
AGE 12+
DUNGEONS & DRAGONS
CONQUEST OF NERATH
BOARD GAME
RULEBOOK

INTRODUCTION

La guerre survient dans le monde de D&D. Les héros du bien et les champions du mal s'efforcent les uns contre lses autres à travers les montagnes, les mers, les forêts et les plaines à conquérir ou à mourir. Des monstres terribles saccagent tout sur leurs passages. De puissants Dragons dominent les airs, dévastant des armées entières avec leur souffle mortel. Des explorateurs hardis osent pénétrer dans des Donjons remplis de redoutables gardiens et de trésors.

Quatre grands royaumes se disputent la domination du monde connu: de puissants empires, des ligues des nations, ou des alliances puissantes. L'empire sombre de Karkoth rêve d'assouvir la le Dieu sinistre enchaîné avec le sang d'une douzaine de territoires, mais les elfes héroïques et les humains de l'Alliance de Valin sont déterminés à extirper ce mal ancien une fois pour toutes. Le cercle de fer cherche à subjuguer le monde connu sous ses légions écarlates, mais les gens libres de la ligue de Nerathan combattent furieusement pour briser les serviteurs infernaux.

Un maximum de quatre joueurs peuvent jouer au jeu de La Conquête de Nerath ™. Vous assumez le rôle de chef de guerre, régnant sur l'un des quatre royaumes. Vous décidez quelles sont les forces dont vous avez besoin pour atteindre vos objectifs et l'endroit où les construire. Vous combattez pour défendre vos terres ou de saisir celles de vos ennemis, et vous envoyez de braves héros découvrir d'anciens secrets enfouis dans des donjons redoutables. Plus vous détenez un grand territoire, plus vous pouvez rassembler des troupes sous votre bannière. Vos choix déterminent si votre royaume survivra et triomphera, ou tombera dans les ténèbres entre les mains et aux talons de vos ennemis.

COMMENT GAGNER

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

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

Longueur du jeu	Conditions de victoire
Courte	13 points de victoire à la fin d'un round de jeu
Moyenne	20 points de victoire à la fin d'un round de jeu
Longue	Controler toutes les capitales ou collecter 8 trésors.

Parties Courtes et moyennes

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

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

LES CAMPS EN CONFLIT

Voici un rapide coup d'œil sur les 4 camps, en y incluant des suggestions, les forces et les faiblesses pour chacun. Vous pouvez choisir quel camp vous voulez jouer, lancer des dés pour le sélectionner, ou le prendre aléatoirement en plaçant un marqueur de contrôle de chaque camp dans une coupe et ensuite le tirer.



L'EMPIRE NOIR DE KARKOTH (KARKOTH)
Les sorciers qui dirigent Karkoth exercent de terribles pouvoirs de nécromancie et des ombres. Leurs armées de morts-vivants tiennent une douzaine de territoires sous leur emprise, réclamant des tributs et de nouveaux conscrits. Karkoth bénéficie d'une position de départ offensive, mais dispose des cartes d'événements les plus faibles. Si vous aimez une guerre terrestre directe, c'est le royaume qui est fait pour vous.



L'ALLIANCE DE VAILIN (VAILIN)
Ce sont les territoires elfes alliés avec les états marchants humains, ce camp bénéficie de routes de commerce prospères et du contrôle des éléments, lui donnant la meilleure flotte au monde. Si vous voulez diriger les mers, jouez l'Alliance de Valin.



LE CERCLE DE FER
Ce sont les royaumes Gobelins, des mercenaires, et des cités belliqueuses unies sous le Cercle de Fer pour créer les plus puissantes armées du monde. Les sorciers du Cercle de Fer dirigent aussi des forces infernales, ajoutant un élément de surprise à sa pile d'événements. Ce camp est le meilleur pour celui qui veut jouer une force équilibrée.



La Ligue de NERATHIENNE (NERATH)
Ces états survivant féodaux – la plupart humains et nains – sont tout ce qu'il reste de la chute de l'Empire de NERATH. La ligue est sur le point de s'effondrer, pris entre l'agressivitédes forces de Karkoth et celles du cercle de fer. Toutefois, elle dispose des cartes d'événements les plus fortes, représentant des héros courageux qui se rassemblent sous la bannière Nerathienne. Si vous aimez le rôle d'opprimé, échapper tout juste à une mort certaine, prenez la ligue Nerathienne.

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

Points de Victoire

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

Vous recevez des PV aussitôt que vous terminez une action spécifique. Cependant, tous les joueurs contrôlent le total de PV de leur camp à la fin de chaque round de jeu pour voir s'il y a un gagnant.

PV	ACTION
1	Conquérir un territoire ennemi
1-3	Jouer une carte trésor
5	Conquérir une capitale ennemie

Partie Longue

Chaque camp dispose d'une capitale : Karlothi Throneholds (Karkoth), Vailindor (Vailin), Citadel of Iron's Grasp (Cercle de fer) et Mithralfast (Nerath). Dans une partie longue, vous jouez jusqu'à vous contrôliez toutes les capitales, sans se soucier du nombre de PV accumulés. Si vous contrôlez chacune des capitales ennemies à la fin de votre tour et que vous contrôliez toujours votre propre capitale, vous gagnez immédiatement.

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

MANIERES DE JOUER

Quatre personnes peuvent jouer a Conquest of Nerath soit chacun pour soit ou soit en alliances l'une contre l'autre.

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



Voir le cadre sur les Alliances pour un résumé des règles d'Alliance.

Dans une partie chacun pour soit, chaque joueur contrôle un camp et peut attaquer tout autre camp à n'importe quel moment. Les joueurs sont libre de conclure tout type d'arrangement entre eux, mais il n'y a pas d'accords contraignants, donc n'importe qui peut défaire un accord à tout moment. Pour déplacer une unité sur un territoire contrôlé par un autre joueur, même l'un de ceux avec qui vous êtes "ami" vous devez attaquer ce territoire.

2 Joueurs

Joueur 1 : Karkoth et Cercle de fer (Iron Circle)
Joueur 2 : Vailin et Nerath

Chaque joueur contrôle 2 camps, qui sont alliés l'un avec l'autre.

3 Joueurs

Joueur 1 : Vailin et Nerath
Joueur 2 : Karkoth
Joueur 3 : Cercle de fer

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

4 joueurs (Alliances)

Joueur 1 : Karkoth et **joueur 3** : Cercle de fer
Joueur 2 : Vailin et **joueur 4** : Nerath.

Chaque joueur contrôle 1 camp, mais les joueurs Karkoth et Cercle de fer sont alliés contre Vailin et Nerath, qui sont alliés l'un avec l'autre.

ALLIANCES

Les règles suivantes s'appliquent aux camps alliés.

Victoire partagée: Dans un jeu en Alliance, les alliés partagent les réalisations communes pour déterminer la victoire, comme résumé ci-dessous.

Longueur du jeu	ACTION
Courte	20 PV partagés à la fin d'un round de jeu
Moyenne	30 PV partagés à la fin d'un round de jeu
Longue	Contrôles alliés de toutes les capitales ou collecter 12 trésors

Déplacement: Vous pouvez déplacer des unités dans ou à travers tout territoire ami – contrôlé par vous ou par votre allié. Si votre allié dispose d'unités dans le territoire, vos unités peuvent partager ce territoire sans combattre. Voir "Etape 2 : Déplacement" en page 9

Bataille: Vous et votre allié ne peut attaquer au même moment, car chaque joueur ne peut déplacer des unités uniquement lors de son tour. Cependant, si vos unités et des unités alliés qui partagent le même territoire, ils défendent ensembles le territoire. Voir "Etape 3: Batailles" en page 12.

Territoires Conquis: Comme vous attaquez uniquement à votre tour, vous ne pouvez partager un territoire conquis avec votre allié. Si vous attaquez un territoire terrestre ennemi en démarrant d'un territoire allié et que vous gagnez, vous le libérez pour votre allié. Voir "Conquête de territoires" en page 15.

ACCORDS POUR LE CHACUN POUR SOIT

Si vous jouez une partie chacun pour soit, vous n'êtes pas formellement allié avec tout autre joueur, et les règles de l'alliance ne s'appliquent pas.
Vous pouvez faire un accord avec un joueur pour vous allier avec d'autres joueurs, mais vous ne pouvez encore vous deplacer à travers chacun des autres territoires ou partager le même territoire sans combattre. Si vous deplacez vos unités dans un territoire contenant des unités d'un autre joueur, vous déclenchez une bataille, et vous conquérez le territoire (si c'est un territoire terrestre) si vous gagnez.

Vous pouvez certainement faire des accords informels dans un jeu chacun pour soit. De tels accords, cependant, ne donnent aucune protection: Tous les joueurs sont libres pour changer d'alégeances, casser des accords, ou poignarder dans le dos un soi-disant alliés à tout moment. Exemples de tels accords incluant les éléments suivants :

- Coordonner des attaques contre un autre joueur
- Échanger des territoires terrestres en le quittant sans le défendre
- Discuter des mouvements prévus, les achats, et des placements des unités avec un autre joueur.
- Utiliser des cartes événements contre quelqu'un qui attaque un joueur avec lequel tu as un accord.

