
WORLD OF WARCRAFT®
THE BOARD GAME
Règles du jeu
LICENSED BLIZZARD PRODUCT

World of Warcraft
The Boardgame

C.T. Petersen - Fantasy Flight Games

1 Bienvenue

Êtez-vous prêts à explorer les lisières brumeuses de la Forêt des Pins d'Argent, les collines du Pays des Signes, ou la pourriture méphitique du Pays Pestiféré ? Êtez-vous prêts à vous lancer dans une aventure épique, à améliorer votre adresse et vos prouesses en trouvant des équipements et des objets de légende et de pouvoir ? Êtez-vous prêts à vous engager dans une lutte contre la volonté écrasante de grands ennemis comme Ket' Thuzad ou le puissant Nefarian ? Par dessus tout, êtez-vous prêts à conduire votre ligue vers les honneurs et la domination d'Azéroth ?

Entrez dans le monde de la guerre, le monde de World of Warcraft.

Bienvenu dans l'univers grisant de World of Warcraft: the Boardgame. Ce jeu épique est basé sur le célèbre et passionnant jeu de rôle en ligne de Blizzard Entertainment.

Transformer le jeu sur ordinateur en jeu de plateau

Nous espérons que jouer à World of Warcraft: the Boardgame procurera à vous et à vos amis des sensations nouvelles et fortes, à la fois semblables et différentes à celles apportées par son semblable joué en ligne. Lors de l'adaptation du jeu de rôle sur ordinateur vers le jeu de plateau, nous avons incorporé dans World of Warcraft: the Boardgame des éléments de plaisir tactile et de relations sociales qui n'existent pas dans le jeu PC. Bien sûr, inversement, il n'était pas possible d'inclure tous les éléments du jeu en ligne en recréant le monde de World of Warcraft dans un format de jeu de plateau. Les joueurs chevronnés de World of Warcraft remarqueront que plusieurs aspects ne fonctionnent pas de la même façon que ce à quoi ils auraient pu s'attendre d'après le jeu en ligne, mais nous sommes sûrs que les joueurs éprouveront à quel point le carton, le papier et le plastique contenus dans ce jeu contiennent l'esprit de World of Warcraft.

2 But du jeu

Le but de World of Warcraft: the Boardgame est de permettre à votre ligue [faction] (l'« Alliance » ou la « Horde ») de remporter la victoire, soit en vainquant un des « Suzerains » [NOTA : Overlords en Anglais (voir en fin de règles un lexique Anglais/Français] que comporte le jeu, soit en battant la ligue [faction] adverse dans

un combat joueur contre joueur à la fin de la partie (après le trentième tour de jeu).

3 Éléments du jeu

Voici la liste des éléments que vous trouverez dans votre exemplaire de World of Warcraft: the Boardgame :

- le présent livret de règles ;
- 1 plateau de jeu ;
- 120 figurines en plastique représentant des créatures, incluant :
  - Murlocs : 8 verts, 4 rouges et 4 bleus ;
  - Gnolls : 8 verts, 4 rouges et 4 bleus ;
  - Ghouls : 6 verts, 3 rouges et 3 bleus ;
  - Scarlet Crusaders : 8 verts, 4 rouges et 4 bleus ;
  - Naga : 4 verts, 2 rouges et 2 bleus ;
  - Giant Spiders : 4 verts, 2 rouges et 2 bleus ;
  - Worgen : 4 verts, 2 rouges et 2 bleus ;
  - Wildkin : 4 vets, 1 rouge et 1 bleu ;
  - Ogres : 4 verts, 1 rouge et 1 bleu ;
  - Wraiths : 6 verts, 3 rouges et 3 bleus ;
  - Doom Guards : 2 verts, 1 rouge et 1 bleu ;
  - Drakes : 2 verts, 1 rouge et 1 bleu ;
  - Infernals : 2 verts, 1 rouge et 1 bleu.
- 16 figurines de personnage en plastique ;
- 7 feuilles de personnages recto-verso ;
- 2 feuilles de personnage recto ;
- 63 marqueurs de personnages (7 par classe) ;
- 15 marqueurs d'Étourdissement [Stun] en carton ;
- 15 marqueurs de Malédiction [Curse] en carton ;
- 6 marqueurs Sac [Bag] en carton ;
- 6 marqueurs Grimoire [Spellbook] en carton ;
- 1 marqueur de tour ;
- 26 cartes de Classe (pour 9 classes différentes) ;
- 120 cartes Élément [Item] ;
- 40 cartes de Quêtes de l'Alliance ;
- 40 cartes de Quêtes de la Horde ;
- 47 cartes Événements ;
- 5 cartes Événements Kel'Thuzad ;
- 3 feuilles Suzerain [Overlord] ;
- 58 marqueurs Énergie [Energy] (de valeurs 1 et 3) ;
- 58 marqueurs Santé [Health] (de valeurs 1 et 3) ;
- 138 marqueurs Or [Gold] (de valeurs 1 et 3) ;
- 40 marqueurs Coups au But [Hit] ;
- 20 marqueurs Armure [Armor] ;
- 21 dés à huit faces (7 rouges, 7 bleus et 7 verts) ;
- 2 Feuilles de Référence des Créatures ;
- 5 marqueurs Suzerain Lord Kazzak ;
- 1 marqueur Suzerain Kel'Thuzad ;
- 1 marqueur Suzerain Nefarian ;
- 5 marqueurs de Point d'Intérêt ;
- 6 marqueurs de Quête Alliance ;
- 6 marqueurs de Quête Horde ;
- 8 marqueurs de Guerre [War] (de quatre couleurs, deux marqueurs par couleur) ;
- 12 marqueurs Action.

4 Aperçu des éléments

Vous trouverez ici une brève description des différents éléments du jeu.

4.1 Le plateau

Le plateau de jeu, vaste et coloré, est la pièce maîtresse de World of Warcraft: the Boardgame. Le plateau représente les sept régions du royaume de Lordaeron et sert de principale zone de jeu.



4.2 Les figurines en plastique des créatures

World of Warcraft: the Boardgame comporte treize différents types de créatures. Durant le jeu, lorsque des cartes Quêtes [NOTA : Quest] sont tirées, elles détermineront l'emplacement de nouvelles créatures. Les créatures vertes et rouges sont des « **Créatures de Quête** », et doivent être vaincues par les joueurs lorsque leurs personnages cherchent à résoudre des quêtes. Les créatures bleues sont appelées des « **Créatures indépendantes** » et, bien qu'elles soient placées par les cartes de Quêtes, elles ne sont pas directement liées à une quête et constituent autant d"entraves aux personnages sur les routes de Lordaeron.



4.3 Les figurines en plastique des personnages

Ces seize figurines représentent les seize personnages disponible du jeu – huit personnages pour la ligue de la Horde et huit pour l'Alliance. Lorsque les joueurs ont choisi leur personnage au début de la partie, les figurines correspondantes sont placées sur le plateau pour représenter la position du personnage correspondant.



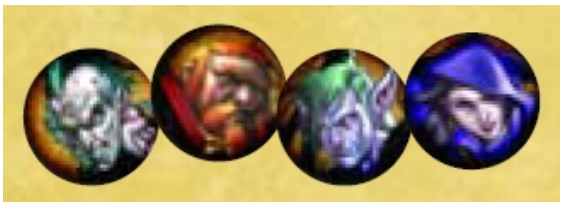
4.4 Les Feuilles de Personnage

World of Warcraft: the Boardgame contient neuf feuilles de personnage : sept d'entre elles ont deux faces et représentent deux personnages – d'un côté un personnage de la Horde et de l'autre un personnage de l'Alliance – de la même classe. Les deux feuilles de personnage à une face représentent un personnage d'une classe spécifique à la Horde (le Shaman) et un spécifique à l'Alliance (le Paladin). Au début de la partie, chaque joueur choisit quelle classe il joue et prend la feuille de personnage correspondant à cette classe. La feuille de personnage est ensuite placée soit avec le côté Horde, soit avec le côté Alliance visible, selon la ligue que le joueur rejoint.



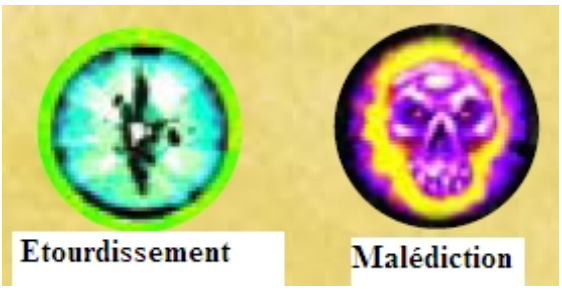
4.5 Les marqueurs de personnage

Chaque personnage reçoit au début de la partie sept marqueurs de personnage (utiliser le côté du marqueur qui représente le personnage choisi). Ces marqueurs sont utilisés à plusieurs fins, comme indiquer le nombre de Points d'eXpérience (XP) accumulés sur la partie du plateau réservée à cet effet, indiquer le niveau atteint par un personnage sur sa feuille de personnage...



4.6 Les marqueurs d'étourdissement [Stun] et de malédiction [Curse]

Certaines types de créatures sont capables d'assomer ou de maudire des personnages lors de combats. Ces marqueurs sont placés sous la figurine du personnage affecté pour représenter cet effet. Lorsque ces effets cessent, les marqueurs sont défaussés. Les règles pour gérer l'étourdissement et la malédiction se trouvent plus loin.



4.7 Les marqueurs sac [Bag] et grimoire [Spellbook]

Au début de la partie, chaque personnage reçoit un exemplaire de ces deux marqueurs. Un personnage doit ranger toutes les **cartes de Pouvoir** qu'il a

acquise sous le marqueur Grimoire tant qu'elle ne sont pas utilisées et posées sur sa feuille de personnage. De même, une **carte Élément** [Item card] non utilisée doit être placée sous le marqueur sac. Il n'y a aucune limite au nombre de Pouvoirs qui peuvent être contenus dans le grimoire, mais en revanche, un joueur ne peut pas mettre plus de trois éléments sous son marqueur sac (c'est la « capacité limite du sac »).



4.8 Le marqueur de tour

Le marqueur de tour est avancé sur la piste de compteur de tour après le tour de chaque ligue. La partie se termine après le trentième tour.



4.9 Les cartes de Classe

Dans World of Warcraft: the Boardgame, neuf pioches différentes de cartes de Classe, un par Classe de personnage existant dans le jeu, sont fournies. Au dos de chaque carte de Classe, un symbole spécifique permet d'identifier sa Classe. Chaque pioche de cartes de Classe comporte exactement 24 cartes, 12 sont des cartes de Pouvoir et 12 des cartes de Talents.

Tab. 1 – Les ligues dans World of Warcraft: the Boardgame

Dans ces règles du jeu et dans nombre de cartes, on se réfère souvent aux deux ligues du jeu. Il existe deux ligues dans World of Warcraft: the Boardgame — la ligue de la Horde et la ligue de l'Alliance. World of Warcraft: the Boardgame est un jeu d'équipe, avec des personnages équitablement répartis dans les deux ligues au début de la partie. Les joueurs ne cherchent pas leur propre victoire, mais celle de leur ligue.

Les **cartes de Pouvoir** représentent les sortilèges et les capacités que les personnages peuvent acquérir lorsqu'ils améliorent leurs capacités au cours de la partie.

Les **cartes de Talent** sont attribuées à un personnage à chaque fois que son niveau augmente. Elles représentent de nouvelles aptitudes ou des améliorations de capacités qu'avait déjà le personnage.





4.10 Les cartes Éléments [Item]

Les **cartes Élément** symbolisent des armes, des armures, des potions et d'autres types d'équipement qui vont aider les personnages dans leur périple pour devenir de grands héros.



4.11 Les cartes de Quête (Horde et Alliance

Les cartes de Quête représentent les aventures et les défis auxquels les personnages doivent faire face afin de gagner des points d'expérience, de l'or et autres puissants éléments. Lorsqu'une carte Quête est tirée, elle met immédiatement en jeu des créatures de quête (rouges et vertes) et éventuellement des créatures indépendantes (bleues), selon les instructions qu'elle porte.



4.12 Les cartes Événement [Event]



Après certains tours, comme indiqué sur le compte-tour, une ou plusieurs cartes Événement doivent être tirées. Ces cartes représentent une foison d'effets différents, comme le mouvement de créatures bleues, l'apparition de créatures « majeures » [boss], des enchères sur des éléments spéciaux, ...



4.13 Les feuilles des Suzerains

Il y a trois Suzerains dans World of Warcraft: the Boardgame. Ils représentent un ennemi spécial contre lequel les personnages des deux ligues doivent se battre durant tout le déroulement de la partie. En début de jeu, les joueurs choisissent quel Suzerain sera présent pour cette partie, et placent la feuille qui le représente à côté du plateau de jeu. La première ligue qui vainc ce Suzerain gagne la partie.

4.14 Les marqueurs Énergie et Santé [Health]

Ces marqueurs (qui peuvent comporter les chiffres 1 ou 3) sont placés dans les zones correspondantes sur la feuille de chaque personnage. Ils symbolisent la Santé et l'Énergie restant à chaque personnage. Lorsqu'un personnage est affecté par une perte d'Énergie ou de Santé, ces marqueurs sont ôtés de sa feuille de personnage. Lorsqu'un personnage se repose ou est soigné, ils retournent sur sa feuille de personnage.



4.15 Les marqueurs Or [Gold]

Les marqueurs or (qui existent sous deux formes : 1 et 3) constituent la principale monnaie de World of Warcraft: the Boardgame.



4.16 Les Feuilles de Référence des Créatures

Deux grandes Feuilles de Référence des Créatures sont fournies dans le jeu. Un côté de chaque feuille montre les statistiques de combat, les récompenses et les capacités spéciales de chaque type de créature dans le jeu, tandis que le verso contient des résumés utiles des règles et de la séquence de jeu.



4.17 Marqueurs de Coups Réussis [Hit] et d'Armure [Armor]

Ces marqueurs sont placés sur la Zone de Combat d'une ligue (située sur le plateau de jeu) pendant les combats pour garder traces des jets de dés réussis.



4.18 Les dés

Il y a des dés de trois couleurs différentes dans World of Warcraft: the Boardgame. Les dés rouges représentent l'aptitude au combat rapproché, les bleus les capacités aux combats magiques et rangés, et les verts les capacités de défense.



4.19 Les marqueurs de quête

Chaque ligue doit placer un de ces marqueurs sur la région du plateau où des créatures de quête viennent d'apparaître du fait d'une nouvelle quête les concernant. De cette façon, chaque ligue

aura toujours cinq marqueurs de quête sur le plateau, ce qui leur permettra de visualiser rapidement où se situent les objectifs de leurs quêtes.



4.20 Les marqueurs de Suzerain

Il y a sept marqueurs de Suzerain dans le jeu, un pour *Kel'Thuzad*, un pour *Nefarian* et cinq pour l'insaisissable *Lord Kazzak*. Ces marqueurs servent à représenter la position du Suzerain sur le plateau.



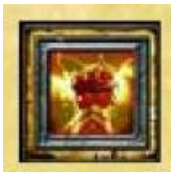
4.21 Marqueurs de Points d'intérêt et de Guerre

Ces marqueurs [Point of Interest et War] sont placés sur le plateau de jeu lorsque certaines cartes Événement sont tirées et servent à rappeler où se situent l'action décrite par ces cartes.



4.22 Marqueurs d'Action

Chaque joueur reçoit deux marqueurs d'action qui peuvent être utilisés pour garder trace du nombre d'actions qu'un personnage a effectuées pendant le tour de jeu de sa ligue. Il suffit de retourner ce marqueur sur sa face grise pour indiquer que le joueur a effectué une action.



Tab. 2 – Ami, Ennemi et Adversaire

Dans ces règles et sur les composants du jeu, lorsqu'on fait référence à un personnage ou à un joueur ami [friendly], cela signifie votre personnage ou un personnage qui appartient à la même ligue que le vôtre. Quand il est fait référence à un personnage ou un joueur ennemi [enemy], cela signifie un personnage ou un joueur qui apparient à la ligue opposée à la vôtre. Quand il est fait référence à un adversaire [opponent], cela englobe soit une créature majeure [boss], soit une créature quelconque, soit un personnage ennemi.

L'AIRE DE JEU



PIOCHER UNE CARTE DE QUETE



1.

Lorsqu'une carte de Quête a été piochée,
la ligue active met en jeu des figurines
dans les régions citées. Le nombre indiqué
dans un cercle pour chaque figurine
détermine le nombre de figurines de
cette couleur à placer.

2.

Cette Quête enjoint sa ligue de mettre en jeu
un Worgen bleu dans la région de
Ambermill de la zone de Silverpine.

3.

En outre, la Quête requiert de mettre
en jeu un Wraith vert (l'objectif de la
Quête), dans la région North Tide's Hollow
de la zone Silverpine. Pensez à rajouter
un marqueur de votre ligue sur cette région.

4.

Une fois que toutes les créatures requises par la carte qui vient d'être
piochée ont été mises en jeu, la carte
est placée face visible à côté des autres
cartes Quête actives de cette ligue.

5 Démarrer la partie

Ces règles sont écrites en supposant que vous allez jouer à World of Warcraft: the Boardgame à six joueurs. Jouer à World of Warcraft: the Boardgame de deux à cinq joueurs et tout aussi possible qu'à six joueurs et ne nécessite que de modestes modifications dans la mise en place du jeu.

Si vous ne jouez pas à six joueurs, vous pouvez vous référer aux pages 65 à 65 pour de plus amples informations sur la façon de mettre en place la partie.

5.1 Préparer votre première partie

Après avoir ouvert votre boîte de jeu de World of Warcraft: the Boardgame pour la première fois, détachez précautionneusement les pièces cartonnées de leur support de telle sorte qu'elles ne se déchirent pas.

5.2 Première partie ?

Si vous vous apprêtez à vous lancer dans votre première partie de World of Warcraft: the Boardgame, nous vous recommandons de lire immédiatement la partie intitulée « Une aide pour votre première partie » à la page 70. Cela vous donnera des indications utiles sur la façon de jouer et d'apprendre à maîtriser le jeu pour la première fois [NdT : il vaut mieux lire ce guide une fois les règles connues].

5.3 Mise en place du jeu

Lorsque vous préparez une partie de World of Warcraft: the Boardgame, suivez la séquence suivante avant de commencer le premier tour :

1. Dépliez le plateau de jeu et posez le au centre de la table.
2. Déterminez aléatoirement l'ordre dans lequel les joueurs vont sélectionner leur classe de personnage.

   Le premier joueur choisit alors une classe de personnage en prenant la feuille de personnage représentant cette classe et le tas de cartes Classe correspondant (composé de 24 cartes Pouvoir et Talent). Le joueur suivant fait ensuite de même (mais il n'aura plus le choix qu'entre les huit classes restantes), etc. De cette façon, chaque joueur aura choisi une classe unique qu'il jouera tout au long de la partie.

   Remarquez que sept feuilles de personnage sont à double face, leur côté rouge représentant un personnage de la Horde et leur côté bleu le personnage de l'Alliance de la même classe. Deux des neuf feuilles de personnage, la Classe Shaman (Horde) et la Classe Paladin (Alliance) ne présentent qu'une seule face et un seul personnage.
3. Une fois que tous les joueurs ont choisi une classe de personnage, les joueurs doivent déterminer quelle ligue (Horde ou Alliance) ils vont rejoindre. Notez que dès lors qu'un joueur a choisi la Classe Paladin, il fait partie de l'Alliance. De même, si un joueur a choisi le Shaman, il fera automatiquement partie de la Horde.

