoire ennemi adjacent à au moins un territoire que vous contrôlez. Le propriétaire du territoire choisit comment prendre les dégâts.	
17/110 <i>Umbral Taint</i>	À jouer après que deux unités de Karkoth soient détruites lors d'un round de bataille.			Jusqu'à la fin de la bataille, toutes les unités de Karkoth touchent sur 5+.	
18/110 <i>Walking Dead</i>	À jouer au début du tour du joueur			Ajoutez deux fantassins un territoire terrestre que vous contrôlez sans figurine.	
19/110 <i>Wandering Monster</i>	À jouer immédiatement			Ajoutez la tuile d'entrée donjon du dessus de la pile de pioche, sur l'entrée de donjon de votre choix.	
20/110 <i>Withering Crasp</i>	À jouer au début d'une bataille où des Guerriers se trouvent dans les deux camps.			Retirez un Guerrier ennemi et remplacez-le par un fantassin du même royaume.	

TRÉSORS DE DÉPART : 11 Or

VAILIN ALLIANCE

REVENU DE BASE : 13 Or

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 – Piocher une carte événement  
 2 – Mouvements  
 3 – Batailles  
 4 – Repositionnement  
 5 – Renfort  
 6 – Collecter les revenus

## DÉROULEMENT DES BATAILLES

- 1 – Résolution des Initiatives (First Strike)  
 2 – Résolution des autres Attaques  
 3 – Application des Dégâts  
 4 – Poursuite ou retraite (l'attaquant choisi)  
 5 – Détermination du résultat de la bataille

NOM	TYPE	OR	DÉ	MVT	COMPÉTENCE
Fantassin <i>Footsoldier</i>	Terrestre	1		1	Aucune
Engin de Siège <i>Siege Engin</i>	Terrestre	2		1	Attaque puissante ( <i>Powerful Attack</i> )
Héros Guerrier <i>Fighter</i>	Terrestre	2		2	Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Héros Sorcier <i>Wizard</i>	Terrestre	3		2	Initiative ( <i>First Strike</i> ) - Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Monstre <i>Monster</i>	Terrestre	3		2	Folie Furieuse ( <i>Run Amok</i> )
Château <i>Castle</i>	Terrestre	4		-	Permet de placer les renforts - Peut être capturé mais pas détruit
Elémentaire des Tempêtes <i>Storm Elemental</i>	Volante	3		2	Naufrage ( <i>Capsize</i> ) - Survol ( <i>Hover</i> )
Dragon	Volante	5		3	Résistant ( <i>Durable</i> )
Navire de Guerre <i>Warship</i>	Mer	2		2	Transport maritime, Pontage ( <i>Bridging</i> )