MISE EN PLACE

Une fois que vous avez décidé qui jouera quel camp, mettre en place le jeu.

Plateau du Jeu

Le plateau du jeu montre un bout du monde de D&D. Elle est divisée en un certains nombre de **territoires terrestres**, de **territoires maritimes**, et **des entrées de Donjons** (territoire marqué avec un symbole de porte).

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

Chaque camp démarrant dans des territoires terrestres qui ont des bordures colorées, correspondant à la couleur du symbole de ce camp et des unités.

REALM	COLOR	REALM ICON
Karkoth	Black	
Vailin	Gold	
Iron Circle	Red	
Nerath	Blue	





Des territoires maritimes n'ont pas de couleur spéciale, même ceux qui n'ont pas d'unités démarrant sur elles. Les 10 entrées de donjon ne sont pas contrôlées par aucun camp.

Silhouettes des unités: La plupart des territoires sur le plateau de jeu ont des silhouettes imprimées dessus avec la couleur de chaque camp (noire, or, rouge, ou bleue) pour montrer ou les unités du camp sont placées au démarrage. Voir les unités ci -dessous.

unités

Les unités sont des figurines en plastiques qui représentent vous troupes. Les unités de chaque camp correspondent à la couleur de ce camp.

unités en plastiques : Vous pouvez utiliser des jetons pour disposer plus facilement vos unités dans des territoires surpeuplés . Chaque jeton gris représente 1 unité ; chaque jeton rouge représente 5 unités. Par exemple, si vous avez 6 fantassins dans un même territoire, vous pouvez empiler 1 fantassin sur un jeton rouge ou une pile de 5 jetons gris.
La force de vos unités n'est pas limitée par le mélange de jetons et des unités disponibles dans le jeu. Si vous n'avez assez de marqueurs pour toutes vos piles, ou si vous êtes à court d'unités, vous pouvez utiliser quelque chose d'autre pour identifier vos unités, tel qu'un morceau de papier avec un nom écrit dessus.



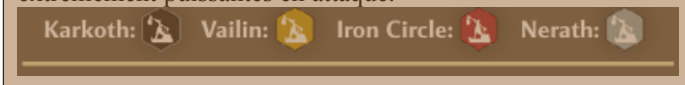
RESUME DES PIECES

Il y a 9 types de unités différents dans le jeu, que tous les camps peuvent utiliser. Pour plus d'informations, voir la Description des unités dans l'Appendice en page 19.

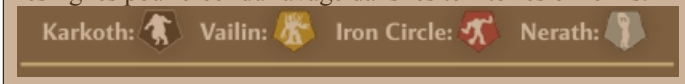
fantassins : Les unités les moins chères, les fantassinss sont nombreux mais faibles.



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



Monstres : Rapides et percutants, ces unités peuvent briser les lignes pour créer du ravage dans les territoires ennemis.



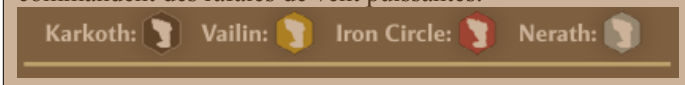
Guerriers: Ces héros se déplacent rapidement et combattent bien. Ils peuvent aussi explorer des donjons et combattre en mer.



Châteaux : Les châteaux sont stratégiquement vitaux. Ils sont puissants en défense et servent de point d'entrée pour les nouvelles unités.



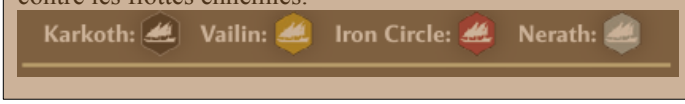
Elémentaires de tempête : A la maison que ce soit sur la terre ou sur l'eau, ces créatures au déplacement rapide commandent des rafales de vent puissantes.



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



Vaisseaux de guerre : L'ossature de vos forces navales, les vaisseaux de guerre transportent des troupes et défendent contre les flottes ennemies.



Cartes de Référence

Chaque camp a ses propres références, indiquant le nom du camp, sa capitale, sa base de revenu, et son trésor de départ. La carte inclus aussi un tableau de mise en place qui liste les unités du camp au démarrage de la partie ainsi que leurs territoires sur le plateau du jeu.
Placer toutes les unités du camp sur le plateau de jeu comme indiqué dans le tableau de mise en place.

TIP : *Pour être sur que vous avez tout placé correctement, vérifier que les silhouettes sur le territoire terrestre contient bien la unité de la bonne couleur. Aucun camp ne démarre avec des unités dans un territoire adjacent à celui d'un autre camp, ou dans une entrée de Donjon. Ensuite contrôler que toutes les unités démarrant dans des territoires de mer sont correctement placées (des territoires maritimes ont des noms similaires). Des territoires sur le plateau inclus aussi des silhouettes des forces démarrant pour vous aider à contrôler la mise en place.*

Résumé de jeu : Le verso de la carte de référence montre l'ordre d'un tour, la séquence des étapes dans un tour de jeu, et les phases dans un round de bataille. Elle fournit aussi un territoire pour la pile de carte événement d'un camp ainsi que la pile de défausse.

Carte rapide de référence : Cette carte résume les différentes unités, les conditions de victoire, et les règles d'exploration d'un Donjon. Elle fournit aussi des espaces pour empiler les tuiles de Gardien du Donjon (et les défausses) et les marqueurs d'or, ainsi qu'un espace pour la pile de carte des trésors.

Cartes d'Événement et de trésor

Le jeu inclus 2 types de carte différents. Les événements et les trésors.

Cartes d'événements : Chaque camp dispose d'un tas d'événements contenant 20 cartes. Mélanger chaque tas séparément et placez le face cachée à l'endroit indiqué sur la carte de référence du camp.

Au démarrage de la partie, tirer 2 cartes d'événements pour votre camp. Ces cartes forment votre main. A partir de là, chaque joueur tire une carte événement au démarrage de son tour. Voir « Etape 1 : Tirage » en page 9.

Cartes de Trésors : Ce tas contient 30 cartes. Mélanger le tas et placez le face cachée à l'endroit indiqué sur la carte de référence rapide du camp. Si jamais vos héros pillent un donjon, vous tirez une carte trésor. Voir « Piller des donjons » en page 16.



Tuiles de Gardien du Donjon

Il y a 30 tuiles de **Gardien du Donjon** en carton, chacune avec la forme d'une porte de Donjon. Mélanger les tuiles et placer 1 gardien du donjon sur chaque entrée de Donjon sur le plateau de jeu. Placer le reste des tuiles face cachée dans l'espace indiqué sur la carte de référence rapide.

Marqueurs de contrôle

Ces petits cercles de carton sont imprimés avec chaque symbole de camp en couleur. Vous utilisez ces marqueurs de contrôle pour indiquer que vous avez conquis des territoires terrestres qui appartenaient autrefois à des ennemis. Les marqueurs de contrôle indiquent également le total des PV courants sur la piste des points de victoire.

Mettre de côté les marqueurs de contrôle de chaque camp là où les joueurs peuvent facilement les atteindre. Aucun ne sont en jeu au démarrage de la partie.



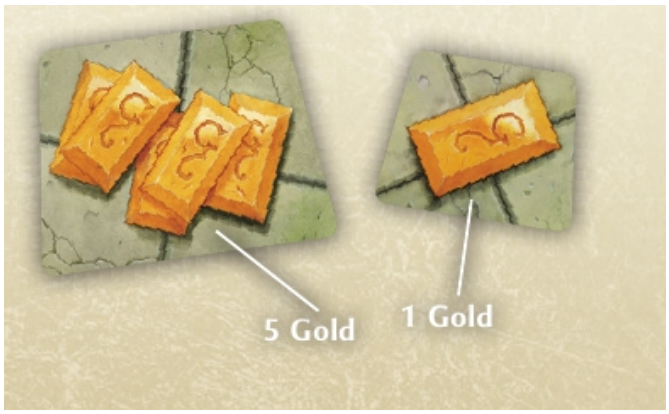
Trésors

Diriger un camp n'est pas donné. Vous avez besoin de payer vos nouvelles unités en dépensant de l'or de votre trésor. Ces pions, de forme d'un lingot, sont indiqués comme 1 or et 5 or. Chaque camp dispose au démarrage d'un trésor, comme indiqué par le tableau suivant. La carte de référence du camp liste également cette information.

REALM	STARTING TREASURY
Karkoth	10 Gold
Vailin	11 gold
Iron Circle	12 Gold
Nerath	13 Gold

Le trésor de départ de chaque camp est basé sur un ordre de tour. Par exemple, Karkoth les prend en 1er (voir l'ordre du jeu, ci-dessous) et place ses nouvelles unités sur le plateau avant tout autre, ainsi ce camp démarre avec un plus petit trésor. Nerath le fait en dernier et est susceptible de perdre un grand nombre de unités et de territoires, c'est pourquoi son trésor de départ est plus grand.