   Déterminez aléatoirement quels joueurs font partie de la Horde

et quels joueurs font partie de l'Alliance. Une fois ceci fait, il doit y avoir trois personnages de l'Alliance et trois de la Horde. Si la classe Paladin ou (ou et) Shaman a été choisie, ces personnages ne font pas partie du processus de choix aléatoire, étant donné qu'ils font déjà partie d'une des ligues.

Exemple : Une partie est sur le point de commencer. Aucun joueur n'a choisi le Shaman, mais un a pris le Paladin. Le Paladin fait donc automatiquement partie de la ligue de l'Alliance. Les cinq autres joueurs ne font encore partie d'aucune ligue. A présent, pour décider qui va représenter quelle ligue, les cinq joueurs restants lancent chacun un dé. Avant ce lancer de dé, ils décident que les deux joueurs avec le plus haut résultat rejoidront le Paladin et feront partie de l'Alliance, tandis que les trois autres joueurs rejoindront les rangs de la Horde.

Ce qui précède est un exemple d'une façon possible de déterminer aléatoirement quels joueurs se joignent à la Horde et quels se rangent avec l'Alliance. Sentez-vous libres d'imaginer tout autre moyen pour ce faire.

Les joueurs peuvent à présent se placer autour de la table de telle sorte que les représentants de la Horde soient du côté nord de la carte, alors que l'Alliance sera du côté sud. Une fois assis, chaque joueur place devant lui sa feuille de personnage (avec le côté de la bonne ligue face visible) ainsi que son tas de carte Classe.

4. Chaque joueur se prépare à présent à débuter la partie en effectuant les actions suivantes :
   - prendre un marqueur Sac, et le placer à côté de sa feuille de personnage ;
   - prendre un marqueur Grimoire, et le placer à côté de sa feuille de personnage ;
   - prendre les sept marqueurs Personnage représentant sa classe de personnage (en utilisant face visible le côté représentant votre personnage). Placer un de ces marqueurs sur la case « Début » [Start] du Compteur de Points d'Expérience situé sur le plateau de jeu, et en placer un autre sur la case « Niveau 1 » [Level 1] sur le Compteur de Niveau sur sa feuille personnage ;
   - prendre le nombre de marqueurs de Santé [Health] et d'Énergie indiqué sur la case « Niveau 1 » [Level 1] du Compteur de Niveau de son personnage. Placer ces marqueurs sur les espaces prévus à cet effet sur sa feuille de personnage ;
   - prendre la figurine en plastique figurant son personnage et la placer sur le plateau de jeu. Les figurines représentant un personnage de l'Alliance doivent être placées dans la région du **Southshore** et celle représentant un personnage de la Horde dans la région du **Brill**.
5. Déterminez (en vous mettant d'accord ou aléatoirement) lequel des trois Suzerains [Overlords] sera utilisé lors de cette partie. Placez la Feuille Suzerain à côté du plateau

avec face visible le côté qui correspond au nombre de personnages en jeu (quatre ou six). Les deux suzerains restants sont replacés dans la boîte de jeu et ne seront pas utilisés de la partie.

6. Classez les cartes Élément [Item] selon leurs types (d'après le symbole indiqué sur leurs revers, triangle, carré, rond et coupe), puis mélangez chaque tas et placez-les à côté du plateau de jeu.



7. Tirez trois cartes Élément Triangle (blanches), deux cartes Élément Carrées (bleues) et une carte Élément Cercle (pourpre) et placez ces six cartes face **visible** dans un emplacement sur la zone de la « pile du Marchand » [Merchant deck] située sur le coin en bas à droite du plateau de jeu.

8. Les joueurs de l'Alliance prennent les 40 cartes de Quête de l'Alliance, les séparent selon leur niveau de difficulté (gris, vert, jaune et rouge dans l'ordre croissant) en quatre tas différents, mélangent ces tas et les placent face cachée à côté du plateau, à portée de main. Les joueurs de la Horde font de même pour leurs propres cartes de Quête.

9. Séparez les différentes pièces cartonnées et en plastique et placez-les à côté du plateau, comme illustré sur le diagramme « L'Aire de Jeu »



[The Play Area] page 11. **Chaque personnage prend 5 Ors de la banque et les place sur l'emplacement « or » de sa feuille de personnage**.

10. Chaque ligue tire à présent les quatre premières cartes Quête de leur pile de *cartes Quête grise* et la première carte de la pile de *cartes de Quête verte*. Placez-les face visible de votre côté du plateau. Dès qu'une carte Quête est tirée, elle va déterminer le placement d'une ou de plusieurs créatures sur le plateau de jeu. Veuillez lire l'encart « Tirer une Carte Quête » [Drawing Quest Card] à la page 11 qui explique comment placer les créatures sur le plateau après avoir tiré une carte Quête.

    De cette façon, au commencement de la partie, un total de dix cartes de Quête est visible (cinq par ligue). Il est préférable que les deux ligues gardent leurs Quêtes actives de leur côté de la table, de telle sorte qu'il ne puisse pas y avoir de confusion avec les quêtes de l'autre ligue.

    A ce stade, remettez les cartes Quête grises restantes dans la boîte de jeu – les cartes de Quête grises sont des quêtes de départ et seules les cartes de cette catégorie tirées durant la phase de mise en place seront utilisées au cours de la partie. De ce fait, seules les piles de cartes

de Quête vertes, jaunes et rouges seront disponibles après le début de la partie.

11. Placez à présent le marqueur de tour sur la case « 1 » du compteur de tour.
12. Mélangez le tas de cartes Événement et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu. Si vous ne jouez pas avec le Suzerain Kel'Thuzad, veillez à supprimer de cette pile les cinq cartes Événements spéciales qui ne sont en jeu que si Kel'Thuzad est le suzerain (chacune de ces cinq cartes Événement est frappée du symbole de Kel'Thuzad).

La partie peut maintenant commencer, la ligue de la Horde commençant son premier tour.

6 Le tour de jeu

Une partie de World of Warcraft: the Boardgame se joue en 30 tours de ligue consécutifs. A chacun de ces tours, une des deux ligues effectue deux actions par personnage ami. Ainsi, chaque ligue aura 15 tours au cours de la partie avant que le marqueur de tour n'atteigne la case « Fin » [End]. La ligue dite **ligue active** est celle qui est en train d'accomplir son tour.

La ligue de la Horde commence toujours.

Le Tour de ligue : Un tour de ligue consiste, pour chaque personnage de la ligue active, à réaliser deux **actions personnage** (comme se déplacer sur le plateau de jeu, se reposer ou engager un combat). Lorsque tous les personnages

Tab. 3 – Le consensus dans les ligues et la prise de décision

Très souvent au cours de la partie, les joueurs d'une ligue devront prendre des décisions de groupe. Deux exemples de décisions sont :

- au début du tour de ligue, décider dans quel ordre les personnages effectuent leurs actions, ou
- décider quel personnage (qui a participé à un combat victorieux) doit recevoir quelle carte Élément après avoir réussi une quête en groupe.

Vu que tous les joueurs de la même ligue font équipe et gagneront ou perdront ensemble la partie, la plupart de ces décisions devraient être faciles à faire.

Si, pour une raison quelconque, les joueurs d'une ligue n'arrivaient pas à prendre une décision commune, le joueur de cette ligue possédant le plus de points d'expérience doit prendre la décision en son âme et conscience.

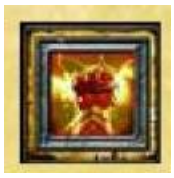
Si deux personnages ou plus ont le même nombre de points d'expérience, déterminez aléatoirement le joueur qui prendra la décision.

de la ligue active ont effectué leurs deux actions, le marqueur de tour est déplacé d'une case. Après quoi, la ligue opposée devient active à son tour, effectuant son tour de ligue. La partie continue de la sorte jusqu'à ce que le marqueur atteigne la case « Fin » [End], ou qu'une ligue parvienne à vaincre le Suzerain, selon ce qui se produit en premier.

6.1 Les actions des personnages

Les actions des personnages sont le cœur d'une partie de World of Warcraft: the Boardgame. Par ces actions, les personnages interagissent avec le plateau de jeu, voyagent vers de nouvelles régions, défient des créatures, et gagnent en expérience, des éléments et des capacités.

Pendant un tour de ligue, chaque personnage peut réaliser deux actions. Des marqueurs d'action permettent aux joueurs de se souvenir du nombre d'actions qu'ils ont déjà effectuées au cours de leur tour de ligue. Un joueur peut tout simplement placer ces marqueurs en face de lui, et les retourner sur leur face grise après avoir effectué une action.



L'ordre dans lequel les actions sont effectuées par les personnages de la ligue active est complètement libre. Il est notamment possible pour un personnage de diviser ses deux actions (autrement dit, il n'est pas forcé de réaliser sa deuxième action tout de suite après la première), de telle sorte que d'autres personnages puissent réaliser leur(s) action(s) entre sa première et sa seconde action.

Exemple : Les personnages de la ligue active réalisent leurs actions dans l'ordre qu'ils préfèrent – du moment que chaque personnage ne réalise pas plus de deux actions. C2, C1, C1, C2, C3, C3 est un exemple de séquence possible et C1, C2, C3, C2, C3, C1 en est un autre.

Un personnage a le choix entre cinq actions de personnage. Ces actions sont les suivantes :

- **Action Déplacement ;**
- **Action Repos ;**
- **Action Défi ;**
- **Action Entraînement ;**
- **Action Ville.**

Exception : Si un personnage se trouve dans une région contenant une ou plusieurs **créatures indépendantes**, sa prochaine action ***doit*** être de choisir une Action Défi contre un groupe de ces créatures indépendantes. Aucune autre action n'est possible dans cette situation.

Souvenez-vous que les ***créatures indépendantes*** *sont représentées par les figurines bleues, et que les* ***créatures de quête*** *sont vertes ou rouges.*

Action Déplacement

Lorsqu'il choisit une action Déplacement, un personnage peut se déplacer sur une ou deux régions à partir de son point de départ.

Si la première région dans laquelle le personnage entre contient une ou plusieurs créatures indépendantes, son mouvement doit cesser dans cette région et l'action Déplacement du personnage

est terminée.

Les frontières noires sur la carte sont infranchissables. Lorsqu'il se déplace, un personnage ne doit jamais entrer dans une région séparée des autres par une frontière noire. **De même, un personnage ne doit jamais entrer dans la région de départ de la ligue ennemie (ainsi, un personnage de l'Alliance ne doit jamais entrer dans Brill et un personnage de la Horde ne doit jamais pénétrer dans Southshore). Les deux régions de départ sont marquées de la couleur de leur ligue respective.**

TAB. 4 – Qu'est-ce qu'un groupe de créatures ?

Un groupe de créatures peut être :
a) toutes les créatures indépendantes *du même type* situées dans la même région, ou b) toutes les créatures de quête *du même type* situées dans la même région.
Remarquez que les créatures indépendantes ne sont jamais considérées comme faisant partie de groupe de créatures de quête, même si elles sont du même type (par exemple, si ce sont toutes des Gnolls). Notez aussi qu'une seule créature constitue également un groupe en termes de jeu.

Utiliser les voies aériennes au cours d'un déplacement : Le plateau contient quatre régions qui comportent le symbole de voie aérienne de la horde et autant pour l'Alliance.

Lorsqu'il utilise ses deux points de mouvement, un personnage peut bouger d'une région qui contient un symbole de voie aérienne ami vers une région qui en contient un autre. Remarquez qu'il n'est jamais possible pour un personnage d'utiliser une voie aérienne ennemie. Ainsi, la Horde ne peut jamais utiliser les voies aériennes de l'Alliance et vice versa.



Voir la figure page 18 pour un exemple de déplacement.

Action Repos

Lorsqu'il choisit l'action Repos, un personnage peut immédiatement regagner n'importe quelle combinaison de marqueurs d'Énergie et de Santé pour un total **égal à deux fois son niveau**.

Exemple : Le Chasseur décide qu'il va utiliser une de ses actions pour se reposer. Le Chasseur a un niveau de 3, ce qui lui permet de récupérer six marqueurs. Il choisit quatre marqueurs Santé et deux Énergie, qu'il place dans les espaces prévus à cet effet sur sa feuille de personnage.



DEPLACEMENT SUR LE PLATEAU DE JEU



Le Dwarven Hunter (chasseur nain) a choisi
une action Déplacement à partir de sa régoin d'origine
(Alliance). Il peut se déplacer deux fois dans une région adjacente. Il doit cesser son mouvement s'il entre dans la région contenant une créature indépendante (l'Ogre bleu).

Vu qu'il y a une voie aérienne à Southshore, le Hunter décide d'utiliser un de ses deux mouvements pour aller directement à Sorrow Hill
(qui contient aussi une voie aérienne de l'Alliance).
Après ce mouvement, il peut encore se déplacer dans une région adjacente. In ne peut se rendre dans la région entourée de noir.

Si un personnage choisit une action Repos dans une région contenant un *symbole ville* ami, il peut récupérer n'importe quelle combinaison de marqueurs Santé et Énergie égale à *trois fois* son niveau. Le personnage peut également ôter tous les marqueurs Malédiction [Curse] de sa feuille de personnage.

Action Défi

Comme précisé ci-dessus, un personnage *doit* choisir une action Défi s'il se trouve dans la même région qu'un ou plusieurs groupes de créatures indépendantes. Le personnage doit choisir une action Défi contre un groupe de ces créatures indépendantes même si la région contient d'autres cibles possibles pour une action Défi. **Ainsi, il n'est pas possible pour un personnage de choisir d'autre action tant que la région n'est pas débarrassée de toutes ses créatures indépendantes.**

Voir page 50 des détails sur la façon de résoudre les combats contre les créatures.

S'il n'y pas de créatures indépendantes dans la région où se trouve le personnage, il peut tout de même choisir une action Défi si un des éléments suivants se trouve dans la région :

a) Un groupe de créatures d'une quête active : Les personnages peuvent défier un seul groupe de créatures de quête **mis en jeu par une carte Quête amie**. Un personnage ne peut **jamais défier un groupe de créatures de quête mis en jeu par une carte Quête ennemie**. Seules les créatures de quête mises en jeu par une quête amie sont considérées comme « éligibles » pour être défiée par une ligue donnée.

b) Une créature majeure : Le Suzerain, de même que certaines créatures spéciales mises en jeu par des cartes Événement, sont appelées « créatures majeures » [boss]. Lorsqu'il se trouve dans la même région qu'une créature majeure, un personnage peut choisir une action Défi pour engager le combat contre elle.

c) Tout personnage ennemi dans la région : Si le personnage actif se trouve dans la même région qu'un ou plusieurs personnages ennemis, il peut choisir une action Défi pour engager un combat JcJ (« Joueur contre Joueur ») [Player versus Player, PvP] contre ces personnages ennemis. Le personnage actif doit engager le combat avec **tous** les personnages ennemis de la région – il n'est pas possible de sélectionner un personnage ennemi particulier si d'autres sont présents. Voir page 59 pour voir comment résoudre les combats JcJ.

Personnages amis se joignant à un Défi : Un aspect important de World of Warcraft: the Boardgame est la possibilité pour des personnages amis de s'allier pour venir à bout d'un défi. Lorsqu'un personnage a annoncé une action Défi, il peut demander aux personnages amis situés ***dans la même région*** de l'aider dans son défi. Si un personnage ami accepte, il doit alors dépenser une action. Un personnage qui a déjà utilisé ses deux actions au cours de ce tour de ligue n'a donc **pas le droit** de se joindre au défi d'un autre personnage.

EXEMPLE D'ACTION DEFI



Le Paladin peut choisir une action Défis contre le Worgen rouge, une créature de quête mise en jeu par une quête amie. Il ne peut pas défier le groupe de Scarlet Crusaders verts, car ils n'appartiennent pas à une quête de sa ligue. Les marqueurs de quête indiquent quelle quête appartient à quelle ligue.



Le Paladin doit défierla créature indépendante (Ogre bleu). Avant de s'attaquer aux deux Murlocs verts qui appartiennent à une quête de sa ligue, il doit d'abord défier toute créature indépendante de la région dans laquelle il se trouve.



Le Paladin a le choix entre défier le Worgen vert, le groupe de Murlocs ou le Suzerain [Overlord] Nefarian. Après avoir annoncé son choix, il peut demander au Dwarven Hunter de se joindre à lui (sauf si ce dernier a déjà fait ses deux actions).



Le Hunter peut défier soit les deux personnages ennemis, soit la créature de quête Wildkin. Il ne peut défier le Scarlet Crusader qui appartient à une quête de la Horde.



Le Paladin DOIT choisir une action Défis. Il peut choisir entre les deux Worgen et l'Ogre (puisque ce sont deux groupes de créatures indépendantes). S'il survit, sa prochaine action devra être de défier le groupe restant (sauf s'il a entre temps été éliminé par un autre personnage).

En se joignant pour un défi, les joueurs forment un groupe pour ce combat. De cette manière, il est possible pour les trois personnages amis de réunir leurs forces dans le même combat. Cette option est particulèrement vitale quand une ligue cherche à vaincre des créatures de haut niveau, comme une créature majeure mise en jeu par une carte Événement ou le Suzerain lui-même.

Action Entraînement

Lorsqu'un personnage choisit une action Entraînement, il peut immédiatement acheter une ou plusieurs cartes Pouvoir éligible de son paquet de cartes Classe. Chaque carte achetée de cette façon est immédiatement placée sous le marqueur Grimoire (voir page 31 pour plus d'information sur les achats de pouvoirs de la pile de cartes Classe).

Action Ville

Un personnage ne peut choisir une action Ville que s'il se trouve dans une région qui contient un symbole ville ami.



Ce faisant, il peut effectuer ***tout ou partie*** **de ce qui suit, dans n'importe quel ordre** :

1. Récupérer un nombre de marqueurs de Santé et d'Énergie (selon n'importe quelle combinaison) **égal à son niveau**.
2. Vendre et/ou acheter n'importe quel nombre de cartes Élément de la pile Marchand.
3. Acheter une ou plusieurs cartes Pouvoir de sa pile de cartes Classe, et les placer sous son marqueur Grimoire.

Voir page 31 pour plus de détails concernant l'achat des cartes de Pouvoir, et page 44 les transactions avec le Marchand.

Remarque : La façon d'acheter des cartes Pouvoir via une action Ville est identique à l'achat de cartes Pouvoir via une action Entraînement. Quand les règles ou les cartes utilisent le terme entraînement [training], elles font référence au fait d'acheter des cartes de Pouvoir, soit par une action Entraînement, soit par une action Ville.

6.2 Fin du tour de ligue

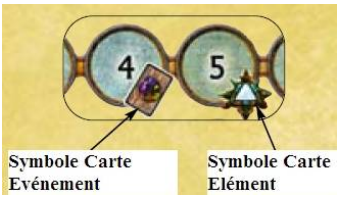
Lorsque tous les personnages de la ligue active ont réalisé leurs deux actions, la ligue active doit accomplir les trois étapes suivantes avant de terminer leur tour. Ces étapes sont les suivantes :

1) Gestion du personnage : Au cour de cette étape, les personnages de la ligue active peuvent ajouter ou enlever des cartes de leur feuille de personnage (ce qui s'appelle ***équiper*** et ***déséquiper*** des éléments ou des pouvoirs). C'est une étape importante, vu que c'est à ce seul moment qu'un joueur peut déplacer des pouvoirs et des éléments de son grimoire ou de son sac vers sa feuille de personnage, ou au contraire les en enlever pour les replacer sous les marqueurs Grimoire et Sac. (Voir le paragraphe « Gérer son Personnage » ci-dessous pour

plus de détails sur la façon de gérer son personnage au cours de cette étape.)

2) Avancer le marqueur de tour : Avancer le marqueur de tour sur la case suivante du compteur de tour qui court sur le plateau de jeu. Si le marqueur entre dans la case Fin [End], la partie cesse immédiatement, et les joueurs engagent un combat JcJ final afin de déterminer quelle ligue va vaincre. Voir page 64 pour voir comment résoudre cette bataille JcJ finale.