21/110	<i>Arrow Volley</i>	À jouer au début d'une bataille	Vos fantassins auront la compétence "Initiative" jusqu'à la fin de la bataille.
22/110	<i>Blockade</i>	À jouer à la fin de votre phase de mouvement.	Chacun de vos Navires de Guerre attaque avec 1D8 contre des ennemis sur des territoires terrestres adjacents.
23/110	<i>Charge !</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Jusqu'à la fin de votre tour, tous vos fantassins peuvent se déplacer de 2 territoires.
24/110	<i>Combat-Trained Crew</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Ajoutez 1 fantassin à tous vos Navires de Guerre capables de le transporter.
25/110	<i>Dragon Bane Arrows</i>	À jouer au début d'une bataille.	Tous les Dragons ennemis dans la bataille prennent 1 dégât.
26/110	<i>Emerald Blade Privateers</i>	À jouer n'importe quand.	Choisissez un joueur qui a un territoire terrestre adjacent à l'un de vos Navires de Guerre et volez lui 2 Or.
27/110	<i>Favorable Winds</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Jusqu'à la fin de votre tour vos Navires de Guerre se déplacent de 3 et touchent sur 5+.
28/110	<i>Fey Crossing</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Choisissez un territoire terrestre ami et transférez autant d'unités amies de ce territoire sur un autre territoire adjacent de votre choix.
29/110	<i>Fire Breath</i>	À jouer avant de lancer les dés d'attaque d'un de vos dragons.	Ce Dragon lance 4D10 supplémentaires pour cette attaque.
30/110	<i>Mistshade - Fleet</i>	À jouer immédiatement	Ajoutez 2 Navires de Guerre sur une zone maritime amie.
31/110	<i>Nature's Ally</i>	À jouer au début d'une bataille terrestre où vous intervenez.	Ajoutez un de vos monstres dans la bataille.
32/110	<i>Nature's Reclamation</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Vous conquérez immédiatement un territoire ennemi vide. Ajoutez un de vos monstres sur ce territoire.
33/110	<i>Primal Surge</i>	À jouer quand vous ratez au moins un jet d'attaque dans un round de bataille.	Rejetez tous vos jets d'attaque ratés. Joué lors de l'Initiative, l'effet fonctionnera sur les dés suivants de ce round
34/110	<i>Privateer Fleet</i>	À jouer immédiatement.	Ajoutez un Navire de Guerre transportant un Guerrier dans une zone maritime amie.
35/110	<i>Rage</i>	À jouer au début d'un round de bataille.	Vos guerriers ont la compétence "Initiative" jusqu'à la fin de la bataille.
36/110	<i>Silverclaw Barbarian's</i>	À jouer au début d'une bataille où vous êtes le défenseur.	Ajoutez un Guerrier et un Fantassin à vos troupes.
37/110	<i>Storm Wind</i>	À jouer durant votre phase de pioche.	Transférez un Navire de Guerre ennemi ou un Elémentaire des Tempêtes ennemi d'une zone maritime, vers une zone adjacente de votre choix. La zone choisie doit être amie aux unités transférées.
38/110	<i>Sudden Growth</i>	À jouer immédiatement	Ajoutez 2 Engins de siège sur un territoire terrestre ami.
39/110	<i>Summon Storm Elemental</i>	À jouer au début d'une bataille terrestre où vous intervenez.	Ajoutez un de vos Elémentaires des Tempêtes à la bataille.
40/110	<i>Trade route</i>	À jouer durant votre phase de mouvement	Choisissez un autre royaume avec un territoire terrestre adjacent à un de vos Navires de Guerre. Gagnez 4 Or et le royaume choisi en gagne 2.

TRÉSORS DE DÉPART : 12 Or

## IRON CIRCLE

REVENU DE BASE : 13 Or

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 – Piocher une carte événement  
 2 – Mouvements  
 3 – Batailles  
 4 – Repositionnement  
 5 – Renfort  
 6 – Collecter les revenus

## DÉROULEMENT DES BATAILLES

- 1 – Résolution des Initiatives (First Strike)  
 2 – Résolution des autres Attaques  
 3 – Application des Dégâts  
 4 – Poursuite ou retraite (l'attaquant choisi)  
 5 – Détermination du résultat de la bataille

NOM	TYPE	OR	DÉ	MVT	COMPÉTENCE
Fantassin <i>Footsoldier</i>	Terrestre	1		1	Aucune
Engin de Siège <i>Siege Engin</i>	Terrestre	2		1	Attaque puissante ( <i>Powerful Attack</i> )
Héros Guerrier <i>Fighter</i>	Terrestre	2		2	Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Héros Sorcier <i>Wizard</i>	Terrestre	3		2	Initiative ( <i>First Strike</i> ) - Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
Monstre <i>Monster</i>	Terrestre	3		2	Folie Furieuse ( <i>Run Amok</i> )
Château <i>Castle</i>	Terrestre	4		-	Permet de placer les renforts - Peut être capturé mais pas détruit
Elémentaire des Tempêtes <i>Storm Elemental</i>	Volante	3		2	Naufrage ( <i>Capsize</i> ) - Survol ( <i>Hover</i> )
Dragon	Volante	5		3	Résistant ( <i>Durable</i> )
Navire de Guerre <i>Warship</i>	Mer	2		2	Transport maritime, Pontage ( <i>Bridging</i> )