Chaque camp collecte ses revenus à la fin du tour du joueur. Le revenu de démarrage d'un camp dépend du nombre de territoires qu'il contrôle et est indiqué sur la carte de références du camp. Ce nombre augmente ou diminue lorsque le camp conquiert ou perd des territoires. Voir « Etape 6 : Collecte des revenus » en page 18.



ORDRE DU JEU

Conquest of Nerath est joué en rounds de jeu. Durant un round de jeu, chaque camp exécute un tour. A la fin de chaque round de jeu, contrôler pour voir si un jour a gagné la partie.

Les camps exécutent leurs tours dans l'ordre suivant :



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

LES DES

Conquest of Nerath comprend différents types de dés. Les joueurs lance des dés d'attaque dans les batailles, ce qui est expliqué au démarrage de la page 14. Gardez les dés proches du plateau de jeu, que tous les joueurs puissent y accéder facilement.



NB DE FACES	SYMB
6	
8	
10	
12	
20	

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

Vous pouvez trouver des dés multi-faces dans la plupart des magasins de jeu.



SEQUENCE D'UN TOUR

Chaque tour d'un camp consiste en 6 étapes, qui se déroulent dans une séquence fixe.

1. Tirage page 09
2. Déplacement page 09
3. Batailles page 12
4. Réorganisation page 17
5. Renforcement page 17
6. Collecte des revenus page 18

Vous devez tirer une carte d'événement et collecter des revenus si vous pouvez, mais toutes les autres étapes de la séquence du tour sont volontaires. Lorsque vous terminez l'étape de collecte des revenus, votre tour est terminé. La main passe au camp suivant dans le tour de jeu.
Lorsque chaque camp a terminé un tour, le round du jeu prend fin. Si personne n'a gagné, un nouveau round de jeu démarre.

Etape 1 : Tirage

Vous démarrez chaque tour en tirant une carte d'événement du tas d'événements de votre camp. Les cartes d'événements peuvent influencer le jeu de nombreuses manières, telles qu'en fournissant un bonus surprise dans une bataille, vous autorisant à déplacer vos unités d'une manière inhabituelle, de placer de nouvelles unités sur le plateau, entraver un ennemi ou détruire des unités ennemies, ou voler de l'or. Chaque tas d'un camp est différent, reflétant sa nature unique et ses forces.
Chaque carte événements indique les instructions à suivre lorsqu'elle est jouée. A moins que le texte ne précise « A JOUER IMMÉDIATEMENT » (PLAY IMMEDIATELY) vous n'avez pas à jouer la carte tout de suite, vous pouvez la conserver dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez du bon moment. Vous pouvez avoir autant de cartes que vous voulez dans votre main.
Une fois que vous jouez une carte, suivre les règles du texte, et défaussez la ensuite face visible à côté du tas d'événements dans l'espace indiqué sur votre carte de référence de votre camp. Si votre tas est vidé, simplement mélanger vous cartes événements défaussées pour former un nouveau tas et continuer a tirer normalement.
Le texte d'ambiance (Flavor text) au bas de la carte d'événement fournit des informations sur le background du monde ou fournit un commentaire. Il n'a pas d'effet sur le jeu.

Etape 2 : Déplacement

Dans cette étape, vous pouvez déplacer tout ou partie de vos unités des territoires qu'ils occupent vers d'autres territoires. Chaque unités peut se déplacer d'un nombre de territoires au maximum de ses points de mouvement. Chaque territoire dans lequel elle se déplace doit être adjacent au territoire qu'elle quitte ; ce qui signifie, que les territoires doivent avoir une frontière commune. Par exemple, un fantassin a une capacité de mouvement de 1, aussi il peut se déplacer du territoire terrestre qu'il occupe actuellement dans un territoire terrestre adjacent.
Une unité peut se déplacer moins que son potentiel de mouvement. Par exemple, un Dragon a un déplacement de de 3, aussi il peut se déplacer de 0, 1, 2 ou 3 territoires durant cette étape. Vous n'avez pas à déplacer une unité si vous ne le voulez pas.

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

Le plateau de jeu n'est pas continue. Par exemple des unités ne peuvent se déplacer directement de Kharavas vers la cité interdite (Forbidden City), ou des montagnes des forges de l'aube (Dawnforge Mountains) vers les principautés écarlates (Scarlet Principalities).

Transférer des unités : Certaines cartes d'éventements ou de trésors vous autorisent à transférer des unités entre des territoires en enlevant les unités du territoire de démarrage et en les plaçant dans le territoire de destination. (La carte indique si le territoire destination doit être adjacent ou non). De tels transferts ne compte pas comme un mouvement.

Territoires Amis et Ennemis

Pour les déplacements, le plateau de jeu est composé de 3 sortes de territoires : les territoires amis, les territoires ennemis, et les **entrées de Donjon**.

Les unités peuvent se déplacer librement dans ou à travers des territoires amis, mais elles doivent stopper lorsqu'elles entrent dans un territoire ennemi (même s'il est vide) ou une entrée de Donjon. Faire aussi déclencher une bataille. Voir Etape 3 : Batailles en page 12.

Il n'y a pas de limite au nombre de unités qui peuvent occuper un territoire.

Territoires infranchissables : Chaque territoire sur le plateau a un nom. 2 zones de territoire infranchissable (dans les coins nord est et le sud ouest du plateau) ne comptent pas comme territoires. Ils n'ont pas de frontières colorées et ne comptent pas comme une partie du plateau du jeu. Les unités ne peuvent pénétrer au travers de ces zones.

ALLIANCES ET MOUVEMENTS

Vous pouvez déplacer vos unités dans ou au travers tout territoire contrôlé par vous ou votre allié. Si votre allié dispose de unités dans le territoire, vos unités peuvent partager ce territoire sans combattre. Vous pouvez encore déplacer vos propres unités lors de votre tour, et vous ne pouvez déplacer les unités alliées.

Territoires terrestres : Un territoire terrestre est ami ou ennemi au regard de qui le contrôle. Le contrôleur d'un territoire terrestre est le camp qui dispose de unités sur le territoire ou qui dispose d'un marqueur de contrôle dedans, s'il ne contient aucune unité. Si aucun ennemi ne contrôle un territoire terrestre au démarrage d'un camp, le territoire est contrôlé par ce camp.

Un territoire terrestre ami est contrôlé par vous, ou par un allié dans le jeu d'Alliance.

Un territoire terrestre ennemi est contrôlé par un camp ennemi.

Territoires maritimes : Un territoire maritime est un territoire ennemi si il contient des unités ennemies. Autrement, c'est un territoire ami.

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

Hostile à tous : Les entrées de Donjon ne sont amies avec aucun camp. Cependant, les cartes et les effets qui se réfèrent à des territoires ennemis ne s'appliquent pas aux entrées de Donjon.

Attaquer

Si jamais vous déplacez des unités dans un territoire ennemi ou une entrée de Donjon, vous attaquez ce territoire. Déplacer les unités que vous voulez qui prennent part à la bataille dans ce territoire. Vous combattrez à la prochaine étape.

Les unités peuvent se déplacer de plus d'un territoire pour attaquer un même territoire ennemi, aussi longtemps qu'elles sont capables de l'atteindre. De même, vous pouvez diviser vos unités pour qu'elles se déplacent d'un territoire pour attaquer plusieurs territoires.

TIP : *Avant de commencer à combattre, soyez sur que vous avez terminé tous les mouvements de vos unités de cette étape. Désolé, mais vous ne pouvez voir comment une bataille tourne avant de décider où se dirigent le reste de vos unités durant ce tour.*

Mouvements de base

Les unités se déplacent de différentes manières, cela dépend de leur type. Certaines unités peuvent exécuter des actions spéciales tandis qu'elles se déplacent.

Les unités terrestres et les unités maritimes peuvent se déplacer uniquement dans ou au travers certains types de territoires. **Les unités volantes** peuvent entrer et finir leur mouvement dans tout type de territoire. Voir l'appendice « descriptions des unités » en page 19 pour plus d'information.

Les unités terrestres : Les fantassins, les engins de siège, les combattants, les sorciers, et les monstres sont toutes des unités terrestres. Elles peuvent pénétrer uniquement dans des territoires terrestres et doivent finir leur mouvement dans des territoires terrestres (mais voir « transport maritime » en page 11), les châteaux sont aussi des unités terrestres, mais elles ne peuvent se déplacer.

Les entrées de donjon : Seuls les **Héros** peuvent se déplacer dans une entrée de Donjon pour affronter les dangers terribles à l'intérieur. Les Combattants ainsi que les Sorciers sont des Héros. Les Héros doivent stopper leur déplacement sitôt qu'ils pénètrent dans une entrée de Donjon, et ils doivent combattre le Gardien du Donjon dans l'étape Batailles (voir « Exploration de Donjons » en page 14).