3) Carte Événement/Marchand : Si le marqueur de tour entre dans une case contenant un symbole carte Événement, une carte Événement doit immédiatement être tirée dans la pile de carte Événement, et l'action décrite être résolue. (Voir « Cartes Événements », page 45, pour savoir comment résoudre ces événements.) Si le marqueur de tour est entré dans une case comportant un symbole Élément, piochez la première carte de la pile correspondante et placez la face visible sur la pile Marachand.



6.3 Tour de jeu suivant

Après que le marqueur de tour a été avancé sur le compteur de tour, et après que les éventuelles cartes Événement et Élément ont été tirées, la ligue adverse joue à son tour. Ceci continue, les tours de ligue s'enchaînant d'une ligue à l'autre, jusqu'à ce que le Suzerain soit tué, ou que le marqueur de tour soit entré dans la case Fin [End].

7 Gérer son personnage

Au début d'une partie, chaque joueur reçoit un paquet de cartes de Classes, une feuille de personnage et des marqueurs de personnages correspondants, plus les marqueurs Grimoire et Sac. Ce sont les éléments essentiels dont dispose le joueur pour gérer son personnage. Lorsque les personnages explorent Lordaeron et achèvent des quêtes, ils vont gagner des points d'expérience, trouver de l'or et acquérir des Éléments importants.

7.1 La feuille de personnage

La feuille de personnage est le principal accessoire utilisé dans la gestion des personnages. Voir l'encart « La Feuille de Personnage » page 24 pour un aperçu des différentes zones de cette feuille.

Niveaux, Santé et Énergie

En accumulant des points d'expérience au cours de la partie, votre personnage va aussi améliorer son niveau. Au début de la partie, chaque personnage commence au niveau 1 et place un marqueur de personnage sur la case « Niveau 1 » [Level 1] de sa feuille de personnage. A côté du symbole de chaque niveau sur la feuille de personnage, est figuré la capacité en points de Santé et d'Énergie pour ce niveau.

Au début de la partie, tous les personnages reçoivent un nombre de marqueurs de Santé et d'Énergie égal à la quantité imprimée sur la case de Niveau 1 et les placent sur les zones appropriées sur leur feuille de personnage. Notez que les différentes classes ont des niveaux de départ différents, et que l'accroissement de la capacité en Santé et en Énergie pour chaque niveau diffère d'une classe à l'autre.

Lorsqu'un personnage perd ou utilise des points d'Énergie, le nombre correspondant de marqueurs Énergie est enlevé de la zone Énergie et placé à côté de la feuille de personnage. Lorsque la zone Énergie d'un personnage est vide, le joueur contrôlant ce personnage ne peut plus dépenser d'autres points d'Énergie, et ne pourra donc pas utiliser des pouvoirs ou des éléments qui requièrent de l'Énergie.

Lorsqu'un personnage perd ou utilise des points de Santé, le nombre correspondant de marqueurs Santé est enlevé de la zone Santé et placé à côté de la feuille de personnage. Lorsqu'un personnage perd le dernier marqueur de Santé de sa feuille de personnage, il est vaincu. (Voir les règles détaillées de la défaite des personnages à la page 48.)

Par des moyens différents, comme celui de choisir une action Repos, d'utiliser des pouvoirs curatifs ou de boire des potions, les personnages peuvent récupérer des marqueurs Santé et Énergie. Lorsque ceci se produit, remettez tout simplement sur la feuille de personnage un des marqueurs qui en avaient été enlevés.

Un personnage ne peut pas **récupérer** [regain] plus de marqueurs Santé ou Énergie que la capacité prévue pour son niveau ne le permet. Certains pouvoirs, aptitudes ou éléments permettent d'augmenter cette capacité, mais le principal moyen d'augmenter ces capacités pour les personnages est de gagner des niveaux.

Certaines capacités permettent de **gagner** [gain] (par opposition à récupérer) de la Santé et de l'Énergie. De telles capacités **permettent** à un personnage de gagner plus de Santé et d'Énergie que son niveau ne l'y autorise.

Il est important de bien faire la différence entre gagner et récupérer de l'Énergie, vu que cela concerne nombre des aptitudes fournies par les cartes Pouvoir, Talent et Élément. En résumé, lorsqu'une aptitude vous permet de **récupérer** [regain] de la Santé ou de l'Énergie, le nouveau nombre de marqueurs dans les zones appropriées ne peuvent pas dépasser la capacité liée à votre niveau actuel. Les aptitudes qui vous permettent de **gagner** [gain] de la Santé ou de l'Énergie vous permettent de dépasser cette limite pour toute la durée de cette aptitude.

Diminution de la capacité : Certaines cartes d'aptitude permettent d'augmenter la capacité de Santé et d'Énergie d'un personnage. Si cette aptitude vient à expirer ou si elle est enlevée ou annulée, le personnage **doit immédiatement enlever** tout marqueur Santé ou Énergie en excès par rapport à sa nouvelle capacité réduite.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE



Aptitudes spéciales de la race

Chaque personnage appartient à une **classe** et à une **race**. Il y a huit races dans World of Warcraft : les Nains [Dwarves], les Gnomes, les Humains [Humans], les Elfes de la Nuit [Night Elves], les Orques [Orc], les Taurens, les Trolls et les Non-morts [Undead]. Toute race a une capacité spéciale unique, qui est mise en évidence sur la feuille de personnage.

La zone Or [Gold]

Chaque feuille de personnage possède une petite zone qui est utilisée pour mettre tout l'or qu'un personnage récupère. Lorsqu'un personnage reçoit de l'or, il le prend tout simplement de la pile d'or centrale et le place sur sa zone d'or. A chaque fois qu'un personnage veut dépenser de l'or, il l'enlève de cette zone et le restitue dans la pile centrale.

Les emplacements de cartes

Chaque feuille de personnage comporte sept **emplacements de carte** distincts sur lesquelles le joueur peut placer des cartes Pouvoir [Power] ou Élément [Item] pour montrer que son personnage est en train de les utiliser. Lorsqu'un personnage place une carte sur sa feuille de personnage, on dit qu'il ***équipe*** cette carte. Lorsqu'un personnage enlève une carte de sa feuille de personnage, on dit qu'il la ***déséquipe***. **Chaque emplacement de carte ne peut contenir qu'une seule carte** (à l'exception d'éléments de complément [add-on], voir plus tard) : donc, si un joueur veut équiper une nouvelle carte sur un emplacement, si celui-ci est déjà occupé par une autre carte, cette dernière doit d'abord être déséquipée (voir le diagramme « Equipement de Cartes », page 26).

Cartes préimprimées : Plusieurs emplacements de carte sur les feuilles de personnage comportent une carte préimprimée qui représente les pouvoirs ou les éléments de départ de ce personnage. Plus tard, lorsqu'un personnage acquiert un nouveau Pouvoir ou un nouvel Élément, il peut choisir de placer la nouvelle carte **sur le dessus** de la carte préimprimée, remplaçant de cette manière les effets de la carte préimprimée. Si une carte Pouvoir ou Élément couvrant une carte préimprimée est enlevée par la suite, la carte préimprimée, à nouveau visible, représentera alors un pouvoir ou un élément que le personnage pourra de nouveau utiliser.

Une carte préimprimée recouverte par une autre carte n'est plus considérée comme étant équipée.

Remarque : Dans cette section seulement, lorsque nous employons le mot carte, nous ne parlons que de celles qui se trouvent dans les pioches de Classe et d'Élément. Voir page 32 le diagramme consacré aux « Types de Cartes de Pouvoir et d'Élément » pour un aperçu des catégories de cartes trouvées dans ces pioches.

EQUIPER LES CARTES



Toute carte équipée doit être de niveau inférieur ou égal à celui du personnage.



On ne peut pas mettre deux cartes sur le même emplacement (sauf pour "compléments"). On peut mettre une carte sur une préimprimée.



La carte n'est pas de la bonne catégorie.
On ne peut pas la poser ici.



La carte n'est pas du bon type.
On ne peut pas la poser ici.

Pour qu'une carte puisse être équipée sur un emplacement d'une feuille de personnage, elle doit se conformer à TOUS ces impératifs :

*** Elle doit avoir le même TYPE**
*** Elle doit avoir la même CATEGORIE (pour les Eléments)**
*** Elle doit être de niveau inférieur ou égal à celui du personnage**
*** Toute carte déjà posée (sauf les préimprimées ou les"compléments") doit être déséquipée**

Équiper et déséquiper des cartes

Un personnage ne peut enlever ou placer des cartes de Pouvoir ou/et d'Élément sur sa feuille de personnage que lors de l'étape de Gestion des Personnages du tour de sa ligue. Lorsqu'une carte de Pouvoir est déséquipée de sa feuille de personnage, elle est placée sous son marqueur Grimoire. Lorsqu'une carte Élément est déséquipée, elle est placée sous le marqueur Sac.

Un personnage ne peut équiper une carte sur sa feuille de personnage en la prenant de sous son marqueur Sac ou Grimoire que si son **type** [**type**] et sa **catégorie** [**trait**] correspondent aux restrictions indiquées sur l'emplacement dans lequel il désire la placer.

Un personnage ne peut jamais équiper un élément ou un pouvoir qui a un niveau plus élevé que le sien. Cependant, il peut toujours mettre dans son sac des éléments de plus haut niveau que le sien.

Restrictions sur les pouvoirs et les éléments

Les emplacements de cartes sur les feuilles de personnage ne peuvent accueillir que certains types de cartes Pouvoir et Élément. Des symboles et des catégories [trait] sont imprimées sur chaque emplacement de carte et indiquent les restrictions qui leur sont spécifiques.

Il existe deux types de restriction : les **types de carte** et les **catégories** [**trait**] **de cartes**.

Types de cartes : Un type de carte est indiqué par le symbole imprimé dans le coin en haut à gauche. Pour placer une carte Pouvoir ou Élément dans un emplacement de carte, le symbole type de carte **doit correspondre** à un des symboles imprimé sur l'emplacement de carte.

Catégories [trait] de cartes : Chaque carte Élément possède une **catégorie** indiquée dans la zone de mots-clefs de la carte Élément. Les catégories représentent des sous-ensembles et/ou des matériels de chaque éléments. Pour placer une carte Élément sur un emplacement de carte, la catégorie de la carte **doit correspondre** à une des catégories imprimée sur l'emplacement de carte. Si « Tout » [All] est imprimé sur l'emplacement de carte, cet emplacement ne fait aucune distinction entre les catégories des éléments (mais une carte Élément placée sur cet emplacement doit toujours correspondre au **type de carte** autorisé).

Remarque : Les cartes de pouvoir n'ont pas de catégorie et peuvent donc ignorer la catégorie de carte requise par un emplacement. Certaines cartes de Pouvoir ont une catégorie *unique* imprimée dans leur zone de mots-clefs, mais c'est considéré différemment d'une catégorie d'Élément et ne concerne pas le placement d'une carte de Pouvoir sur la feuille de personnage.

Exception : Les pouvoirs « Position [Stance] » du Guerrier [Warrior] constituent une exception à cette règle, et doivent être placé dans l'emplacement « Stance-only » de la feuille de personnage du Guerrier.

En résumé, les cartes de Pouvoir ne peuvent être placées que dans les emplacements du même type (symbole en haut à gauche), alors que les cartes Élément ne peuvent être placées dans un emplacement que si elles sont d'un type **et** d'une catégorie (zone de mots-clefs dans la partie centrale de la carte) conforme aux requis de cet emplacement.

Remarquez que chaque classe a des restrictions différentes concernant ces emplacements de carte sur leur feuille de personnage.



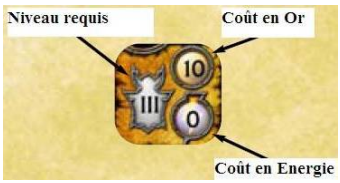
Les emplacements de Talent

En bas de la feuille de personnage se trouvent quatre emplacements dédiés aux Talents. Chaque fois qu'un personnage gagne un niveau dans le jeu (pour plus d'information sur le gain de niveaux, voir page 33 ainsi que la figure page 32), il a le droit de choisir une **carte Talent** de sa pioche de Classe. Après l'avoir choisie, il la place sous l'emplacement approprié en bas de sa feuille de personnage. De cette manière, les talents des personnages seront visibles à tout moment au joueur.

7.2 La pioche de Classe

Après la feuille de personnage, l'aspect le plus important dans la gestion d'un personnage réside dans les cartes qui constituent sa pioche de Classe. Il existe neuf pioches de Classe différentes dans World of Warcraft: the Boardgame, chacune étant spécifique d'une des neufs classes de World of Warcraft : Druid, Hunter, Mage, Paladin, Priest, Rogue, Shaman, Warlock et Warrior.

Les cartes Élément et Pouvoir ont trois chiffres distincts imprimés dans le coin en haut à gauche. Ces chiffres représentent le niveau requis (chiffres romains, à gauche), le coût d'achat en or (en haut à droite) et le coût en énergie (en bas à droite).



Les cartes de Pouvoir

Les cartes de Pouvoir d'un personnage représentent des aptitudes, des facultés et des sortilèges uniques que le personnage peut apprendre. Les deux types de cartes de Pouvoir les plus fréquents sont les **pouvoirs instantanés [instant power]** et les **pouvoirs actifs [active powers]** (bien que certains pouvoirs puissent être d'autres types, et

doivent être placés dans les emplacements de cartes conformes).





Les pouvoirs actifs : Les pouvoirs actifs procurent aux personnages un avantage permanent qui durent tant qu'ils sont équipés. Pour équiper un pouvoir actif, le joueur doit payer en Énergie le montant indiqué par la carte pendant la phase de gestion des personnages à la fin du tour de sa ligue, après quoi la carte peut être placée dans un emplacement adéquat sur la feuille de personnage. Lorsqu'un pouvoir actif est équipé, son effet ne requiert pas de dépense en Énergie de la part du personnage qui le possède. *Exemple : Lors d'une phase de gestion des personnages, le joueur Warlock souhaite équiper son pouvoir actif Demon Armor. Le coût en énergie de ce pouvoir est 2, ce que le Warlock dépense en puisant autant de marqueurs dans la zone Énergie de sa feuille de personnage. Ceci fait, le Warlock équipe la carte Demon Armor sur un emplacement vide de sa feuille de personnage qui peut accueillir ce type de carte. A présent, le Warlock peut ajouter un dé vert à sa réserve de dés durant tous les rounds de combat sans payer un surcoût en énergie.*



Les pouvoirs instantanés : Les pouvoirs instantanés représentent des aptitudes ou des sortilèges qui peuvent être activés (utilisés) au *moment spécifique indiqué sur la carte elle-même*. Contrairement aux pouvoirs actifs, aucun coût en Énergie n'est à payer pour équiper un pouvoir instantané au cours de la phase de gestion de personnage. Néanmois, une fois équipé, à chaque fois que le personnage voudra utiliser un pouvoir instantané, il devra payer son coût en énergie. Ce coût doit être payé avant que l'effet de la carte ne soit appliqué. Si un personnage n'a pas suffisamment d'Énergie pour en payer le coût,

ce pouvoir ne peut pas être employé. *Exemple : Au début de l'étape de constitution de la Réserve de Dés [Dice Pool step] (au cours des combats), le Warlock souhaite utiliser sa carte pouvoir instantané Shadow Bolt qu'il a équipée sur sa feuille de personnage. Comme demandé par la carte, le Warlock dépense un point d'énergie pour en appliquer les effets.*

Les pouvoirs uniques : Certaines cartes de Pouvoir ont une catégorie unique. A tout moment, un personnage ne peut avoir qu'une seule carte Pouvoir équipée appartenant à une catégorie unique donnée. Le nom de la catégorie unique est toujours imprimé dans la zone de mots-clefs de la carte de Pouvoir. Par exemple, le Paladin a plusieurs pouvoirs actifs dans la catégorie unique Blessing. Un joueur ne peut avoir qu'une carte Pouvoir équipée dans chaque catégorie unique à un moment donné.

Exemple : Le Warlock a trois cartes pouvoir actif unique dans sa classe qui appartiennent à la catégorie Demon : le Succubus, le Imp et le Voidwalker. Vu que toutes ces cartes ont en commun la catégorie unique Demon, le Warlock ne peut avoir qu'une seule de ces cartes équipée à un moment donné. Si, au cours de la phase de gestion de personnage, le Warlock désire équiper un autre Demon, il doit d'abord déséquiper un Demon équipé.

Remarquez que certaines classes, comme le Paladin, ont plusieurs catégories uniques. Un personnage peut avoir plusieurs cartes Pouvoir équipées appartenant à *différentes catégories uniques*, mais pas plusieurs cartes Pouvoir qui partagent la même catégorie unique.

Exemple : Le Paladin a trois catégories pouvoir unique : l'Aura, la Blessing et la Seal. Le Paladin peut équiper une carte de chacun de ces trois pouvoirs – une carte Aura, une carte Blessing et une carte Seal. Ceci est permis car elles appartiennet à ***différentes catégories****. Cependant, si le Paladin voulait équiper une autre carte Pouvoir de la même catégorie qu'une déjà équipée – une autre Blessing, par exemple – il doit d'abord déséquiper sa carte Blessing équipée.*

Animaux [Pets] et Démons [Demons] : Les catégories de cartes de Pouvoir Animaux et Démons ont des caractéristiques particulères : une petite capacité de Santé (imprimé dans le coin en bas à gauche). Après avoir équipé un de ces pouvoirs actifs sur sa feuille de personnage, un joueur doit également placer le nombre de marqueurs de Santé directement sur la carte Animal ou Démon pour matérialiser son niveau de santé. Lorsqu'un personnage accompagné d'un Animal ou d'un Démon doit encaisser une blessure, il peut choisir de retirer un marqueur de santé sur une carte Animal ou Démon active. Lorsqu'il retire le dernier marqueur de Santé d'un Animal ou d'un Démon actif, il doit immédiatement déséquiper la carte correspondante et la remettre sous son marqueur Grimoire. Il pourra donc à nouveau équiper cette carte au cours d'une phase de gestion de personnages ultérieure. Si un personnage est vaincu, son animal ou son démon est **automatiquement**

déséquipé.



Acheter et stocker des pouvoirs :

Un personnage peut acheter des cartes de Pouvoir de sa pioche de Classe chaque fois qu'il choisit une action Entraînement ou une action Ville lors du tour de sa ligue.

Lorsqu'il s'entraîne, un personnage ne peut qu'acheter des cartes de pouvoir qui **requièrent un niveau** qui est **égal ou inférieur à son niveau actuel**.

Exemple : Le Paladin choisit une action Entraînement. Il consulte sa pioche de cartes de Pouvoir. Vu que son niveau actuel est de 2, il ne peut acheter que des cartes de pouvoir de niveau 1 ou 2.

Si le niveau d'un personnage est égal ou supérieur au niveau requis par la carte de Pouvoir choisie, le personnage est autorisé à l'acheter. Après avoir payé son coût en or, il la place immédiatement sous son marqueur Grimoire.

Notez qu'au cours de la partie, les cartes Pouvoir doivent toujours être physiquement localisées dans un des endroits suivants de l'ère de jeu du personnage :

1. dans la pioche de Classe du personnage, où toutes les cartes de Pouvoir restent tant qu'elles n'ont pas été achetées ;
2. sous son marqueur Grimoire ;
3. sur un emplacement de carte de sa feuille de personnage (elles auront été placées là au cours d'une phase de gestion des personnages).