41/110	<i>Animate golem</i>	À jouer durant la phase de pioche.	Ajoutez un monstre dans un territoire contenant l'un de vos Sorciers.
42/110	<i>Bombardment</i>	À jouer au début d'une bataille.	Durant le premier round de cette bataille, seuls vos Engins de siège peuvent attaquer.
43/110	<i>Conscription</i>	À jouer immédiatement	Ajoutez un fantassin dans trois territoires terrestres amis différents.
44/110	<i>Disguised Advance</i>	À jouer durant la phase de pioche.	Choisissez deux territoires amis adjacents et transférez vos unités entre ces deux territoires.
45/110	<i>DragonBane poison</i>	À jouer au début d'une bataille.	Chaque dragon ennemi prend un dégât.
46/110	<i>Dread Alliance</i>	À jouer durant la phase de pioche.	Vous conquérez immédiatement un territoire ennemi ne contenant pas d'unité. Ajoutez un fantassin à ce territoire.
47/110	<i>Fire Breath</i>	À jouer avant de jeter les dés d'une attaque de Dragon	Ce Dragon gagne 5D8 de plus pour cette attaque.
48/110	<i>Fire Shield</i>	À jouer au début d'une bataille.	Choisissez un de vos Guerriers, jusqu'à la fin de la bataille, il jette 1D10 supplémentaire.
49/110	<i>Fireball</i>	À jouer avant de jeter les dés d'une attaque de Sorcier	Pour cette attaque, le Sorcier jette un nombre de D6 supplémentaire égal aux nombres d'unités adverses dans la bataille.
50/110	<i>Goblin Mechanics</i>	À jouer immédiatement.	Ajoutez un Engin de Siège dans un territoire terrestre ami.
51/110	<i>Infamous Traitor</i>	À jouer au début d'une bataille vous impliquant ainsi qu'un Guerrier ennemi	Enlevez un Guerrier ennemi de la bataille et ajoutez un de vos Guerriers à la bataille.
52/110	<i>Lightning bolt</i>	À jouer juste avant de jeter les dés d'une attaque d'un de vos Sorciers.	Ce sorcier ajoute 2D10 de plus lors de son Initiative pour cette attaque.
53/110	<i>Master Assassin</i>	À jouer au début d'une bataille terrestre.	Enlevez une unité adverse de la bataille d'un coût de 3 Or ou moins.
54/110	<i>Master Rogue</i>	À jouer immédiatement.	Volez 2 Or à un adversaire.
55/110	<i>Mercenary Company</i>	À jouer immédiatement.	Ajoutez 4 de vos fantassins sur un territoire ami.
56/110	<i>Pirate Fleet</i>	À jouer immédiatement.	Ajoutez un Navire de Guerre sur une zone maritime amie.
57/110	<i>Pirate Fleet</i>	À jouer immédiatement.	Ajoutez un Navire de Guerre sur une zone maritime amie.
58/110	<i>Pit trap</i>	À jouer lorsque n'importe quel Héros ennemi explore un Donjon.	Avant la bataille, jetez un nombre de D8 égal aux nombres de héros qui explorent. Le contrôleur des héros choisit qui encaisse les dégâts.
59/110	<i>Press Gang</i>	À jouer immédiatement.	Enlevez une de vos unités d'un territoire côtier. Ajoutez un Navire de Guerre transportant un fantassin dans une zone maritime amie adjacente au territoire côtier.
60/110	<i>War Levy</i>	À jouer immédiatement.	Enlevez une unité de votre camp du plateau et gagnez 4 or.