Le soldat à pied a un mvt de 1. Il peut se déplacer de Amil Forest vers Zaarnath, Satrapy de Numoth, ou les Dread Marches. Le guerrier a un mvt de 2, ainsi il peut se déplacer de Amil Forest vers tout territoire de l'île. Il peut aussi se déplacer dans Tomb of Horrors comme il est un héros.

Les unités maritimes : Les vaisseaux de guerre sont des unités maritimes. Ils ne peuvent pénétrer que dans des territoires maritimes et doivent terminer leurs mouvements dans ce type de territoire uniquement.



Le vaisseau de guerre dispose d'un mouvement de 2. Il peut se déplacer dans tout territoire maritime à 2 de distance de la Sapphire Bay

Les unités volantes : Les Dragons et les élémentaires des tempêtes sont des unités volantes. Elles peuvent se déplacer à travers et terminer leur mouvement dans des territoires terrestres ou des territoires maritimes.
Les unités volantes peuvent se déplacer au travers des territoires ennemis sans stopper. Une unité volante qui termine son mouvement dans un territoire ennemi doit attaquer ce territoire. Les Dragons et les Elémentaires des tempêtes ne peuvent se déplacer dans des entrées de Donjon – Ils peuvent voler sur elles mais pas se poser dessus.



Le Dragon dispose de 3 en mouvement. Il peut se déplacer vers tout territoire terrestre ou maritime à 3 de distance de Winterbole Forest. (Il ne peut se déplacer dans une entrée de Donjon).

Transport maritime

Les unités terrestres ne peuvent se déplacer dans des territoires maritimes. Cependant, les vaisseaux de guerre peuvent les charger, les transporter à travers des territoires maritimes amis, et les décharger dans des territoires côtiers amis ou ennemis.
Territoires côtiers : Un territoire terrestre est un territoire côtier si il est adjacent à un territoire maritime.
Les unités volantes peuvent se déplacer librement entre des territoires de mer et des territoires côtiers. Traverser la frontière entre un territoire maritime et un territoire côtier compte comme un mouvement d'1 territoire.
Iles : une île est un territoire terrestre qui est entièrement à l'intérieur d'un ou plusieurs territoires maritimes, tel que les territoires du Crâne d'hivers (Winterskull lands). Les îles comptent aussi comme des territoires côtiers.
Une unité terrestre ne peut se déplacer sur ou en dehors d'une île à moins qu'elle ne soit transportée par un vaisseau de guerre. Cependant, les unités volantes peuvent se déplacer à travers les territoires maritimes et terminer leur mouvement sur des îles.

Règles de transport

Un vaisseau de guerre peut transporter un maximum de 2 unités terrestres. Les unités terrestres **embarquent** sur le vaisseau de guerre depuis un territoire côtier et **débarquent** dans un autre territoire côtier.
Un vaisseau de guerre doit stopper son déplacement lorsqu'il entre dans un territoire maritime ennemi, ce qui déclenche une bataille. Les unités qui débarquent dans un territoire côtier ennemi fond un **débarquement par mer** contre ce territoire terrestre. Voir « Débarquement » en page 13.
Les vaisseaux ne peuvent jamais transporter de châteaux, de Dragons, d'élémentaires des tempêtes ou d'autres vaisseaux de guerre.

ALLIANCES ET TRANSPORT MARITIME
Vos vaisseaux de guerre ne peuvent transporter des unités terrestres appartenant à un allié, comme chaque joueur se déplace et attaque avec les unités de son camp uniquement dans le tour du joueur.

Embarquement: Les vaisseaux de guerre peuvent se déplacer avant et après un embarquement. Un vaisseau de guerre peut se déplacer de 0, 1 ou 2 territoires maritimes avant de charger des unités terrestres. Il peut même les embarquer depuis différents territoires côtiers au cours de son déplacement. Toute distance effectuée par le vaisseau de guerre avant de ramasser les unités compte pour le mouvement durant le tour ; par exemple, si il se déplace de 2 territoires maritimes avant de ramasser une unité terrestre, il ne peut plus se déplacer pour ce tour.
Transport : Les unités terrestres ne peuvent se déplacer avant d'embarquer sur un vaisseau de guerre. Elles doivent démarrer l'étape de mouvement dans le territoire côtier duquel elles embarquent. Une fois que le vaisseau de guerre parvient à destination, chaque unité terrestre qu'il transporte peut débarquer uniquement dans un territoire côtier adjacent à son territoire maritime. Les unités terrestres transportées ne peuvent se déplacer suite à leur débarquement.
Les unités transportées n'ont pas à être débarquée. Elles doivent rester à bord si le vaisseau de guerre ne termine pas son mouvement dans un territoire terrestre côtier. Cependant, si le vaisseau de guerre est détruit, toutes les unités qu'il transporte sont détruites aussi.



Le vaisseau de guerre a un potentiel de déplacement de 2. Il peut se déplacer vers tout territoire maritime à 2 de distance du Gulf of Kat, en changeant des soldats à pied dans la Maze of Maur Khul et dans le Ruined Land of Tarsembor le long de sa route. Il peut aussi les décharger dans tout territoire adjacent vers le Gulf de Kar, la Dragon's Gate, le Forbidding Shore, l'Amilian Sea, le Kraken's Reach, ou la Tarsem Coast.

Déchargement : Une fois qu'un vaisseau de guerre débarque les unités qu'il transporte, son mouvement est terminé pour le tour. Il ne peut déposer une unité et ensuite continuer à bouger pour décharger une autre unité dans le même tour.
Un vaisseau de guerre peut décharger ses unités transportées dans un même territoire terrestre ou dans 2 différents qui sont adjacents au territoire maritime dans lequel il se trouve. Il ne peut décharger des unités transportées directement dans un autre vaisseau de guerre.

Pontage: Si un vaisseau de guerre s'est déplacé de 2 territoires maritimes avant de charger des unités terrestres, il peut décharger ces unités uniquement dans un territoire côtier adjacent au territoire maritime dans lequel il se trouve. Un vaisseau de guerre peut également charger et décharger des unités sans se déplacer du tout. Déplacer des unités terrestres à travers un territoire maritime de cette façon est parfois appelé Pontage. Le pontage est une façon rapide pour déplacer des unités terrestres à travers un passage étroit d'une longueur de 1 territoire maritime seulement, tel que le détroit de Saris (Saris Strait) ou la Portée de Skallen (Skallen Reach) ou même le lac de Surth (Lake Surth) (la mer fermée à l'intérieur du territoire Karkoth).

Etape 3 : Résolution des Batailles

Dans cette étape, vous résolvez les batailles que vous avez déclenché en pénétrant dans des territoires ennemis et des entrées de Donjon durant votre tour. Aucune nouvelle unité ne peut joindre une bataille lorsque cette étape a démarré, à moins qu'une carte d'éventement ne l'autorise.
Toutes les batailles se déroulent au même moment, mais comme attaquant, vous les résolvez séparément et dans l'ordre de votre choix. Le défenseur (le joueur dont le territoire est attaqué) ne peut choisir l'ordre des attaques.

Première bataille navale : Si vous effectuez des batailles dans des territoires maritimes et dans des territoires terrestres, vous devez résoudre les batailles navales en premier. Après que toutes les batailles navales aient été résolues, vous effectuez les batailles terrestres (en incluant les débarquements « voir débarquements » en page 13).

Bases des combats
Vous résolvez les batailles en lançant des dés d'attaque. (Le lancé de dés d'attaque est aussi appelé « Attaque » ou « Frappe ») Différentes unités lancent différentes sortes de dés d'attaque, mais elles combattent toutes de la même manière. Les unités lancent des dés d'attaque si elles attaquent (pour le camp attaquant) ou défendent (pour le camp défenseur).

Dés d'attaque : Chaque unité lance les dés d'attaque appropriés dans la bataille. Par exemple, un fantassin lance un dé d'attaque a 6 faces (1d6), tandis qu'un monstre lance un dé à 12 faces (1d12). Les dés d'attaque des unités sont indiqués dans l'appendice « Description des unités » (Qui démarre en page 19) ou sur le résumé de la unité au dos de ce livret.

Toucher: Vous obtenez des réussites si vous obtenez un 6 ou plus avec le dé d'attaque d'une unité.
Les unités de l'attaquant et du défenseur lancent les dés au même moment. Pour faciliter le jeu, l'attaquant lance et compte les coups réussis, et ensuite le défenseur fait de même. Après cela, les unités des 2 joueurs encaissent les dégâts pour cette phase de bataille.

Encaisser des dégâts : Si jamais une de vos unités touche, le joueur adverse décide quelle unité encaisse le dégât. Les 2 joueurs choisissent l'ordre dans lequel les unités encaissent les dégâts. La plupart des unités sont détruites lorsqu'elles prennent 1 dégât.
Une même unité ne peut encaisser tous les dégâts ; vous devez choisir une nouvelle unité pour chaque coup réussi.
Après que les dégâts ont été encaissés, les 2 joueurs enlèvent les unités détruites, et la bataille se poursuit. Les unités détruites dans la bataille retournent dans la réserve du joueur.