Les cartes de Talent



TYPES DE CARTE DE POUVOIR ET D'ELEMENTS



Symbole corps à corps

(fournit en général des dés rouges



Symbole combat à distance

(fournit en général des dés bleus)



Symbole Armure

(fournit en général des dés verts)



Symbole Pouvoir instantané

(nombreux avantages, nécessite en général de dépenser de l'Energie)



Symbole Pouvoir actif

(coût en Energie pour être équipé, puis bénéfice permanent)



Symbole Elément général

(éléments variés qui donnent des avantages quand équippés)



Symbole Elément Sac

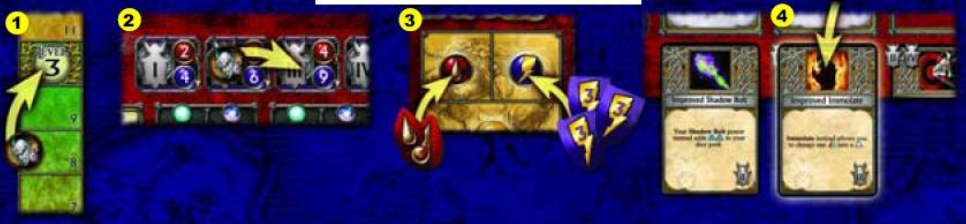
(ne sont jamais placés sur la feuille de personnage)



Symbole de Complément

(symbolisé par le "+", ici, Complément d'Elément Armure

GAGNER UN NIVEAU



1

Lorsqu'un personnage gagne des XP, il avance son marqueur sur le compteur d'XP.
S'il arrive sur ou dépasse une case Niveau,
il obtient ce niveau (ici, le niveau 3).

2

Lorsqu'un personnage gagne un niveau,
il déplace sont marqueur de personnage
sur l'échelle de niveau.
Les chiffres inscrits dans la nouvelle case
sont ses nouvelles capacité d'Energie
et de Santé.

3

Le personnage récupère tous les marqueurs Energie et Santé de son nouveau niveau.

4

Enfin, le personnage choisit une carte de Talent de sa pioche de Classe dont le niveau est inférieur ou égal à son nouveau niveau.
Elle est placée sur l'emplacement correspondant. Le personnage profite désormais des aptitudes conférées par cette carte.

Les douze autres cartes de la pioche de Classe sont les cartes de **Talent**. Les Talents représentent des progrès qui procurent aux personnages des aptitudes permanentes et très utiles, et qui normalement n'ont pas de coût en Énergie. Un personnage reçoit une nouvelle carte de Talent à chaque fois qu'il progresse d'un niveau (voir plus loin). Immédiatement après avoir gagné un niveau, un personnage doit choisir une carte de Talent et la place sur sa feuille de personnage sous l'emplacement de Talent qui correspond à ce nouveau niveau.

Un personnage peut lors de ce choix sélectionner n'importe quelle carte de Talent qui nécessite un niveau égal ou inférieur à celui auquel il vient d'accéder. Par exemple, lorsqu'un personnage atteint son niveau 2, il doit choisir parmi les trois cartes de Talent de niveau 2 disponibles dans sa pioche de Classe. Lorsqu'il atteint son niveau 3, il peut choisir parmi les deux cartes de Talent de niveau 2 restantes ou parmi les trois cartes de Talent de niveau 3. Sur les emplacements de Talent en bas de la feuille de personnage figurent les gammes de niveau éligibles pour chacun d'eux.

Étant donné que le niveau maximum dans World of Warcraft: the Boardgame est de 5, un personnage ne pourra jamais avoir plus de quatre cartes de Talents (soit une par niveau obtenu).

7.3 Gagner de l'expérience et des niveaux

Afin d'assurer la prééminence de leur ligue, ses membres doivent chercher à devenir de puissants héros d'Azéroth. Pour atteindre une telle gloire et un tel pouvoir, les personnages auront besoin d'améliorer leur niveau.

Le compteur d'expérience

La seule façon pour les personnages d'accroître leur niveau est de gagner des Points d'eXpérience (XP) au cours de la partie. Les points d'expérience sont attribués au joueurs qui terminent des quêtes (voir pages 37–42 pour plus de détails sur la façon de résoudre les quêtes). Lorsqu'un joueur gagne un ou plusieurs points d'expérience, il avance son marqueur de personnage sur le compteur de points d'expérience d'un nombre de cases égal au nombre de points reçus.

Exemple : Après avoir achevé avec succès une quête, le personnage Priest remporte 4 points d'expérience. Il avance immédiatement son marqueur de personnage de 4 cases sur le compteur d'expérience.

Lorsque le marqueur d'un personnage dépasse ou est posé sur une case qui contient un Niveau, ce personnage gagne automatiquement ce niveau.

Gagner un Niveau

Lorsqu'un personnage gagne un niveau, il se produit ce qui suit :

1. sur sa feuille de personnage, le joueur avance son marqueur de personnage sur le niveau qu'il vient d'obtenir ;
2. ce nouveau niveau lui confère une plus grande capacité en Énergie et en Santé. Le personnage **récupère sur le champ *tous* ses mar-**

queurs d'Énergie et de Santé jusqu'à sa nouvelle capacité.

3. le joueur choisit une nouvelle carte de Talent comme expliqué ci-dessus.

Exemple : Le personnage Hunter a déjà gagné 3 XP (points d'expérience) : son marqueur de personnage se trouve sur la case 3 du compteur d'XP. Le Hunter achève une quête et il gagne 3 XP supplémentaires. Il avance donc son marqueur de trois espaces et atteint la case 6. Son marqueur ayant traversé la case Niveau 2, il remporte ce niveau. Il avance alors son marqueur de personnage sur la case Niveau 2 de sa feuille de personnage. Ceci accroît sa capacité de Santé et d'Énergie. Il complète le nombre de ses marqueurs Santé et Énergie de façon à en avoir le nombre que lui confère la capacité de son nouveau niveau. Le Hunter choisit ensuite une des trois cartes de Talent de niveau 2 dans sa pioche de Classe.

Lorsqu'un personnage a atteint le niveau 5 sur le compteur d'expérience, il a atteint le plus haut niveau possible et ne reçoit plus aucun bénéfice du fait de gagner de nouveaux points d'expérience. Il est devenu un grand héro et manie le plus puissant pouvoir de sa classe.

7.4 Jeu des cartes, durée et symboles

Les effets et aptitudes des cartes fournies dans World of Warcraft: the Boardgame sont variés et tous plus intéressants les uns que les autres. Cette partie des règles explique comment mettre en œuvre leurs effets, comment interpréter les symboles qu'elles portent et comment gérer les aspects temporels (lorsque deux ou plusieurs effets se produisent en même temps).

Quand les aptitudes des cartes peuvent-elles être utilisées ?

Les aptitudes des cartes de Pouvoir Actif et de Talent peuvent être utilisées au moment qui se prête à l'effet décrit par cette carte. Ces cartes, bien sûr, ne peuvent être utilisées **qu'à partir du moment où elles sont équipées sur la feuille de personnage du personnage**. Comme décrit précédemment, les cartes de Talent sont décernées à un personnage qui gagne un niveau et le coût en Énergie d'une carte de Pouvoir Actif est payé lorsque cette carte est équipée lors de l'étape de gestion des personnages du tour de ligue.

L'effet d'une carte de Pouvoir Instantané ou d'Élément ne peut être utilisé que lorsque cette carte a été équipée **et** lorsque le coût en Énergie en a été payé (ce qui doit toujours être fait juste avant son utilisation). Le coût en Énergie pour utiliser la grande majorité des cartes d'Élément est cependant nul.

Les Éléments Sac

Une exception aux règles mentionnées ci-dessus sont les éléments du type « Sac » [Bag]. Ces éléments peuvent être utilisés directement à partir du Sac du personnage (en d'autres termes, ils n'ont pas besoin d'être équipés).



Un personnage n'a jamais le droit

d'utiliser un élément Sac qui nécessite un niveau plus élevé que le sien, bien qu'il puisse le transporter dans son Sac.

Aptitudes multiples



Certaines cartes ont des aptitudes multiples qui peuvent ou non être interconnectées entre elles. La carte décrite ci-dessus, par exemple, a deux effets. Toutes les aptitudes secondaires d'une carte sont gratuites, dès lors que le coût en Énergie de la carte a été payé au moment voulu pour utiliser ***la première*** aptitude de la carte. En d'autres termes, toute aptitude secondaire d'une carte ne peut pas être utilisée si le coût en Énergie pour utiliser la première aptitude n'a pas été payé au moment opportun.

Exemple : Le personnage doit payer le coût en Énergie pour la carte Shadow Bolt (illustrée ci-dessus) avant la phase de Réserve de Dés (ce qui sera expliqué plus tard) pour ajouter un dé bleu à sa réserve de dés. Plus tard, au début de la phase de Rejet du personnage, il peut profiter sans avoir à repayer de la seconde aptitude de la carte (qui lui permet d'utiliser un résultat 8 sur un dé bleu ou rouge pour gagner un bonus de Rejet de +2).

Limitation des effets de la carte

Un personnage n'a le droit d'utiliser les aptitudes conférées par ses cartes de Pouvoir, de Talent ou d'Élément, **qu'une seule fois par round de combat**. Il n'a le droit d'utiliser une carte dont l'effet ne concerne pas les combats **qu'une seule fois par action**.

Tout effet ou aptitude d'une carte concernant le combat ne dure que pour la durée d'un seul round de combat (ainsi, une aptitude Rejet +1 ou Attrition +1 ne s'applique que pour le round en cours).

« Ajouter à la Réserve de Dés »

De nombreux effets de carte disent simplement « **Ajoutez X (dés) à votre Réseve de Dés.** » [Add X (dice) to your Dice Pool]. Les cartes ayant cette aptitude ne peuvent être utilisées qu'au **début de votre phase de Réserve de Dés** d'un round de combat (voir « Combat » à la page 49). Plus le personnage bénéficiera d'avantages conférés par ce genre de cartes, plus il sera en mesure d'ajouter des dés dans sa réserve de dés. Un exemple de détermination de la taille de la réserve de dés est indiqué dans la figure de la page 53.

Gestion des effets simultanés

Dans de nombreuses situations, un personnage bénéficiera de multiples effets qui devront être appliqués en même

temps (ce qui peut inclure les capacités spéciales de toute créature ou créature majeure combattue). Dans ces cas, **le personnage actif décide de l'ordre dans lequel ces effets sont résolus**. Chaque effet doit être complètement traité avant de passer au suivant.

S'il y a un conflit entre deux aptitudes se produisant en même temps, mais qu'il n'y a aucun joueur actif à ce moment-là (comme lors de la Phase de Défense d'un combat), alors la ligue active décide de façon collégiale l'ordre dans lequel les effets doivent se produire.

Lors du combat JcJ final, il n'y a aucune ligue active. Si un tel problème survient, déterminez aléatoirement quelle ligue décide l'ordre de ces événements qui posent problème.



Exemple : Les deux cartes de la figure ci-dessous ont toutes deux une aptitude qui est déclenchée à la fin de la phase de Rejet du round de combat du joueur actif. Dans ce cas, le joueur actif peut décider de l'ordre dans lequel il souhaite appliquer ces deux aptitudes.

Les symboles dés

De nombreuses cartes ont des effets qui font référence aux résultats des dés qu'un joueur a obtenu après avoir lancé sa réserve de dés. Veuillez vous reporter à la figure « Les Symboles de Dés » de la page 51 pour savoir interpréter ces résultats.

Affectation [Spotting] des dés

De nombreuses aptitudes nécessitent que le joueur alloue, ou « affecte », un certain résultat obtenu au dé à un moment précis. **Un dé donné ne peut être « affecté » qu'une seule fois** dans le but d'appliquer des aptitudes spéciales au cours d'un round de combat.

Exemple : Le Hunter a deux aptitudes qui nécessitent qu'il y affecte un résultat 8 obtenu avec un dé bleu après le Rejet. Après avoir lancé ces dés, et après la phase de rejet, le Hunter n'a obtenu qu'un seul résultat 8 bleu. Dans ce cas, le Hunter ne peut activer qu'une seule de ces aptitudes spéciales, car il ne peut affecter le même dés deux fois.

Exception : La capacité spéciale d'une créature ou d'une créature majeure **et** celle d'un personnage **peuvent** être affectées au même dé au cours du même round de combat.

Un personnage peut, grâce à plusieurs cartes, changer le résultat d'un dé en un résultat spécifique (un 8, par exemple). Du moment qu'un tel dé n'a pas encore été affecté, le personnage peut le cas échéant affecter le nouveau résultat pour activer la capacité d'une autre

carte. Cette souplesse permet un grand nombre de combinaisons intéressantes entre les aptitudes des cartes.

8 Quêtes et récompenses

Les cartes de Quête représentent les principaux défis que doivent relever les personnages dans World of Warcraft: the Boardgame et elles sont le principal moyen pour eux de gagner des points d'expérience. En outre, de nombreuses quêtes rapportent également des éléments importants que les personnages pourront utiliser afin d'accomplir des quêtes plus difficiles, d'occire d'infâmes créatures majeures ou de vaincre les personnages de la ligue ennemie. Toute quête achevée procure aux personnages une récompense en monnaie sonnante et trébuchante que les joueurs pourront réinvestir dans de nouvelles cartes de Pouvoir ou d'Élément.

8.1 Les pioches de cartes de Quêtes

Les quatre pioches de Quêtes – grise, verte, jaune et rouge – représentent des quêtes de difficulté croissante. Les quêtes grises conviennent aux personnages de niveau 1, les vertes aux personnages de niveau 2-3, les jaunes aux personnages de niveau 3-4 et les rouges pour les personnages de niveau 4-5. Lorsque des personnages achèvent une quête qui les concernaient, ils piochent une nouvelle quête dans une des trois piles, verte, jaune ou rouge : la pile grise est en effet définitivement écartée après la mise en place du jeu.

Tirer une carte de Quête

Les cartes de Quête sont tirées des piles de Quête dans trois circonstances :

1. lors de la mise en place de la partie ;
2. lorsqu'une quête vient d'être terminée ;
3. lorsqu'une carte Événement le stipule.

Le cas le plus fréquent est le deuxième. Après avoir obtenu les récompenses méritées pour avoir mis fin à une Quête, la ligue active doit décider collégialement de quelle pile tirer la nouvelle quête. Dès qu'une carte de Quête est tirée, les joueurs doivent immédiatement mettre en jeu les créatures (créatures de quête et le cas échant les créatures indépendantes) indiquées sur la carte (voir la figure « Piocher une carte de Quête » à la page 11). Lors de la mise en jeu de ces nouvelles créatures sur le plateau, pensez à rajouter un marqueur de quête ami dans la même région. Ces marqueurs permettent de rapidement voir la ligue concernée par les différentes créatures de quête.

Achever les Quêtes

Toutes les Quêtes s'achèvent victorieusement lorsqu'un personnage (ou un groupe de personnages) vainc la **dernière créature de quête** mise en jeu par la carte de quête.

DESCRIPTION D'UNE CARTE QUETE



1) Zone de titre
Nom de la quête

2) Zone de mise en jeu
Cette partie de la carte quelles créatures sont mises en jeu. Il en existe deux types :

* Créatures de quête (rouges et vertes). Objectifs de la quête, lorsque la dernière est vaincue, la quête est gagnée.

* Créatures indépendantes (bleues). Ne font pas partie de la quête, mais constituent
des obstacles aux personnages.

Cette zone indique le type, la couleur et le nombre de créatures mises en jeu. La carte en dessous aide à localiser les régions où les figurines doivent être posées.

3) Zone de récompense
Indique les récompenses attribuées lorsque la quête est terminée.

4) Niveau de la quête
Si un personnage termine une quête de niveau inférieur au sien, il reçoit des XP avec un malus. S'il termine une quête avec un niveau supérieur au sien, il a droit à un bonus de XP.

5) Fiction
Ce texte participe au thème du jeu mais n'a aucune incidence sur le jeu lui-même.



Exemple : La quête représentée ci-dessus est terminée lorsque la ligue vainc le Wildkin vert mis en jeu dans la région de Corrahn's Dagger. La quête a également mis en jeu un Spider bleu dans Durnhole Keep, mais cette dernière créature n'a pas à être abattue pour achever cette quête.

Pour vaincre des créatures, un personnage doit se rendre dans la région où elles se trouvent et choisir une action Défi afin d'engager un combat contre elles. Après avoir annoncé une action Défi, le personnage actif peut inviter ses compagnons présents dans la même région à unir leurs forces aux siennes, formant de la sorte un groupe pour ce combat. Lorsque la **dernière** des créatures de quête (vertes ou rouges) mises en jeu par une carte Quête est vaincue, le personnage victorieux ou le groupe **achève la quête**.

Un groupe de personnages qui cherche à achever une quête mais qui ne parvient qu'à vaincre *certaines* des créatures de quête de cette quête ne reçoit aucun crédit ni aucune récompense pour leurs efforts. Si un ou plusieurs autres personnages achèvent cette quête en vainquant les créatures restantes, seul ce personnage ou ce groupe de personnage est considéré comme ayant achevé la quête et engrange la récompense entière de cette quête. Autrement dit, toutes les récompenses liées à la fin d'une quête ne sont attribuées qu'au personnage ou groupe qui a vaincu la **dernière** créature de quête qui avait été mise en jeu par cette quête.

Rappel : Un personnage ne peut choisir d'action Défi que contre des créatures de quête qui ont été mises en jeu par une **quête amie**. Les personnages ne peuvent jamais défier des créatures de quête mises en jeu par une carte de Quête appartenant à la ligue adverse. Les créatures de quête devraient avoir été clairement identifiées par un marqueur de quête de la ligue concernée lorsqu'elles ont été mises en jeu.

8.2 Les récompenses des quêtes

Une fois une quête achevée, elle peut fournir au personnage/groupe de l'or, des points d'expérience et des éléments. Ces récompenses sont indiquées sur la carte de Quête.



Dans l'illustration de la figure ci-dessus, la quête rapporte les récompenses suivantes : 11 ors, 7 points d'expérience (XP), deux Éléments triangle (voir plus loin la signification des nombres situés à l'intérieur des symboles d'Élément) et un Élément carré.

En outre, la quête fournit l'Élément spécial « Robes of the West ».

Lorsqu'une quête récompense d'un **Élément spécial** (indiqués invariablement en caractères gras et rouges), au lieu de tirer cet Élément aléatoirement, les joueurs *recherchent* dans la pioche d'Éléments spéciaux (marqués avec un symbole représentant une coupe) l'élément spécial spécifié qui est ensuite attribué au personnage/groupe victorieux.

Si la quête a été achevée par un groupe de personnages, tous les ors et les XP doivent être répartis **aussi équitablement que possible** parmi les membres de ce groupe ; tout or ou XP restant est attribué au(x) personnage(s) ayant le moins de XP. En cas d'égalité, déterminer aléatoirement.

Si un groupe de personnages reçoit des Éléments (spéciaux ou non), le groupe décide collectivement de leur répartition.

Un personnage est autorisé à recevoir un élément d'un niveau supérieur au sien. Il ne peut naturellement pas s'en équiper, mais il peut le mettre dans son Sac.

Lorsqu'un personnage reçoit des XP, le joueur concerné déplace son marqueur sur le compteur d'expérience. Ceci peut avoir pour conséquence d'incrémenter le niveau du personnage (voir page 33 pour plus d'information sur l'accroissement du niveau d'un personnage).

Bonus et malus d'expérience

Toute quête dans World of Warcraft: the Boardgame possède un niveau. Lorsqu'un personnage reçoit des XP pour avoir achevé une quête (que ce soit seul ou au sein d'un groupe), ces points peuvent être modifiés par un bonus ou un malus.