TRÉSORS DE DÉPART : 13 OR

## LEAGUE NERATHAN

REVENU DE BASE : 14 OR

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1 – Piocher une carte événement  
 2 – Mouvements  
 3 – Batailles  
 4 – Repositionnement  
 5 – Renfort  
 6 – Collecter les revenus

## DÉROULEMENT DES BATAILLES

- 1 – Résolution des Initiatives (First Strike)  
 2 – Résolution des autres Attaques  
 3 – Application des Dégâts  
 4 – Poursuite ou retraite (l'attaquant choisi)  
 5 – Détermination du résultat de la bataille

NOM	TYPE	OR	DÉ	MVT	COMPÉTENCE
<b>Fantassin</b> <i>Footsoldier</i>	Terrestre	1		1	Aucune
<b>Engin de Siége</b> <i>Siege Engin</i>	Terrestre	2		1	<b>Attaque puissante</b> ( <i>Powerful Attack</i> )
<b>Héros Guerrier</b> <i>Fighter</i>	Terrestre	2		2	Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
<b>Héros Sorcier</b> <i>Wizard</i>	Terrestre	3		2	<b>Initiative</b> ( <i>First Strike</i> ) - Explore les Donjons - Participe aux Batailles Navales
<b>Monstre</b> <i>Monster</i>	Terrestre	3		2	<b>Folie Furieuse</b> ( <i>Run Amok</i> )
<b>Château</b> <i>Castle</i>	Terrestre	4		-	Permet de placer les renforts - Peut être capturé mais pas détruit
<b>Elémentaire des Tempêtes</b> <i>Storm Elemental</i>	Volante	3		2	<b>Naufrage</b> ( <i>Capsize</i> ) - <b>Survol</b> ( <i>Hover</i> )
<b>Dragon</b>	Volante	5		3	<b>Résistant</b> ( <i>Durable</i> )
<b>Navire de Guerre</b> <i>Warship</i>	Mer	2		2	Transport maritime , Pontage ( <i>Bridging</i> )
61/110 <i>Backwoods Militia</i>	À jouer immédiatement.			Ajoutez un fantassin dans 5 territoires amis différents, en commençant par des territoires vides.	
62/110 <i>Battlefield Healer</i>	À jouer avant de prendre un dommage dans une bataille.			Annulez 3 touches reçues dans ce round.	
63/110 <i>Border Patrol</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			Ajoutez un fantassin sur chaque territoire terrestre adjacent à au moins un territoire terrestre ennemi.	
64/110 <i>Chill Breath</i>	À jouer avant de jeter le dé d'attaque d'un Dragon.			Ce dragon gagne 4 D12 additionnels pour cette attaque. Si vous êtes défenseur, l'attaquant ne peut pas battre en Retraite lors de cette bataille.	
65/110 <i>Dragon Lore</i>	À jouer au début d'une bataille.			Chaque Dragon ennemi dans cette bataille prend un dégât.	
66/110 <i>Dragon Whelp</i>	À jouer immédiatement.			Ajouter un Dragon dans « Winterbole Forest ». Si vous ne contrôlez pas ce territoire, choisissez un autre territoire ami.	
67/110 <i>Festival of the Eye</i>	À jouer immédiatement.			Ajoutez deux guerriers à Nentir Vale ou dans un territoire ami si Nentir Vale est occupé.	
68/110 <i>Ice Storm</i>	À jouer avant de jeter un dé d'attaque pour un sorcier.			Ce sorcier jettera 2D12 supplémentaires pour cette attaque.	
69/110 <i>Inspiring Saga</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			Chaque fois que vous conquérez un territoire terrestre durant ce tour, ajoutez un fantassin à ce territoire.	
70/110 <i>Insurrection</i>	À jouer au début de votre tour.			Vous conquérez immédiatement un territoire terrestre ennemi inoccupé. Ajoutez-y un guerrier et deux fantassins.	
71/110 <i>Legacy of Nerath</i>	À jouer à la fin de la phase de bataille de n'importe quel joueur.			Comptez le nombre de territoires de départ de Nerath que les ennemis contrôlent. Ajoutez autant de fantassins dans vos territoires répartis selon vos souhaits.	
72/110 <i>Magic Missile</i>	À jouer avant de jeter un dé d'attaque d'un sorcier.			L'attaque du sorcier est automatiquement un 10.	
73/110 <i>Militia Defense</i>	À jouer au début d'une bataille où vous êtes défenseur.			Ajoutez 3 fantassins à cette bataille.	
74/110 <i>Popular uprising</i>	À jouer durant votre phase de pioche.			Comptez le nombre de territoires de départ de Nerath que les ennemis contrôlent. Jetez 1D20 contre chacun de ces territoires.	
75/110 <i>Retreat</i>	À jouer à la fin d'un round de bataille où vous êtes défenseur.			Transférez autant d'unités du territoire attaqué vers des territoires adjacents amis.	
76/110 <i>Sustained Push</i>	À jouer après avoir conquis un territoire terrestre en gagnant une bataille durant ce tour.			Vous pouvez attaquer un territoire adjacent avec vos unités du territoire que vous venez de conquérir.	
77/110 <i>Teleport</i>	À jouer à la fin d'une phase de n'importe quel joueur.			Transférez une de vos unités dans n'importe quel territoire ami.	
78/110 <i>Test Of Battle</i>	À jouer à la fin d'une bataille.			Enlevez jusqu'à trois fantassins ayant survécu à la bataille et ajoutez un nombre équivalents de guerriers.	
79/110 <i>Two Front War</i>	À jouer immédiatement.			Ajoutez un guerrier sur deux territoires terrestres amis.	
80/110 <i>Veteran Warlord</i>	À jouer au début d'un round de bataille.			Jusqu'à la fin de la bataille, vos unités touchent sur 5+.	