ALLIANCES ET BATAILLE

Vous et votre allié ne peuvent attaquer au même moment, comme chaque joueur déplace ses unités à son propre tour. Cependant, si vos unités partagent le même territoire avec celles d'un allié, elles défendent le territoire ensembles. Vous et votre allié décidez qui parmi vous encaisse les dégâts dans la bataille. Si vous ne pouvez vous mettre d'accord, diviser le nombre total de coups portés contre ce territoire et divisez le par 2, ensuite chacun encaisse la moitié des dégâts à votre choix. Si le nombre de touchés réussis est impair, l'allié qui possède le plus de unités dans ce territoire encaisse le dégât supplémentaire ; Si vous avez le même nombre de unités dans ce territoire, décider aléatoirement qui encaisse ce dégât supplémentaire. Si le nombre de coups portés contre un allié sont supérieurs aux unités qu'il peut perdre, l'autre allié encaisse le dégât restant.

Séquence de bataille

Les batailles se déroulent en un nombre de **rounds de bataille**. Chaque round de bataille consiste du différentes **phases**.

1. Premier coup
- Lancer les attaques de la 1ère frappe
- Encaisser les dégâts de la 1ère frappe

2. Lancer les autres attaques

3. Encaisser les dégâts

4. Refaire une attaque ou retraiter :
(Au choix de l'attaquant)

5. Déterminer les résultats de la bataille
- Territoire conquis, fuite, pillages de donjons

Première frappe

Certaines unités disposent de la capacité de **1ère frappe**. Tous les sorciers ont une 1ère frappe, mais les cartes d'éventements ou de trésor peuvent donner aux autres unités cette capacité.
Les unités lancent leurs dés d'attaque de 1ère frappe avant les autres, lorsqu'elles attaquent ou lorsqu'elles défendent. Si elles touchent, les unités adverses encaissent les dégâts immédiatement, avant qu'elles n'aient l'opportunité de répondre.

1ère frappe simultanée : Si l'attaquant et le défenseur disposent de unités avec la capacité 1ère frappe, elle se déroule en même temps. Les 2 camps touchent et encaissent les dégâts avant de continuer avec le reste de la bataille. Par exemple, si un sorcier du cercle de fer se trouve parmi les unités qui attaquent un territoire contenant un sorcier de Vailin, les 2 sorviers lance leurs dés de 1ère frappe avant que les autres unités ne lancent les dés.

Résistant

Les Dragons ont la capacité spéciale Résistant (Durable). Un Dragon peut encaisser un seul dégât sans être détruit. Les cartes d'éventements et de trésors peuvent autoriser les autres unités à survivre à de multiples coups.
Si une telle unité encaisse un dégâts mais qu'elle n'est pas détruite, ne pas l'enlever du jeu. Vous pouvez indiquer qu'elle a pris un dégât en couchant la unité ou en la retournant. Si la unité n'encaisse pas plus de dégât, elle récupère à la fin de la bataille et peut être à nouveau utilisée. La remettre à l'endroit pour montrer cet état de fait.

TIP : Lorsque vous disposez de Dragons dans une bataille, vous devriez leur attribuer le 1er dégât. Si ils survivent à la bataille, ils récupéreront totalement à nouveau. Que vous gagnez ou perdez, les Dragons vous permettent d'ignorer certains coups que votre adversaire aura réussi contre vos unités, ainsi vous pouvez combattre plus longtemps.

Châteaux

Ces unités représentent de grosses constructions plutôt que des groupes de créatures. Lorsqu'un château encaisse un dégât, il n'est pas détruit. A la place, il devient inactif et ne prend plus part à la bataille en cours : Il ne peut lancer de dés d'attaque ou encaisser des dégâts. Indiquez un château inactif en le retournant.
A la fin de la bataille, le château peut à nouveau être utilisé. Retournez le pour indiqué cela. Cependant, il peut être capturé par le joueur attaquant. Voir « Détermination des résultats d'une bataille » en page 15.

Batailles navales

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

unités transportées dans des batailles navales : Les Héros peuvent combattre dans une bataille navale tandis qu'ils sont transportés par un vaisseau de guerre. Les autres unités terrestres (fantassins, Monstres et les engins de siège) sont simplement de la cargaison ; elles ne peuvent combattre dans une bataille navale.
Les unités terrestres qui ne peuvent combattre dans une bataille navale ne peuvent encaisser des dégâts. Si un vaisseau de guerre encaisse un dégât, il est détruit ainsi que toutes les unités qu'il transporte (incluant les héros). Pour cette raison vous avez besoin de connaître quels navires transporte quelles unités.

Débarquements par mer

Un vaisseau de guerre peut décharger des unités terrestres sur un territoire côtier ennemi adjacent. Les unités débarquées déclenchent une nouvelle bataille ou rejoignent une bataille qui se déroule déjà ici. Faire cela s'appelle un **Débarquement par mer**.
Si un ou plusieurs vaisseaux se déplacent dans un territoire maritime ami, vous devez déclarer quel territoire côtier vous attaquez durant l'étape de mouvement, comme vous le feriez pour tout autre attaque. Si ils se déplacent dans un territoire maritime ennemi, vous devez d'abord effectuer une bataille navale avant de pouvoir débarquer vos unités pour attaquer le territoire côtier.

Batailles navales : Si vous devez effectuer une bataille navale avec des vaisseaux transportant des unités, vous n'avez pas à déclarer le débarquement sauf si vous gagnez la bataille. Si vous détruisez toutes les unités ennemies dans le territoire maritime, vos unités terrestres survivantes peuvent débarquer dans le territoire côtier qu'elles voulaient attaquer.
Si tous les vaisseaux transportant vos unités sont détruits dans la bataille navale, les unités transportées sont détruites et ne peuvent effectuer la bataille terrestre prévue.

Héros embarqués : Les combattants et les sorciers transportés par vos vaisseaux de guerre peuvent combattre en 1er dans une bataille navale. Ils peuvent même débarquer dans une entrée de Donjon.

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

Exploration de Donjons

Lorsque vos Héros pénètrent dans une entrée de Donjon, ils **explorent** le Donjon. Faire cela provoque une bataille avec de terribles créatures qui protègent le trésor caché à l'intérieur. Retourner la carte du **Gardien du Donjon** (Dungeon Guardian) de l'entrée du Donjon.
L'exploration d'un Donjon respecte toutes les règles habituelles des batailles. Comme votre héros se déplace dans l'entrée du Donjon, vous être par conséquent l'attaquant et le Gardien du Donjon est le défenseur. L'adversaire assis à votre gauche lance les dés d'attaque pour le Gardien du Donjon.
Si l'entrée du Donjon contient de multiples Gardiens, vous les combattez simultanément. L'adversaire qui les contrôle décide la répartition des dégâts.
Si votre héros retraite du Donjon (voir « Continuer l'attaque ou retraiter » en page 15), la carte du Gardien du Donjon reste face visible sur l'entrée du donjon – tous les autres joueurs savent ce qu'il s'y trouve.

Aucunes unités : Les Gardiens de Donjon ne comptent pas comme des unités. Par exemple, si une carte événement ou trésor vous autorise à enlever une unité ennemie du jeu, vous ne pouvez pas utiliser cette carte contre un Gardien du Donjon.



Dés d'attaque

Chaque carte de Gardien de Donjon indique quels dés d'attaque il lance. Par exemple, la carte Méduse (Medusa) indique un 20, aussi elle lance 1d20 d'attaque, comme pour toute autre attaque, elle touche avec un 6 ou plus.
Si un Gardien de Donjon a un dé d'attaque, 1 dégât est suffisant pour le détruire.

Dés d'attaque multiples : Lorsque qu'une tuile de Gardien de Donjon indique plusieurs dés d'attaque cela représente des créatures difficiles ou un grand groupe de créatures. Par exemple, les jetons Troll indiquent 8 8, cela signifie 2d8 en attaque ; le jeton Beholder indique 6 et 20, ainsi il lance un dé d'attaque à 6 faces et un autre à 20 faces.

Chaque fois que vous faites une blessure contre un Gardien du Donjon, il perd un de ses dés d'attaque (l'adversaire qui le contrôle choisit lequel). Si vous perdez la bataille ou vous faites retraite, tous les Gardiens du Donjon survivants retrouve leur pleine puissance, prêt a affronter les prochains héros qui exploreront le Donjon.

Capacités spéciales

Certains Gardiens de Donjon ont des capacités spéciales qui les aide dans la bataille. Si un Gardien de Donjon dispose d'une capacité spéciale, elle apparaît en dessous des dés d'attaque sur le jeton.

1er Coup (First strike) : La Méduse est un exemple de Gardien de Donjon avec la capacité 1er coup. Elle lance ses dés d'attaque avant tout autre unité dans le round de bataille, comme les unités qui disposent de 1ère frappe. Si il y a plusieurs Gardiens du Donjon, tous ceux avec la capacité 1er coup attaquent en même temps. Votre sorcier les attaque au même moment, comme tout autre Héros qui fait une 1ère frappe (habituellement en utilisant une carte d'éventement ou de trésor).