Malus de XP : Si le niveau de la quête est **plus faible que le niveau du personnage**, ce personnage reçoit un **malus** de XP. Il déduit la différence entre son niveau et celui de la quête du nombre de XP qu'il était sur le point de recevoir (à concurrence de zéro – un personnage ne peut jamais perdre de XP à la suite de la fin d'une quête). Ceci s'applique que le personnage fasse partie d'un groupe ou non et quel que soit le nombre de XP attribués par la quête.

Exemple : Après avoir achevé une quête de niveau 2, un groupe de deux personnages, (le Priest et le Hunter) reçoit 4 XP, qui sont équitablement répartis entre eux. Le Priest a un niveau 2 et reçoit donc 2 XP. Le Hunter, cependant, est de niveau 3 et a donc un malus de 1 (soit la différence entre son niveau et celui de la quête) : il ne reçoit donc qu'un seul XP. Si le Hunter avait achevé la quête seul, il aurait reçu 3 XP.

Bonus de XP : Si le niveau de la quête achevée est **plus élevé que le niveau du personnage**, il reçoit un **bonus** de XP égal à la différence entre le niveau de la quête et le sien. Cependant, **un seul personnage dans un groupe peut recevoir un bonus de XP**. Si plusieurs personnages dans un groupe sont en mesure de recevoir un bo-

nus, seul celui qui possède le **plus faible total de XP** reçoit le bonus. En cas d'égalité, déterminez au hasard le personnage qui le reçoit parmi ceux qui en ont le droit.

Exemple : Après avoir achevé une quête de niveau 3, un groupe de deux personnages (le Priest et le Hunter) reçoit 4 XP, soit 2 XP chacun. Le Hunter a un niveau de 3 et reçoit donc ses 2 XP sans bonus ni malus. Le Priest en revanche est de niveau 2 et reçoit donc un bonus de 1 XP, pour une récompense totale de 3 XP. Si le Priest avait achevé la quête seul, il aurait reçu 5 XP. Si les deux personnages avaient eu un niveau de 2, seul le personnage avec le plus faible total de XP aurait reçu le bonus de 1 XP.

Récompense et personnages vaincus

Parfois, un ou plusieurs personnages auront été vaincus en essayant d'achever une quête (voir « Personnages vaincus », page 48). Ceci peut donner lieu à deux situations différentes.

Premièrement, un ou deux membres du groupe peuvent avoir été vaincus, mais le(s) membre(s) restant(s) du groupe ont finalement achevé la quête victorieusement. Dans ce cas, tous les personnages vaincus reçoivent également leur part de XP. Cependant, seul les personnages survivants ont le droit de recevoir l'or et les récompenses en Éléments.

De cette manière, il est possible qu'un personnage soit vaincu (après quoi il est déplacé vers le cimetière le plus proche ou la région de départ de sa ligue), mais reçoive des XP en récompense de la victoire lors de la quête (après que les membres survivants du groupe ont vaincu la dernière créature de quête) : ceci peut avoir pour conséquence que le personnage vaincu augmente de niveau et récupère tous ces points de Santé et d'Énergie, etc.

Deuxième situation possible, si tous les personnages sont vaincus au combat, l'action Défi s'achève faute de combattants, et le groupe aura ainsi échoué dans sa tentative d'achever cette quête.

8.3 Défausser la quête achevée et en piocher une autre

Une fois que le personnage ou groupe de personnage a reçu ses récompenses (XP, or, Éléments) pour avoir achevé une quête, défaussez la carte de cette quête. La ligue active doit décider collégialement de quelle pile de quête (verte, jaune ou rouge) en tirer une nouvelle. La carte tirée met immédiatement en jeu des créatures et est placée face visible avec les quatre autres cartes de quête en cours.

8.4 A cours de figurines ?

Il est rare mais possible que, au cours de la partie, une ligue tire une nouvelle carte de quête et s'aperçoive que la réserve de figurines du type requis par la nouvelle quête soit épuisée (ce qui implique que toutes les figurines de ce type sont déjà sur le plateau). Les joueurs ne seront donc pas en mesure de mettre en jeu tout ou partie des créatures indiquées sur la carte de Quête. Dans cette situation, suivre les consignes suivantes :

- **Insuffisance de créatures indépendantes :** Si toutes les créatures

indépendantes (figurines bleues) du type indiqué sont déjà sur le plateau, mettez seulement en place les créatures de quête ;
- **Insuffisance de créatures de quête :** Si les créatures de quête (figurines vertes ou rouges) du type indiquées sont déjà présentes sur le plateau, ne mettez en jeu **aucune** des créatures indiquées sur la carte (y compris les créatures indépendantes). Placez la carte face cachée en bas de la pile et tirez-en une autre. Si même **une seule** créature de quête manque, la carte de quête doit être défaussée et une nouvelle carte doit être piochée.

9 Cartes Élément

9.1 Le marqueur de Sac [Bag]



Au début du jeu, chaque joueur reçoit un marqueur Sac. Ce marqueur est utilisé pour représenter le ballot dans lequel les personnages rangent les éléments qu'ils ne sont pas en train d'utiliser (c'est-à-dire dont les cartes qui les symbolisent ne sont pas sur leur feuille de personnage). Lorsqu'un personnage reçoit ou déséquipe une carte Élément, il doit immédiatement la placer sous son marqueur Sac. Au cours de la phase de gestion des personnages, un personnage peut équiper des cartes Élément en les transférant de son Sac vers un emplacement légal sur sa feuille de personnage et/ou déséquiper des cartes Élément en les remettant dans son sac.

Un marqueur Sac a une **capacité limite de trois cartes**. Dès lors, si un personnage vient à recevoir (de quelque façon que ce soit) une carte Élément alors qu'il en possède déjà trois dans son Sac, il doit immédiatement placer une de ces **quatre** cartes Élément dans la pile du Marchand, sans recevoir aucune compensation.

Remarque : C'est dans cette seule circonstance qu'un joueur peut choisir de se défausser d'une carte Élément de son Sac. Il n'est ainsi pas autorisé de se défausser arbitrairement d'une carte Élément contenue dans son sac afin d'éviter qu'elle soit pillée suite à un combat JcJ perdu (voir plus tard).

Cartes Élément

Au début de la partie, toutes les cartes Élément sont séparées en quatre paquets Élément, d'après le symbole présent sur leur dos. Leur contenu représente des armes, des armures, des objets, des potions, des parachemins et tout autre sorte d'équipements que les personnages peuvent acquérir en achevant des quêtes, en vainquant des créatures ou des personnages ou en les achetant au Marchand.

Selon le type de paquet de carte, le contenu n'est pas le même :
- triangles blancs : contient le plus de cartes qui représentent les Éléments les moins puissants du jeu ;
- carrés bleus : contient des Éléments d'une puissance plus importante ;
- cercles pourpres : contient les plus puissants, les plus légendaires, les

Éléments de la plus grande force qui se puisse trouver à Azéroth ;
- coupe (Éléments spéciaux) : contient des éléments d'une grande variété.

Piocher des cartes Élément : La zone des cartes de Quête consacrée aux récompenses indique si une ou plusieurs cartes Élément sont décernées aux vainquers de cette quête. Les récompenses en Éléments sont indiquées avec un ou plusieurs symboles qui indiquent dans quelle pioche de cartes Élément on peut tirer les récompenses.

Pour chaque symbole, la quête attribue **une seule** carte Élément.

Chaque symbole comporte un nombre qui peut aller de 1 à 3. Ce nombre indique combien de cartes on doit piocher dans le paquet correspondant au symbole. Le joueur doit ensuite choisir **une seule** carte parmi celles qu'il a tirées au titre de sa récompense. Les cartes qui ont été piochées mais pas choisies sont immédiatement replacées face cachée en bas de leur paquet de cartes.

Si une récompense attribue plusieurs cartes Élément, les joueurs traitent chaque symbole l'un après l'autre, dans l'ordre indiqué dans la zone de récompense de la carte de quête.



Exemple : Dans l'exemple présenté dans la figure ci-dessus, le Priest est récompensé par les éléments suivant Triangle (2), Triangle (2) et Carré (1), outre l'or, les XP et l'Élément spécial. Le Priest pioche les deux premières cartes de la pile d'Élément triangle. Il en choisit une et remet l'autre au bas de la pile de cartes Élément triangle. Il pioche ensuite les deux cartes suivantes de la même pile, en choisit une et défausse l'autre. Puis le Priest pioche la carte du sommet de la pile Élément carré et la garde (le numéro sur le symbole carré indique 1, ce qui ne donne pas de choix au personnage). Le Priest place alors les trois cartes Élément sous son marqueur Sac (si le Sac a encore la capacité de toutes les recevoir). Enfin, le joueur contrôlant le Priest cherche dans le paquet de cartes Éléments spéciaux la carte Robes of the West.

Éléments spéciaux : Certaines quêtes gratifient le vainqueur d'Éléments spéciaux, dénommés en caractères gras et rouges. Lorsqu'un personnage ou un groupe est récompensé par un Élément spécial, il le localise dans la pile d'Éléments spéciaux et le prend. Autrement dit, ils ne sont pas piochés aléatoirement.

Élément et groupe : Si un groupe de personnages reçoit des Éléments (y compris des Éléments spéciaux), le groupe doit décider comment répartir ces Éléments parmi ses membres.

Éléments Sentimentaux [Soulbound] : Certains Éléments comportent le mot-clef Soulbound. Un tel Élément a une valeur sentimentale et ne peut de ce fait jamais être donné à un autre personnage, ni être vendu au marchand.

Éléments de Complément [Add-on Items] : Certains Éléments (et quelques Pouvoirs) comportent un symbole « + » sur le symbole qui indique leur type. Ces Éléments sont appelés « Éléments de Compléments » [Add-on Items] et suivent des règles légèrements différentes des cartes Élément normales. Les Éléments de Complément sont typiquement des Casques [Helmets], des Boucliers [Shields] ou des munitions spéciales pour certaines armes.



Comme toutes les autres cartes, les éléments de complément ne peuvent être équipés que sur un emplacement *qui partage son type et sa catégorie [trait].*

Contrairement aux autres cartes Élément, cependant, chaque élément de complément comporte *deux* catégories, sa *catégorie de fonction* [function trait] suivie de sa *catégorie normale* [normal trait]. Par exemple, l'élément de complément Casque [Helmet] a les deux catégories : **Casque – Cuir** [Helmet – Leather].

Comme tous les autres éléments, un élément de complément doit être conforme au requis de l'emplacement de la carte par rapport à sa catégorie normale. Un personnage ne peut pas, par exemple, ajouter le Casque (qui appartient à la catégorie normale ***Cuir***) sur un emplacement de carte qui n'autorise que les catégories ***Vêtements*** [Cloth].

Contrairement aux éléments normaux, **un personnage a le droit d'équiper un élément de complément sur un emplacement de carte qui contient déjà une carte Élément normal**. Il suffit de poser l'élément de complément sur la carte déjà présente en s'arrangeant pour que toutes les cartes restent visibles.

Chaque emplacement de carte peut accueillir n'importe quel nombre d'éléments de complément outre l'élément normal, **mais un seul élément de complément par *type de fonction* [function type] peut être équipé à un moment donné**. Par exemple, un personnage ne peut pas équiper deux éléments de complément ***Bouclier*** [Shield] sur le même emplacement de carte.

Les éléments de complément, comme les autres éléments, ne peuvent être équipés ou déséquipés que lors de la phase de gestion des personnages du tour de la ligue amie.

9.2 La pioche Marchand

La pioche du Marchand est située sur le côté droit du plateau de jeu. Cette pile de cartes représente les éléments disponibles vendus par le Marchand à travers tout Lordaeron. Au cours de la partie, les cartes Élément sont placées dans la pioche du Marchand lorsqu'elles sont vendues par leur personnage, défaussées

de leur sac et ajoutées par le compteur de tour. Les cartes Élément sont enlevées de la pioche du Marchand quand elles sont achetées par des personnages.

Quand un joueur choisit une action Ville, il peut (outre l'achat de nouveaux pouvoirs à partir de sa pioche de Classe et le recouvrement de marqueurs Énergie et Santé) acheter et vendre des cartes Élément au Marchand. Un joueur ayant choisi une action Ville peut vendre et acheter autant de cartes qu'il veut, dans l'ordre qu'il désire.

Acheter des équipements au Marchand

Un joueur peut regarder les cartes contenues dans la pioche du Marchand, et peut acheter n'importe quel nombre de ces cartes Élément. Comme les cartes de Pouvoir, les cartes Élément comportent un prix en Or. Pour acheter une carte Élément, le joueur doit prélever la quantité d'or indiquée de sa feuille de personnage et la restituer à la banque. Une fois son achat réglé, le joueur place la carte sous son marqueur Sac.

Les joueurs peuvent acheter des cartes Élément qui sont d'un niveau supérieur à celui de leur personnage – mais il ne pourra pas les équiper tant qu'il n'atteindra pas le niveau requis.

Vendre des équipements au Marchand

Un personnage peut vendre n'importe quel nombre de cartes Élément en provenance de sa feuille de personnage (il est donc autorisé à déséquiper de tels éléments lorsqu'il les vend) ou de son Sac. Lorsqu'il vend une carte Élément au Marchand, le personnage reçoit de la banque **la moitié** (arrondie par excès) de la valeur de l'élément. Une fois l'or récupéré, le joueur place la carte vendue dans la pioche du Marchand (de ce fait, elle devient disponible à l'achat pour les autres personnages, y compris ennemis).

Un personnage ne peut jamais vendre de cartes de Pouvoir au Marchand, même si ces cartes présentent une valeur or. Les personnages ne peuvent pas non plus vendre les éléments sentimentaux [Soulbound] (voir ci-dessus).

10 Cartes Événements

Quand le compteur de tour entre dans une case qui contient un **symbole carte Événement**, une carte Événement doit être piochée et son contenu appliqué.



Lorsque la ligue active a pioché la carte Événement et a lu son texte à voix haute, appliquez tous ses effets et placez-la face visible à côté du plateau de jeu. Une fois que les conditions requises pour cela seront atteintes, la carte pourra être défaussée.

Cartes Événement Bonus

Certaines cartes Événement sont marquées d'un symbole « + » dans leur partie inférieure. Ces cartes sont des cartes Événement Bonus. Lorsqu'une telle carte a été piochée, lisez son texte à voix haute, appliquez ses effets et

défaussez-la (à moins que son texte ne stipule le contraire). **Puis piochez et appliquez le contenu d'une autre carte Événement**. Si la nouvelle carte piochée est elle aussi une carte Bonus qui a le même titre que la première, défaussez-la immédiatement sans apliquer ses effets et le jeu continue.

Ainsi, les joueurs continuent à piocher des cartes Événement et à en appliquer les effets jusqu'à ce que soit piochée : soit une carte Événement normale, soit une carte Événement Bonus portant le même titre qu'une déjà tirée à ce tour.

Exemple A : Les joueurs ont déjà pioché et appliqué les effets d'une carte Événement (la carte Événement Bonus Marchands de Lordaeron). Comme c'était une carte Bonus, une autre carte Événement est piochée. L'événement suivant est The Hinterlands War, dont les effets sont lus et qui est posée à côté du plateau de jeu. Comme une carte Événement normale a été tirée, cette phase d'événement est terminée et le partie continue avec le prochain tour de ligue.

Exemple B : Les joueurs ont déjo pioché et appliqué les effets de deux cartes Événement Bonus (Auction House et New Horizons). Ils piochent à nouveau une carte Événement qui s'avère être de nouveau une carte Auction House. Vu que ce type de carte a déjà été pioché et appliqué, cette dernière est défaussée sans effet. La phase d'événement est close et la partie passe au tour de ligue.

Cartes Événement Auction House

Chaque carte Auction House représente un Élément unique utilisable par



tous les personnages, mais il nécessite d'être aquis aux enchères de la façon suivante.

Après que la carte Auction House a été piochée, tous les joueurs doivent dire combien d'or ils possèdent (cette information est disponible à tous les joueurs tout au long du jeu). Chaque joueur place ensuite secrètement sa mise dans son poing fermé. Puis tous les joueurs révèlent simultanément leur mise. Le joueur ayant proposé la plus forte mise remporte l'enchère et paye sa mise pour recevoir en échange la carte Événement qui représente l'Élément. Tous les autres joueurs récupèrent leur mise. S'il y a égalité entre les mises, les joueurs *ex aequo* déterminent aléatoirement (par exemple en lançant un dé) qui remporte l'enchère.

Ce genre d'Éléments, les « Éléments d'enchère », ne sont pas régis par les règles, restrictions et limitations des Éléments normaux et ne sont pas placé dans le Sac. Un Élément d'enchère est simplement posé sur la table en face du joueur qui le contrôle et fonctionne selon

ce qui est écrit dessus. Si le personnage le contrôlant est vaincu au cours de la partie, cet Élément d'enchère est défaussé, contrairement aux Éléments normaux.

Les ligues fortes et faibles

Certaines cartes Événement font référence à la ligue la plus forte et à la ligue la plus faible. La **ligue la plus forte** est celle dont le total des XP est le plus élevé. La ligue la plus faible est celle dont le total des XP est le plus faible.

Exemple : Les trois personnages de la Horde possèdent respectivement 6, 8 et 13 XP, ce qui représente un total de 27. Les personnages de l'Alliance ont quant à eux respectivement 5, 9 et 9 XP, pour un total de 23. La Horde est donc considérée, à ce stade de la partie, comme la ligue la plus forte.

En cas d'égalité, les deux ligues sont considérées comme la plus forte.

Les cartes Événement Guerres [Wars]



Plusieurs cartes Événement représentent des guerres qui ont lieu entre la Horde et l'Alliance à Lordaeron (comme la carte représentée ci-dessus). Chaque carte Guerre fonctionne de façon similaire dans le sens où elles procurent une récompense substantielle à la ligue qui parvient à avoir des personnages dans deux régions spécifiques du plateau de jeu à la fin du tour de jeu de la ligue adverse. Les Guerres sont souvent à l'origine de conflits ouverts et de combats JcJ entre les deux ligues.

Pour un repérage plus aisé et vu que plusieurs Guerres peuvent avoir lieu en même temps, plusieurs paires de marqueurs de guerre colorés ont été prévues dans le jeu. Lorsqu'une Guerre éclate, placez un marqueur de guerre dans chacune des deux régions nommées sur la carte : ces deux marqueurs doivent être de la même couleur. Ces marqueurs permettent de visualiser les régions importantes pour remporter les guerres actives.



Lorsqu'une guerre a été remportée par une des deux ligues, supprimez les marqueurs guerre du plateau et défaussez la carte Événement correspondante.

Créatures majeures [Bosses] et points d'intérêt [points of interest]



Plusieurs cartes Événement indiquent qu'une créature majeure est apparue quelque part sur le plateau. Comme toutes les autres cartes Événement, elles sont placées face visible à côté du plateau jusqu'à ce qu'elles soient résolues.

Nous suggérons de placer un marqueur « Point d'intérêt » sur la région dans laquelle se trouve la créature majeure, de façon à rappeler aux joueurs que cette région se rattache à une des cartes Événement actives.

Le terme Créature Majeure [boss] inclut également le Suzerain [Overlord] (bien que le Suzerain soit présent dès le début de la partie et n'apparaisse pas suite à une carte Événement).

Numéros de destin



Chaque carte Événement comporte un « Numéro de Destin » dans le coin en bas à droite. Ce numéro peut prendre les valeurs 0, 1 et 2. Dans le jeu de base, ce numéro sert à déterminer de combien de région le Suzerain Nefarian se déplace lorsqu'une carte Événement est piochée. Dans des extensions à venir de World of Warcraft: the Boardgame, nous projetons d'utiliser ces numéros à d'autres effets.

11 Personnages vaincus

Lorsqu'un joueur enlève le dernier marqueur de Santé de sa feuille de personnage, il a encore *une dernière possibilité* d'utiliser des capacités qui lui feront **récupérer ou gagner au moins un marqueur de Santé (comme des potions ou d'autres propriétés curatives)**. S'il ne peut récupérer au moins un marqueur de Santé, il est vaincu.