## CARTES TRÉSOR

N° de carte	TITRE	À JOUER	PROPRIÉTÉ	PV
81/110	<i>Black Skull Sapphire</i>	N'importe quand	Tous les monstres font 2 touches sur des jets d'attaque de 10+.	1 PV
82/110	<i>Boots of Speed</i>	Au début d'une bataille ou à la fin d'un tour de jeu.	Vos guerriers gagnent la compétence « Initiative ».	1 PV
83/110	<i>Censer of Controlling Air Elementals</i>	Au début d'une bataille ou à la fin d'un tour de jeu.	Vos Élémentaires des Tempêtes gagnent la compétence « Initiative ».	1 PV
84/110	<i>Crystal ball</i>	Jouer n'importe quand	Au début de votre tour, vous pouvez regarder tous les marqueurs donjons dans une entrée de donjon de votre choix.	2 PV
85/110	<i>Deck of Many Things</i>	N'importe quand.	Pouvoir : Piochez l'évènement du haut de votre pile de pioche. Propriété : Au début de votre tour, vous pouvez regarder les deux cartes événements du haut de votre pioche et en mettre une au dessous de la pile.	1 PV
86/110	<i>Eye Of Vecna</i>	N'importe quand.	Au début de votre tour, choisissez un territoire ennemi adjacent à un territoire contenant un de vos sorciers. L'ennemi doit retirer une unité de ce territoire (sauf un château).	2 PV
87/110	<i>Figurine of Wondrous Power</i>	Au début de votre tour ou à la fin d'un tour complet de jeu	Pouvoir : Ajoutez un monstre à un territoire ami. Propriété : Au début de votre tour, vous pouvez transférer un monstre d'un territoire ami à un autre territoire ami.	1 PV
88/110	<i>Gauntlet of Ogre Power</i>	N'importe quand.	Vos guerriers gagnent la capacité « Run Amok ».	1 PV
89/110	<i>Hand of Vecna</i>	N'importe quand.	Au début de votre tour, vous pouvez transférer un Sorcier d'un territoire ami à un autre territoire ami.	2 PV
90/110	<i>Holy Avenger</i>	N'importe quand.	Une fois par bataille, vous pouvez rejeter le jet raté d'un de vos guerriers.	1 PV
91/110	<i>Horn of Blasting</i>	N'importe quand	Marquez une touche au début de la bataille dans un territoire contenant un château.	2 PV
92/110	<i>Horn of Valhalla</i>	Au début de votre tour ou à la fin d'un tour complet de jeu.	Pouvoir : Ajoutez 3 fantassins dans un territoire terrestre ami. Propriété : Au début de votre phase de renfort, ajoutez un fantassin dans un territoire terrestre ami.	1 PV
93/110	<i>Horseshoes of Speed</i>	N'importe quand	La capacité de mouvement de vos Héros passe à 3.	1 PV