Héros ont besoin de 7+/8+ pour toucher : Le Gardien du Donjon est plus difficile à toucher ou interfère avec les Héros de différentes manières, ainsi le combattent avec un désavantage. Par exemple, le Troll dispose d'une capacité spéciale. Un Héros inflige une blessure contre lui lors d'un lancé de dé d'attaque pour un nombre particulier ou supérieur (7 ou 8). Si l'entrée du Donjon contient de multiples Gardiens, les effets du désavantage affectent tous les jets d'attaque des Héros durant la bataille – même contre les Gardiens de Donjon qui seraient plus facile à toucher.

Exception : Si une carte d'éventement augmente le bonus de lancé d'attaque d'un Héros, la carte de Bonus l'emporte sur la capacité spéciale. Par exemple, la carte Maitre de guerre vétéran (Veteran Warlord) permet à chaque unité de Nerath de toucher avec une attaque de 5 ou plus. Si le joueur Nerath explore le Donjon et utilise cette carte d'éventement, son Héros touchera tout de même sur un 5 ou plus, y compris contre un Troll.

Récompense : Certains Gardiens de Donjon ont leurs propres trésors. A la fin de la bataille, si vous gagnez, votre camp récupère un gain supplémentaire en or. Cette récompense s'ajoute au trésor récupéré suite au pillage du Donjon (voir « Pillage de Donjons » en page 16).

Poursuite de l'Attaque ou Retraite

Une fois que vous avez démarré une bataille, vous devez combattre au moins 1 round de bataille. Un round de bataille se termine lorsque toutes les unités ont lancé leurs dés et que les 2 camps ont encaissé les dégâts et enlevé les unités détruites.
Si il reste des unités dans les 2 camps à la fin du round de bataille, l'attaquant décide si il **poursuit la bataille** (Press the Attack) ou s'il **abandonne** (Retreat).
Si vous poursuivez la bataille, démarrer un nouveau round de bataille, Si vous décidez de retraiter, suivre les règles décrites ci-dessous.

Retraite

Retraiter termine la bataille. Seul l'attaquant peut décider de retraiter, les unités qui défendent doivent attendre dans le territoire attaqué, même si vous aimeriez bien les éloigner d'une attaque écrasante.
Toutes les unités attaquantes retraitent. Vous ne pouvez avoir certaines unités qui fuient tandis que d'autres restent.

Retraiter dans un territoire adjacent : Les unités qui retraitent du territoire attaqué se déplacent vers un territoire terrestre ami adjacent. Elles ne sont pas obligées de retraiter dans le même territoire d'où elles sont venues. S'il y a plus d'un territoire terrestre adjacent où elles peuvent retraiter, vous pouvez diviser les unités qui retraitent comme vous les souhaitez.

Les unités volantes : Les unités volantes peuvent retraiter vers un territoire maritime ami adjacent à celui qui est attaqué. Elles seront capables de se déplacer à nouveau dans l'Étape Réorganisation (page 17).

Retraiter vers des vaisseaux de guerre : Si il n'y a pas de territoire terrestre ami pour retraiter, mais que vous disposiez de vaisseaux de guerre dans un territoire maritime adjacent, vos unités peuvent retraiter en ré-embarquant dans ces vaisseaux. Habituellement, cette situation à lieu uniquement si vous avez attaqué en faisant un débarquement.
Les unités retraitantes ne peuvent se déplacer ou débarquer juste après – leur mouvement est terminé pour le tour.
Si les vaisseaux de guerre ne peuvent transporter toutes les unités qui retraitent, toute unité qui ne peut embarquer est détruite.

Retraiter suite à des batailles navales : Les règles pour la retraite suite à une bataille navale sont les mêmes que celles pour une bataille terrestre, excepté que les unités navales doivent retraiter vers un territoire maritime adjacent ami.
Les unités terrestres transportées par un vaisseau de guerre qui retraite ne peuvent retraiter vers un territoire côtier ou un autre vaisseau de guerre.

Déterminer les résultats d'une bataille

Si toutes les unités (ou les Gardiens de Donjon) de l'un des 2 camps ont été détruit, ou que l'attaquant retraite, la bataille prend fin. Il est possible que l'attaquant ainsi que le défenseur perdent toutes leurs unités en même temps !
Si toutes les unités de l'attaquant sont détruites, ou si l'attaquant choisit de retraiter, l'attaquant perd la bataille. Le défenseur conserve le contrôle du territoire, même si toutes les unités du défenseur sont détruites.

Conquérir des territoires

Si toutes les unités qui défendent sont détruites et qu'au moins une unité attaquante ait survécu, l'attaquant gagne. L'attaquant **conquiert** le territoire si c'est un territoire terrestre. Toutes les unités de l'attaquant qui ont survécus à la bataille se déplacent dans le territoire conquit.

Conquérir des capitales : Si vous conquérez un territoire terrestre qui est une capitale ennemie (Karkothi Throneholds, Vailindor, Citadel of Iron's Grap ou Mithralfast) vous gagnez 5 PV au lieu de 1.

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

- Vous êtes limité sur le nombre d'unités que vous pouvez placer (voir Etape 5 : Renforcement en page 17).
- Vous collectez uniquement la moitié de l'or que ce que vous pourriez obtenir (voir Etape 6 : Collecte des revenus en page 18)

Capture de châteaux : Au contraire des autres unités, les Châteaux ne sont pas enlevés du plateau lorsqu'ils sont endommagés. Ils restent dans le territoire mais ils deviennent inactifs pour le reste de la bataille. Si vous conquérez un territoire contenant un Château, vous le capturez.

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

Exception : Si vous reprenez votre capitale durant ce tour, vous pouvez y recevoir de nouvelles unités.

ALLIANCES ET CONQUETES

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

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

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

Déchainement

Les monstres qui ont la capacité spéciale **Déchaîner** (Run Amok) ce qui leur permet de saccager tout dans les campagnes.
Si vous gagnez une bataille dans un territoire terrestre lors de votre tour, tout monstre qui vous appartient qui survit à la bataille peut utiliser le Déchaînement. Le monstre est immédiatement déplacé vers un territoire terrestre ennemi, adjacent à celui qui a été attaqué, et qui ne contient aucun unité ennemie. Le monstre conquiert ce territoire.
Vos monstres ne peuvent utiliser le Déchaînement pour avancer dans des territoires terrestres amis.

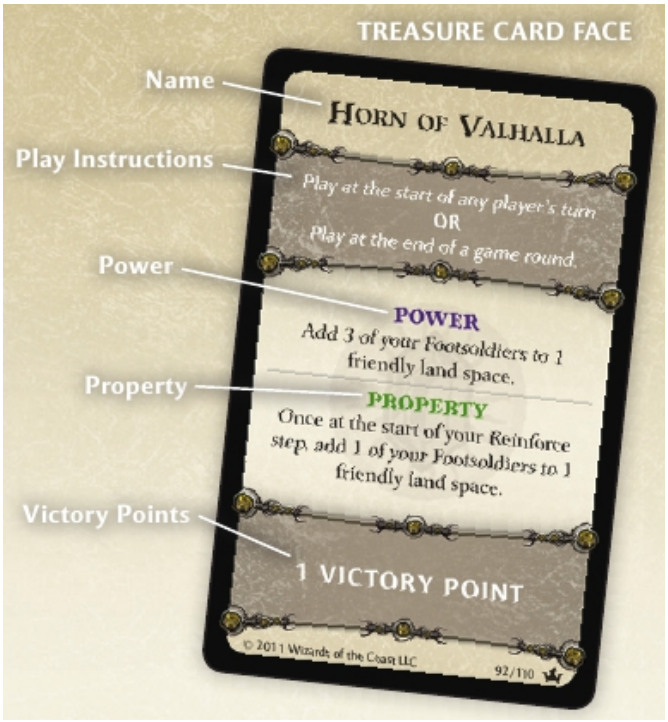


Le monstre vient juste de prendre part à une attaque réussie dans le Great Wild Wood. Il peut immédiatement se déplacer dans Cernall, les Grimson Ramparts, les Zannad Jungles, ou même la Barony of Brandil si le territoire est contrôlé par un ennemi qui n'y dispose pas d'unités.

Piller des donjons

Si vous gagnez une bataille contre des gardiens de Donjon dans une entrée de Donjon, vos héros peuvent piller le Donjon. Tirer la carte sur le dessus du tas de trésors. Vous en tirez juste une sans vous soucier du nombre de héros qui ont survécus à la bataille ou du nombre de gardiens qu'ils ont combattus.
Vous gardez les cartes de trésor dans votre main jusqu'à ce que vous décidiez de les jouer.

Jouer des cartes Trésor : Lorsque vous décidez de jouer une carte trésor, placez la sur la table face visible devant vous. A la différence des cartes événements, les cartes trésors reste actives pour le restant de la partie. Vous pouvez en avoir autant que vous le souhaitez.
Chaque carte de trésor dispose d'un texte qui établit les conditions pour la jouer. Une fois que vous jouez la carte, vous marquez immédiatement un nombre de PV listés sur le dessus de la carte (voir Points de victoire ci-dessous).
La plupart des cartes de trésor ont des effets spéciaux qui augmentent un bénéfice lorsque vous les jouez.