Heureusement, dans World of Warcraft: the Boardgame, les défaites ne sont pas permanentes et un personnage vaincu pourra bientôt de nouveau écumer les routes de Lordaeron. Lorsqu'un personnage est vaincu, les événements qui suivent ont lieu.

1. Le personnage vaincu est immédiatement déplacé soit a) vers le cimetière le plus proche, soit b) vers la région de départ de sa ligue (Southshore pour l'Alliance, Brill pour la Horde). Le joueur possédant le personnage vaincu choisit entre ces deux options. **Exception :** Si un joueur est vaincu dans une région contenant un cimetière, le joueur ne peut pas considérer cette région comme celle comprenant « le plus proche cimetière ».
2. Le personnage place exactement **un seul marqueur** Santé et Énergie dans les zones correspondantes de sa feuille de personnage.
3. Un personnage vaincu perd l'action qu'il pouvait lui rester à accomplir (s'il a été vaincu au cours du tour de sa ligue).

Lors d'un combat JcJ (voir page 59), il est possible que des personnages appartenant à l'Alliance et à la Horde soient vaincus en même temps. Dans ce cas, les joueurs concernés doivent déterminer aléatoirement l'ordre dans lequel ils vont

se déplacer dans un cimetière ou dans leur région d'origine.

12 Les Combats

Les combats sont un des éléments les plus importants dans World of Warcraft: the Boardgame. Les combats sont les défis fondamentaux au cours desquels les pouvoirs, l'équipement et les prouesses d'un personnage sont évalués à l'aune de ceux des créatures d'Azéroth, des terrifiantes créatures majeures et des Suzerains, ou des personnages de la ligue adverse.

Il existe deux types de combats dans World of Warcraft: the Boardgame, chacun étant régi par ses règles propres. Les deux types de combat sont les suivants :

- les combats normaux (contre des créatures) ;
- les combats JcJ (contre des joueurs de la ligue adverse).

Lorsque vous êtes sur le point d'engager un combat, déterminez tout d'abord à quel type de combat vous avez affaire, puis référez-vous aux règles adéquates.

12.1 Règles de combat générales

Les règles suivantes s'appliquent tant aux combats normaux qu'aux combats JcJ.

Recevoir des blessures

Dans les deux types de combat, les personnages peuvent être forcés à recevoir des blessures. Lorsque cela arrive, le joueur concerné enlève un marqueur de Santé de la zone de Santé de sa feuille de personnage. Lorsque le personnage subit plusieurs blessures, chaque marqueur de Santé est enlevé un à un, de façon à ce que les aptitudes permettant de se soigner (potions ou pouvoirs curatifs) puissent être activées entre le retrait de deux marqueurs de Santé.

Un personnage ne peut jamais recevoir plus de blessures que ce qui est nécessaire pour le vaincre. Il n'est donc pas possible pour un personnage d'« absorber » des blessures supplémentaires en mourant dans le but d'empêcher ces blessures d'affecter ses compagnons de combat.

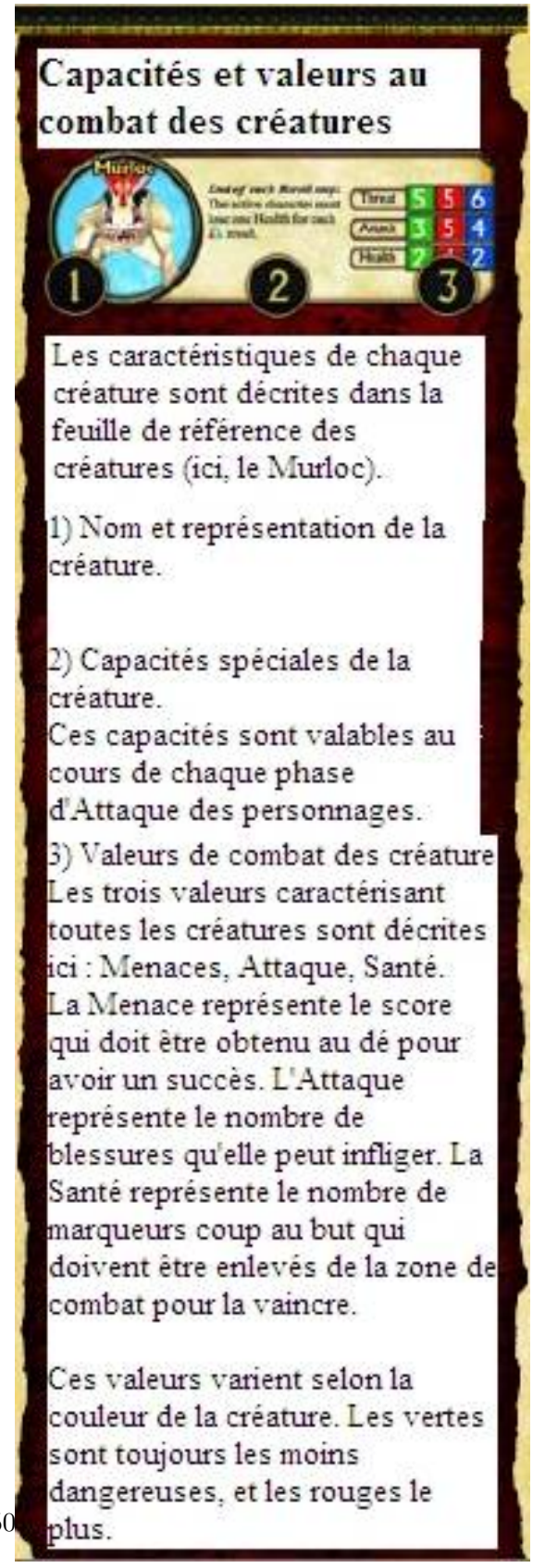
Personnage ami participant au combat

Plusieurs cartes se réfèrent à un personnage ami participant au combat [friendly participating character]. Cela désigne tout personnage ami qui participe au combat actuel, **y compris le personnage actif lui-même**. Un personnage ne peut jamais utiliser une aptitude qui se réfère à un personnage ami participant au combat à moins que le personnage utilisant cette aptitude ne participe effectivement au combat en personne.

Supprimer des dés

Certaines aptitudes conférées par des cartes permettent au joueur actif de supprimer des dés [remove dice] pour appliquer un effet. Le joueur enlève des dés de sa réserve de dés [dice pool] (au moment indiqué par la carte) et les met de côté pour la durée de cette Phase d'Attaque [Attack Phase]. Les règles pour les dés qui sont supprimés sont les suivantes :

– Un dé supprimé ne peut pas être relancé grâce à des aptitudees qui rajoutent des dés, plus tard lors de la phase d'attaque du personnage. Le fait de supprimer des dés diminue le nombre maximum de dés du joueur.
– Les dés supprimés doivent toujours provenir de la réserve de dés du joueur. Un joueur ne peut pas supprimer des dés fantômes (qui seraient en plus des sept dés d'une couleur) pour répondre à la condition de supprimer des dés d'une aptitude.
– Un dé qui a été affecté à une capacité ne peut pas être volontairement supprimé, et inversement.



12.2 Combats normaux

La forme de combat la plus commune a lieu lorsqu'un personnage choisit une action Défi contre une créature ou une créature majeure sur le plateau.

Lors d'un combat contre des créatures, seules les créatures **du même type** dans la région prennent part au combat. Il n'est donc jamais possible, par exemple, d'engager un combat à la fois contre des Murlocs et des Gnolls. Les créatures de quête (rouges/vertes) et les créatures indépendantes (bleues) ne sont jamais combattues en même temps, et ce même si elles sont du même type.

Un personnage doit défier un groupe entier de créatures de quête (ou un groupe entier de créatures indépendantes) dans une même région. Il n'est donc pas possible de ne défier qu'une seule créature si elle fait partie d'un groupe.

Lorsque le personnage d'un joueur



s'engage dans un combat contre une créature, celui-ci aura besoin de se référer à la Feuille de Référence des Créatures [Creature Reference Sheet] afin de trouver les valeurs au combat et les aptitudes spéciales du type de la créature attaquée.

Combattre en groupe

Lorsqu'un joueur choisit une action Défi contre une créature ou une créature majeure, il peut demander à des personnages situés dans la même région de se joindre à lui dans le combat, comme décrit à la page 19 dans la description de l'action Défi [Challenge action] (tout personnage acceptant de prêter ses forces dans un combat doit dépenser une action pour ce faire). Si plusieurs personnages participent à un combat, on parle alors de **groupe**.

La séquence d'un round de combat

Lors d'un combat normal, suivez la « Séquence des Rounds de Combat » [Combat Round Sequence] suivante :

1. **Phase d'attaque [Attack Phase]**
   a) **Étape de Réserve de Dés [Dice Pool Step]**
   b) **Étape de Rejet [Reroll Step]**
   c) **Étape de Pose des Marqueurs [Place Tokens Step]**
2. **Phase de défense [Defense Phase]**
   a) **Étape de Coup Direct [Ranged Strike Step]**
   b) **Étape de Dégâts [Damage Step]**

c) Étape de Résolution [Resolution Step]

Si un **groupe** de personnages est impliqué dans le combat, **tous les personnages du groupe effectuent individuellement la *phase d'attaque*** dans un ordre qui aura été choisi collégialement par le groupe au début de chaque round de combat. Une fois que tous les membres du groupe ont effectué leur phase d'attaque individuelle, le round du combat passe à la phase de défense, qui n'est quant à elle effectuée qu'une seule fois par round, quel que soit le nombre de personnages impliqués dans le combat.

Le personnage qui est en train d'effectuer sa phase d'attaque est appelé le « personnage actif ».

Exemple : Le Hunter, le Priest et le Warrior participent tous au même combat. Le joueurs se mettent d'accord sur l'ordre dans lequel ils vont effectuer leurs phases d'attaque respectives. Le Warrior accomplit sa phase d'attaque (il fait l'étape de réserve de dés, l'étape de rejet des dés et place les marqueurs en conséquence), puis le Hunter fait de même, suivi du Priest. Une fois que les trois personnages ont fini leur phase d'attaque, le round du combat passe à la phase de défense.

Si un seul personnage est impliqué dans le combat, il suit tout simplement la séquence de round de combat pas à pas.

LA PHASE D'ATTAQUE

Au cours de cette phase, un personnage va lancer des dés pour déterminer combien et quel type de dégâts il va infliger à son adversaire et de combien de points de défense il va bénéficier.

a) **Étape de Réserve de Dés** Au début de cette étape, le joueur détermine combien de dés il peut mettre dans sa réserve. Toute carte sur sa feuille de personnage qui dit « Ajoutez X dés à votre réserve de dés » [Add X to your dice pool] rajoute des dés à sa réserve à ce moment-là. Typiquement, des cartes Élément situées dans les emplacements de combat au corps à corps [melee], de combat à distance [ranged] et d'armure [armor] fournisse des dés à la réserve de dés du joueur, et beaucoup d'autres pouvoirs (que ce soit des pouvoirs instantanés ou actifs), ainsi que des talents, fourniront également des dés. Certaines cartes (surtout des pouvoirs instantanés) ont un **coût en Énergie** qui doit être acquitté à ce moment pour rajouter les dés dans la réserve du joueur.
Lorsque le joueur a réuni tous les dés qu'il a le droit de mettre dans sa réserve, il les lance tous en même temps.
Voir l'encart « Exemple de détermination de la taille de la réserve de dés » à la page 53 pour avoir un exemple de la façon dont les joueurs doivent déterminer la composition de leur réserve de dés.

EXEMPLE DE DETERMINATION DE LA RESERVE DE DES



Le Undead Warlock a engagé un combat. Il doit d'abord déterminer sa réserve de dés.

1) Son pouvoir instantané "Shadow Bolt" lui coûte une Energie, mais lui donne deux dés. Un pour cette aptitude elle-même et un autre pour le Talent "Improved Shadow Bolt".

2) Son pouvoir actif "Imp" lui donne un dé bleu. En tant que pouvoir actif, il ne lui coûte rien en Energie.

3) Son Elément "Moonstone Wand" n'a pas de coût en Energie et lui donne deux dés bleus.

4) Il pourrait utiliser "Worn Staff" (sans Energie) pour un dé rouge, mais renonce à ce dé pour utiliser "Amulet of Protection".

5) "Amulet of Protection" (sans Energie) lui donne trois dés verts (que s'il ne lance pas de dés rouges, ce qui est le cas, cf. 4).

6) "Robe of Apprenticeship" (sans Energie) lui donne un dé vert (et, pour plus tard, la possibilité de relancer deux dés).

LIMITE DE DÉS : World of Warcraft: the Boardgame comprend 7 dés bleus, 7 dés rouges et 7 dés verts. En aucun cas un personnage ne peut utiliser davantage de dés que ceux qui sont fournis, et ne peut pas non plus remplacer des dés d'une couleur par ceux d'une autre couleur. Ceci implique qu'un personnage de haut niveau qui se base trop sur des dés d'une couleur particulière peut se retrouver à cours de dés, gâchant de ce fait de meilleures opportunités (il devrait au contraire chercher des pouvoirs et des éléments qui soutiennent ses forces dans d'autres couleurs de dés).

b) **Étape de Rejet**

Lorsque les dés ont été lancés, le personnage actif peut relancer un nombre de dés égal à sa valeur de Relancé [Reroll value]. La valeur de Relancé de départ de la plupart des personnages est nulle, mais de nombreux pouvoirs, talents et éléments permettent de l'augmenter. Souvenez-vous que certaines cartes (principalement les pouvoirs instantanés) ont un coût en Énergie qui doit être payé afin de bénéficier du relancé.

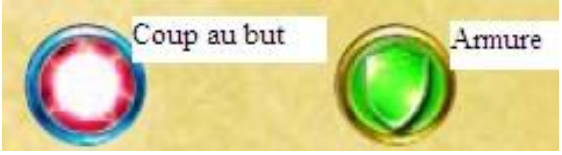
La valeur de Relancé d'un personnage détermine le nombre de dés qu'un joueur peut relancer après avoir observé le résultat de son jet initial. **Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois** (donc, après qu'un dé donné a été relancé, son second résultat doit être conservé). Nous suggérons que les joueurs effectuent leur relancé en un seul lancé, afin qu'il n'y ait pas besoin de se rappeler quels dés ont déjà été relancés et quels ne l'ont pas encore été. Un joueur peut avoir une valeur de Relancé plus importante que le nombre de dés dans sa réserve. Dans ce cas, il ne pourra pas utiliser tout son potentiel de relance.

La valeur de Relancé d'un personnage ne s'applique que pour relancer les dés de sa propre réserve de dés, et pas de celle d'autres joueurs ou pour d'autres lancés que le joueur pourrait faire hors combat.

c) **Étape de Pose des Marqueurs**

Lors de l'étape de Pose des Marqueurs de la Phase d'Attaque, un joueur places les marqueurs de coups au but [Hit] et d'armure [Armor] dans la Zone de Combat [Combat Area] de sa ligue (des Zones de Combat séparées pour chaque ligue sont situées dans les coins inférieur droit et supérieur gauche du plateau de jeu).

Placer les Coups au But : Après le Rejet des dés, chaque résultat de dés qui est **supérieur ou égal à la valeur de Menace [Threat value] du type de créature combattue est considéré comme un « coup réussi ».** Les coups réussis sont gérés de la façon suivante, selon la couleur du dé.



• **Dés Bleus :** Pour chaque dé bleu ayant réussi, placez un **marqueur de coup au but** dans la **zone de dégâts** [**damage box**] de la zone de combat de la ligue. • **Dés Rouges :** Pour chaque dé rouge ayant réussi, placez un **marqueur de coup au but** dans la **zone de défense** [**defense box**] de la zone de combat de la ligue. • **Dés Verts :** Pour chaque dé vert ayant réussi, placez un **marqueur d'armure** dans la **zone de défense** de la zone de combat de la ligue.



Placer les coups d'attrition : De même que chaque personnage a une valeur de Relancé, il a également une valeur d'Attrition [Attrition value]. La plupart des personnages commence avec une valeur d'Attrition nulle, mais de nombreux pouvoirs, talents et éléments peuvent l'augmenter.
Après avoir placé les marqueurs dans les zones de dégâts et de défense de la zone de combat en fonction des résultats des dés, le joueur attaquant place à présent ***automatiquement*** **un nombre de marqueurs de coups au but dans la zone d'attrition égal à sa valeur d'Attrition.**

LA PHASE DE DÉFENSE

Une fois que tous les personnages ont effectué individuellement leur phase d'Attaque, le round de combat passe à la phase de Défense. Au cours de cette phase, les marqueurs qui sont dans la zone de combat sont gérés, et les créatures attaquées infligeront des dégâts aux personnage participant au combat.

a) **Étape de Coup Direct :** Si le nombre actuel de marqueurs de coups au but contenu dans la zone de dégâts est supérieur ou égal à la valeur de Santé d'au moins une créature attaquée, ces marqueurs sont défaussés et la créature est immédiatement vaincue (enlevez la figurine et placez-la en réserve avec les autres créatures inutilisées). Il est possible de vaincre plusieurs créatures de cette façon : procédez créature par créature. Si la dernière créature est vaincue, le combat cesse immédiatement (et victorieusement).
Exemple : Après que le Hunter et le Priest ont chacun effectué leur phase d'Attaque, il y a 3 marqueurs dans la zone de dégâts. Les personnages combattent deux Murlocs verts qui ont chacun une valeur de Santé de 2. Au cours de l'étape de Coup Direct, les joueurs suppriment une des figurines Murloc et deux marqueurs de coups au but de la zone de dégâts (il en reste donc un).

Il ne reste à présent qu'un seul Murloc vert dans le combat.

b) **Étape de Dégâts** Additionnez à présent la valeur d'Attaque [Attack value] de toutes les créatures participant encore au combat, et soustrayez à ce total la somme des marqueurs de coups au but [hit] et d'armure [armor] présents dans la zone de défense [defense box].

Si la valeur d'Attaque combinée des créatures est supérieure au nombre de marqueurs dans la zone de défense, les personnages participant au combat doivent subir un nombre de blessures égal à la différence entre ces deux valeurs. Ces blessures peuvent être réparties entre les personnages participant au combat au gré des joueurs.

Si un personnage enlève son dernier marqueur de Santé, il est vaincu (voir page 48 les règles concernant les personnages vaincus). Si le dernier personnage au combat est vaincu au cours de cette étape, le combat s'achève immédiatement, et tous les marqueurs sont ôtés de la zone de combat (les créatures restantes survivent, quel que soit le nombre de marqueurs de coups au but restant).

Exemple : Un Warrior combat seul contre deux Nagas verts (qui ont tous deux survécu à la phase de Coup Direct). Au cours de sa phase d'attaque, le Warrior était parvenu à placer cinq marqueurs de Coup Direct et deux marqueurs Armure dans la zone de défense. Au cours de l'étape de dégâts de la phase de Défense, la valeur d'Attaque combinée des deux Nagas de 10 est réduite à 3 (car le Warrior a en tout sept marqueurs dans sa zone de défense). Le Warrior doit donc subir trois blessures et enlève autant de marqueurs de Santé de sa feuille de personnage.

c) **Étape de Résolution**

Au début de l'étape de Résolution, suivez les consignes suivantes :

1. Enlevez les marqueurs armure de la zone de défense.
2. Déplacez tous les marqueurs de coup au but de la zone de défense vers la zone de dégats.
3. Déplacez tous les marqueurs de coup au but de la zone d'attrition vers la zone de dégâts.

Après quoi, les zones de défense et d'attrition doivent être vides.