94/110	<i>Keoghtom's Ointment</i>	N'importe quand	Une fois lors votre tour, annulez une touche que vous subissez.	1 PV
95/110	<i>Maul of the Titans</i>	N'importe quand.	Chaque fois qu'un de vos monstres conquiert un territoire ennemi lors de votre tour, prenez 1 Or à l'adversaire concerné.	1 PV
96/110	<i>Nolzur's Marvelous pigments</i>	N'importe quand	Une fois au début de votre tour, vous pouvez ajouter un Engin de siège ou un Navire de Guerre dans un territoire ami.	1 PV
97/110	<i>Orb Of DragonKind</i>	N'importe quand	Chacun de vos dragons inflige 2 dégâts sur une attaque de 15+.	1 PV
98/110	<i>Orb of Storm</i>	Au début d'une bataille ou à la fin d'un tour de jeu.	Vos Navires de Guerre gagnent la compétence « Initiative ».	2 PV
99/110	<i>Philosopher's Stone</i>	N'importe quand.	Vos revenus augmentent de 1.	2 PV
100/110	<i>Reflected Shield</i>	Au début d'une bataille ou à la fin d'un tour de jeu.	Les Sorciers ennemis impliqués dans une bataille avec vos guerriers perdent leur compétence « Initiative ».	2 PV
101/110	<i>Ring of invisibility</i>	N'importe quand	Vos Héros peuvent traverser des territoires ennemis sans s'arrêter.	2 PV
102/110	<i>Ring of Wizardry</i>	N'importe quand.	Une fois par bataille, vous pouvez rejeter un dé d'attaque raté d'un Sorcier.	1 PV
103/110	<i>Robe of the Archmage</i>	N'importe quand.	Chacun de vos Sorciers touche 2 fois sur 10+.	2 PV
104/110	<i>Rod of resurrection</i>	Jouer n'importe quand.	Une fois durant votre tour, quand n'importe lequel de vos Héros est détruit, vous pouvez dépenser 1 Or pour le placer dans un territoire ami.	1 PV
105/110	<i>Staff of the magi</i>	N'importe quand.	Si un de vos Sorcier est détruit dans une bataille, ce Sorcier lance immédiatement une attaque D20.	2 PV
106/110	<i>Teleportation Circles</i>	N'importe quand.	Durant votre phase de mouvement, vous pouvez transférer les unités se trouvant sur un territoire contenant un château dans un autre territoire contenant un de vos châteaux. Cela compte comme un mouvement de 1.	2 PV
107/110	<i>Threefold Crown</i>	N'importe quand.		3 PV
108/110	<i>Treasure Hoard</i>	N'importe quand	Pouvoir : Ajoutez 3 Or à votre réserve.	2 PV
109/110	<i>Vorpal Sword</i>	N'importe quand	Vos guerriers infligent 2 touches sur 10+.	2 PV
110/110	<i>Winted boots</i>	N'importe quand	Vos Héros deviennent des unités volantes. Ils se déplacent comme des Élémentaires des Tempêtes.	1 PV