Puissance : La puissance représente une unique capacité utilisée qui prend effet aussitôt que vous jouez la carte trésor. Par exemple, la corne de Valhalla (Horn of Valhalla) vous permet d'ajouter 3 nouveaux fantassins dans un même territoire terrestre ami.

Propriété : La propriété représente une capacité qui prend effet pour le restant de la partie. Par exemple, la corne de Valhalla vous donne l'ajout d'un fantassin dans un territoire terrestre ami à chacun de vos nouveaux tours. La plupart des cartes de trésor ont une propriété.

Points de Victoire

Vous marquez des **Points de victoire (PV)** lors de la conquête de territoires terrestres ennemis et en réclamant des trésors. Immédiatement avancer le marqueur de contrôle de votre camp du nombre de cases appropriés sur la piste des points de victoire.

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

LIBERER DES TERRITOIRES ALLIES
Si vous libérez un territoire que possédait un allié au démarrage du jeu, aucun de vous ne marque de PV pour la conquête de ce territoire.

Trésor : Si jamais vous jouez une carte trésor, vous marquez les PV indiqués sur la carte.

Etape 4 : Réorganisation

Durant cette étape, certaines de vos unités peuvent être capables de se déplacer encore. Des règles spéciales s'appliquent pour ce 2nd mouvement.

Aucune nouvelles batailles : Vous ne pouvez commencer une nouvelle bataille en déplaçant une unité dans un territoire terrestre ennemi durant cette étape. Si il n'y a pas de territoire ami éligible à portée, l'unité est détruite.

Sortie des Donjons

Les héros qui ont explorés avec succès des Donjons doivent en sortir après les avoir pillés. Durant cette étape, déplacer chacun des héros survivants vers un territoire terrestre ami adjacent à l'entrée du Donjon, ou pour un vaisseau de guerre dans un territoire maritime ami adjacent lui aussi à l'entrée du Donjon. Plusieurs Héros peuvent se déplacer vers plusieurs territoires si vous le désirez.

Repeuplement : Les Donjons attirent les créatures. Après que vous avez défait tous les résidents d'un donjon, d'autres se déplacent dans les profondeurs des ténèbres. Placer 2 jetons de Gardien de Donjon sur l'entrée de Donjon vacante. Si des héros entreprennent de les tuer les 2, ils peuvent piller le Donjon à nouveau (Tirer une autre carte trésor).

S'envoler (Fly Away)

Durant cette étape, vos unités volantes peuvent se déplacer vers un territoire terrestre ami qu'elles sont capables d'atteindre par leur mouvement. Comme si elles faisaient un mouvement normal, elles peuvent se déplacer à travers des territoires ennemis mais la destination finale doit être un territoire ami.

Si vous conquérez un territoire terrestre ennemi durant ce tour, le territoire est désormais ami durant cette étape, ainsi vos unités volantes peuvent se poser dessus en toute sécurité.
Les Elementaires des tempêtes peuvent terminer l'étape de réorganisation dans des territoires maritimes amis. Les autres unités volantes doivent finir le leur dans des territoires terrestres ou elles sont détruites.

Etape 5 : Renforcement

Dans cette étape, vous achetez de nouvelles unités avec l'or de votre trésor et vous les placez sur le plateau du jeu.

Acheter de nouvelles unités
Vous pouvez acheter autant d'unités de n'importe quel type que vous pouvez payer. Voir l'appendice des « descriptions des unités » ou le résumé des unités au dos de ce livret.

Les unités coûtent de 1 à 5 or chacune. Lorsque vous achetez de nouvelles unités, diminuer du total de votre trésor le montant que vous avez acheté.

QUELLES UNITES DOIS JE ACHETER?
Décider quelles nouvelles unités vous avez besoin est votre plus gros challenge dans le jeu. Voici quelques suggestions pour vous aider dans votre décision.

Ou vais je attaquer ? Considérez quels camps ennemis vous voulez attaquer au prochain tour (et les tours d'après) et quels territoires vous ciblez. Ensuite choisissez les nouvelles unités qui seront le plus à même de faire le travail contre les unités ennemies sur ces territoires.

Ou vais je être attaqué ? Regardez les endroits ou les ennemis vous menacent. Ensuite choisissez de nouvelles unités pour les contrer, basées sur celles des forces ennemies.

Les forces et les faiblesses : Les différentes unités ont des utilisation différentes, qui dépend de vos objectifs. Pour des informations détaillées, voir la Description des unités dans l'appendice qui démarre en page 19.

Si vous ne savez toujours pas quoi acheter essayez ceci : 2 ou 3 fantassins, 1 machine de siège ou un vaisseau de guerre, 1 combattant ou un sorcier et 1 monstre ou Dragon. Le coût total se situe entre 9 et 13 or, vous donnant une bonne sélection d'unités.

Placer les nouvelles unités

Après avoir acheter vos nouvelles unités, placez les dans tout territoire terrestre ami qui contient un de vos châteaux. Vous ne pouvez placer vos nouvelles unités uniquement dans un château que vous contrôlez depuis le début du tour.

Limite de placement : Vous n'êtes pas limité dans le placement de vos unités le territoire de votre capitale. Pour tous vos autres châteaux, vous êtes limité au placement de 4 nouvelles unités.

Exception : Si vous contrôlez un seul château durant cette étape, la limite de placement ne s'applique pas.

Châteaux capturés : Vous ne pouvez pas placer de nouvelles unités dans tout château que vous avez capturé durant ce tour, ce qui inclus ceux que vous venez de reprendre au contrôle de l'ennemi.

Exception : Si vous reprenez votre capitale à un ennemi ce tour, vous pouvez placer vos nouvelles unités.

Nouveaux châteaux : Si vous achetez un nouveau château, vous devez le placer dans un territoire terrestre ami qui ne contient pas d'autre château et que vous contrôlez depuis le début du tour.

Au tour où vous placez un nouveau château, vous ne pouvez placer de nouvelles unités dans ce territoire.

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

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

Les vaisseaux de guerre et les Elémentaires des tempêtes : Les vaisseaux de guerre ne peuvent pénétrer dans des territoires terrestres, ainsi vous devez les placer dans un territoire maritime qui est adjacent à un territoire terrestre contenant un château pouvant recevoir de nouvelles unités. Si vous le désirez, vous pouvez aussi placer des nouveaux Elementaires des tempêtes dans des territoires maritimes amis adjacents à vos châteaux. Même si elles n'apparaissent pas dans le territoire terrestre, ces unités comptent tout de même dans la limite de placement du château.

Si vous achetez un nouveau vaisseau de guerre, vous pouvez le placer avec directement de nouvelles unités transportées que vous venez d'acheter dans le même tour.

Si vous achetez de nouvelles unités terrestres dans un château d'un territoire côtier, vous pouvez les placer sur un vaisseau de guerre existant dans un territoire maritime adjacent.

Déplacer de nouvelles unités : Une fois vos nouvelles unités placées, elles peuvent immédiatement se déplacer du territoire ou elles se trouvent vers un territoire ami qu'elles peuvent atteindre avec leur mouvement.
Faire cela vous laisse positionner de nouvelles troupes pour vous défendre contre une contre attaque ennemie.

Les nouveaux vaisseaux de guerre transportant de nouvelles unités peuvent immédiatement se déplacer, transportant ces unités, et les décharger dans un territoire terrestre ami. Cependant, vous ne pouvez déplacer un vaisseau de guerre existant sur lequel vous avez placé de nouvelles unités terrestres.

Territoires maritimes ennemis : Vous ne pouvez pas placer vos nouveaux vaisseaux de guerre et Elémentaires des tempêtes dans des territoires maritimes ennemis, même s'ils peuvent se déplacer après que vous les ayez placés.

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

Etape 6 : Collecte des revenus

La dernière chose que vous faites dans votre tour est de collecter les revenus pour votre camp. Chaque territoire terrestre que vous contrôlez produit 1 or. Ajouter le total de l'or collecté au trésor de votre camp.
Chaque camp dispose d'un **revenu de base** équivalent au nombre de ses territoires terrestres au démarrage, comme résumé dans la table suivante. Votre revenu change de tour en tour, dépendant de vos actions et de celles des autres joueurs.

REALM	BASE INCOME
Karkoth	15 Gold
Vailin	13 Gold
Iron Circle	13 Gold
Nerath	14 Gold

Comptez les territoires terrestres que vous contrôlez que vous ne possédiez pas au démarrage. Soustraire de cette somme le total de tous vos territoires de démarrage qui sont encore sous votre contrôle. Ajouter le résultat au revenu de base de votre camp pour obtenir le montant collecté pour ce tour.