À présent, si le nombre de marqueurs de coups au but dans la zone de dégâts est supérieure ou égale à la valeur de Santé d'au moins une des créatures encore vivantes, ces marqueurs sont défaussés et la créature en question vaincue (enlevez la figurine et replacez-la en réserve avec les autres figurines non utilisées). Plusieurs créatures peuvent être éliminées de la sorte : procédez créature après créature. Si la dernière créature restante est vaincue, le combat cesse immédiatement.

Si une ou plusieurs créatures restent invaincues sur le champ de bataille, tout marqueur de coup au but encore présent dans la zone de dégâts y reste (et servira au cours du round subséquent).

EXEMPLE DE COMBAT CONTRE DES CREATURES



1 Le Warrior Orc a défié un groupe de Murlocs. A la première étape de la phase d'Attaque, il collecte sa réserve de dés : trois bleus, trois rouges et quatre verts.



2 Tout résultat de dé supérieur ou égal à 5 (valeurs de menace des Murlocs) touche.
Le Warrior relance les trois dés 1 et reste avec un 1. Du fait de la capacité des Murlocs, il perd un point de Santé.



3 Les rouges 6 et 8 permettent de placer deux marqueurs de coup au but dans la zone de défense. Le vert 8, un marqueur d'Armure dans la zone de défense. Les bleus 6 et 7, deux marqueurs coup au but dans la zone de dégâts. Le Warrior a une valeur d'attrition de 1 et place donc un marqueur dans la zone correspondante.



4 Au cours de l'étape de Coup direct, le Warrior enlève deux marqueurs de la zone de dégâts pour vaincre le Murloc vert dont la valeur de santé est 2.



5 Au cours de l'étape de Dégâts, le Murloc rouge survivant applique sa valeur d'Attaque de 5 contre le Warrior qui a trois marqueurs dans sa zone de défense et qui doit donc perdre deux marqueurs de Santé.



6 Au cours de l'étape de Résolution, le marqueur Armure est défaussé, et tous les marqueurs coup au but (3) vont dans la zone de dégâts. Le Murloc rouge a une Santé de 4 et ne peut donc être vaincu. Le Warrior est lui aussi survivant, le combat continue donc. Le Warrior n'a besoin que d'un résultat bleu positif pour vaincre le Murloc au cours de la prochaine étape de Coup direct.

EXEMPLE DE COMBAT JcJ



Exemple : Le Hunter et le Warrior combattent deux Ghouls verts (qui n'ont pas été vaincus au cours de la phase de coups directs). Pendant l'étape de Résolution, les joueurs enlèvent les marqueurs armure de la zone de défense et déplacent un total de quatre marqueurs de coup au but des zones de défense et d'attrition vers la zone de dégâts. Il y a à présent cinq marqueurs dans cette zone, car un marqueur avait été placé là par un dé bleu au cours de l'étape de pose des marqueurs. La valeur de Santé des Ghouls est de 2. Les joueurs enlèvent donc quatre marqueurs de la zone de dégâts et vainquent les deux Ghouls. Le combat est à présent terminé, et les marqueurs restants sont ôtés sans plus d'effet.

ROUND SUIVANT ?

S'il reste encore des belligérants des deux côtés, un autre round de combat débute, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus de créatures ou de personnages vivants.

CAPACITÉS DES CRÉATURES



Toutes les créatures et les créatures majeures ont des capacités spéciales qui modifient la donne du combat. Les capacités spéciales des créatures se trouvent sur le Feuille de Référence des Créatures, tandis que les aptitudes particulières des créatures majeures sont imprimées sur les cartes Événement qui les mettent en jeu ou sur les feuilles de Suzerain [Overlord sheets]. Les joueurs doivent tenir compte de ces capacités au cours du combat.

Exemple : Au cours d'un combat contre deux Murlocs verts, le Warrior vient de lancé sa réserve de dés. Il obtient notamment trois résultats 1 avec des dés rouges. Le Warrior a une valeur de Rejet de 2 et décide donc de relancer deux des dés rouges qui avaient obtenu un 1. Le nouveau résultat de ces deux dés est le suivant : 1 et 4. Le Warrior a donc à présent en tout deux résultats 1. A cause de la capacité spéciale des Murlocs, il doit donc perdre immédiatement deux marqueurs de Santé.

Remarque : Si un personnage est vaincu du fait de la capacité spéciale d'une créature à la fin de l'étape de Rejet (comme ce peut être le cas à cause des capacités spéciales des Murlocs et des Nagas), tout autre résultat de dés obtenu par ce personnage est ignoré et aucun marqueur n'est placé sur la zone de combat.

12.3 Combats Joueur contre Joueur

Un combat joueur contre joueur (JcJ [Player versus Player, PvP]) peut avoir lieu à deux circonstances :

1. Un personnage choisit une action Défi contre tout personnage ennemi dans la région dans laquelle il se trouve.

2. Le marqueur de tour a atteint la case Fin [End], et une bataille générale JcJ entre les deux ligues doit avoir lieu (voir page 64 pour plus de détails sur la bataille JcJ finale).

Comme pour toute action Défi, un personnage actif peut inviter un joueur ami dont le personnage se trouve dans la même région à se joindre à lui dans la bataille (s'il accepte, il doit alors dépenser une action).

Lorsqu'un personnage initie un combat JcJ, il doit combattre **tous** les personnages ennemis présents dans cette région. Il ne lui est donc pas permis de se focaliser sur un seul personnage en ignorant les autres. De même, un personnage ennemi dans la région n'a pas le droit de refuser le combat. De ce fait, il est possible qu'un combat JcJ implique plusieurs personnages des deux côtés.

Le groupe de personnage (ou le personnage seul) qui a initié le combat est appelé l'**attaquant** et le(s) personnage(s) adverse(s), le(s) **défenseur(s)**.

Un combat JcJ est géré d'une façon très similaire à celle qui est employée pour les combats normaux, à quelques menues différences près. Les combats JcJ suivent la Séquence de Combat JcJ détaillée ci-après :

La Séquence d'un combat JcJ

1. **Phase d'Attaque**
   a) **Étape de Réserve de Dés [Dice Pool Step]**
   b) **Étape de Rejet [Reroll Step]**
   c) **Étape de Pose des Marqueurs [Place Tokens Step]**
2. **Phase de défense [Defense Phase]**
   a) **Étape d'Armure [Armor Step]**
   b) **Étape de Coup Direct [Ranged Strike Step]**
   c) **Étape de Résolution [Resolution Step]**

La ligue qui attaque effectue la première phase d'Attaque. Comme pour un combat normal, tous les personnages (attaquants et défenseurs) doivent effectuer une phase d'Attaque individuelle pour chaque round de combat. Contrairement aux combats normaux, l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leur phase d'Attaque doit ***alterner*** entre les deux ligues. Chaque ligue peut choisir dans quel ordre ses représentants effectueront leurs phases d'Attaque respectives, mais lorsqu'un personnage a effectué sa phase d'Attaque, c'est obligatoirement un personnage de la ligue adverse qui doit l'effectuer à son tour. On contniue à alterner la phase d'Attaque entre ligues jusqu'à ce que tous les personnages l'aient effectuée.

Exemple : Deux personnages de la Horde ont défié deux personnages de l'Alliance dans un combat JcJ. Les personnages de la Horde sont les attaquants, les joueurs de la Horde décident lequel de leurs personnages effectuera en premier la phase d'Attaque. Le joueur choisi l'effectue, puis les joueurs de l'Alliance décident lequel de leurs personnages effectuera la première phase d'Attaque de leur ligue. Le joueur choisi l'effectue, puis c'est au tour du personnage de la Horde restant et, enfin, au dernier joueur de l'Alliance.

Si un personnage seul défie deux per-

sonnages ennemis, le personnage seul effectue sa phase d'Attaque en premier, puis ses deux ennemis l'effectuent tour à tour dans l'ordre qu'ils veulent.

Lorsque tous les personnages impliqués dans la bataille ont effectué leur phase d'Attaque, le round du combat se poursuit par la phase de Défense, dans laquelle les étapes sont gérées en même temps par les deux ligues.

LA PHASE D'ATTAQUE (JcJ)

Outre le fait que chaque phase d'Attaque doit être effectuée alternativement entre les ligues, chaque phase d'Attaque se déroule comme dans les combats normaux, sauf que la **valeur de Menace** [Threat value] requise pour obtenir un succès contre les adversaires est ici **égale au plus haut niveau des personnages adverses plus 2.**

Exemple : Deux personnages de l'Alliance ont défié un personnage de la Horde. Le plus haut niveau des personnages de l'Alliance est 2, tandis que le personnage de la Horde est de niveau 3. La valeur de Menace des personnages de l'Alliance est donc de 4, et celle du personnage de la Horde de 5. Ainsi, au cours de sa phase d'Attaque, un joueur de l'Alliance devra obtenir 5 ou plus au dé pour enregistrer un succès, tandis que le joueur de la Horde n'aura besoin que de faire 4 ou plus.

Les joueurs de l'Alliance placent les marqueurs armure et coup au but issus de leurs lancés de dés réussis dans la Zone de Combat située de leur côté du plateau de jeu, tandis que les joueurs de la Horde placent leurs marqueurs sur la Zone de Combat située du leur.

Il est **primordial** que les deux ligues utilisent leur propre Zone de Combat au cours des combats JcJ, afin que les marqueurs posés par les deux partis soient gardés séparés.

Lorsque les joueurs attaquants et défenseurs auront effectué leur phase d'Attaque, les deux partis auront placé les marqueurs générés par tous leurs lancés de dés réussis et par leur valeur d'Attrition cumulée dans la Zone de Combat située de leur côté du plateau de jeu. A ce stade, le roud du combat JcJ passe à la phase de Défense.

LA PHASE DE DÉFENSE (JcJ)

La phase de Défense d'un combat JcJ est sensiblement différente de celles des combats normaux. Les deux ligues doivent effectuer chaque étape de la phase de Défense en même temps.

a) Étape d'Armure [Armor Step]
Chaque ligue enlève tous les **marqueurs armure** de leur zone de défense. Pour chaque marqueur armure enlevé, la ligue enlève de la Zone de Combat de leurs adversaires : **a)** un marqueur de coup au but de la zone de dégâts adverse ***OU*** de la zone de défense adverse, ***ET*** **b)** un marqueur de coup au but de la zone d'attrition adverse. S'il y a plus de marqueurs armure que de marqueurs de coup au but adverses, les marqueurs armures en excès sont éliminés sans plus d'effet.
Exemple : Les personnages de l'Alliance ont trois marqueurs armure dans leur zone de défense. En enlevant ces trois marqueurs, ils choisissent d'enlever trois marqueurs de coup au but de la zone de dégâts de

la Horde et enlèvent en plus trois marqueurs de dégâts de la zone d'attrition de la Horde. Ils auraient également pu enlever deux marqueurs de coup au but de la zone de dégâts et un de la zone de défense, plus les trois de la zone d'attrition.

b) Étape de Coup Direct [Ranged Strike Step]

Chaque ligue enlève à présent les marqueurs restants dans leur propre zone de dégâts. Pour chacun d'eux, la ligue adverse doit subit une blessure. Chaque ligue décide entre ses membres impliqués comment répartir ces blessures entre les personnages impliqués dans le combat.

Si un personnage enlève son dernier marqueur de Santé, il est vaincu. Si le dernier combattant d'une ligue est vaincu, le combat JcJ cesse, et tous les marqueurs restants sont enlevés des Zone de Combat sans plus d'effet. Les personnages survivants (qui appartiendront tous à la même ligue) ont gagné la bataille et peuvent piller un élément dans le sac de chaque personnage vaincu comme décrit dans la partie « Remporter un Combat JcJ » qui suit.

c) Étape de Résolution [Resolution Step]

Au début de cette étape, les deux ligues doivent déplacer tous leurs marqueurs de coup au but de leur zone d'attrition et de défense vers leur zone de dégâts (ce qui implique que les zones de défense et d'attrition doivent être désormais vides). Puis enlevez, un par un, un marqueur de coup au but de la zone de dégâts de chaque ligue jusqu'à ce que une seule faction en possède encore. La première ligue a être à cours de marqueurs doit subir une blessure par marqueur restant dans la zone de dégâts de la ligue adverse. La ligue devant subit des blessures choisit comment les répartir entre ses membres ayant pris part au combat. Ceci fait, tous les marqueurs de coup au but restants sont enlevés, si bien que les deux Zones de Combat restent vides.

Exemple : Après avoir déplacé les marqueurs de la zone de défense et de la zone d'attrition vers la zone de dégâts, le Horde a dix marqueurs dans sa zone de dégâts, tandis que l'Alliance n'en possède que sept. Après avoir enlevé les marqueurs un à un, la Horde reste avec trois marqueurs de coup au but et l'Alliance n'en a plus. Donc, l'Alliance doit subir trois blessures. L'Alliance décide qu'un personnage va enlever deux marqueurs de Santé de sa feuille de personnage et qu'un autre en enlèvera un.

Bien entendu, si un personnage vient à enlever le dernier marqueur de Santé qui lui restait, il est vaincu. Si le dernier membre d'une faction engagé dans le combat est vaincu, le combat cesse et tous les marqueurs restant dans les Zones de Combat sont enlevés et n'ont pas d'effet. Tout personnage ayant survécu à la bataille peut piller un élément possédé par les personnages adverses comme décrit dans la section « Remporter un Combat JcJ » ci-dessous.

ROUND SUIVANT ?

Si des personnages des deux ligues ont survécu au round, un autre commence immédiatement. Ceci continue jusqu'à ce que tous les membres d'une, voire des deux ligues, soient vaincus.

REMPORTER UN COMBAT JcJ

Lorsque tous les personnages d'une ligue participant à un combat JcJ ont été vaincu, la ligue victorieuse peut prendre un élément des Sacs (et pas de la feuille de personnage) de chacun des adversaires vaincus. Les vainqueurs doivent se mettre d'accord sur la façon de se répartir les éléments pillés. S'ils ne veulent pas prendre un élément pillé (généralement par manque de place dans leurs sacs), cet élément retourne à son ancien propriétaire défunt. Il est important de noter que les personnages vaincus appartenant à la ligue victorieuse n'ont pas le droit de profiter du pillage.

DÉFAITE SIMULTANÉE DES DEUX FACTIONS

Étant donné que toutes les étapes de la phase de Défense des combats JcJ sont effectuées simultanément, il est possible que tous les personnages des deux ligues soient vaincus à la même étape. Dans ce cas, personne ne gagne le combat JcJ, et aucun pillage n'a lieu. L'ordre dans lequel les personnages vaincus simultanément choisissent s'ils vont dans un cimetière ou dans leur région d'origine est déterminé aléatoirement.

13 Remporter la partie

Une partie de World of Warcraft: the Boardgame se termine d'une des deux façons suivantes :

1. Après la fin du trentième tour de jeu, les joueurs se livrent à une bataille générale joueurs contre joueurs (JcJ). La ligue qui remporte ce combat gagne la partie.

2. Une ligue gagne automatiquement si elle parvient à vaincre le Suzerain [Overlord] avant que le marqueur de tour n'entre dans la case Fin [End], auquel cas la partie s'arrête immédiatement.

Tab. 5 – Les régions d'origine des ligues

La région d'origine de chaque ligue est mise en évidence de manière propre à la ligue sur le plateau de jeu. Ces régions ont deux intérêts, outre le fait de servir de région de départ aux personnages de la ligue en début de partie. Premièrement, chaque fois qu'un personnage est vaincu dans un combat, il peut retourner dans sa région d'origine plutôt que d'aller dans un cimetière. Deuxièmement, un personnage **ne peut jamais entrer** dans la région d'origine de la ligue adverse : la région d'origine d'une faction est donc un hâvre de paix pour ses ressortissants, qui pourront en s'y réfugiant se protéger de personnages ennemis par trop belliqueux.

13.1 Le Suzerain [Overlord]

Il y a trois Suzerains différents dans World of Warcraft: the Boardgame. Au début de la partie, les joueurs décident lequel des trois sera mis en jeu. Chacun d'eux est représenté par une feuille de Suzerain [Overlord sheet] qui contient une représentation du Suzerain ainsi que ses statistiques de combat et ses capacités spéciales.



Après avoir choisi un Suzerain, la feuille de Suzerain est placée à côté du plateau de jeu. Si la partie comporte six personnages, placez la feuille de Suzerain avec la face comportant la mention « 6 Personnages » [6 Characters] face visible. Si elle ne comporte que quatre personnages, posez-la avec la face « 4 Personnages » [4 Characters] visible.

Chaque Suzerain a des effets spécifiques propres. Kel'Thuzad, par exemple, a cinq cartes spéciales qui sont mélangées dans la pioche de cartes d'Événements lors de la mise en place de la partie. Assurez-vous de lire et d'effectuer les instructions spécifiques au Suzerain choisi en vous référant à sa feuille.

Si un personnage ou un groupe de personnage défie le Suzerain mais perd le combat contre lui, ils sont vaincus, comme s'ils avaient combattu une créature normale ou majeure. La partie continue normalement.

13.2 La Bataille JcJ Finale

Aussitôt que le marqueur de tour a atteint la case Fin [End], la partie normale se termine et la bataille finale JcJ entre les deux ligues au grand complet commence. La ligue possédant le plus fort total de XP est celle qui attaque (en cas d'égalité, déterminez aléatoirement qui attaque).

Avant que le combat ne commence, tous les personnages récupèrent automatiquement tous leurs marqueurs de Santé et d'Énergie jusqu'à la capacité autorisée par leur niveau. Puis, en partant de la ligue attaquante, tous les joueurs peuvent effectuer une dernière phase de gestion de leur personnage.

Ceci fait, effectuez la bataille JcJ finale entre les deux ligues en impliquant tous les personnages de la partie. La ligue avec un ou plusieurs personnages survivants à l'issue de la bataille remporte la victoire. Si les deux ligues sont éliminées en même temps, la partie est nulle.

14 Autres règles

14.1 Jouer à moins de 6 joueurs

Partie à deux joueurs/quatre personnages

A deux joueurs, chacun d'entre eux choisit et contrôle le destin de deux personnages, un joueur contrôlant deux personnages de l'Alliance et l'autre deux de la Horde.

Dans une partie à deux joueurs, seules trois cartes de Quête grises sont piochées en début de partie. Chaque ligue n'aura donc que quatre (au lieu de cinq) quêtes en jeu tout au long de la partie.

Partie à trois joueurs/quatre personnages

Pour jouer à trois joueurs, deux d'entre eux vont choisir et contrôler un personnage d'une faction, tandis que le troisième joueur choisira et contrôlera deux personnages de la ligue adverse (ce joueur ne peut donc choisir en même temps les classes Paladin et Shaman).

Dans une partie à trois joueurs, seules trois cartes de Quête grises sont piochées en début de partie. Chaque ligue n'aura donc que quatre (au lieu de cinq) quêtes en jeu tout au long de la partie.

Partie à quatre joueurs/quatre personnages

Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueur contrôle un personnage et il n'y a donc que deux personnages par ligue.

Dans une partie à trois joueurs, seules trois cartes de Quête grises sont piochées en début de partie. Chaque ligue n'aura donc que quatre (au lieu de cinq) quêtes en jeu tout au long de la partie.

Partie à cinq joueurs/six personnages

Pour jouer à cinq joueurs, un joueur doit choisir et contrôler deux personnages de la même ligue (ce joueur ne peut donc choisir à la fois les classes Shaman et Paladin). De cette façon, une ligue comportera un joueur contrôlant un personnage et l'autre en contrôlant deux (pour un total de trois personnages). La ligue opposée aura trois joueurs contrôlant chacun un personnage (soit trois en tout).

Il n'y a pas plus de changements pas rapport au jeu à six joueurs.