TERRITOIRES LIBERES ET REVENUS

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

Aucune capitale : Si vous ne contrôlez plus le territoire de votre Capitale durant cette étape, vous collectez la moitié d'or que ce que vous devriez obtenir arrondi au supérieur. Par exemple si vous contrôlez 9 territoires terrestres vous collecterez uniquement 5 or.

Une capitale ennemie capturée produit uniquement 1 or pour son contrôle.



APPENDICE : DESCRIPTIONS DES UNITES

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

Chaque type inclus le nom de l'unité, sa silhouette, une brève description, et les statistiques de base de l'unité : Son coût, les dés d'attaque qu'elle utilise, et son mouvement. A la fin de chaque élément est décrit en détail les capacités spéciales au bas de l'unité.

Chaque camp dispose de sa propre sélection de figurines en plastique pour représenter ses fantassins, ses héros, ses monstres, et ses Dragons. Cependant, bien que ces unités soient différentes les unes des autres elles suivent les mêmes règles.

RESUME DES UNITES

NAME	TYPE	COST	ATTACK DIE	MOVE	SPECIAL ABILITIES
Footsoldier	Land	1	6	1	–
Siege Engine	Land	2	8	1	Powerful Attack
Fighter	Land	2	10	2	Explore Dungeons, Battle at Sea
Wizard	Land	3	10	2	First Strike, Explore Dungeons, Battle at Sea
Monster	Land	3	12	2	Run Amok
Castle	Land	4	20	–	Place Pieces, Can Be Captured
Storm Elemental	Flying	3	8	2	Capsize, Hover
Dragon	Flying	5	20	3	Durable
Warship	Sea	2	8	2	Sea Transport

UNITES TERRESTRES

Les soldats, héros, monstres, les engins de siège, et les châteaux sont des unités terrestres.

Toutes les unités terrestres autre que les héros ne peuvent combattre que dans des territoires terrestres. Toutes les unités terrestres autre que des châteaux peuvent se déplacer à travers les mers en étant transportées par des vaisseaux de guerre.

FANTASSINS

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



Coût : 1 Or
Dé d'attaque : 1d6
Déplacement : 1

Les fantassins n'ont pas de capacités spéciales



ENGIN DE SIEGE

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



Coût : 2 Or
Dé d'attaque : 1d8
Déplacement : 1

Attaque puissance : Chaque engin de siège lance 2d8 lorsqu'il attaque et peut infliger 2 touchés si les 2 dés son supérieurs ou égaux à 6. Les engins de siège ne peuvent utiliser d'Attaque puissante lorsqu'ils défendent.

HEROS

Ce sont de grands champions et des aventuriers. Les Héros peuvent prendre des armées entières ou terrasser les plus terribles des monstres. Les Guerriers et les Sorciers sont tous les 2 des héros.
Les Héros peuvent explorer des Donjons et combattre en mer.

Explorer des Donjons : Un héro peut se déplacer dans une entrée de Donjon et combattre les Gardiens du Donjon qui s'y trouve. Si un Héro survit à la bataille, le joueur peut tirer une carte de trésor. Voir « Exploration de Donjon » en page 14.

Bataille en mer : Un Héro qui est à bord d'un vaisseau de guerre peut lancer des dés d'attaque dans un bataille maritime, que ce soit en attaque ou en défense. Cependant, si le vaisseau de guerre est détruit, le Héro (et toutes les unités transportées) est immédiatement détruit. Voir « Bataille navales » en page 13.

GUERRIER

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



Coût : 2 Or
Dé d'attaque : 1d10
Déplacement : 2

SORCIER

Sorciers, Shamans, Mages de bataille, ou ensorceleurs – ces héros usent de la magie puissance et destructrice.

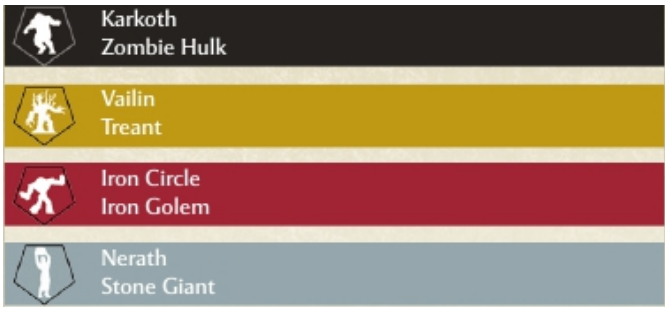


Coût : 3 Or
Dé d'attaque : 1d10
Déplacement : 2

1er Coups : Les sorciers disposent du 1er coups, ainsi ils lancent leur dé d'attaque avant les autres unités, que ce soit en attaque ou en défénse. Si ils touchent, les unités adverses encaissent des dégâts immédiatement, avant qu'ils n'aient l'opportunité d'attaquer. L'adversaire choisit la répartition des dégâts normalement. Voir « 1er coups » en page 13.

MONSTRE

Les monstres sont grands, des brutes puissantes. Un monstre peut détruire un groupe de soldat d'une simple frappe.



Coût : 3 Or
Dé d'attaque : 1d12
Déplacement : 2

Déchaînement (Run Amok) : Un monstre peut se déplacer encore immédiatement après une bataille terrestre gagnée.

Si vous gagnez une bataille dans un territoire terrestre durant votre tour, tout monstre qui a survécu à la bataille peut utiliser le déchaînement. Le monstre peut immédiatement se déplacer dans un territoire terrestre ennemi adjacent au territoire qui vient d'être attaqué et qui ne contient pas d'unités ennemies. Le monstre conquiert ce territoire. Voir « Déchaînement » en page 16.

CHATEAU

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



Coût : 4 Or
Dé d'attaque : 1d20
Déplacement : -

Les châteaux ne peuvent se déplacer et ne peuvent que se défendre dans une bataille. Une fois construit dans un territoire terrestre, il reste là pour le reste de la partie.

Un seul château peut être construit par territoire terrestre.

Placement des unités : Vous pouvez placer de nouvelles unités construites dans les châteaux sous votre contrôle au démarrage du tour. Vous pouvez placer autant de nouvelles unités que vous voulez dans votre capitale, mais pas plus de 4 dans tout autre château, à moins qu'il soit le dernier que vous possédiez. Voir « Placer de nouvelles unités en page 17 »

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

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

UNITES VOLANTES

Les unités volantes peuvent se déplacer et combattre dans les territoires terrestres et maritimes. Elles peuvent se déplacer à travers des territoires ennemis sans s'arrêter pour se battre, mais une unité volante qui stoppe sont mouvement dans un territoire ennemi doit attaquer ce territoire.

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

Les unités volantes peuvent se déplacer 2 fois par tour, un 1er dans l'étape de Mouvement et ensuite dans l'étape de Réorganisation. Les unités volantes sans la capacité spéciale Flotter (Hover) (voir ci-dessous) doivent terminer leur étape de réorganisation dans un territoire terrestre ami. Si elles ne peuvent le faire, elles sont détruites. Voir « Etape 4 : Réorganisation » en page 17.

ELEMENTAIRE DES TEMPETES

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



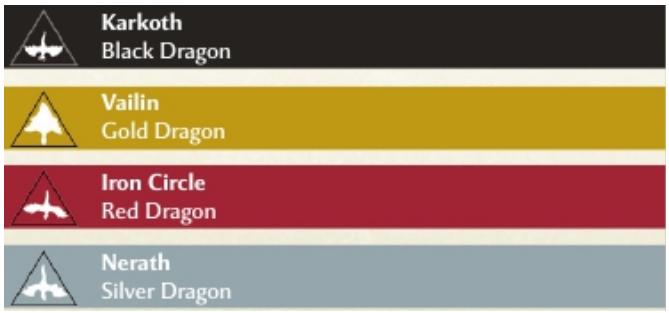
Coût : 3 Or
Dé d'attaque : 1d8
Déplacement : 2

Chavirer (Capsize) : Un Elémentaire des tempêtes dans une bataille navale lance 2d8, qu'il attaque ou qu'il défende.

Flotter (Hover) : Un Elémentaire des tempêtes peut terminer l'étape de Réorganisation dans un territoire terrestre ou maritime ami.

DRAGON

Les dragons sont les créatures les plus puissantes au monde. Un simple dragon est plus puissant qu'un bataillon de fantassins.



Coût : 5 Or
Dé d'attaque : 1d20
Déplacement : 3

Résistant (Durable) : Un Dragon prend 2 dégâts pour être détruit. Un Dragon qui a subi juste 1 dégât n'est pas affecté : Une fois la bataille terminée, il redevient normal.

UNITES MARITIMES

Les unités maritimes peuvent se déplacer et combattre uniquement sur les territoires maritimes. Elles ne peuvent jamais pénétrer ou attaquer dans des territoires terrestres.

VAISSEAU DE GUERRE

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



Coût : 2 Or
Dé d'attaque : 1d8
Déplacement : 2

Transport maritime : Un vaisseau de guerre peut transporter un maximum de 2 unités terrestres. Les vaisseaux de guerre ne peuvent transporter de châteaux, des Dragon, des Elémentaires ou d'autres vaisseaux de guerre. Voir « Transport maritime » en page 11.