14.2 Échanger des Éléments et de l'Or entre personnages amis

Si, après avoir effectué une action, un personnage se trouve dans la même région qu'un personnage ami, les deux personnages peuvent gratuitement se donner ou s'échanger des cartes Élément et/ou de l'or (seules les cartes Élément posées sous les marqueurs Sac peuvent être échangées, car on ne peut pas désequiper de cartes hors de la phase de gestion des personnages[, sauf pour les vendre au Marchand]).

Les cartes de Pouvoir ou les éléments sentimentaux [soulbound] ne peuvent jamais être vendus ou donnés à d'autres personnages.

14.3 Marqueurs d'Étourdissement [Stun] et de Malédiction [Curse]

Au cours de la partie, il peut arriver qu'un personnage reçoive des marqueurs d'**Étourdissement** ou de **Malédiction**.

Le marqueur d'Étourdissement



Ces marqueurs sont infligés à des personnages au cours de combats (essentiellement du fait de la capacité spéciale de la créature Spider). Lorsqu'un personnage reçoit un marqueur d'Étourdissement, le joueur qui le contrôle doit le placer sur sa feuille de personnage pour garder le souvenir de cette épreuve.

Les effets de ce marqueur sont les suivants : pour chaque marqueur Étourdissement que le personnage a reçu, il doit enlever deux dés de sa réserve de dés (de la couleur de son choix) avant de les lancer lors de chaque round. *Si un personnage n'a pas dans sa réserve de dés le nombre de dés qu'il doit enlever, il est* ***immédiatement vaincu*** *avant même l'étape de Rejet de la séquence de combat.*

Lorsqu'un combat cesse (ou lorsque le personnage a été vaincu), enlevez tous les marqueurs d'Étourdissement qu'il avait reçus au cours de ce combat.

Les marqueurs de Malédiction

Ces marqueurs sont infligés à des personnages au cours de combats (essentiellement du fait de la capacité spéciale de la créature Wraith). Lorsqu'un personnage reçoit un marqueur de Malédiction, le joueur qui le contrôle doit le placer sur sa feuille de personnage pour garder le souvenir de cette épreuve.



Les effets de ce marqueur sont les suivants : pour chaque marqueur Malédiction que le personnage a reçu, il doit enlever un dé de sa réserve de dés (de la couleur de son choix) avant de les lancer lors de chaque round. ***De plus***, ce personnage est affecté d'un malus de -1 sur ses rejets et de -1 sur son attrition.

Les marqueurs de Malédiction ne sont pas enlevés à la fin d'un combat. Lorsque le personnage qui en est affecté choisit une action Repos, il peut enlever un marqueur Malédiction en plus de récupérer des marqueurs de Santé et d'Énergie.

Si ce personnage a choisi son action Repos dans une région contenant un **symbole Ville** ami, il peut enlever deux marqueurs Malédiction de sa feuille de personnage.

S'il est vaincu, il enlève automatiquement tous ces marqueurs de sa feuille de personnage.

14.4 Accès à l'information

Tout joueur (y compris ceux de la ligue adverse) ont en permanence le

droit de prendre des informations sur ce que possèdent les autres joueurs : Or, marqueurs d'Énergie et de Santé restants, contenu du Sac et du Grimoire, etc.

En outre, les joueurs peuvent également consulter à n'importe quel moment le contenu de la pioche du Marchand.

14.5 Limitations du nombre d'éléments du jeu

Les seuls éléments de jeu de World of Warcraft: the Boardgame qui sont limités au nombre exact fourni sont les dés (aucun joueur ne peut lancer plus de sept dés d'une couleur donnée) et le nombre de figurines de créatures.

Si vous êtes à court d'autres éléments de jeu, utilisez n'importe quel substitut à votre guise (pièces, perles, cailloux, etc).

14.6 Plus d'information

Pour des nouvelles et des informations supplémentaires sur World of Warcraft: the Boardgame, vous pouvez venir visiter le site :
www.fantasyflightgames.com

15 Variantes de règles

Lorsque vous aurez effectué quelques parties de ce jeu, vous aurez peut-être envie d'essayer ces variantes, afin de mieux vous adapter à vos goûts.

15.1 Combat JcJ mortel

Dans cette variante, les combats JcJ doivent être gérés d'une manière quelque peu différente. Elle rend les combats JcJ plus rapides et plus mortels, mais un peu moins tactiques.

Au cours des combat JcJ, pendant l'étape de Résolution, les marqueurs de coup au but dans la zone de dégâts ne sont pas soustraits de ceux contenus dans la zone de dégâts adverse. Ainsi, chaque ligue doit subir autant de blessures que ce qu'il y a de marqueurs dans la zone de dégâts adverse. Les personnages subissent donc à chaque round beaucoup plus de blessures.

Si tous les personnages sont vaincus au cours de la même étape de combat en utilisant cette variante, l'équipe qui a le plus petit nombre de blessures non absorbées (lorsque tous les personnages ont été vaincus) gagne, lors de la bataille JcJ finale ou pour certaines cartes Événements. Si les deux équipes ont le même nombre de blessures non absorbées, le combat se termine par une égalité.

15.2 Vaincre le Suzerain

Cette variante concerne les joueurs qui veulent se concentrer sur l'objectif de vaincre le Suzerain et ne sont pas intéressés par la planification d'une éventuelle bataille majeure JcJ à la fin de la partie.

Après le trentième tour, ne déplacez pas le marqueur sur la case Fin [End] mais remettez le sur la position 1. La partie continue jusqu'à ce qu'une ligue vainque le Suzerain. Lors du second tour de piste, lorsque le marqueur de tour tombe sur une case comportant un symbole d'Élément, mettez une carte Élément avec le symbole rond (pourpre) sur la pioche du Marchand, et non le type indiqué sur la case du compteur de tour.

De cette façon, la partie ne se terminera jamais par un combat JcJ final, et les joueurs doivent s'efforcer d'être la première ligue à vaincre le Suzerain, ce qui est alors la seule manière de remporter la partie.

16 Remerciements

Conception du jeu : Christian T. Petersen **Conception du jeu additionnelle :** Eric M. Lang, Greg Benage, Corey Konieczka, and John Goodenough **Développement :** Christian T. Petersen **Développement du jeu :** Christian T. Petersen, Greg Benage, John Goodenough, and Corey Konieczka **Conception et développement, Blizzard :** Bob Fitch **Règles :** Christian T. Petersen **Édition :** James Torr, Greg Benage, Christian T. Petersen **Édition, Blizzard :** Bob Fitch and Steve Librande **Conception graphique :** Andrew Navaro, Brian Schomburg, and Scott Nicely **Conception artistiques des cartes :** John Goodenough, Anna Michalska, Carlos Devizia, Tamara Gray, and Ucha Guillermo. **Conception artistique de la carte et des Suzerains :** John Goodenough **Conception originale des personnages :** Jesper Ejsing **Autres conception artistique :** As provided by BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC **Chef de production :** Darrell Hardy **Directeur du développement :** Greg Benage **Éditeur :** Christian T. Petersen **Éditeur de l'histoire, Blizzard :** Chris Metzen **Coordination et approbation artistique, Blizzard :** Gloria Soto, Chris Metzen, and Samwise. **Chef de développement commercial, Blizzard :** Lisa Pearce **Directeur de développement commercial, Blizzard :** Paul Sams **Testeurs :** Mike Zebrowski, Dan Clark, Greg Benage, Corey Konieczka, John Goodenough, Andrew Navaro, Eric Lang, Ryann Collins, Barac Wiley, Edward Newbauer, Erik Tyrrell, James Torr, Andrew Kluis, Arthur Reynolds, Bob Wagner, Brandon Duerr, Brett Kloos-ter, Carl Hotchkiss, Chad Orson, Chris Swanson, Dale W. Beals, Daniel Kloos-ter, Emily Keizer, Gabriel « Koushiro » Dudrey, Garnie Klier, Geoff Daniel, Jonathan Miller, Joshua Schendel, Matthew Pohl, Micheal Strunk, Pete Lane, Rob Curtis, Sarah Bachmann, Tim Sturm, Tina Reynolds, Tom Chilton, Geoff Goodman, Stephen Pierce, Garrett Fitch, Victoria Fitch, Bob Fitch, John Lagrave, Shane Dabiri, Tom Cadwell, Steve Librande, et l'équipe de Blizzard North.

©Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Warcraft, World of Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques et/ou des marques enregistrées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques référencées ici sont les propriétés de leurs propriétaires respectifs. Board Game design ©2005 Fantasy Flight Publishing, Inc.

Les concepteurs voudraient remercier le dur labeur de l'équipe de Blizzard, pour leur effort épique pour nous rendre à tous disponible le logiciel de World of Warcraft, ainsi que Lise Pearce et Paul Sams pour avoir rendu possible l'existence de ce jeu de plateau, Bob

Fitch pour ses conseils et son dévouement à ce produit, Chris Metzen et Sammy pour leur regard perçant, Gloria pour sa coordination impressionnante, ma Gretchen et mon Lars pour leur patience, Jesper Ejsing pour sa magnifique contribution artistique magnifique, les impressionnants graphistes de FFG et les équipes de développement, et un merci tout particulier à Mike Zebrowski pour son immense niveau de dévouement au test du jeu, pour son engagement, son soutien et son aide.

17 Une aide pour la première partie

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il peut vous être utile de lire cette section et suivre certains des conseils qui y sont donnés.

17.1 Choisir les personnages

Pour votre première partie, à moins que vous ne soyez très familiers des personnages du jeu WoW en ligne, nous vous recommandons de choisir les six personnages suivants :

Alliance
Artumnis Moondream (Druid)
Sandrai Darkshine (Warlock)
Burbonn Fang (Hunter)

Horde
Grumbaz Crowsblood (Warrior)
Sofeea Icecall (Mage)
Wennu Bloodsinger (Priest)

17.2 Votre premier tour de ligue

L'ordre de jeu entre les personnages amis importe très peu dans les premiers tours de ligue, nous recommandons donc que les joueurs effectuent leurs deux actions à la suite.

Pour la première action d'un personnage au cours de la partie, nous suggérons de choisir l'action Ville, afin de permettre à votre personnage d'acquérir certaines de ses cartes de Pouvoir de niveau 1 dans sa pioche de Classe. Comme tous les personnages commencent avec 5 ors, ils pourront typiquement acquérir deux cartes de Pouvoir avant de s'aventurer dans Lordaeron.

Choix des cartes de Pouvoir

Il existe de nombreuses combinaisons de cartes de Pouvoir à tester dans chaque pioche de Classe, mais pour la première partie, nous suggérons que les six personnages acquièrent les pouvoirs suivants :

Alliance
Artumnis Moondream – Rejuvenation et Bear Form
Sandrai Darkshine – Immolate et Shadow Bolt
Burbonn Fang – Scorpid Sting et Hunter's Mark

Horde
Grumbaz Crowsblood – Heroic Strike et Battle Shout
Sofeea Icecall – Frostbolt et Arcane Intellect
Wennu Bloodsinger – Lesser Heal et Shadow Word : Pain

Après avoir fait la première action, passez à la seconde. Nous suggérons de choisir à présent une action Déplacement, pour se déplacer vers (ou dans) une région contenant un groupe de créatures de quêtes mises en jeu par une quête amie. Vous chercherez à éviter de vous déplacer dans des régions qui contiennent des créatures indépendantes (figurines bleues), vu que non seulement elles interrompent le déplacement des personnages, mais qu'en plus elles forcent les personnages à les défier.

Au cours du prochain tour de ligue, certains personnages au moins devraient être en mesure de terminer avec succès leur première quête. Dans les tours suivants, les personnages doivent chercher à accumuler le plus possible de XP afin d'atteindre de plus hauts niveaux.

Combattre des créatures en groupe est beaucoup moins risqué que de les combattre seul, mais vous devez garder à l'esprit que vous devez partager les XP, l'or et les autres récompenses avec les autres personnages du groupe. Décider de poursuivre des quêtes seul ou en groupe fait partie des décisions les plus importantes que vous devrez prendre tout au long de la partie.

17.3 Votre premier talent

Après avoir terminé une ou deux quêtes, votre personnage devrait rapidement atteindre son niveau 2. Lorsqu'un personnage augmente son niveau, il récupère une carte Talent (de son nouveau niveau ou inférieur) de sa pioche de Classe. Nous suggérons les premières cartes Talent suivantes :

Alliance
Artumnis Moondream – Ferocity
Sandrai Darkshine – Improved Shadow Bolt
Burbonn Fang – Precision

Horde
Grumbaz Crowsblood – Improved Heroic Strike
Sofeea Icecall – Arcane Focus
Wennu Bloodsinger – Improved Pain

17.4 Mon personnage peut-il survivre lors d'un combat contre une créature donné ?

Afin d'évaluer une créature, même si toutes ses valeurs au combat sont importantes, il est plus aisé de consulter en premier sa valeur en Attaque. Votre personnage pourra-t-il résister à sa valeur d'Attaque lors du premier round de combat ? En tant que personnage de premier niveau, vous avez des chances de parvenir à vaincre (à moins d'être malchanceux) lors d'un combat contre un seul Murloc, Gnoll, Ghoul ou Scarlet Crusader. Méfiez-vous des groupes composés de deux ou plus créatures, ainsi que des créatures listées plus bas que celles mentionnées ci-dessus sur la Feuille de Référence des Créatures [Creature Reference Sheet]. Si vous craignez de ne pas pouvoir vaincre une créature, invitez un autre personnage au combat (si celui-ci se trouve dans la même région). Il vous faudra chercher à éviter d'être vaincu trop souvent, surtout en début de partie.

17.5 Stratégie générale

Le but du jeu est de conduire votre ligue à la victoire. Le meilleur moyen est de vaincre le Suzerain avant l'autre ligue. Votre but sera d'avancer rapidement de niveau, de telle sorte qu'en se groupant, les personnages de votre ligue puissent vaincre le Suzerain.

Enfin, voici quelques points qu'il est bon de garder en tête :

- Vous ne recevez pas de XP pour avoir vaincu des personnages ennemis ou des créatures indépendantes.
- Lorsqu'un personnage augmente de

niveau, il récupère immédiatement tous ses points de Santé et d'Énergie, ce qui peut lui économiser plusieurs actions de Repos.

– Gagner une partie se fait en équipe, donc protégez des Éléments précieux que d'autres membres de votre ligue peuvent utiliser et tâchez de faire ce qui est le mieux pour votre ligue plutôt que seulement pour votre personnage.

Index

Action, 16
Action Défi, 19
Action Déplacement, 16
Action Entraînement, 21
Action Repos, 17
Action Ville, 21
Adversaire, 10
Affectation de dés, 36
Ami, 10
Animaux, 30
Aptitudes spéciales de la race, 25

Blessures, 49
Bonus d'expérience, 40

Capacités des créatures, 50, 51, 59
Cartes de classe, 6, 28
Cartes de pouvoir, 28
Cartes de Talent, 31
Cartes éléments, 42
Cartes événements, 45
Catégorie de cartes, 27
Classes, 7
Combats, 49
Coups réussis, 9, 54
Créature majeure, 19
Créatures de quête, 4, 37
Créatures indépendantes, 4, 7, 16, 19, 41

Démons, 30
Déséquiper, 27

Échanges, 65
Effets des cartes, 34
Éléments d'enchère, 46
Éléments de complément, 44
Éléments spéciaux, 43
Emplacement de Talent, 28
Énergie, 8, 13, 17, 21, 22, 29, 33–35, 48
Ennemi, 10
Équiper, 27

Étape d'armure, 61
Étape de Coup direct, 55
Étape de Coup direct (JcJ), 62
Étape de dégâts, 56
Étape de pose des marqueurs, 54
Étape de rejet, 54
Étape de réserve de dés, 52
Étape de résolution, 56, 62
Étourdissement, 5, 66
Événement Guerre, 47

Feuille de personnage, 5, 22
Fin, 15

Gagner/Récupérer, 17, 23
Grimoire, 5, 21, 22, 27, 30, 31
Groupe de créatures, 17
Groupe de personnages, 19, 49

JcJ, 19, 59, 64, 67

Limitations du nombre d'éléments du jeu, 67
Limite de dés, 54, 67

Malédiction, 5, 66
Malus d'expérience, 40
Mise en place, 12

Niveau, 22, 33
Nombre de joueurs, 12, 65
Numéros de destin, 48

Personnage ami participant au combat, 49, 51
Phase d'attaque, 52
Phase d'attaque (JcJ), 61
Phase de défense, 55
Phase de défense (JcJ), 61
Phase de gestion du personnage, 21
Pillage, 63

Pioche Marchand, 44
Points d'expérience, 13, 33, 37
Pouvoir actif, 29
Pouvoir unique, 30
Pouvoirs instantanés, 29
Prise de décision et ligue, 15

Quêtes, 37

Récompenses de quête, 39
Récupérer, 17, 23
Rejet, 35, 54
Remporter la partie, 63
Réserve de dés, 35, 52, 53

Sac, 5, 21, 22, 27, 45
Santé, 8, 13, 17, 21, 22, 33, 48, 49, 55, 56, 62
Sentimental, 43
Suzerain, 8, 10, 13, 19, 22, 59, 63, 64, 67

Tour de ligue, 15, 21
Type de cartes, 27

Vaincus (personnages), 48
Valeur d'attrition, 55
Valeur de menace, 50, 54
Valeur de menace (JcJ), 61
Valeur de rejet, 54
Variantes de règles, 67
Voies aériennes, 17

XP, 5, 33, 34, 39, 40, 47, 64

18 Correspondance Français/Anglais des principaux termes techniques

Cette section peut être utile pour le joueur français utilisant une boîte de jeu imprimée en Anglais. Elle donne la correspondance entre les termes techniques anglais et le mot français qui a été choisi pour les traduire. Ces termes sont en effet susceptibles d'apparaître sur d'autres éléments de jeu. Ils sont en général repris dans la règle entre [].

Anglais	**Français**
active power	pouvoir actif
add X (dice)	ajoutez X (dés)
add-on (item)	de complément (élément)
all	tout (emplacement de carte)
armor	armure
attack phase	phase d'attaque
attack value	valeur d'attaque
attrition box	zone d'attrition
attrition value	valeur d'attrition
bag	sac
boss	créatures majeures
challenge action	action défi
cloth	vêtement
combat area	zone de combat
creature reference sheet	feuille de référence des créatures
curse	malédiction
damage (step)	dégâts (étape de)
damage box	zone de dégâts
defense box	zone de défense
defense phase	phase de défense
demons	démons
dice pool	réserve de dés
Dwarves	Nains
end	fin
enemy	ennemi
energy	énergie
event	événement
faction	ligue
friendly	ami
function trait	catégorie de fonction
gain	gagner
Gnomes	Gnomes
gold	or
health	santé
helmet	casque
hit	coup au but
Humans	Humains
instant power	pouvoir instantané
item	élément
leather	cuir
level	niveau
loot	pillage
melee	combat au corps à corps
merchant deck	pioche (ou pile) du marchand
Night Elves	Elfes de la Nuit
normal trait	catégorie normale
opponent	adversaire
Orc	Orques
overlord	suzerain
pets	animaux
player versus player (PvP)	joueur contre joueur (JcJ)
point of interest	point d'intérêt
power	pouvoir
quest	quête

Anglais	**Français**
ranged	combat à distance
ranged strike step	étape de coup direct
regain	récupérer
remove dice	supprimer des dés
reroll	rejet
reroll value	valeur de relancé
resolution (step)	résolution (étape de)
shield	bouclier
spellbook	grimoire
spotting	affectation
stance	position
stance-only	position seulement (emplacement de carte)
start	début
step	étape
stun	étourdissement
Taurens	Taurens
threat value	valeur de menace
token	marqueur
training	entraînement
trait	catégorie
Trolls	Trolls
Undead	Non-morts
war	guerre